

# MI NUEVO COMPAÑERO CONOCE LA CIRUGÍA PLÁSTICA



UNIDAD DIDÁCTICA LLEVADA A CABO CON EL GRUPO DE IMAGEN  
Y COMUNICACIÓN DE 2º DE LA ESO DEL CURSO 2008/2009.

Profesor: Paco Agüero

## QUE, QUIÉNES Y DÓNDE

---

La asignatura: una nueva asignatura llamada Imagen y Comunicación que se imparte en 2º de la ESO en dos sesiones cada semana.

El grupo de trabajo: 23 alumnos de 2º de la ESO.

El profesor: Paco Agüero.

El aula: un espacio dotado de 15 ordenadores para uso de los alumnos, más un puesto central para el profesor con zona de proyección.

## ALGUNAS CONSIDERACIONES PREVIAS

---

Si hay ordenadores habrá que **usarlos**.

### El uso.

Usar implica hacer servir una cosa para algo. En este caso la cosa es el ordenador y el algo tiene que ver con los contenidos de la materia que se enseña, en este caso, relativos al lenguaje de la imagen.

Por lo tanto primer objetivo: transmitir al alumno que lo importante no es aprender a usar una herramienta, ya que ésta se aprende usándola, sino los conocimientos e ideas que puede desarrollar con ella.

Conclusión: “aprender a usar” el martillo es sencillo y con la práctica se puede desarrollar una gran destreza pero, sin mayor ambición, después solo querremos coleccionar martillos y estar a la última en las nuevas tendencias de martillos.

(nota: esta obviedad parece que no la tuvieron en cuenta los que pensaron que sería “educativo” tener una asignatura que enseñara a usar el ordenador; por qué no también una asignatura que enseñara a usar el lápiz, o el martillo, o...)

## El mito

Un ordenador no es una herramienta cualquiera, es la "nueva herramienta". Toda nueva herramienta siempre seduce con su magia y la magia y la ignorancia siempre han sido una pareja muy peligrosa. En el aula los alumnos entran en clase y directamente se abalanzan delante de la pantalla y la miran, toda oscura... Como "no son tontos" saben que el uso de un botón hace que esta magia comience.

Por lo tanto segundo objetivo: Para "dejar de ser tontos" no vale con ser solo usuario (un *lince* con el martillo) sino que además es importante desarrollar, en este orden, la tarea de pensar y el placer de imaginar.

Conclusión: con un martillo se pueden dar golpes sin ton ni son o se puede construir algo, claro esta que con ayuda de otras herramientas. (nota: algunos hechiceros y vendedores creen que en el futuro solo debería haber ordenadores en las aulas, y entonces todo será perfecto).

## La imagen

Nuestra tarea de pensar, aquello sobre lo que vamos a aprender haciendo uso del ordenador (pero también de otras herramientas), tiene relación con un lenguaje, que como todos los lenguajes, genera los símbolos con los que entendemos e imaginamos el mundo. Haciendo imágenes aprendemos a verlas y no solo a mirarlas. Podrá ser mágico aquello que hagamos, o no, pero conoceremos sus secretos, aprenderemos.

Por lo tanto tercer objetivo: Desarrollar la tarea de pensar y el placer de imaginar aprendiendo con la cocina de las imágenes.

Conclusión: el martillo no es lo más importante pero en el camino hemos ido aprendiendo también algunas cosas sobre él que no hubieran ocurrido siendo simplemente usuarios. (nota: muchos aparatos son ordenadores; un ordenador es, con diferencia, más complejo que un martillo, razón de más para entenderlo, usarlo no basta).

## EL TALLER

---

### A la tarea

Una imagen que nos acompaña siempre es nuestra propia imagen: la vemos reflejada en el espejo, en fotografías, en nuestros sueños, en la expresión de los que nos miran o escuchan, incluso nos la imaginamos cuando otros nos miran o escuchan.

Ante un hecho de importancia como este podemos correr el peligro de tomárnoslo demasiado en serio. Es por esto que jugar con nuestra propia imagen y con las de los demás podría suponer un ejercicio saludable y además instructivo.

1

La tarea de cada alumno consiste en realizar, utilizando un programa de retoque fotográfico, la caricatura de un "nuevo compañero", mezclando, como en un pequeño *frankenstein* digital, partes del retrato de varios compañeros con el suyo propio



2

Se toman unos primeros planos de los alumnos con diferentes expresiones. Se les pide que exageren el gesto hasta lo caricaturesco.



3

Tenemos así un banco de imágenes que se usarán como base para realizar las caricaturas



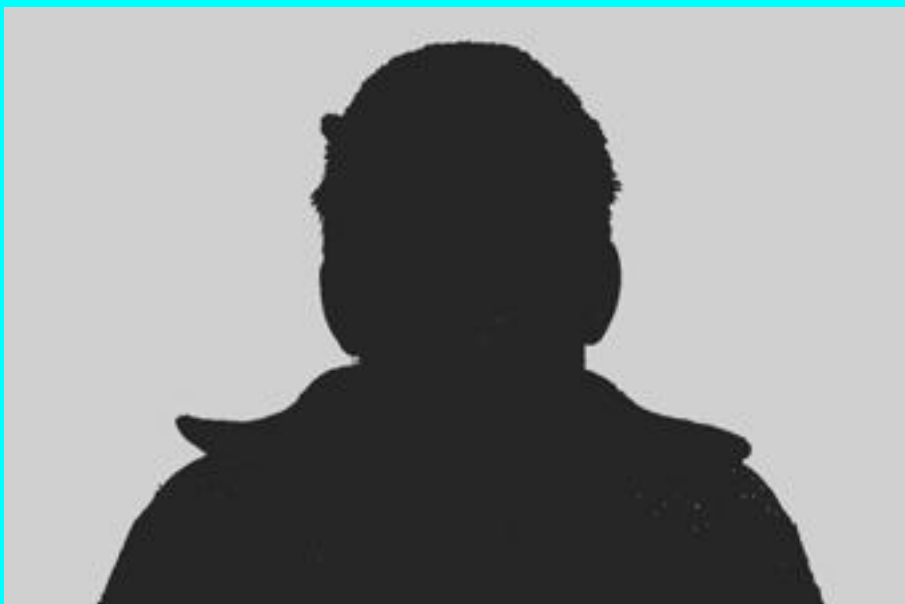
4

Se enseñan algunos conceptos básicos sobre la imagen digital, edición y exportación, así como la forma de aplicarlos con el uso de herramientas propias de una aplicación de retoque fotográfico.



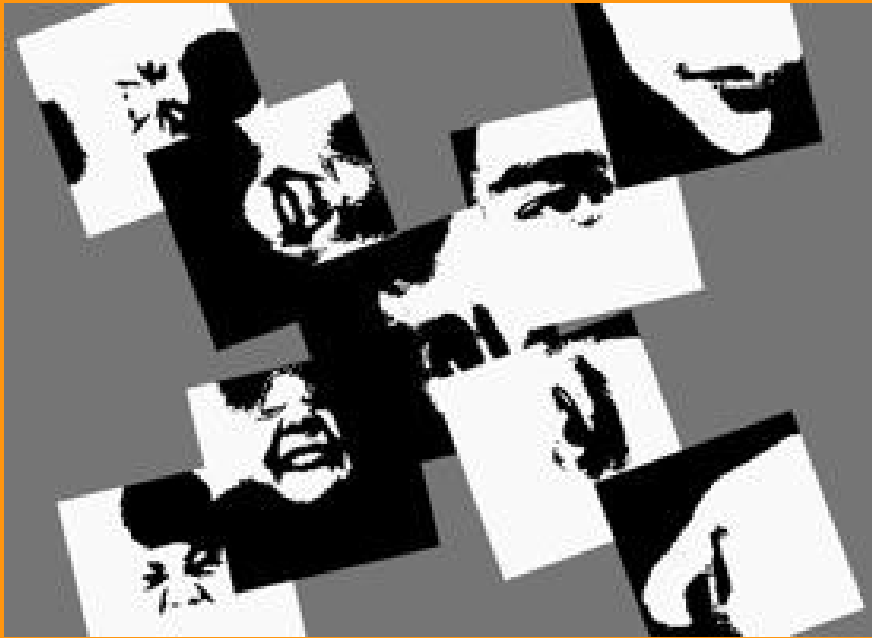
5

Se muestra como hacer selecciones de una imagen para trabajar el color, el contraste, la transparencia, su ubicación en la composición, así como el trabajo por capas.



4

Los alumnos importan, seleccionan, recortan, colocan, escalan, ajustan tonos y contrastes...



5

Y con el "nuevo compañero" a punto se realiza un último retoque que consiste en estirar algunas partes del retrato utilizando una malla que distorsiona el espacio cartesiano en el que se distribuyen los píxeles.



Cada alumno ha "pintado" a su "nuevo compañero" y ha cambiado el fondo a una tonalidad azul-verdosa con la finalidad de disponer de un cromatismo para que sus retratos se puedan reutilizar en una presentación final como trabajo de grupo. De esta forma se dispone el contexto adecuado, una retrato grupal, para que se vayan presentando uno a uno los "nuevos compañeros".

- ¿Quién se presenta primero?.

