

# USO DE IMÁGENES E ILUSTRACIONES DIGITALES EN EL AULA

---

Las imágenes y las ilustraciones tienen la capacidad de motivar a los estudiantes, y mucho ha facilitado la tarea de enseñar de los docentes. Las imágenes e ilustraciones como recursos, hoy son de gran accesibilidad, resultan un recurso flexible, por tanto modificable, son posibles de compartir en diversos formatos, están al alcance de todos los docentes y estudiantes y se pueden utilizar y reutilizar en cualquier momento.

El uso de estos recursos podrá facilitar la comprensión de contenidos o será de utilidad a los jóvenes para producir sus propios contenidos y elaborar proyectos o tareas en los que se incluyan actividades asociadas al uso de ilustraciones e imágenes digitales.

Entonces las ilustraciones e imágenes digitales pueden ser de dos tipos:

1. Las extraídas de la realidad para potenciar una explicación y/o contenido
2. Las que caben en el contenido creado por el usuario, aquí está la posibilidad de producir, comentar y clasificar, tanto desde la perspectiva del docente como del estudiante.

## Usos educativos de las imágenes e ilustraciones digitales

A continuación se enumeran una serie de posibles usos educativos de las imágenes e ilustraciones digitales, estas pueden resultar una guía de utilidad para quien se decida a usarlas en clases:



**Universidad del Desarrollo**  
Centro de Innovación Docente

1. Para ilustrar los conceptos y mostrar ejemplos de lo que se expone. Son de ayuda cuando no es posible visitar o acceder a un objeto o lugar, por ejemplo un sitio histórico, un modelo en 3D de una ciudad griega.
2. Para motivar la discusión acerca de un tema, extrayendo de las imágenes múltiples aspectos y perspectivas, por ejemplo, el uso de imágenes para retratar las condiciones de vida de un pueblo, identificar las características de una guerra, etc.
3. Para reforzar y ampliar el lenguaje y los términos de un objeto de discusión, utilizando términos específicos, por ejemplo: objetos arqueológicos, los componentes de la estructura celular, identificación de denominaciones científicas a especies y plantas.
4. El crear colecciones de imágenes e ilustraciones de referencia para ayudar en los proyectos e investigaciones de los estudiantes
5. Para trabajar en identificar procedimientos, por ejemplo: los pasos de un procedimiento médico.
6. Para estimular la creatividad de los estudiantes , y a partir de una imagen escribir un relato o narración
7. Para fomentar las habilidades de pensamiento crítico (por ejemplo, describir una fotografía desde muchos puntos de vista diferentes)
8. Para ilustrar casos de estudio, textos, documentos históricos, artículos periodísticos, análisis artísticos, si el texto resulta un poco ambiguo una imagen puede definir puntos.
9. Para mejorar las habilidades de comunicación visual por medio de la decodificación del mensaje de una fotografía
10. Para documentar un evento y analizar la práctica, por ejemplo tomar imágenes y notas en una salida a terreno, o en un trabajo de campo.
11. Para evaluar conocimientos de los estudiantes, su comprensión y capacidad de observación (por ejemplo, Historia del Arte, Medicina)

A continuación se propone una metodología para trabajar imágenes e ilustraciones digitales que incluye 4 etapas:

***Etapas 1, obtención y selección de imágenes:***

Existen diversos dispositivos que facilitan la toma de imágenes a los docentes y estudiantes a través de celulares y cámaras fotográficas.

Para la selección de ilustraciones e imágenes, se puede utilizar un buscador para localizar en internet imágenes existentes, pero es necesario en este caso que los docentes y estudiantes respeten los derechos de autor y reconocer los créditos correspondientes. De lo contrario se pueden utilizar bancos de imágenes de dominio público.

***Etapas 2: Analizar imágenes***

Se pueden implementar análisis de diverso tipo por ejemplo:

1. Desarrollar colección digital como mecanismo de clasificación
2. Extraer a partir de construcciones arquitectónicas las figuras geométricas

Para realizar análisis de imágenes se pueden seguir los siguientes pasos:

- a. *Observaciones:* estudiar la imagen, fotografía y/o ilustración digital para generar una impresión inicial. Luego observar los detalles, dividir la imagen por cuadrantes e identificar sus elementos.
- b. *Inferencias:* escribir los aspectos que parecen más relevantes y que se podrían inferir de la fotografía.
- c. *Preguntar:* ¿qué preguntas surgen a partir de la foto?



### ***Etapa 3: Crear productos basados en imágenes***



Es la posibilidad de solicitar a los estudiantes algún producto digital a partir de imágenes e ilustraciones digitales algunos ejemplos de productos:



### ***Etapa 4: Comunicar/compartir ideas y comprensiones***

Luego de elaborados los productos la posibilidad de comunicar y compartir los resultados y productos a través de diversas fuentes digitales enriquece el proceso de aprendizaje.

#### **Herramientas de utilidad:**

	<a href="https://pixabay.com/es/">https://pixabay.com/es/</a> Encuentra y comparte imágenes de dominio público de alta calidad
	<a href="http://www.flickr.com/">http://www.flickr.com/</a> Permite compartir imágenes propias y usar las de otros que han publicado y las han dejado para libre uso. Además permite la creación de slideshows o presentaciones con las imágenes que se han subido y compartir en diversos medios digitales.



**Universidad del Desarrollo**  
Centro de Innovación Docente

**Fuentes:**

1. Informe Horizon (2007). New Media Consortium y la Universidad Oberta de Catalunya
2. Glen L. Bull, Lynn L. Bell, “Teaching with digital images: acquire, analyze, create and communicate”, 2005. ISTE (International Society for Technology Education)
3. López García y otro. “Uso de imágenes digitales en el aula”, documento publicado para sitio educativo Eduteka.org, 2011, disponible en: [http://www.eduteka.org/Imagenes\\_Aula.php](http://www.eduteka.org/Imagenes_Aula.php)