

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	“Dibuja sin papel”
Habilidad:	Gestión de la información
Medio:	Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes)
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Los alumnos identificarán el objetivo, los beneficios y riesgos del uso del programa para editar imágenes.
Habilidades:	Juicio crítico, creación de contenido, toma de decisiones y trabajo en equipo.



Introducción

A lo largo y ancho de la red, existen una multitud de programas que permiten hacer ajustes a nuestras imágenes, por mencionar algunas como: Photoshop expres, Sumo Paint, Pick Magic, Phirx, etc. Permitiendo realizar operaciones básicas como, conversiones en blanco y negro o sepia, colocarle marcos, stickers y uso de efectos especiales.

La edición de las imágenes sirve para optimizar, manipular, o retocarlas, con el fin de alcanzar la meta deseada, una de esas metas puede ser, eliminar las fallas que pudieron haber ocurrido durante el escaneo o en la toma de una fotografía.

Actualmente la mayoría de los celulares y dispositivos cuentan con la posibilidad de retocar las fotografías que se encuentran en su galería, y de hecho hay aplicaciones como snapchat que permite a los usuarios tomar fotografías, grabar videos con filtros de realidad aumentada, añadir textos y dibujos y enviarlos a una lista de contactos limitada. Estos videos y fotografías se conocen como Snaps y los usuarios pueden controlar el tiempo durante el que éstos serán visibles.

Ahora bien, aunado a la influencia que tiene la cultura de la Imagen en la manera de pensar de niños y jóvenes, en donde el verse bien y de acuerdo a los estereotipos que esta cultura y la sociedad imponen, de alguna manera nuestros hijos y/o alumnos, se sienten presionados en mostrar una versión perfecta de cada uno en redes sociales y presentar exactamente la imagen que desean comunicar.

Los padres de familia y docentes deben orientar a los niños y jóvenes para que busquen ser ellos mismos, auto valorarse y ser congruentes dentro y fuera de Internet.

Material

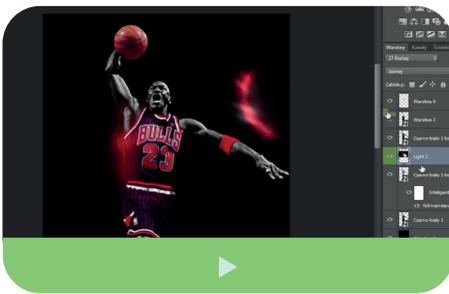
- Video
- Hoja de actividad
- Lápices y plumas

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Descripción

1. Dividir al grupo de 4 a 5 personas.
2. Repartir la hoja de actividades.
3. Proyectar el siguiente video.

Michael Jordan | Speed Art (#Photoshop)



https://www.youtube.com/watch?v=4_ilydAd_5s

Video producido por Eviva Larte

4. Pedir que lean el objetivo de la actividad en voz alta.
5. Pedirles a los equipos que escriban su opinión sobre el video y el objetivo de la sesión, tomando en cuenta los beneficios y riesgos del uso de las aplicaciones para editar imágenes.
6. Cada equipo leerá su opinión haciendo comparaciones con las de los otros equipos.
7. Al finalizar pedirles a los alumnos llegar a una conclusión grupal que escribirán en el pizarrón.

Reflexión

El photoshop, así como las demás aplicaciones para editar imágenes o fotografías, son una excelente herramienta para fomentar la creatividad en los niños, jóvenes y adultos. Muchas empresas de publicidad utilizan estos métodos para enfatizar ciertos aspectos y así transmitir un mensaje que no es del todo verdadero, con el fin de convencer a las personas de adquirir ese producto o servicio. En cuanto a sus propias fotografías o selfies, Es importante concientizarlos sobre la importancia de aceptarse como son y estar orgullosos de todas las cualidades que tienen.

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN



Título de la actividad:

“Dibuja sin papel”

Objetivo:

Identificaré el objetivo, los beneficios y riesgos del uso del algún programa para editar imágenes.

Instrucciones

De acuerdo a lo que viste en el video, contesta las siguientes preguntas:

¿Para qué se usa la edición de las imágenes?

¿Cuáles son los beneficios de editar las imágenes?

¿Cuáles son los riesgos de editar las imágenes?

¿Cuál es la opinión a la que llegaste con tu equipo?

Reflexión

El analizar las imágenes te permite entender las estrategias que se utilizaron para proyectar un mensaje e identificar si esa imagen es verdadera o falsa. ¿En dónde has visto que se utilizan estas técnicas?

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	“Dibuja sin papel”
Habilidad:	Gestión de la información
Medio:	Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes)
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Los alumnos identificarán las diferencias fotográficas realizadas con un programa digital.
Habilidades:	Juicio crítico, creación de contenido, toma de decisiones y trabajo en equipo.



Introducción

Más que una herramienta de edición nos encontramos ante los programas que nos permiten aplicar infinidad de filtros y ajustes a las imágenes. Pueden realizar ajustes automáticos y ajustes simples como, crear felicitaciones o poner bordes y marcos a las fotos o incluso dar un aspecto de póster.

Muchas estrategias de publicidad, utilizan éstas técnicas para vender o llamar la atención. Los mensajes que proponen esas imágenes no siempre son verdaderas o correctas, por eso es muy importante que como docentes ayudemos a nuestros alumnos a analizar el mensaje que quieren mandar y emitir un juicio sobre su veracidad y si son correctos o no.

Material

- Fotografías
- Hoja de actividad
- Lápices y plumas

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Descripción

1. *Dividir al grupo de 4 a 5 personas.*
2. *Repartir la hoja de actividades.*
3. *Pedir al alumno que observe muy bien las imágenes.*
4. *Pedirles a los alumnos que identifiquen y seleccionen lo que se les cambió a las imágenes, con los siguientes parámetros:*
 - a) *Obscurece y aclara imagen*
 - b) *Rotar imagen*
 - c) *Cambio de color*
 - d) *Efectos*
 - e) *Fotomontaje*
 - f) *Cambio de imágenes*
 - g) *Luz*
 - h) *Cambio de fondo*

Reflexión

Las imágenes también mandan diferentes mensajes; mucha gente las ve, por sus colores, letras o slogan, por las emociones que producen en nosotros. Entonces, ¿es válido editar todo tipo de imágenes?

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS



Título de la actividad: “Dibuja sin papel”
Objetivo: Identificaré el objetivo, los beneficios y riesgos del uso del algún programa para editar imágenes.

Instrucciones

Identifiquen y seleccionen con una X qué fue lo que se les cambió a las siguientes imágenes:

- A) Oscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



- A) Oscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



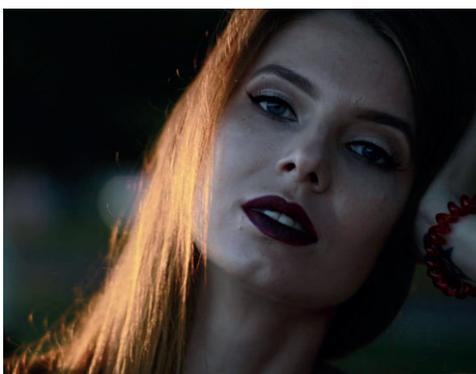
- A) Oscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



- A) Oscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



- A) Oscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



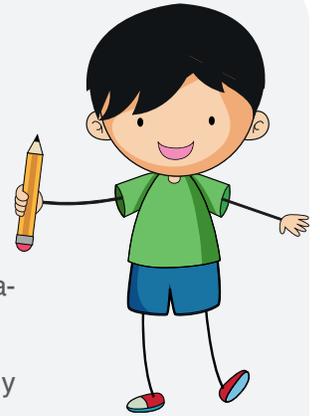
Reflexión

No todas las imágenes que ves en internet son verdaderas. Por ello es importante verificarlas siempre.

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	“Dibuja sin papel”
Habilidad:	Gestión de la información
Medio:	Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes)
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Los alumnos identificarán las diferencias fotográficas realizadas con un programa digital.
Habilidades:	Juicio crítico, creación de contenido, toma de decisiones y trabajo en equipo.



Introducción

La edición digital de las imágenes se expande cada día más, porque la fotografía se transfiere directo a una computadora en donde se puede realizar la edición. Posteriormente se pueden utilizar en publicaciones de revistas, libros, periódicos, catálogos y otros medios impresos, para dar a conocer un producto, creando carteles o imágenes impactantes y llamativas, que atraen la atención, y despiertan determinadas emociones en el público al que va dirigido.

En el área educativa, la edición de imágenes tiene diferentes usos, algunos pueden ser para la presentación de algún proyecto, la ilustración de trabajos, el desarrollar habilidades digitales como la creatividad, para expresar lo que sentimos o queremos, como hacer una tarjeta con imágenes de manera divertida para regalar en eventos especiales como por ejemplo Navidad o el día del amor y la amistad.

Como podemos ver, los fines para retocar una imagen son variados y lo importante es que como docentes desarrollemos en nuestros alumnos ese pensamiento crítico que les ayudará a identificar cuándo es válido o no, correcto o incorrecto modificar imágenes.

Material

- Plumas y lápices
- Hoja de actividad

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Descripción

1. *Repartir la hoja de actividades a cada alumno.*
2. *Pedirle a los alumnos que lean el objetivo y las instrucciones de la actividad.*
3. *Se dará un tiempo para que contesten la actividad de manera individual.*
4. *Al finalizar el tiempo señalado, pedir a los alumnos que den una opinión de la actividad.*

Reflexión

Es importante aprender a analizar las imágenes y los mensajes que nos llegan de diferentes medios, pues muchas veces, no reflejan la realidad.

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN



Título de la actividad:

“Dibuja sin papel”

Objetivo:

Analizaré cuál es el propósito y emitiré un juicio crítico sobre las siguientes imágenes modificadas a través de algún programa de edición de imágenes.

Instrucciones

Observa muy bien las imágenes y contesta las siguientes preguntas.



1.- ¿Cuáles son las modificaciones que hicieron en éstas imágenes?

2.- ¿Cuál es el propósito?

3.- ¿Es correcto modificar éste tipo de fotografías? Si/No ¿Por qué?



1.- ¿Cuáles son las modificaciones que hicieron en éstas imágenes?

2.- ¿Cuál es el propósito?

3.- ¿Es correcto modificar éste tipo de fotografías?

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Observa muy bien las imágenes y contesta las siguientes preguntas.



1.- ¿Cuáles son las modificaciones que hicieron en éstas imágenes?

2.- ¿Cuál es el propósito?

3.- ¿Es correcto modificar éste tipo de fotografías? Si/No ¿Por qué?



1.- ¿Cuáles son las modificaciones que hicieron en éstas imágenes?

2.- ¿Cuál es el propósito?

3.- ¿Es correcto modificar éste tipo de fotografías? Si/No ¿Por qué?

Reflexión

¿Te das cuenta?
Cuando veas imágenes asegúrate de analizar lo que te proponen.

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:	“Dibuja sin papel”
Habilidad:	Gestión de la información
Medio:	Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes)
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	De manera creativa, el alumno diseñará una imagen con un mensaje positivo, mediante el uso de la aplicación paint.
Habilidades:	Juicio crítico, creación de contenido, toma de decisiones y trabajo en equipo.



Introducción

La gestión de la Información va más allá de revisar la objetividad de las imágenes, gestionar la información implica distinguir información verdadera y falsa, contenido bueno y dañino, identificar los contactos confiables y dudosos en línea.

En la escuela los docentes pueden fomentar el desarrollo de esta habilidad, mediante actividades de investigación que puedan ayudar a los niños a identificar contenido verdadero y falso, adecuado e inadecuado.

El que los niños tengan desarrollada ésta habilidad les ayudará no sólo a hacer investigaciones o trabajos de calidad, si no que les ayudará a disminuir los riesgos a los que se pueden exponer por un uso inadecuado en internet y con las redes sociales.

Material

- Computadora
- Programa: Microsoft Paint
- Hoja de actividad

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Descripción

1. *Dividir al grupo de 4 a 5 personas.*
2. *Explicar a los alumnos que de manera creativa diseñen una imagen con las herramientas digitales como Microsoft Paint sobre el tema de la amistad.*
3. *En caso de que no cuenten con estos programas, en el espacio podrán diseñar su propia imagen, usando colores y lápices.*
4. *Entregar a cada uno de los alumnos la hoja actividad.*
5. *Elegir a un alumno que lea en voz alta el objetivo de la actividad.*
7. *Al terminar su diseño presentarán sus trabajos ante el grupo.*

Reflexión

Por el gran impacto que tiene las imágenes en internet es importante usemos la creatividad con responsabilidad. La gestión de la información es una habilidad básica para hacer un uso adecuado y seguro en Internet. Tú puedes crear contenidos de calidad, que tengan un mensaje positivo.

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN



Título de la actividad: "Dibuja sin papel"
Objetivo: Elaboraré una imagen creativa y divertida utilizando el programa paint.

Instrucciones

De manera muy creativa editen una imagen utilizando el programa paint anunciando un mensaje positivo sobre la amistad o bien en el espacio podrán diseñar su propia imagen, usando colores y lápices.



Reflexión

Por el gran impacto que tiene las imágenes en internet es importante que usemos la creatividad con responsabilidad. La gestión de la información es una habilidad básica para hacer un uso adecuado y seguro en Internet. Tú puedes crear contenidos de calidad, que tengan un mensaje positivo.