

El programa del mes

Hoy trabajamos con ... la Historia del Arte

Alfonso Trillo
Profesor de Bachillerato

El tema de hoy no resulta fácil trabajarlo en la forma acostumbrada, puesto que los programas de descarga gratuita que encontramos en la red no reúnen los requisitos mínimos que necesita una materia de estas características. Nos referimos fundamentalmente a la calidad de las imágenes.

Por este motivo hoy sugerimos dos vías de trabajo. La primera de ellas es la elaboración de materiales propios de trabajo. Después de llevar varios meses utilizando los programas creados por varios autores es posible que a algunos de vosotros ya os empiece a picar la necesidad de empezar a hacer vuestros pinitos. Hoy tenéis una oportunidad. Para ello podemos empezar utilizando nuestra aplicación favorita: el CLIC.

Una vez más nos dirigimos a la dirección: <http://www.educador.com/actividad/actividad.asp>

En esta página hacemos clic en el apartado de recursos. Aquí encontraremos todas las herramientas necesarias para crear nuestras propias actividades.

La primera herramienta es el **Paintshop pro**.



Es un buen editor de imágenes cuya principal función es crear, importar y exportar gráficos en la mayoría de formatos existentes. De esta manera podremos preparar las imágenes necesarias para darle vida a nuestra creación.

El proceso de instalación es sencillo. Primero debemos descargar en un mismo directorio los tres archivos setup. Una vez hecho esto, sólo hay que seguir las instrucciones del instalador.

Enseguida podemos empezar a trabajar. Sólo nos faltan las imágenes. ¿De dónde las sacamos?

La primera opción es buscarlas en un libro de texto y luego capturarlas con un scanner. Este sistema tiene una ventaja, la calidad de las imágenes, y un inconveniente, el tiempo que necesitamos para scanear y retocar las imágenes.

Una segunda opción es buscar las imágenes necesarias en internet. Para ello podemos usar un buscador, por ejemplo el **Google**.

<http://www.google.com>



El **google** tiene un buscador de imágenes que funciona igual que los buscadores convencionales. Tan sólo hay que marcar la pestaña "imágenes" y escribir en la caja el nombre de la obra de arte que buscamos.

Los resultados de la búsqueda suelen ser sorprendentes. Enseguida aparecen las diferentes imágenes encontradas y sólo hay que seleccionar aquella que nos interesa. Una cosa importante. Debajo de cada foto aparecen las características de la misma, incluido el tamaño. Una resolución de 200x300 pixels es suficientemente buena para ilustrar nuestros trabajos con clic.

Para capturarla sólo hay que dar los siguientes pasos:

Hacer clic en la foto que hemos seleccionado. El google nos divide la pantalla en dos zonas horizontales. En la parte superior aparece la fotografía y en la parte de abajo la página web a la que pertenece. Una vez más hay que hacer clic sobre la fotografía. Esta aparecerá en un tamaño mayor que antes. Para guardarla debemos hacer clic sobre ella, con el botón de la derecha, y guardarla en el directorio que hemos elegido.



Una vez que tenemos las imágenes con las que ilustrar nuestras actividades debemos diseñarlas y crearlas. Normalmente sería suficiente con las aplicaciones que vienen incluidas en el clic, pero en otras ocasiones puede apetecernos un camino más fácil.

Una de las aplicaciones que nos puede facilitar el trabajo es la denominada wordsearch. Su función es la de generar sopas de letras. Lo único que tenemos que hacer es introducir las palabras que deseamos que nuestros alumnos busquen y el propio programa se encarga de generar la actividad.

Si a pesar de todas estas recomendaciones no nos sentimos con fuerza para realizar nuestras propias actividades, siempre podemos utilizar los muchos programas comerciales. Destacamos los editados por CC&P: "Historia del Arte Universal", "El museo de Orsay" o "El museo del Prado". ■

La página web del mes

VIRTUAL LIBRARY MUSEUMS PAGES

<http://www.museophile.com> es un directorio de museos on-line que nos ofrece la posibilidad de elaborar una serie de sesiones educativas, en las que nuestros alumnos puedan estudiar las obras de arte más famosas mientras visitan de forma virtual los museos donde se conservan.

A pesar de que un primer vistazo no resulta nada atractivo, hay que reconocer que la cantidad de información útil que proporciona es abrumadora. Sirva como ejemplo el número de museos españoles que recoge el directorio: 149. A esto hay que añadirle subdirectorios y otros enlaces de interés.

Museophile.com está en inglés, pero esto no supone ninguna dificultad para aquellos que tienen un conocimiento básico de dicha lengua, puesto que el acceso a los diferentes subdirectorios es bastante claro, aún en una lengua extranjera.

Una vez seleccionado el museo que nos interesa podemos encontrar diferentes actividades que podemos utilizar en el aula: cuadros explicados detalladamente (la actividad "mirar un cuadro" del museo del Prado es muy completa), visitas virtuales a las salas más emblemáticas de algunos museos (digna de visitar la correspondiente al Louvre) o completas exposiciones virtuales que nos acercan el museo a la pantalla de nuestro ordenador (imprescindible la página web del museo nacional arqueológico de Tarragona).



Kohl Children's Museum
of Greater Chicago

En el apartado infantil, además de museos para niños, también podemos encontrar una biblioteca infantil, juegos, videoclips y otras direcciones de interés. En resumen, una buena cantidad de recursos que nos ayuden a introducir a nuestros hijos y alumnos en el mundo del arte al tiempo que se familiarizan con las nuevas tecnologías. ■



Asimismo, la página nos ofrece otros dos elementos que pueden dar bastante juego en el aula.

El primero de ellos es el Virtual Museum for Children. En este apartado podemos encontrar un buen número de museos que seguro interesan a los más pequeños.