

Guatemala, 04 de octubre de 2021

Licenciado

Luis Adolfo Mijangos Recinos
Director General de las Artes
Ministerio de Cultura y Deportes

Licenciado Mijangos Recinos:

De la manera más atenta me dirijo a usted con el propósito de presentarle el informe de actividades conforme lo estipulado en el Contrato Administrativo Número **DGA-189-691-2021**, Resolución Número **VC-DGA-072-2021** por Servicios Técnicos correspondiente al sexto producto e informe:

ACTIVIDADES REALIZADAS:

- Se analizó la información de los procesos documentales realizados en la Biblioteca de la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla".
- Se realizó la reestructuración de procesos de gestión de la Biblioteca de la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla".
- Se elaboró material audiovisual, con base a la bibliografía existente en la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla".
- Se elaboró base de datos de los textos que se encuentran en la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla".
- Se elaboró los informes que solicitaron las autoridades superiores.
- Otras actividades afines a su contrato que le fueron asignadas por la autoridad superior.

RESULTADOS OBTENIDOS: /

- ♦ **PRESENTACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EN REFERENCIA A LA HISTORIA DEL ARTE Y TEMAS AFINES AL ENTORNO ARTÍSTICO DE LA ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS “RAFAEL RODRIGUEZ PADILLA” PARA PRESENTAR EN LA PANTALLA DE LA BIBLIOTECA. /**

Dentro de la ejecución del producto número seis (06), se elaboró la presentación de material audiovisual con referencia a la historia del arte y temas afines al entorno artístico de la Escuela Nacional de Artes Plásticas “Rafael Rodríguez Padilla”, con la finalidad de que los estudiantes descubran nuevas formas de aprendizaje y puedan educarse de una manera más dinámica e innovadora a través del audio y la imagen. Los medios audiovisuales potencian el interés, creatividad, retención y auto aprendizaje en los alumnos y fueron empleados con mucho éxito en los distintos planes de estudio creados a lo largo del tiempo. Con esta clase de material audiovisual se pretende difundir mensajes educativos de todo tipo para que los estudiantes puedan instruirse y relacionarse con los avances de la tecnología y prepararse de forma virtual.

QUE ES MATERIAL AUDIOVISUAL: /

Es un concepto utilizado frecuentemente para referirse a contenidos que constan de imágenes visuales y grabaciones acústicas, pues, como el mismo nombre lo dice, un material audiovisual es visto y oído por el espectador. El material audiovisual puede ser utilizado con diferentes finalidades, pues su naturaleza facilita la comprensión y la atención, ya que se utilizan recursos de manera simultánea como palabras habladas, textos, audios con ilustraciones, gráficos, videos, animaciones, etc. Este tipo de contenido, puede ser transmitido por diferentes dispositivos electrónicos, lo cual facilita su difusión y genera un mayor alcance.

Las enciclopedias digitales fueron uno de los primeros esfuerzos del ser humano por acercar la tecnología multimedia a los recursos educativos, ya que rompieron con las limitaciones propias de un libro, incluyendo texto, audio y vídeo en un mismo paquete. Esta peculiar combinación enriqueció la experiencia del usuario de una forma que no tenía precedentes.

Con el tiempo, distintos factores colaboraron con una nueva división del contenido, aunque sin perder el formato digital: hoy en día, si bien la popularidad de las enciclopedias digitales ha decaído considerablemente, Internet ofrece un sinfín de material de consulta que aprovecha las ventajas de la tecnología. Se podría decir que,

tras un intento de aumentar los distintos tipos de contenido, se ha retornado a la organización original de texto por un lado y grabaciones audiovisuales por otro, solo que esta vez ha aumentado considerablemente su accesibilidad gracias a la digitalización.

Una de las ventajas del contenido audiovisual por sobre el textual, en cuanto al material educativo, es que acerca al estudiante a ciertos conceptos que resultan muy difíciles de imaginar sin ninguna referencia gráfica; lejos de atrofiar su capacidad de pensar por sí mismo, le brinda una perspectiva más amplia.

En la actualidad, se entiende como lenguaje audiovisual a aquel que se transmite mediante los sentidos del oído y de la vista. La televisión, Internet y el cine son ejemplos de manifestaciones audiovisuales. La integración del sonido y la imagen se conoce como montaje.

Cabe destacar que el lenguaje audiovisual excede al sonido y la imagen ya que se plasma en distintos soportes físicos, como un DVD o una cinta, que permiten consolidar el material de manera simultánea.

La comunicación audiovisual, por su parte, es el intercambio de mensajes que utilizan el lenguaje que combina información sonora y visual.

CUAL ES LA IMPORTANCIA DE LOS AUDIOVISUALES:

La verdadera importancia de los materiales audiovisuales reside en el hecho de que crean un entorno variado, a partir del cual los alumnos pueden hacer su propio aprendizaje, es decir, uno de los principales objetivos que se pretenden conseguir mediante la enseñanza y la educación.

La tendencia de crear videos educativos sigue en aumento debido a sus múltiples ventajas para la enseñanza, donde se ha podido evidenciar los siguientes factores:

- Son más entretenidos para los estudiantes.
- Revisan contenido más de una vez, hasta que el tema expuesto sea comprendido.
- Son una propuesta innovadora en el aprendizaje.
- Que los estudiantes pueden revisar en el momento en que están más dispuestos al aprendizaje.
- Son más dinámicos y motivadores que escuchar una exposición.
- Que favorecen los distintos estilos de aprendizaje.

Esta versatilidad permite incorporar técnicas y elementos discursivos que buscan estar a la vanguardia en el uso de medios. Por tal motivo, los medios audiovisuales se convierten en herramientas de gran valor en la educación tanto presencial como a distancia y como auxiliares didácticos de la práctica docente.

La educación audiovisual es la educación basada en la presentación de materiales didácticos donde se presta particular atención al audio y la presentación visual del material con la meta de mejorar la comprensión y la retención. Además, permite lograr procesos de enseñanza y aprendizaje significativos y eficaces. La eficiencia de los medios audiovisuales en la educación, sustenta su accionar en la percepción a través de los sentidos. Su inclusión en el mundo educativo se debe a su capacidad para captar la atención del alumno y por la facilidad de complementar las explicaciones del docente, lo que provoca en el estudiante una mayor capacidad de atención y concentración, una mayor retención de la información y una mejora en la comprensión gracias a la clasificación e interpretación de la información; de esta forma, un recurso audiovisual se convierte en recurso educativo cuando el usuario logra alcanzar un objetivo didáctico.

Por otra parte, los niños aprenden mejor al observar y copiar las conductas de los adultos. Por lo tanto, es evidente que el aprendizaje es más efectivo cuando se estimulan las experiencias sensoriales. Estos incluyen imágenes, diapositivas, colores, radios, videos, sonidos y otras herramientas audiovisuales que se pueden manipular y reutilizar de manera de que se puedan mostrar objetos y realidades que no se hubieran podido representar de formas convencionales. Según el diccionario Webster, las ayudas audiovisuales se definen como "materiales de capacitación o educativos dirigidos tanto al sentido del oído como al sentido de la vista, películas, grabaciones, fotografías, etc.

BENEFICIOS DEL USO DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

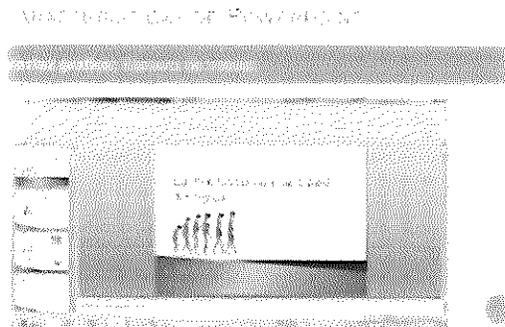
- 1. Favorece la observación de la realidad.** El lenguaje audiovisual permite representar y registrar de forma precisa los acontecimientos, y ayuda a los alumnos a contemplar los procesos empíricos y acercarse a la realidad a través de los hechos.
- 2. Facilita la comprensión y el análisis.** Los contenidos audiovisuales, las animaciones interactivas y los gráficos permiten observar la realidad y visualizar de manera más sencilla las estructuras, procesos y relaciones entre distintos factores.
- 3. Proporciona un elemento que motiva y atrae a los estudiantes.** Los alumnos reciben con interés los contenidos audiovisuales, ya que estos facilitan la comprensión y llaman la atención por su realismo y, a menudo, espectacularidad.

4. **Introduce múltiples lenguajes y alfabetizaciones.** Los contenidos audiovisuales complementan el valor didáctico del lenguaje oral y escrito y acostumbra a la convergencia lingüística, una característica que define las comunicaciones actuales. Además, el lenguaje audiovisual permite desarrollar las habilidades semióticas, que a su vez ayudan al formar el pensamiento complejo y el sentido crítico.
5. **Mejora la eficacia de las actividades docentes.** Como permite visualizar muchos procesos y ofrece muchas potencialidades al relato, el audiovisual contribuye a mejorar el rendimiento de los alumnos. Además, facilita al profesor la tarea de explicar los conceptos y resulta una herramienta eficaz para atender a otras necesidades específicas de la labor docente más allá de la exposición.
6. **Facilita el aprendizaje de la escritura audiovisual.** El audiovisual familiariza a los estudiantes con el lenguaje de nuestro tiempo, presente en la mayoría de actividades de presentación y de comunicación que realizamos en cualquier ámbito de la vida. Al desarrollar habilidades para expresarse en formato audiovisual, el alumno se adapta y se integra en el mundo contemporáneo.
7. **Potencia las habilidades mediáticas y la creatividad.** A través del audiovisual los alumnos acceden a nuevos sistemas de producción tecnológica, adquieren competencias de trabajo en equipo o de resolución de problemas y aprenden a utilizar las TIC de forma autónoma, lo que a su vez abre la puerta a la creatividad.
8. **Estimula el uso y el acceso de recursos compartidos.** El lenguaje audiovisual permite aprovechar herramientas didácticas muy interesantes: Recursos Educativos Abiertos (REA), recursos de pago y plataformas de Internet que agilizan el uso de materiales y permiten compartir herramientas.
9. **Favorece la consideración del patrimonio audiovisual.** Al utilizar el audiovisual el alumno aprende a respetarlo y valorarlo y, mientras adquiere competencias mediáticas y enriquece su conocimiento cultural, aprende también a apreciar su importancia.
10. **Permite introducir criterios de valoración estéticos y creativos.** Si se enfoca el audiovisual como herramienta de expresión artística los estudiantes desarrollarán sus competencias estéticas y aprenderán a reconocer el valor artístico y visual de una obra.

Existen diversos tipos de material audiovisual, a continuación se detallará a cerca de los mismos:

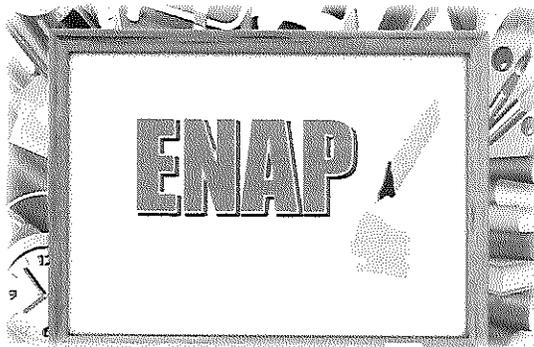
Diapositivas:

La diapositiva es fundamentalmente un medio gráfico, y puede servir para presentar fotografías originales o copias de materiales tomados de cualquier documento impreso. Como pueden deteriorarse si se proyectan durante demasiado tiempo, no se prestan para dar una información gráfica o basada en palabras, salvo si es de un tipo muy simple que se puede asimilar muy deprisa. Es preciso proyectarlas a oscuras, si se quiere obtener una imagen relativamente clara y grande en la pantalla.



Pizarrón:

El pizarrón es un tablero mural para escribir o dibujar en él con un marcador cuya tinta se borra fácilmente. Aun cuando existen otros medios audiovisuales, el pizarrón constituye el medio de trabajo por excelencia en las escuelas. El pizarrón soporta entonces anotaciones de términos y trazos esenciales que se realizan a la par de una exposición verbal, y van configurando esquemáticamente la estructura de la presentación. También permite exponer en él una gran variedad de materiales (figuras, mapas), y trabajar con instrumentos como reglas, compases y plantillas.

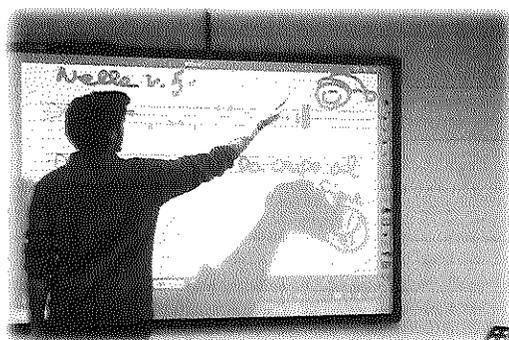


• Proyector:

El proyector digital es conocido también como video proyector, proyector multimedia o "cañón", es un aparato electrónico que recibe una señal de video y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así visualizar imágenes fijas y en movimiento.

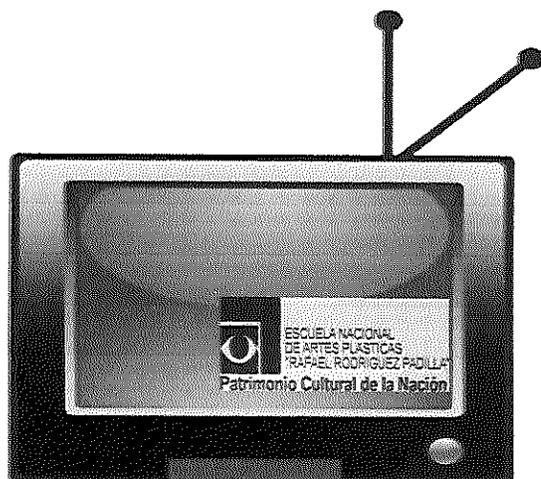
Cómo funciona un proyector?

Para proyectar la imagen, estos dispositivos utilizan un sistema de lentes, y una fuente de luz. Y dependiendo de cómo sean la luz y el sistema que emplean para proyectar las imágenes, serán de una tecnología o de otra.



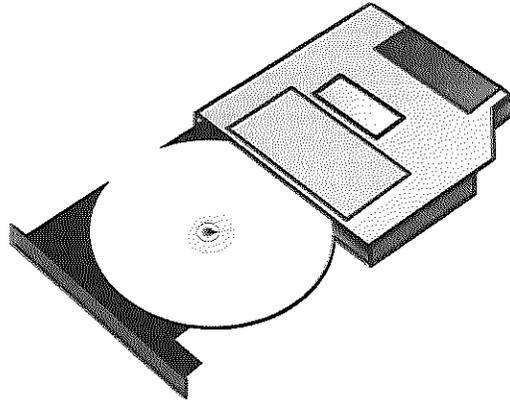
• Televisión.

La **televisión** es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes y sonidos a distancia que simulan movimientos, que emplea un mecanismo de difusión. ... La **televisión** es el medio de comunicación de masas por excelencia. Los programas de televisión, grabados previamente o recogidos en directo, son transmitidos por un centro emisor mediante ondas hertzianas distribuidas por repetidores que cubren grandes territorios y son captadas por antenas acopladas a los aparatos televisores.



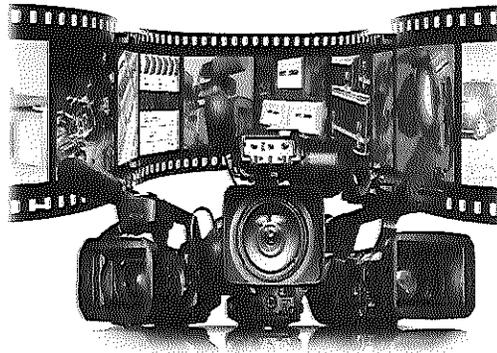
- CD

El disco compacto es un disco óptico que se usa para almacenar datos en formato digital, ya sean imágenes, vídeos, audio, documentos, como otros datos. El CD puede almacenar hasta 80 minutos de audio, o lo que es igual, 700 MB de datos. Sus dimensiones son: un diámetro de 12 centímetros y un espesor de 1,2 milímetros.



- Video.

es la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.



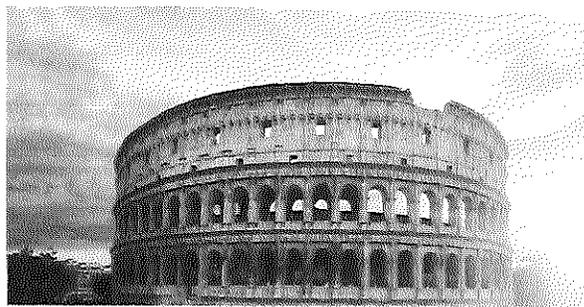
PROCESO QUE SE TOMO EN CUENTA PARA REALIZAR LAS PRESENTACIONES DE MATERIAL AUDIO VISUAL:

- Se investigó todo lo relacionado a cerca de la Historia del Arte.
- Se dividió cada tema de la Historia del Arte para realizar cinco (5) videos diferentes referentes al tema.
- Se seleccionó la información obtenida y se buscó las herramientas para la creación del material audiovisual.
- Se descargó imágenes, audios referentes a cada tema para la realización del material audiovisual.
- Se descargó la aplicación Filmigo para la creación y edición de los videos.
- Se diseñó el primer material audiovisual referente a la Arquitectura como arte.
- Se diseñó el segundo material audiovisual referente a la Pintura como arte.
- Se diseñó el tercer material audiovisual referente a la Escultura como arte.
- Se diseñó el cuarto material audiovisual referente a la Cerámica como arte.
- Se diseñó el quinto material audiovisual referente al Grabado como arte.
- Se adjuntó imágenes relacionadas al tema a cada uno de los videos creados.
- Se agregó música de fondo con referencia a la Historia del Arte en cada uno de los videos creados.
- Se editó parte de los videos para agregar algunos detalles tales como logotipo y nombre de la Escuela.
- Se revisó cada uno de los videos para descartar cualquier falla técnica a la hora de su reproducción.

Por lo que para llevar a cabo el diseño de propuesta de material audio visual en mención se consideró los aspectos siguientes:

TITULO:

Los títulos son la esencia del mensaje del video y crean un eficaz interés en el tema del video. Es también una especie de nombre que serviría para identificar y diferenciar un texto o una obra plástica de los demás. Es por eso que se le agrega título para no perder la noción de lo que se está hablando o lo que se da a entender.



La arquitectura en la Antigua Roma

DESCRIPCIÓN:

La descripción en un video es muy importante debido a que se explica de manera breve y ordenada, de qué trata el contenido del material audiovisual. La descripción sirve sobre todo para ambientar la acción y crear una que haga más detallada la información.

La arquitectura

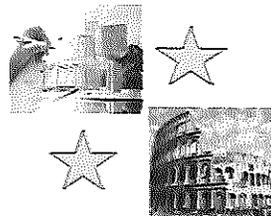
Es el arte y la técnica de proyectar, diseñar y construir, modificando el medio ambiente, considerando la estética, el bienestar y la función de los espacios, ya sean arquitectónicos o urbanos.

La arquitectura nació con el hombre de la prehistoria, durante el Neolítico cuando diversos grupos humanos desarrollaron un estilo de vida sedentario basado en la agricultura. Con el paso del tiempo, se continuó el desarrollo de viviendas, templos y edificios ceremoniales, los cuales fueron erigidos ordenados espacialmente a partir de elementos simbólicos presentes en el entorno geográfico donde se desarrollaban.

Al surgir, por ejemplo, los primeros y complejos en piedra, construidos con entenas especies de piedra, a medida que las sociedades se hacían más complejas y extensas surgieron los primeros núcleos urbanos concebidos con viviendas agrupadas en torno a lugares sagrados. De esta forma nacieron las ciudades antiguas de Egipto, Mesopotamia y Egipto, que lograron numerosas obras arquitectónicas de las que destacan, por ejemplo, los sistemas de irrigación, los templos, los tumbas y las pirámides.

La arquitectura urbana antigua estaba preocupada por la construcción de estructuras religiosas y edificios que simbolizaran el poder político de los gobiernos. Fueron los antiguos griegos y romanos quienes perfeccionaron la arquitectura, sentando las bases de la arquitectura clásica y convirtiéndola en punto de referencia para las siglos venideros. Durante esta época se desarrollaron los arcos y columnas estriadas. Se trabajaron la piedra caliza y el mármol, los sistemas de irrigación y acueductos, ciudades fortificadas, templos y otros edificios. Como ejemplo del alto grado de desarrollo arquitectónico surge la arquitectura clásica de Grecia y el Renacimiento de Roma y el Clasicismo romano. La arquitectura moderna y clásica influyó en formas en todo el mundo y la arquitectura buscaba en particular adoptar diversos saberes locales.

Durante la Edad Media europea, surgieron estilos caracterizados de catedrales y abades románicos y góticos, mientras que el Renacimiento desarrolló las formas clásicas implementadas por arquitectos e ingenieros de la época. La arquitectura moderna comenzó después de la Primera Guerra Mundial con un movimiento de vanguardia que buscaba desarrollar un estilo contemporáneo más apropiado para un nuevo orden social y económico de progreso enfocado en satisfacer las necesidades de las clases media y trabajadora. Se hizo hincapié en los tiempos modernos, los materiales y las formas geométricas simplificadas, al tiempo que se buscó para las subestructuras de gran altura. Muchos arquitectos se desarrollaron con el modernismo que por lo tanto cambió el mundo y el arte clásico, y se desarrolló la arquitectura moderna y contemporánea.



IMÁGENES:

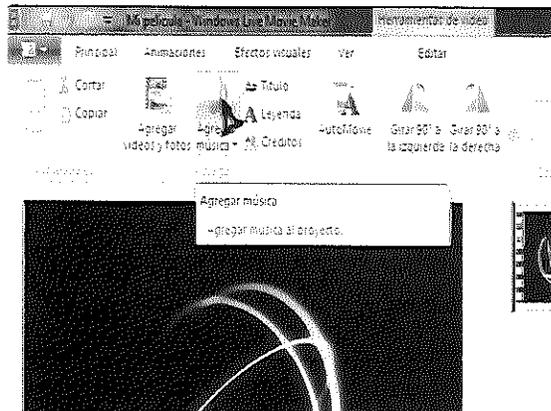
Las ilustraciones, imágenes o fotografías tienen la función de apoyar y complementar el contenido expuesto en un texto o video, ayudando a la vez a que el lector entienda mucho mejor la idea empleando contenido visual de calidad referente al tema dado, las imágenes o fotografías pueden con descripciones para no perder la idea del contenido.



AUDIO O SONIDO:

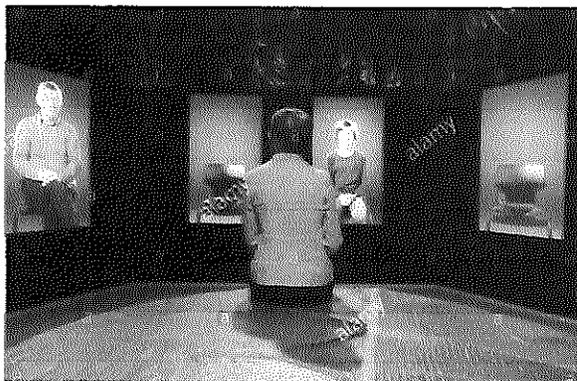
El sonido capta la atención.

El sonido es el responsable de pronunciar los momentos álgidos del audiovisual. Subir el volumen, integrar melodías diferentes e incluso cambiar el tono de la escena ayuda siempre a hacerse con la atención del público.



NARRACIÓN:

Los **vídeos narrativos** crean una memoria en el usuario de lo que está escuchando, cada vez que una necesidad esté relacionada con el tema, simplemente le vendrá a su memoria lo que escuchó en el **vídeo**. Esto también consiste en la comunicación de relatos a través del uso de las palabras, imágenes y elementos que ayuden a transmitir ese tipo de **narraciones**. La **narración de historias** pretende dar a conocer hechos, relatos, temas que sirvan de conexión entre diferentes culturas.



Atentamente

PRISCILA JOCABED MÉRIDA GONZÁLEZ

Vo.Bo

Vicda. Gretchen E. Martínez
Directora Ejecutiva II
Dirección de Promoción Artística
Dirección General de las Artes
-MICUDE-

ANEXOS



Se investigó todo lo relacionado a la Historia del Arte para clasificar la información necesaria y crear el material audiovisual con los temas elegidos los días 1, 2, 3 y 6 de septiembre de 2021.



Se reunió los materiales a utilizar para la creación del material audiovisual, también se descargó imágenes y audios referentes a los cinco (5) temas relacionados a la Historia del Arte los días 7, 8, 9, 10, 13 y 14 de septiembre de 2021.



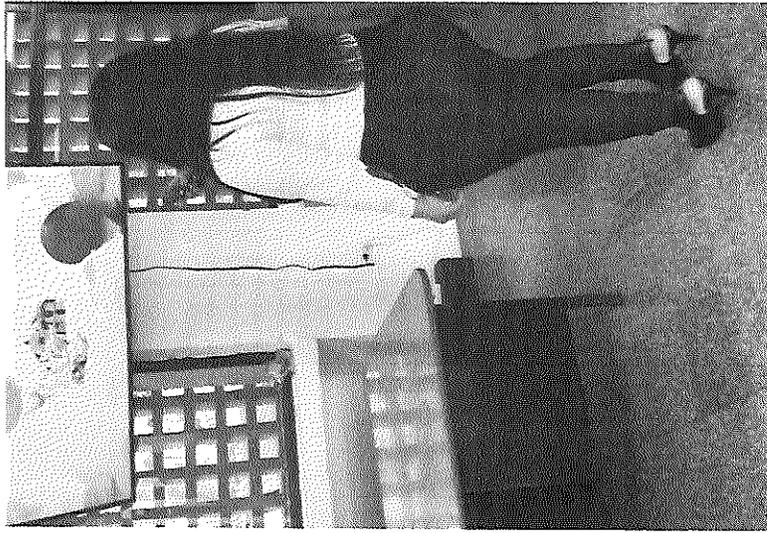
Se diseñaron cinco (5) videos referentes a la Historia del Arte: Arquitectura, Pintura, Escultura, Cerámica y Grabado para presentarlos en la pantalla de la Biblioteca, los días 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 27 y 28 de septiembre de 2021.

Priscila Jocabed Merida González

Priscila Jocabed Merida González

Escuela Nacional de Artes Plásticas
 Rafael Rodríguez Padilla
 Dirección de Formación Artística
 Dirección General de las Artes
 -MICUDE-

[Handwritten signature]



Se revisó cada uno de los videos diseñados referente a la Historia del Arte en la pantalla de la Biblioteca para evitar algún problema técnico en su reproducción los días 29 y 30.

Brenda María Bocafletti

Brenda María Bocafletti Florian
 Directora Administrativa

