



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Sala, Gabriela Margarita

Los recursos didácticos en las artes visuales. Proyecto de innovación/intervención



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Sala, G. M. (2026). *Los recursos didácticos en las artes visuales. Proyecto de innovación/intervención. (Trabajo final integrador). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes*
<http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/6144>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

Los Recursos Didácticos en las Artes Visuales. Proyecto de Innovación/Intervención

Trabajo final integrador

Gabriela Margarita Sala

gmdeboniss@gmail.com

Resumen

El proyecto se desarrolla dentro del contexto institucional, Escuela de Artes Visuales “Miguel Ángel Galgano”, ubicada en la ciudad de Olavarría, provincia de Buenos Aires, Argentina. En la Institución se dicta la carrera de Diseño Gráfico y el Profesorado de Artes Visuales con tres orientaciones en Grabado, Escultura y Dibujo.

La institución lleva más de 30 años ofreciendo servicios educativos en la modalidad de educación artística en dos niveles: nivel superior artístico; nivel de cursos y talleres de educación artística.

La Educación Artística es una modalidad del Sistema Educativo Argentino que va más allá de los tres niveles educativos (Inicial, Primario y Secundario).

El transmitir saberes y desarrollar capacidades vinculadas al arte y a la cultura, en sus diferentes lenguajes (Música, Artes Visuales, Teatro, Danza y Lenguaje Audiovisual), desarrollan la interpretación crítica de los discursos en la contemporaneidad, cuestión primordial para la construcción de la identidad y de la soberanía. Es por ello, que la Escuela de Artes Visuales “Miguel Ángel Galgano”, promueve las siguientes acciones y prácticas dentro de su propuesta de proyecto educativo.

En la institución además de contar con el Profesorado de Artes visuales, también se desarrolla la mencionada carrera de Diseño Gráfico, donde por medio de la elaboración de este proyecto, se presentará un curso de capacitación que abarcara ambas carreras para la confección de recursos didácticos orientada a las artes visuales y una actualización del entorno virtual de aprendizaje (EVA), aplicando lo estudiado y adquirido durante la Especialización en Docencia en Entornos Virtuales (EDEV) para combinar y ofrecer diversas posibilidades a la modalidad de dichas carreras.

Índice

Introducción.....	4
Metodología.....	6
Objetivos.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	8
Estado del Arte.....	8
Lo que rige la Escuela de Artes Visuales “Miguel Angel Galgano”	8
Los Proyectos de diseños curriculares en Artes Visuales.....	9
Carrera del Profesorado de AV.....	9
Carrera de Diseño Gráfico (DG).....	9
Los Docentes de las AV.....	10
Descripción del Proyecto.....	10
Detección de necesidades.....	11
Estado de Intervención. Problemática.....	13
Caracterización del Proyecto(Cambio de título a	16
1er eje: Educación Virtual.....	17
2do eje: Sistema E-learning.....	19
3er eje: Recursos Didácticos.....	21
Fundamentación de Proyecto de Curso de los Recursos didácticos en las AV.....	26
Diseño Educativo.....	28
Diseño de Curso.....	29

Diseño Metodológico.....	32
Agentes de la Capacitación.....	33
Tutor.....	33
El Docente Virtual.....	35
Los objetivos del proyecto curso.....	37
Tres secciones para el planeamiento de curso.....	38
Secuenciación de contenidos, plan de trabajo.....	39
Selección de Materiales Didácticos, Tipos y Formatos.....	41
Evaluación.....	46
Conclusión.....	49
Referencia Bibliográfica.....	55
Anexo I.....	58
Anexo II.....	61
Anexo III.....	68

Introducción

Las tecnologías de información (TIC) y la Educación Artística nos invitan a reflexionar sobre el uso pedagógico de estas áreas, donde nos ayuda en un futuro cercano a concebir nuevas herramientas, medios para mejorar y enriquecer la construcción de conocimiento, dando como resultado potenciar la enseñanza y aprendizaje.

En el presente proyecto, se busca la capacitación y actualización docente partiendo de la necesidades que hoy acontecen, donde es importante entender el carácter comunicacional de los medios en el área artística.

Además se hará referencia al ingreso de las nuevas tecnologías en la enseñanza artística y la Cultura Digital para visualizar la manera en que estas posibilitan el desarrollo de nuevas estrategias en los procesos de enseñanza.

Las Escuelas de Educación Artística del Ministerio de Educación de la Provincia de Buenos Aires, define una ambiciosa política curricular considerando la necesidad del sistema educativo bonaerense, con diversos objetivos, donde la evaluación, revisión, actualización, elaboración e implementación de diseños y propuestas curriculares habilitan al espacio de trabajo áulico. (Resolución N° 771 de 2023 Escuelas de Educación Artística. 9 de marzo 2023)

Es por ello qué, en la Escuela de Artes Visuales “Miguel Ángel Galgano” de la ciudad de Olavarría, busca constantemente reever y detectar las necesidades que abarca al cuerpo docente, para así contar con una actualización en la elaboración de diversas propuestas, partiendo de los materiales didácticos para las carreras que ofrece la Institución en sus diferentes orientaciones.

Dicha actualización y elaboración de recursos didácticos servirá a los profesionales de la educación artística para incorporar, no solo saberes pedagógicos y tecnológicos, sino involucrar áreas de las Artes Visuales (AV).

Ver las AV desde un lado tecnológico, sirve a los trabajadores docentes a “observar el contexto actual de producción y de circulación artística que incluye todo tipo de soportes y medios. Esta concepción abarca diferentes disciplinas y lenguajes artísticos, es decir, distintos formatos simbólicos como son la música, el teatro, la danza, los lenguajes multimediales, las artes visuales, etcétera. Las tecnologías de la información y la comunicación, a su vez, modifican las formas de concebir y producir imágenes, potenciando diversas habilidades, como la apropiación de estímulos visuales a gran velocidad, facilidad para realizar diferentes tareas al mismo tiempo, la apropiación de lenguajes que se expresan a través de diversos soportes” (Capasso y Jean 2013, p. 4).

Por consiguiente, este proyecto final de innovación, explica el diseño de un curso formativo para la implementación de los recursos didácticos en las AV, fundamentando la elaboración del mismo.

Los entornos virtuales para la educación que han surgido en los últimos tiempos, tienen un rol de importancia, activando en gran medida, procesos de cambios que propician la multiplicidad de formatos.

Tanto los nuevos escenarios educativos y el proceso de diseño de los materiales didácticos, se ven en constante actualización a través del tiempo. Por consiguiente, forman parte de propuestas educativas que incluyen y que deben preguntar, cuál es el sentido y particularidades de los materiales que se extienden como parte de las educación virtual.

A su vez toda formación educativa, tiene un papel central a la hora de transmitir información, conocimientos, objetivos y valores en el seno de una educación transformadora. Las artes implican la búsqueda de espacios formales e informales para

obtener recursos que sean útiles a la hora de proponer y aportar una transformación educativa.

Es por ello que partiendo de una acción diagnóstica concreta del objeto de estudio, contextualizando la problemática, se desarrollaran estrategias desde un enfoque teórico-práctico en la elaboración de materiales y herramientas en los entornos de formación virtual, principalmente en las artes visuales, para así contar con una presentación de innovación en este proyecto final, llevando a cabo dichas acciones, para la apropiación del material de estudio y por consiguiente brindando recursos útiles en las diversas disciplinas de la enseñanza y aprendizaje en la virtualidad.

Metodología

La metodología a trabajar servirá para “producir evidencias empíricas y una serie de estrategias de análisis” (Sautú, 2003, p.15), que partirá desde el contexto y su población; una construcción de instrumentos de observación e instrumentos de medición.

Los instrumentos de medición se llevaron a cabo por medio de encuestas en formularios de Google (Anexo 1), contando con una investigación y acción preliminar que sirvió como antecedentes de datos cuantitativos y cualitativos. Las encuestas estuvieron orientadas a directivos, docentes y estudiantes de la institución.

Como resultante de los instrumentos recabados, se espera una puesta en relación de la problemática general de la institución y las herramientas que cuentan los sujetos del lugar con respecto a la enseñanza y aprendizaje dentro de los entornos virtuales, planteando una acción a futuro.

Los procedimientos que se diagraman para llevar a cabo la elaboración de las propuestas del curso, es por medio de una planificación estratégica partiendo de la práctica. De este modo,

el diseño del curso contará con una Planificación/Programación acorde a las necesidades que los agentes educativos e institución que contará con:

- Fundamentación
- Contexto
- Objetivos y Expectativas de logro
- Selección de contenidos
- Secuenciación de los contenidos/metodología
- Selección de materiales y recursos
- Evaluación de los aprendizajes. Feldman, D. y Palamidessi, M. (2001, p.11).

En este trabajo, el proyecto de Los Recursos Didácticos en las Artes Visuales, se presenta como una herramienta transformadora para la adquisición de conceptos y saberes en la enseñanza virtual. A su vez, permitirá una participación activa de los agentes, que ya cuentan con un perfil profesional docente con saberes previos.

El tiempo estipulado para la concreción de este proyecto es de aproximadamente seis meses, donde permitirá un enriquecimiento y dará sostenibilidad a los procesos de producción teórica y permitiendo articular fluidamente los saberes adquiridos.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar un curso de capacitación virtual para la elaboración de recursos didácticos y uso de herramientas virtuales para la enseñanza en las artes y la comunicación visual, orientada a los docentes del profesorado de artes visuales y la carrera de diseño gráfico.

Objetivos Específicos

- Definir cuáles son los recursos del entorno virtual más convenientes para la enseñanza de los conocimientos en las artes visuales.
- Elaborar una propuesta de enseñanza en función de las necesidades de los docentes y los estudiantes.
- Presentar recursos que requiera el curso de capacitación, para la enseñanza y evaluación en los entornos virtuales.
- Actualizar el abordaje de tecnologías digitales en la enseñanza y aprendizaje.
- Diseñar experiencias evaluativas cualitativas del curso de Recursos Didácticos en las Artes Visuales.
- Realizar una prueba piloto en grupos de trabajo, evaluando actividades y materiales.

Estado del Arte

Lo que rige la Escuela de Artes Visuales “Miguel Angel Galgano”

La propuesta curricular de las Escuelas de Educación Artística de la provincia de Buenos Aires, tiene un proceso de actualización en las diferentes ofertas educativas, tanto para los niveles obligatorios, como así también, en el resto de las instituciones con sus respectivas modalidades.

Según la Resolución N° 2023-771 de Escuelas de Educación Artística, en los últimos años a la fecha, la Dirección de Educación Artística relee la actualización de diferentes propuestas curriculares e hizo que en la actualidad se adecue a las nuevas realidades sociales que atraviesan las instituciones educativas.

Se propone también a los docentes, nuevos desafíos en la integración de la educación con respecto a la enseñanza de las artes, las cuales son un pilar imprescindible en estos

tiempos. A su vez, este proyecto intenta impulsar a las artes en dicha integración en el área educativa, pero en la actualidad resulta importante incluir e integrar las nuevas tecnologías de la comunicación (TIC), en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que ayuda a enriquecer de manera significativa la dinámica dentro de los contextos áulicos.

Los Proyectos de diseños curriculares en Artes Visuales

La normativa anteriormente mencionada que rige a la Escuela de Artes Visuales, ha elaborado los diseños curriculares de Educación Artística a partir de un proceso de consultas a docentes, egresados, equipos directivos y alumnos de las instituciones que dictan las siguientes carreras en la provincia de Buenos Aires.

Carrera del Profesorado de AV

La carrera del Profesorado de Artes Visuales, las prácticas artísticas contribuyen al desarrollo de capacidades que permiten interpretar la realidad y favorecer el pensamiento abstracto, crítico y divergente. A su vez, el arte impacta en estrategias metodológicas y pedagógicas en las diferentes orientaciones (grabado, pintura y escultura), donde en las últimas décadas se ha trabajado la subjetividad, la cultura y la técnica con categorías separadas.

Carrera de Diseño Gráfico (DG)

La carrera de Diseño Gráfico, cuenta con la formación de profesionales con una sólida formación conceptual, artística y técnica. Esta recurre a la creatividad para la comunicación visual y simbólica por un otro, generando comunicaciones que invocan la metáfora, la ironía y el humor como materiales imprescindibles de su producción.

El diseño gráfico, el lenguaje visual y la palabra, constituyen la vía para comunicar conceptos, ideas, imágenes, abordando temas de la comunicación visual.

Los Docentes de las AV

Los profesionales docentes tienen una particularidad que se centra en la enseñanza de los lenguajes artísticos, posicionado frente al arte y la cultura, su producción, transmisión y transformación en diversos contextos, por lo cual cobran relevancia los saberes disciplinares propios de su campo vinculados a la producción, en estrecha relación con el análisis y la crítica conceptual.

La relación con los ámbitos pedagógicos e institucionales, hacen que sus proyectos pedagógicos sean articulados con las diversas áreas del arte, dentro del marco de cada área que establece el Proyecto Institucional de la Escuela de Artes Visuales, donde los objetivos principales es que se centran en potenciar la identidad institucional y desarrollar la profesionalización docente.

Descripción del Proyecto

En primera instancia se describe la detección de necesidades del espacio a trabajar, poniendo énfasis en una estrategia integral que toma conocimiento del contexto externo e interno de la cual está sumergida la Institución . Esta detección de necesidades se dio por un diagnóstico exhaustivo y encuestas que logró desarrollar la problemática del caso.

Determinar la detección de necesidades para la capacitación es el inicio de un proceso, donde el procedimiento parte del análisis de los insumos con que cuenta la Institución y en particular de las características de los profesionales docentes, “ para conocer con mayor exactitud las deficiencias del personal en cuanto al desempeño de las tareas inherentes a sus

puestos de trabajo, señalando la distancia entre lo que «se hace» y lo que «debe hacerse».”
(Roberto Pinto Villatoro. 1992, p.12)

A su vez la necesidad de capacitación nos abordará la problemática donde radica el principal causal para la organización e implementación del Proyecto de Curso de los Materiales Didácticos en las Artes.

Detección de necesidades

En la propuesta de curso/tutoría, la actualización permanente es parte de “ la detección de necesidades de capacitación y se tiene en cuenta el *input* con el que cuente todo proceso de capacitación.” (MMD. E-learning. 2019. Clase 3, p.7)

El reconocimiento de esta actividad, abarca el análisis en donde el proyecto está involucrado en La Escuela de Artes Visuales “Miguel Ángel Galgano”, que cuenta con 59 profesionales docentes que trabajan en ambas carreras, donde cada agente cuenta con saberes específicos con respecto a las artes y a la formación docente.

Este número es significativo para el tratamiento, en donde se disponen diferentes profesiones, como son Profesores en Artes Visuales, Danza, Teatro, Filosofía, Literatura, Bibliotecaria, Tecnicos, Tecnicos Gráficos, Diseñadores Gráficos, Diseñadores Industriales, Comunicadores Sociales, Licenciados en Educación, entre otros.

Contar con un gran cuerpo docente, este reconocimiento de necesidad de una capacitación con respecto a los recursos didácticos, nos acerca ciertos interrogantes preliminares cómo:

1. ¿Qué debería saber y para qué deberían actualizarse los profesionales docentes que trabajan en la institución para desenvolverse bien con las TIC y recursos didácticos?
2. ¿Qué deberían saber y qué habilidades tienen que desarrollar para los recursos didácticos dentro de las AV?

Estas preguntas llevaron a responder y resolver la búsqueda de una serie de preguntas para la realización de la encuesta, donde primero se tenía que saber con qué contaban los docentes con respecto a las tic y que conocimiento del caso en cuestión tenían sobre los recursos didácticos dentro de las artes.

No deja de ser un tema donde, “el área de capacitación que se tenga y considere que una persona, se forma y desarrolla habilidades en principio, per se.” (MMD. E-learning. 2019. Clase 3)

Esta nueva adquisición de conocimiento, habilidades e integración de saberes con respecto a las artes, no la realiza una persona por sí misma sino que se capacita conjuntamente. Es por ello que en este ámbito institucional se necesita que el conocimiento adquirido y las diversas habilidades se puedan desarrollar en función de cómo desarrollarse y se apliquen en función de un contexto propio, con fines particulares y para llevar a cabo tareas específicas dentro de las AV.

La construcción del diagnóstico inicial se realizó de manera individual hacia los distintos actores institucionales, teniendo en cuenta el relevamiento realizado durante los meses de noviembre del año 2022 y principio del año 2023.

En principio, este diagnóstico fue dado por instrumentos que fueron, documentación institucional y entrevistas bajo la consigna de “la implementación de recursos didácticos” y “con qué recursos cuenta la institución para la implementación de estos”, como también sobre una educación ideal vs la educación real.

Por otra parte, arrojó los objetivos que llega a dirigir las actividades de la institución (meta) en el marco institucional de escuela, donde se tiene en cuenta el contexto, las cuestiones edilicias para la apropiación del lugar y qué se debe conocer y hacer para desempeñarse dentro de esta, teniendo en cuenta las tareas de cada docente de la institución.

La importancia del análisis de las necesidades para la capacitación, es que no obedezcan a reclamos aislados, es por ello que fue valioso una correcta detección de necesidades y problemática, y que esta determine el por qué capacitar, orientar el para qué y así indicar el cómo capacitar.

A continuación se mencionan cinco conceptos claves, que se tienen en cuenta para el análisis no solo de la problemática de la institución, sino para los datos arrojados de las encuestas.

1er concepto: Estado de intervención.

2do concepto: Apropiación de medios tecnológicos.

3er concepto: Diseñar y producir materiales didácticos en las artes visuales.

4to concepto: Nuevas maneras de abordar contenidos.

5to concepto: El enfoque pedagógico-didáctico y el uso de tecnologías.

Estado de Intervención. Problemática.

Para la capacitación de Curso sobre los Recursos Didácticos en las Artes, la encuesta que se realizó, constaba de preguntas en general cerradas, donde según Pinto Villatoro, R. (1992) dice que, “Las preguntas cerradas limitan en todos los casos las respuestas de las personas a ciertas respuestas como «no» «sí», «bueno» «poco» «regular», etcétera. Estas preguntas se utilizan sobre todo, cuando se va hacer una tabulación o resumen de datos con base en las respuestas, o bien, cuando se desean conocer apreciaciones subjetivas de algún hecho”. (p.10)

Los resultados arrojaron que, el 100% pertenece al cuerpo docente y que pertenecen al Partido de Olavarria, Bs As. En su conjunto, el 58,3% pertenecen a la Carrera del Profesorado de Artes Visuales y un 41,7% corresponden a la Carrera de Diseño Gráfico

(Anexo I. Gráfico 4) y que el 100% de los encuestados tienen acceso a computadoras personales.

Por otra parte, el 50% cuenta con algún Sitio Web, Blog o Red Social como medio de información para la enseñanza, pero un 16,7% menciona que no utiliza ningún medio de información, lo que resalta la reiteración de contenidos vinculados a pedagogía y didáctica formal, con abordajes similares en distintas materias y talleres afines a las carreras, con una falta de integración, articulación y ciertas resistencias a las TIC en las artes, principalmente en los talleres troncales que se dictan en ambas carreras (Anexo I. Gráfico 6).

En relación con la utilización de los programas o herramientas informáticas virtuales, un 83.3% de los docentes los utiliza como repositorio de materiales de consulta para que sus estudiantes puedan acceder a dicha información, y que el 8,3% utiliza Google Drive. Esto deja al descubierto la falta de implementación del Campus Virtual Institucional que provee el InFOD¹, donde 66.7% no utiliza dicho medio, buscando otras herramientas y organización de cursada por fuera de lo institucional, sin contar con un registro formal. (Anexo I. Gráfico 7 y 8)

Asimismo el 91.7% considera que es necesario contar con áreas de capacitación con respecto a las TIC en las Artes Visuales, aunque el 83.3% realiza producciones de materiales didácticos por medio de las TIC. (Anexo I. Gráfico 10 -11)

Otra problemática que subyace en la institución es la falta de cargos de más bibliotecarios y Asesores Tecnológicos, esto hace que el funcionamiento de la biblioteca no sea adecuado o no exista una biblioteca virtual, teniendo dificultades al acceso a retirar materiales de consulta o equipos tecnológicos, particularmente en el último punto de la encuesta, donde menciona una de los docentes que, “Es posible y necesario. La biblioteca digital de la escuela es clave para empezar a transitar ese camino”.

¹ Instituto Nacional de Formación Docente. <https://www.argentina.gob.ar/educacion/infod>

Por otra lado, desde el análisis observable, una de las necesidades importantes es el área edilicia, ya que la institución no cuenta con espacios ni infraestructura necesaria para la incorporación de un centro tecnológico y con suficientes elementos para su contextualización, esto pone en énfasis la falta consolidación y una inestabilidad institucional en cuanto a las brechas tecnológicas y el acceso a la conectividad.

La adecuación del edificio propio, que recientemente fue inaugurado, hace que el acondicionamiento y su reestructuración de los espacios para la instrucción llevasen tiempo y recursos económicos, para que estos sean acordes a las carreras que se dictan (mobiliario, herramientas, dispositivos, tecnologías, etc).

Al mismo tiempo, las prácticas de enseñanza a través de la implementación de proyectos interdisciplinarios, intercátedras y extramuros, no son suficientes o no se llegan a concretar a lo largo del ciclo lectivo, donde el último punto destaca la falta de comunicación de la escuela hacia afuera y de la comunidad a la escuela.

Dichas referencias hacen mención a los ajustes de la dinámica y la cultura institucional a la normativa vigente que por otro lado, en los distintos actores institucionales aún subyacen normas y concepciones que ya no tienen vigencia, pero que sin embargo subsisten porque están arraigadas y se hacen evidentes cuando surge algún problema pedagógico y/o académico (Plenaria Institucional realizadas en el año 2023).

Para concluir, la propuesta del armado de una plataforma institucional y la utilización del campus virtual, podría ser posible para que los distintos actores pueda tener acceso digitalizado a toda la documentación institucional, por ejemplo acceder a datos, notas, fichas y proyectos de cátedras, seguimiento de los estudiantes y profesores, y hasta inscripciones de materias o finales, ya que al día de hoy toda la documentación o inscripción es de manera física.

Caracterización del Proyecto

Para la caracterización del proyecto es importante tener algunos de los principales conceptos definidos, donde estos nos brindan los ejes fundamentales del mismo.

La educación virtual en los entornos virtuales, el sistema e-learning y los recursos didácticos son piezas fundamentales para el desarrollo del Curso en las AV, ya que estos son principalmente el modo de llevar a cabo el proyecto. Tener dichos conceptos definidos desde el inicio, ayudará a sumergirnos e incorporar a los agentes de las AV a las diversas técnicas comunicacionales en la virtualidad.

1er eje: Educación Virtual.

A lo largo del tiempo, la Educación a Distancia ha evolucionado a los entornos de una Educación Virtual, donde “Internet ha venido a confirmar y reforzar todas las ventajas que los estudiosos de la educación a distancia asignaban desde hace mucho tiempo a esta modalidad educativa (García Aretio, 1986, 1987, 1994, 2001): apertura, flexibilidad, eficacia, privacidad y, sobre todo, interactividad. (García Arieto.2007, p.8) Este término se encuentra como “Educación en entornos virtuales” y hace referencia a un modelo por el cual ciertas funciones propias de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, son vehiculizadas por medio de las TIC.

Esta dinámica está asociada al uso de una plataforma tecnológica o campus virtual, pudiendo consolidar las TIC como canal de comunicación y el acceso a los diversos recursos didácticos.

Además, la interacción de estos escenarios educativos diferentes a los tradicionales, hace que se pueda contar con un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que consiste en el conjunto de las distintas funcionalidades, asociadas a la actividad didáctica.

Es importante destacar que la educación a distancia y los entornos de aprendizaje no son recientes y no se trata de una propuesta nueva, sino que es necesario que dichos escenarios sean adecuados para las prácticas docentes, la enseñanza y el aprendizaje de los usuarios, y así determinar ciertas tecnologías para cada ámbito como un nuevo paradigma educativo.

Es por eso que se toma como referencia a la EVA, donde esta “permite la creación y mantenimiento de comunidades virtuales, proporcionando los servicios con los que cada comunidad se identifica, y que garantizan la integración, enriquecimiento y fidelidad de sus miembros” (MMD-FEV. 2019. Clase 5) .

En la actualidad, nos encontramos con dichas prácticas educativas con respecto a los entornos virtuales, con una perspectiva más sólida, ampliando y diversificando cursos que pueden llegar a ser formativos a medida de una formación y/o actualización continua. Desarrollar un contexto virtualizado, prosiguiendo con los principales temas vinculados y continuar con diversas orientaciones que trae las artes, pueden ser útil para gestionar el tiempo y los ritmos educativos, trayendo consigo adentrarse en esta modalidad educativa dentro del ámbito artístico, donde en su mayoría son talleres y que al día de hoy persisten práctica tradicionalistas.

Si bien se pone en discusión la calidad de los entornos virtuales de aprendizaje, la necesidad de valorar cierta calidad en los programas de enseñanza, se los denominó e-learning o “enseñanza y aprendizaje digitales”, que más adelante se menciona.

Esto trae aparejado cierta preocupación, que “ ha propiciado el surgimiento de iniciativas diferentes que vienen ofreciendo directrices, criterios, estándares e indicadores para la valoración de la calidad de los soportes, materiales, comunicación..., de las citadas plataformas o entornos virtuales. La mayor parte de las propuestas y modelos giran, o bien en torno al modelo EFQM o a los sistemas basados en el benchmarking, que pretenden dar

herramientas e indicaciones para mejorar las prácticas a partir de la observación, la comparación y la cooperación basada en las buenas prácticas.” Garcia Arieto (2007, p.12)

La escena del educar en un entorno virtual se lleva a cabo de evaluar y proponer esta modalidad, que determina que la docencia virtual sea efectiva en la experiencia, en el uso de los medios informáticos y que influya en el desarrollo de habilidades de herramientas y específicas para la docencia. A su vez, que exista la familiaridad de la enseñanza virtual y la flexibilidad para el proceso docente desde las prácticas del aprendizaje en las TIC.

Por esa razón, el por qué del entorno o aulas virtuales y que según Barbera y Badia (2005) estas “emergen en la educación superior”, trayendo consigo “el desarrollo de esta modalidad educativa a distancia tecnológica, poniendo en duda la propia diferenciación que ha habido tradicionalmente entre educación presencial y educación a distancia, e influye y hace replantearse muchos de los procesos educativos que se están dando actualmente en las aulas presenciales de educación superior, especialmente cuando se propone la combinación del uso del aula presencial y del aula virtual, lo que se ha convenido en denominar de forma generalizada «aprendizaje combinado».” (p.2)

Hoy nos encontramos en la formación en el siglo XXI, donde es necesaria la actualización continua, ya que está se encuentra en una constante evolución, hacia modelos más relacionados con la web 2.0 o software social, que Barroso y Cubero (2013) nos explican que “todos estaremos de acuerdo que una de las transformaciones más interesantes que se han producido en Internet en los últimos tiempos, viene de la mano de la web 2.0, que vendría caracterizada por diferentes aspectos” (p.77).

Por lo tanto la evolución de la educación a distancia, nos invita a evaluar el significado que las tecnologías de la información que se están adquiriendo en nuestra sociedad en general y principalmente en la educación, puesto que esta proporciona el pasaje de lo analógico a lo

virtual, teniendo consigo diversas acciones a realizar dentro de determinada modalidad educativa, como es el caso de las AV.

Incorporar nuevos saberes desde lo virtual y crear determinadas comunidades para el aprendizaje, lleva consigo una de las tendencias que existen y que se encuentran en evolución constante, como es el E-learning, que en el siguiente apartado se mencionara dicho concepto e implementación.

2do eje: Sistema E-learning

Uno de los conceptos que tiene relevancia para la implementación en el curso es el Sistema E-learning (Electronic Learning), donde su significado es el "aprendizaje electrónico" y como tal, este puede ser comprendido como cualquier actividad educativa o formativa que haga uso de medios electrónicos para llevar a cabo parte o la totalidad de la acción educativa o formativa.

Este sistema, ayudará a definir la planificación y estrategia para la elaboración del curso, definiendo distintas perspectivas, que van desde estrechar toda formación transversal en el uso de las tecnologías y por otra parte, una formación exclusivamente para las tecnologías en internet.

Si bien el concepto de e-learning tiene fuerte presencia en el ámbito empresarial-corporativo, en este espacio se lo considera como distintos tipos de aprendizaje que hacen al uso de los medios o recursos, siendo de forma sincrónica o asincrónica.

Este tipo de aprendizaje se implementa para que los docentes y futuros docentes en las artes se encarguen de los nuevos contextos, las necesidades y demandas, que de alguna manera se solicitan en la actualidad y en las prácticas áulicas.

Si bien la institución en donde se aplicará dicho curso, por medio del sistema e-learning es tradicionalmente presencial y de alguna manera es preciso que existan combinaciones de la

formación presencial y virtual, que parten de la necesidad de la institución e ir adquiriendo nuevos contextos y acciones formativas, que desafían a dichos profesionales de la educación.

Para la propuesta de implementación del Sistema E-learning, se tiene en cuenta diversas etapas, que propone Cabero,

- 1) Un enfoque tecnológico,
- 2) El contenido,
- 3) Un enfoque metodológico,
- 4) Un enfoque sistémico, y
- 5) El e-learning 2.0. (Barroso y Cubero. 2013, p.78).

Desde el enfoque tecnológico, incluyen los sitios web y la aplicación de aulas virtuales, buscando las herramientas, los medios y las necesidades de los aspirantes. En este enfoque, a su vez se refiere a cómo se aplica el conocimiento organizado de manera que los usuarios en su mayoría comprendan la organización y la enseñanza por este medio. Si bien es mucho más profundo este enfoque a desarrollar con sus características, es importante tener en cuenta, el aspecto cultural, donde se establece dicho enfoque; la selección de contenidos, la comprobación de lo seleccionado y por último si es la factible.

En cuanto al enfoque de contenidos, como principal elemento, son los materiales que se adaptan a los formatos de la web, que en el siguiente eje se los menciona como Recursos Didácticos para la Educación en la Virtualidad.

Continuando con la etapa metodológica, esta se encuentra centrada en la colaboración y la flexibilidad, llevándonos al enfoque sistémico, donde la idea de sistema o secuencia lógica de los procesos de ejecución de un proyecto, se formulan objetivos, organización de actividades, y finalmente obteniendo un material. Aquí también varios autores lo mencionan

como un enfoque centrado en productos, otro en procesos para el desempeño y de competencia, que van desde el procesos de planificación educativa centrada en los estudiantes/usuarios, este mismo como receptor de la materia del aprendizaje y ser el desarrollador de la misma con cierta autonomía, finalizando en una transformación en cuanto a pruebas de rendimiento en su práctica como usuario/estudiante y docente.

Por último, la etapa de e-learning 2.0, donde este ha evolucionado y puede llegar a funcionar, ya que los usuarios deben tener una implicación directa en el proceso de aprendizaje, aplicado un esfuerzo cognitivo superior al que se requiere para procesos de formación tradicional, y que al mismo tiempo se debe tener ciertos cambios de actitud respecto a los modelos tradicionales de formación la virtual.

Para concluir con este eje transversal, fue necesario que el diseño de curso, sea llevado a cabo en el marco de un programa de Capacitación/Actualización, que a su vez es elaborado en función de un relevamiento exhaustivo de las necesidades de capacitación.

Quienes reciben la demanda para desarrollar el curso de e-learning se tiene en cuenta la estrategia en la que está inmerso (qué necesidades de capacitación cubre y hacia dónde se quiere llegar) y el grupo objetivo de aprendizaje (usuarios/estudiantes con características particulares).

3er eje: Recursos Didácticos

Este eje lleva a conectar los contenidos o medios didácticos para generar estrategias en el desempeño profesional y principalmente en la docencia virtual, donde el proceso de producción de materiales didácticos son importantes para el entorno en el cual se desempeñará el curso.

Clasificar dichos materiales nos invita a pensar en cómo trabajar con las tecnologías, priorizando los propósitos pedagógico y buscar que dichos materiales tengan un sentido para

los usuarios/estudiantes, tanto desde el punto de vista cognitivo como semiótico, es decir que al utilizar la tecnología sea desde una lógica de apropiación y uso, donde estos puedan interactuar con los recursos tecnológicos.

Éste apartado trata de vincular los medios, las mediaciones didácticas y culturales a las que en la actualidad se gestan por los cambios tecnológicos, sociales y culturales, que imponen nuevas maneras de leer textos, visualizar las imágenes e interacción de las mismas y lo audiovisual en ciertos escenarios. Estas, a su vez, impactan necesariamente en los hábitos y disciplinas, es por eso que aquí se abren ciertos interrogantes para investigar, clasificar y finalmente desarrollar ante las respuestas de ciertos escenarios en la educación. Es aquí que los avances tecnológicos y las apropiaciones significativas, corren con tiempos y velocidades distintas y es por eso que las enseñanzas en los entornos virtuales se encuentran en constante evolución.

Cuando se habla de una propuesta de enseñanza, se piensa en diferentes variables, para desarrollar diversos propósitos que sirvan a los estudiantes a orientar o guiar ciertos contenidos, y que a su vez, como anteriormente se mencionó, respondan a ciertos interrogantes, entre ellas seleccionar material que faciliten la comprensión de los estudiantes, como menciona Moreira (2004), donde dice que “ los medios de enseñanza o materiales didácticos son uno de los ejes vertebradores de gran parte de las acciones de enseñanza y aprendizaje desarrolladas en cualquiera de los niveles y modalidades de educación.” (p.150)

La importancia de los recursos didácticos da origen a dicho proyecto de curso, teniendo en cuenta la relación mediada entre los entornos virtuales y las artes visuales, y cómo estos deben operar desde el espacio y contexto en el cual se utilizaran.

Por otra parte, las artes construyen un significado en la contemporaneidad social, que se pueden encontrar en diversos procesos multidisciplinares que se ven sujetas también a cambios sociales, donde se tiene que pensar en distintos tipos de acciones.

Cuando se interactúa en diferentes áreas, el tráfico es semiótico, pero cuando se trabajan, se realizan con una intención y por esta razón es legítimo preguntar el porqué, el para qué y cómo de lo que se hace.

Llevarlo al terreno de las artes, nos invita a pensar el pasaje de lo abstracto a lo conceptual, como por ejemplo, qué se puede hacer con las imágenes y que no puedo hacer con la escritura y viceversa o qué se puede hacer con diversas técnicas y que no para lograr una mejor producción. Aquí se presentan diversos recursos de representación y se los clasifica teniendo en cuenta para que se puede utilizar de forma conjunta aportando significativamente. A continuación se clasifican dichos materiales didácticos basados en diversos agentes educativos.

La primera clasificación que se propone son los materiales destinados al profesor, que tienen como objetivo colaborar con los docentes en la enseñanza, para su desarrollo profesional, innovación y puesta en marcha. Libros dirigidos, documentos curriculares elaborados por autoridades educativas, guías didácticas o publicaciones de revistas y sitios especializados, entre otros.

El conjunto de materiales destinados específicamente al profesor, se destaca los siguientes: los documentos oficiales que ofrecen el diseño y prescripciones del currículum y las normas para su puesta en práctica; el material de apoyo al profesorado (ejemplificaciones de unidades didácticas, memorias de experiencias innovadoras...); la bibliografía pedagógica (libros sobre teoría y desarrollo de la enseñanza y el currículum, revistas educativas...), y las guías didácticas o del profesor (que acompañan a los libros de texto y otros materiales). (Área Moreira, 2004, p.150)

La segunda característica son los materiales destinados al estudiante, donde estos son elaborados con el objetivo de que los estudiantes desarrollen aprendizajes en relación con una materia o disciplina determinada. Estos son para brindar información (textos), ejercicios (guías de problemas) y los que promueven el desarrollo de habilidades y estrategias (videos). Es importante que este tipo de materiales se adapten a las características de los usuarios.

Por otra parte Moreira (2004) destaca los rasgos de este tipo de materiales, que son de mediador o intermediario entre el estudiante, el conocimiento y la cultura; el material es un intermediario entre el alumnado y un conjunto de exigencias o requisitos de aprendizaje establecidos por la administración educativa en sus programas educativos oficiales, y los materiales deben adecuarse a las características específicas del alumnado al que se dirige. (p.150)

En tercera instancia se presenta a los agentes educativos como productor de materiales, es decir materiales elaborados por una estructura centralizada en la producción, que incluyen materiales didácticos elaborados por distintos niveles de la autoridad educativa, editoriales y prensa de producción de contenidos. El área centralizada de instituciones educativas, dedicada estrictamente a la producción de materiales didácticos, que en el proyecto de curso se intenta que tengan un diseño integrador institucional para la Escuela de Artes Visuales.

La cuarta clasificación está relacionada al material de apoyo a las actividades de enseñanza y aprendizaje, en la que están elaborados para situaciones particulares o donde cada docente genere un producto de una selección de materiales disponibles. Estos se caracterizan por una estrategia que dispone el docente, que pueden ser de un sentido más amplio, como la visualización, el recorrido del mismo y/o la manipulación, para finalmente se adquiera un sentido del aprendizaje y que pueden ser complementarios para una propuesta inicial.

Por último y quinta clasificación que se propone los materiales de autoaprendizaje, ya que estos son más bien autoasistidos y proponen una experiencia de aprendizaje más completa, no requieren de la comunicación con otros y son en sí mismos la experiencia educativa. Estos a su vez, cumplen con objetivos específicos y explícitos, uno o más recorridos, actividades y propuesta de evaluación, y que a su vez incluyen una respuesta más rápida en el aprendizaje.

Las anteriores caracterizaciones sobre los materiales didácticos nos ayudan a entender los diversos *tipos* para la aplicación en el proyecto de curso en cuestión y que a su vez, nos facilitan cierta información para generar un nuevo esquema como también otros autores proponen, que se tomarán como modelo para dicho proyecto de curso.

Asimismo “establecer un primer nivel de diferenciación educativa entre estos materiales virtualizados, bien como una alternativa o bien como un complemento a otras clasificaciones basadas en criterios sobre sus características físicas o sus peculiaridades tecnológicas.” (Elena Barberá y Antoni Badía.2004, cap.5. p.130)

A continuación se presenta de manera sintética la clasificación de los materiales para utilizar en las aulas virtuales, vinculándola con diferentes tipos de funciones educativas que cada material puede cumplir. Además conforman los tres criterios orientadores que servirán a los docentes y futuros docentes como una propuesta de clasificación de los materiales que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el curso.

Tabla 1. Tipos de materiales, su función y ejemplos.

Tipos de Materiales	Función	Ejemplos
<i>Para acceder al contenido</i>	<i>Permite a los usuarios el acceso a los materiales.</i>	<i>Índices, fichero de datos, una base de datos documental, repositorios, buscadores.</i>
<i>De contenido</i>	<i>Soporte de los principales contenidos de las unidades didácticas.</i>	<i>libros de textos digitales, audio, medios audiovisuales, multimedia, guías hipertextuales, etc.</i>
<i>Que proporcionan soporte al proceso de construcción del conocimiento</i>	<i>Ayuda a los usuarios en su proceso de construcción de conocimiento.</i>	<i>Aplicaciones informáticas (procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, mapas conceptuales, pizarras, programas específicos, etc.)</i>

Fuente: Elaborado en base a Barberá y Badia. 2004, p125.

Fundamentación del Proyecto de Curso de los Recursos didácticos en las AV

Para la elaboración de la fundamentación del proyecto de curso, existen dos requisitos para que sea completa y correcta. Una, explica las prioridades y urgencia del problema en la que se encuentran la Educación Artística en el establecimiento y busca soluciones concretas. El segundo, es el por qué del proyecto, que formula a la propuesta de solución, para que sea la más adecuada y viable para resolver diversos problemas.

Para el análisis de dicha justificación nos encontramos con necesidades que se elaboraron por medio de encuestas y entrevistas, que arrojaron la existencia de mecanismo para satisfacer necesidades o expresar el funcionamiento de determinados recursos que son insuficientes y se desea mejorar la calidad de lo que se interviene.

En consecuencia se llevó a cabo un análisis y la identificación del problema mencionando aquellos efectos de la no intervención y las consideraciones que se tiene que tener para las piezas fundamentales de dicho proyecto de curso.

Una de las cuestiones a considerar, son las razones técnicas, que son más bien las objetivas (necesidades y problemas y magnitudes del mismo), en que la necesidad de ejecución indica quizás la conformación de un programa más amplio y troncal para la institución y donde aquí se pone en cuestión otros tipo de asuntos, que son las políticas, que son puramente políticas educativas y de gestión institucional interna, que en pocas palabras sería lograr que el proyecto se concrete o realice o sea aprobado desde dichas orientaciones políticas a un plan general para su implementación.

Otro de los puntos que se tiene en cuenta para la elaboración es la naturaleza de la estrategia de acción, donde se indica las trayectorias seleccionadas para llevar a cabo las acciones consideradas necesarias para lograr los objetivos propuestos.

Los recursos internos y externos, son inicialmente la fase de diagnóstico y refleja la fundamentación del proyecto, donde se visualiza cuáles son las prioridades de la institución, la existencia de recursos y que cuenta para resolver el problema que condiciona en gran medida la ejecución y viabilidad del proyecto.

A su vez, el análisis de costo beneficio/oportunidad y los efectos e impacto que puede tener en los participantes. Así mismo, se selecciona, evalúa y prioriza el proyecto, donde se formula y se diseña el mismo para el resultado quedando reflejado en la parte del documento que contiene el proyecto (anexo 3).

En resumen y teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, el curso sobre Recursos Didácticos en las Artes Visuales se fundamenta en la necesidad de equipar a los educadores con las herramientas y estrategias adecuadas para facilitar un aprendizaje significativo y efectivo en el campo artístico. Se abordarán los recursos didácticos tradicionales, que son propias de los docentes en las artes visuales sumando los recursos didácticos digitales, integrando cada área recursos específicos en los diseños curriculares y sus unidades para su implementación.

Los docentes en las AV no solo deben dominar las técnicas en sus prácticas, es por ello que en el contexto actual educativo estos requiere que posean habilidades pedagógicas y didácticas más avanzadas.

Diseño Educativo

Para definir el diseño educativo, es importante tener en cuenta o aproximarse a la tarea de planeamiento para la capacitación del curso y como toda planificación, la elaboración de un diseño educativo, exige de una idea global que va construyéndose progresivamente.

El plan de diseño se constituye en la combinación de los elementos que adquieren sentido en relación al conjunto, es aquí que se contemplan definiciones iniciales y características al diseño de como planificar y donde se diferencian los diversos componentes, que en las páginas siguientes se presentan.

Aquí se manifestaran la relación de las partes desde una mirada interna y externa, con relación a la demanda que corresponde las necesidades.

Para la elaboración, se analizó los elementos y la organización del mismo, donde se tiene en cuenta la secuenciación de estos y el diseñar el curso tomando como partida, el tiempo de duración del proyecto, en la que se constituyen los datos de organización, estableciendo los meses de las que serán asignadas. A su vez, los contenidos que formulan la especificidad de los temas que serán tratados.

Si bien en primera instancia se refiere a nivel general y la oferta del área a la cual se trabajara, esta acción establece lo interdisciplinario de la institución e integra áreas de contenidos y prácticas afines para la implementación en los profesionales docentes.

La elaboración surge del diagnóstico sistemático, donde el resultado es motivar e incentivar a los participantes de las carreras de la institución a este modo de capacitación, que tiene como elemento fundamental el desarrollo profesional y la circulación de la existencia de

dicho curso, para que los diversos agentes educativos accedan a la oferta de la actualización educativa. Para esto, se incluyen datos que permiten reconocer y comprender los objetivos y características que tiene el programa de curso, su fundamentación, mecanismos de inscripción, requisitos y contribución que tendrán los beneficiarios del curso, como también los contenidos centrales y formas de trabajo.

La importancia del curso presentado, es el por qué o cómo.

Ernesto Gore (1998) menciona que,

los propósitos del desarrollo (...) orientan a la oferta de adquisición de nuevas capacidades. Dentro del grupo de los propósitos de desarrollo podemos considerar dos subclases, de acuerdo con la índole de la modificación que se intente introducir. Cuando se procura alcanzar mejores niveles operativos en la actividad que se está desarrollando, podemos hablar de propósitos de punta (actualización, entrenamiento en el empleo de tecnología). Si se trata de modificar, a corto o mediano plazo, la relación de los individuos entre sí o de los individuos con la tecnología (como en el caso de los programas de sensibilización), la oferta está orientada por un propósito de cambio. (Cap.10, p.5)

Es por ello, que ambos propósitos que propone el autor, son esenciales en este diseño de este proyecto, teniendo presente lo anteriormente mencionado, donde se explica el tipo de diseño de curso, explayando diversas características a la hora de la implementación para la enseñanza virtual.

Diseño de Curso

En el siguiente apartado, se determina la relación a las nuevas formas de enseñanza virtual, entre quienes aprenden y enseñan, el medio y como estas se relacionan.

Inicialmente el diseño de curso se caracteriza por una serie de aperturas:

- El Espacio y sus alcances, dónde no está limitada a un lugar físico determinado, sino que intenta alcanzar una amplia cobertura geográfica.
- El Tiempo, permitiendo el uso flexible, adaptándose al ritmo de estudio de cada participante y permitiendo una autoadministración del tiempo de estudio. Aquí lo llamaremos sincrónico y asincrónico.
- La Población, atendiendo a gran cantidad de participantes.
- Los Medios, estableciendo una relación pedagógica mediatizada, utilizando los diversos medios tecnológicos.

Primeramente la búsqueda de una alternativa no presencial, destinada a una población de profesionales docentes y no docentes, donde los participantes tendrán que tener conocimientos previos de las TIC, habilidades de uso de computadora e internet, para la realización del curso e-learning y una buena oratoria y dicción para la realización de medios audiovisuales. A su vez, una articulación entre las disciplinas de las áreas del arte, medios audiovisuales y de comunicación.

Planteando como misión, la capacitación profesional docente y no docente dentro de la institución, que hasta hoy en día no se ha desarrollado una capacitación concreta en cuanto a los recursos didácticos, salvo capacitaciones externas que puede llegar a realizar los agentes por medio del InFod referidos a temáticas específicas y principalmente destinada a docentes en actividad.

Es aquí el diseño de curso plantea una opción viable, desde el espacio y tiempo ya que generalmente los participantes no disponen de tiempo necesario para asistir presencialmente, por lo que puede contar con la opción de un curso virtual autoasistido y que se encuentre disponible para cuando se desee realizar el mismo.

Teniendo en cuenta las características del diseño, se detalla cómo se llevará a cabo la capacitación dentro de un *espacio* virtual, en la que ofrece formación y apoyo técnico

pedagógico para maestros, profesores y directivos en ejercicio, y también se encarga de promover y coordinar el desarrollo de las regulaciones. Para el desarrollo del curso se toma la plataforma de InFOD, ya que la institución cuenta con una y es de utilidad como campus virtual, que a su vez permitirá el uso significativo de la misma para la implementación del curso y futuras prácticas.

Aquí, se tiene en cuenta la garantización de “una plataforma o entorno virtual, que como mínimo posibilite anclar allí los contenidos en sus diferentes formatos, ofrecer todas las posibilidades de comunicación vertical, horizontal, síncrona y asíncrona, facilitar los trabajos en equipo, los procesos de evaluación y la gestión de alumnos”. (Garcia Arieto 2007, p.22)

La educación virtual nos brinda un espacio que alcanza a una *población* mayor para la realización donde la cobertura es aún más amplia y que alcanza a un gran número de profesionales docentes de la institución y futuros docentes.

Al contar con un entorno virtual, el *tiempo* de las intervenciones son combinadas con los objetivos para tomar decisiones, teniendo en cuenta también la duración total de la capacitación dentro del sistema educativo en el año académico o curso lectivo, con una frecuencia en la que se interviene y se definen la periodicidad de encuentros con una cierta extensión del desarrollo. Esto quiere decir que el tiempo de curso requiere de ocho horas (duración) distribuidas en dos encuentros semanales de cuatro horas (frecuencia) a lo largo de seis meses (extensión).

Si bien se establece un tiempo académico, este proyecto consiste en elaborar un programa a desarrollar por fuera de la jornada laboral, flexibilizando dichos tiempos para que se adapte a los posibles destinatarios.

Es importante la intervención del tiempo donde Ernesto Gore (1998) menciona que “El esquema de tiempo completo es frecuente en el caso de programas centrados en la

experiencia o en el desarrollo de actitudes. (...) Conseguir que el sujeto verbalice su experiencia, la convierta en contenido a analizar, la valore, la comparta, demanda procesos muy complejos para los cuales se requieren jornadas largas.” (p.225)

Si bien no se estipula un límite diario de tiempo, este hace que los participantes convivan y combinen las diversas actividades, incluso informalmente y principalmente en su uso didáctico.

Por último y lo que da relevancia al proyecto total del diseño de curso son los *medios*, en los que los participantes establecen una relación pedagógica, integrando una estructura con los materiales en soporte digital, encuentros sincrónico y asincrónico, el propio entorno virtual, la tutoría, el diseño didáctico multimedial y la producción digital.

A través del diseño y la elaboración de las intervenciones específicas de la capacitación se busca que el participante aprenda y que el medio principal de transacción con el contenido sea la elaboración llevada a cabo por etapas y con una instancia de control de calidad transversal a ellas. A continuación se plantea la propuesta metodológica para llevar a cabo el curso.

Diseño Metodológico

El diseño metodológico que se desarrolla en el curso toma como método un modelo procesual, donde “las diversas propuestas para delinear este proceso son formuladas desde distintos marcos y posturas teóricos-metodológicas, algunas más centradas en un enfoque instrumental-prescriptivo y otras atendiendo más a la dimensión contextual y particular de las instituciones.” (Mena y Otros. 2005, p.77)

La propuesta está ubicada en la normativa institucional, partiendo de una política institucional que se desprende de los programas institucionales anteriormente mencionados, complementando y reforzando la enseñanza, fijando ciertos momentos y haciendo referencia a formas particulares de participación de los diversos estudiantes, referenciando al origen

del proyecto ya que partiendo de la necesidades/problemas que se encuentran en su surgimiento, constituyen una “columna vertebral” para desarrollar el proceso metodológico contando con la sistematización de ejes o unidades, teniendo en cuenta la implementación y decisiones preliminares que influyen en la sistematización y concreción del mismo.

La sistematización del curso, cuenta con cuatro ejes temáticos independientes, brindando la opción de iniciar en cualquiera de los ejes dado al momento, trayendo aquí un curso autoasistido.

Desde la dimensión contextual y particular de la institución, la realización del mismo no requiere de recursos humanos externos, ya que en el marco del proceso de normalización de la institución y atendiendo a la transformación de carreras, hay un interesante número de docentes que quedan, por el momento, con horas en disponibilidad, que poseen una titulación de base es Profesorados en: Artes Visuales, Comunicación Social, Diseñadores Gráficos, Filosofía, Psicología. Al mismo tiempo la Secretaría Académica, es la encargada del programa de Informática Educativa, con un equipo responsable de la plataforma de aulas virtuales y cuenta con espacio en los nodos para la realización de esta propuesta.

Agentes de la Capacitación

Tutor

Un elemento clave para la gestión de un sistema de formación virtual es el rol del tutor, actor fundamental por sus competencias y tareas que tendrá en la capacitación.

“La tutoría es un recurso utilizado largamente en la historia de la educación, concebida como el arte de extraer lo que está en la mente del estudiante y ayudarlo a concretar lo que es en potencia y como tutela a través de un maestro privado o particular.” (Malbrán. 2009, p.1)

La figura del tutor del curso, está íntimamente relacionado con el grado de presencialidad que establecerá en el diseño general, siendo así el nexo que interactúa y que se relaciona con los medios de la institución con las necesidades de los usuarios.

Este cuenta con funciones específicas para motivar y promover a los participantes en el estudio de las temáticas propuestas, además de la orientación a los estudiantes ante dudas o dificultades. Este rol, evalúa el proceso de aprendizaje y ayuda a ampliar información sobre temas más complejos, tratando temas claves de gestión de un sistema de formación a distancia, teniendo un rol significativo.

En términos generales el tutor es definido como un educador, un comunicador o especialista de contenido que haya sido profesionalizado para esta posición educativa donde el peso de su actuación es la orientación mediada, la ayuda tutorial conectada electrónicamente para la guía telemática del proceso de aprendizaje del estudiante respetando sus características idiosincráticas, inteligencias múltiples y estilos cognitivos hacia la adaptación de la propuesta tecnológico-educativa si de favorecer la vivencia formadora de un proceso mediado con recursos varios (telemáticos o no) para obtener un producto educativo de calidad. (Fainholc.2005, p.171)

Hasta aquí el concepto del rol del tutor para el curso, que se ocupa de planificar y diseñar un proceso educativo no convencional virtual, semi estructurado, flexible, con propuestas a soluciones de problemas, para la toma de decisiones a confrontar en el terreno a través del estudio de casos, consulta institucionales, administrativa y conectividad virtual.

El Docente Virtual

Los agentes implicados en la “acción” virtual tiene un rol importante en la formación del curso, donde éste debe diseñar y elaborar unidades didácticas digitales tomando

determinadas decisiones. La coordinación y organización de actividades tiene ciertas funciones que deben ser armónicas a ciertas funciones operativas que propone el proyecto.

Seguidamente se caracterizan las funciones que dispone el docente, específicamente en su prácticas, entendiendo el contexto, la intervención e interacción.

- a)** Establecer los objetivos de aprendizaje.
- b)** Seleccionar los contenidos que van a formar parte de la unidad didáctica digital.
- c)** Segmentar los contenidos en materiales en forma de unidades temáticas.
- d)** Confeccionar cada unidad temática, tomando las decisiones oportunas siguiendo las orientaciones de la institución que se han indicado en los apartados anteriores.
- e)** Ordenar las unidades temáticas en una secuencia lógica, siguiendo consignas como la ordenación de menor a mayor complejidad en el aprendizaje del contenido.
- f)** Elaboración de un documento (tomando forma de índice hipertextual) que permite acceder con itinerarios diversos a las unidades temáticas, proveyendo información al estudiante, cuando sea necesario, sobre algunos aspectos de la unidad didáctica, como por ejemplo, la introducción a la tema general, una explicación sobre los factores que aconsejan la ordenación temática que se presenta o una breve explicación de qué unidades temáticas que forman parte de la unidad didáctica.
- g)** Determinar las actividades de enseñanza y aprendizaje que se van a llevar a cabo, concretando los roles de los participantes, los materiales que se deberán consultar, la interacción social que debe producirse, el producto que, cuando sea necesario, deberá desarrollarse, etc.
- h)** y por último, establecer los criterios de evaluación de los aprendizajes. (Barbera y Badia. 2004, p.24)

Los docentes en la actualidad, integran sus actividades profesionales globales en el proceso de enseñanza y aprendizaje con las tecnologías de información y de la comunicación (TIC).

“Con la integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que el profesorado debe aprender a dominar y valorar no es únicamente un nuevo instrumento, o un nuevo sistema de representación del conocimiento, sino una nueva cultura del aprendizaje.” (Pozo y Monereo. 2008. cap.5, por T. Mauri y J.Onrubia, p.133) Es por esta razón que, la organización de los procesos de enseñanza es importante para la oferta educativa del curso de actualización, donde los autores mencionan el “análisis de los cambios de rol y de las nuevas competencias” que el/los docentes debe alcanzar.

Aquí, el rol docente y las competencias adquieren significado en función del cómo se conciben ciertas características en la educación y por otra parte, cómo se entiende ciertas dinámicas de interacción entre los estudiantes, docente y el contenido.

Una de los conceptos que se tiene en cuenta para el desarrollo del curso está vinculada a “los nuevos materiales y metodologías en las TIC y el rendimiento en los alumnos” donde varios autores dicen que, “el profesor es visto fundamentalmente como un diseñador de propuestas de aprendizaje cuya calidad, basada en el aprovechamiento de las posibilidades que las TIC ofrecen para el desarrollo de nuevos materiales.” (Pozo y Monereo. 2008. cap.5, por T. Mauri y J.Onrubia, p.136)

A su vez, el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las TIC, apuesta al desarrollo de competencias de los profesionales que integran a este curso, siendo importante la búsqueda eficaz de materiales y recursos diferentes a los que ya existen; diseñar nuevos materiales; integrar los materiales en el diseño de un curso específico en las artes o al currículum implementando los entornos tecnológicos con los que cuenta la institución; culminando con la revisión de los contenidos curriculares a partir de los cambios y avances en la nueva sociedad y el conocimiento.

En conclusión, la finalidad del rol del docente virtual es que sea lo más objetivo posible para transmitir y modificar ciertas conductas, con el propósito de una enseñanza virtual,

facilitando la transferencia del conocimiento desde expertos en la materia a cambio de que los usuarios utilicen un mismo tipo de criterio y procesos de creación de recursos.

Los objetivos del proyecto curso

En este enunciado se presentan los resultados que “guían” las acciones del proyecto de curso, donde en primer lugar se presentan los objetivos de organización o principal que demanda la elaboración del curso inicialmente, para luego presentar los objetivos específicos, los cuales muestran los logros que el programa puede llegar a producir.

“Explicitar los objetivos es responder a la pregunta para qué se hace. Es decir, se trata de indicar el destino del proyecto o los efectos que se pretenden alcanzar con su realización. Conforman el elemento fundamental, ya que expresan los logros definidos que se busca alcanzar.”(Ander-Egg y Aguilar Idáñez. 2007, p.34)

Dichos autores dicen que el significado de los objetivos, adquieren una clara definición y explicación de los mismos, y que es importante formular los objetivos principales y los específicos garantizando la elaboración de un buen proyecto de curso, para luego contar con una coherencia al conjunto de actividades.

La clasificación para formular los objetivos, trata de responder ciertas preguntas de solución a problemas y de relación entre los posibles participantes. Dicha clasificación se centra en las actitudes, buscando el desarrollo de los mismos y se de ciertas conductas en relación a determinados temas que se abordan.

Otro punto son los objetivos centrados en las destrezas, procurando desarrollar habilidades específicas de determinadas funciones, para la interacción e intercambio con otros profesionales docentes.

Y por último, los objetivos centrados en el conocimiento, donde la actualización profundiza el campo de actividades específicas para el uso de herramientas tecnológicas en las artes

visuales, adquiriendo conocimientos desde una visión global para la organización y trabajo transdisciplinario. Estas tres esferas son útiles para los objetivos específicos asignando prioridades que integra el proyecto de curso, orientando y organizando la experiencia de los sujetos.

Tres secciones para el planeamiento de curso

El diseño del curso consiste en el ordenamiento sistemático de las acciones para alcanzar los objetivos deseados, en la que la explicación de los pasos y niveles de diseño se adapta al concepto de planificación situacional o estratégica. En este caso la planificación del curso es importante para que se forme un equipo de trabajo y fundamentalmente se trabaje en una misma línea.

En esta fase se considera tanto el *cómo* iniciar el proceso de cambio y *cómo* se desarrolla las infraestructuras (tecnología, contenidos y funcionamiento), y para ello la centralidad de planificación y de estrategia se desarrolla durante la elección e implantación de e-learning.

“Aquí influyen aspectos de diversa índole, tanto estratégicos como más puramente operativos.” (Fernández López. 2003, p.42) Se evaluó tres secciones para la planificación de curso que son: la secuenciación de contenidos o plan de trabajo que se quiere desarrollar; la selección de contenidos o mejor dicho, materiales didácticos y sus diversos tipos en el entorno tecnológico; y por último los aspecto de la evaluación que se consideran para dicho curso.

Secuenciación de contenidos, plan de trabajo.

Para la estructura organizativa y de gestión del curso se ordena de manera progresiva, partiendo de lo básico hacia lo más complejo. En este caso un cronograma detallado para planificar sirve para cuándo se abordarán los diferentes temas y en qué tiempo se asignará a

lo que se propone. Además, de contar con el espacio para revisar o reforzar ciertos contenidos según las necesidades del grupo. Este tipo de metodología activa y participativa es esencial para fomentar la participación que a su vez, las estrategias como el aprendizaje basado en problemas concretos y reales, el trabajo colaborativo interdisciplinario y estudios de caso, permitirán que los agentes educativos reflexionen, investiguen y resuelvan situaciones, desarrollando habilidades críticas y prácticas.

Para esto, la estrategia didáctica aspira a la diversificación de actividades por medio del uso de tecnología educativa, siendo así herramientas esenciales para enriquecer la enseñanza, proporcionando recursos interactivos, plataformas de aprendizaje en línea y materiales multimedia. No solo facilitará el acceso a la información, sino que también fomentará el aprendizaje autónomo y a distancia en las futuras prácticas.

La secuenciación de contenidos y la gestión son elementos esenciales para la organización e instrucción efectiva. Una planificación adecuada permite que se adquieran conocimientos de forma progresiva y conectada, mientras que una buena organización del curso asegura que el aprendizaje se dé en un ambiente estructurado, pero flexible, que responde a las necesidades de los estudiantes. Dicha combinación de estos dos aspectos crea un proceso educativo más dinámico e interactivo.

Para que la presente estructura de gestión y organización del diseño de proyecto sea llevada a cabo, primeramente es necesario que quede enmarcado institucionalmente. Esto queda reflejado en un documento (anexo 3, pág.3 y 4) donde se ve la administración del mismo, los ejes que se abordan y tomando así, una estructura y secuencia de las distintas actividades. De esta manera también se exponen las responsabilidades que tendrán los agentes encargados de ejecutar la instrucción.

Autores mencionan que, “es conveniente hacer figurar en el diseño de proyecto” cuestiones como el “organigrama, donde aparezcan claramente señalado en el proyecto dentro de la

organización ejecutante y cómo se inserta en la misma” (Ander- Egg y Alginal Idáñez. 1997, p.59) y para estructurar dicho proyecto, es necesario donde se enmarca, desde un punto funcional para su organización. Este tipo de gestión de proyecto tiene características concretas para llevarse a cabo dentro de un organismo existente, como es la Escuela de Artes Visuales, donde participan diversos funcionarios docentes y no docentes, profesionales y técnicos. En este caso, la realización de este proyecto de curso es una actividad más, complementaria dentro de una unidad administrativa e institucional. Este tipo de organización cuenta con ventajas y dificultades, como mencionan los autores, los que lleva a reformular y plantearlo para la institución en cuestión.

Tabla 2. *Ventajas y dificultades en la gestión de proyecto.*

<i>Ventajas</i>	<i>Dificultades</i>
Integrarse adecuadamente a los propósitos generales de actualización educativa dentro de la institución.	Que se subordinen los objetivos del proyecto los de la Institución o cátedras, desvirtuando los primeros.
Mejorar el aprovechamiento de los recursos tecnológicos existentes en la Institución y a los profesionales involucrados.	Que el proyecto no se registre como una unidad independiente, sino como “algo” dentro de la Institución. Que el personal asignado al proyecto, si realiza otras actividades dentro de la Institución, pueda descuidar las que conciernen directamente al proyecto.

Fuente: Ander- Egg y Alginal Idáñez. 1997, p.60

Selección de Materiales Didácticos, Tipos y Formatos.

Uno de los fundamentos que guían este proyecto, es la priorización de los materiales didácticos, no solo para dicho curso, sino para el propósito que se está buscando

pedagógicamente, donde tendrá sentido en los usuarios desde un punto cognitivo y simbólico en las prácticas educativas actuales. De tal manera, el uso de la tecnología invita a tener una perspectiva de apropiación y que los estudiantes en cuestión puedan desplegar e interactuar con los recursos tecnológicos.

La utilización de estos lleva a conectar con los medios didácticos y culturales que se gestan actualmente, donde los cambios agigantados de las tecnologías si o si imponen nuevas maneras de conectar textos, imágenes y medios audiovisuales, a una lógica multimodal y de nuevos escenarios que será en donde será aplicado dicho proyecto.

Es aquí que se invita a los profesionales de la educación de las artes a desempeñarse en dicho avances tecnológicos y se desarrollen propuestas en diversos ámbitos y disciplinas. Para esto existen dos criterios sobre cual se establecen la sistematización de los materiales didácticos, uno es el uso tecnológico y el segundo los destinatarios, que en este caso son los agentes educativos en las AV.

En la clasificación de los diversos materiales es importante conocerlos y cómo estos se disponen de una manera pertinente y adaptada al curso.

A continuación se describen los principales medios o materiales didácticos que se aplican en el curso.

Tabla 3. Tipos y ejemplos

Tipos	Ejemplos
Nuevas	Cultura escrita. Representaciones de la información.
Textualidades	Hipertextos y la nueva arquitectura textual que producen sentido en los usuarios y las comunidades generadas por medio de chats, foros, sms.

Medios Auditivos	Exposiciones orales. Lecciones grabadas. Conferencias. Narraciones, Presentaciones. Sesiones de información. Audio libros. Podcasts.
Medio Audiovisual	Representación icónica. Imágenes estáticas y en movimiento. Infografías. Video educativo.
Medios Digitales	Sitios Webs. Gamificación. Transmedia. Hipermedia. Realidad Aumentada. Educación y Museos. Mapeo. Tableros. IA (Inteligencia Artificial).

Fuente: Elaborado en base a Área Moreira. 2004, p.150.

Existe una complejidad a la hora de seleccionar los materiales didácticos, donde se comprenden diversos roles en los agentes que dictan o que los desarrollan, como son el redactor creativo, fotógrafos, diagramadores, entre otros.

Para esto se tiene que pensar en un “equipo” de producción que en primera instancia se presentará como un modelo institucional en el desarrollo del curso y que integren las Artes Visuales llevando la impronta y el sello de la Escuela de “Miguel Ángel Galgano”. Por esta razón las figuras que intervienen serán claves, que son:

- los docentes que escriban y que desarrollarán contenidos junto a un procesador didáctico, para la elaboración de los recursos y actividades,
- el equipo de gestión o director de la institución que sugieran contenidos transversales de las carreras e institucional;
- los diseñadores gráficos o estudiantes del último año de la carrera de DG en sus prácticas profesionalizantes, llevando a cabo los *géneros discursivos conceptuales* educativos que más adelante se mencionara.

Otra de las cuestiones de los materiales didácticos que se presentan, son los materiales de multimedia relacionados con la interactividad. Aquí es necesaria el rol de uno o varios programadores que conjuntamente con los diseñadores gráficos tendrán un rol muy importante, aportando funcionalidad, calidad y significación a los materiales.

De este modo las producciones no serán como tradicionalmente lo son, de forma individual o de una sola autoría, sino que intervienen varios actores. Los materiales didácticos si bien son parte de una direccionalidad comunicacional, está también combinará la educación en un entorno virtual, donde se construye un perfil de los destinatarios, logrando que los estudiantes generen instancias de intercambio y conocimiento.

Si hablamos del rol que tienen los materiales didácticos en la educación superior y en los entornos virtuales, es importante colocar en el centro del debate las necesidades estratégicas didácticas específicas de la modalidad en cuestión, como también su reedición. Esta instancia de comunicación y diversas situaciones que los interlocutores tendrán, permitirá abordar y distinguir *géneros discursivos conceptuales* como son los *paratextos*, teniendo un aspecto que dan materialidad a la información.

Los recursos como, la iconografía, pictogramas, composiciones tipográficas, maquetación editorial y otros elementos gráficos, logran conformar un código comunicacional asegurando la interacción y una “lectura” didáctica.

Esta elaboración conceptual, ayudará al ordenamiento y homogeneizar los recursos didácticos dentro de la institución salvando problemáticas y redefiniendo una calidad óptima, no solo para los agentes educativos sino también para los estudiantes que concurren a la misma.

Una vez definido dichos elementos gráficos, se aplicará a los distintos medios de multimedia que se presentarán en las aulas virtuales o materiales dentro del entorno virtual, teniendo una

unidad de visualización en la pantalla con los elementos paratextuales proporcionados por los diseñadores, programadores y editores.

Todos estos recursos que se empleen, como los textos, la imagen, videos y animación, conforman una unidad multimodal haciendo referencia a otros textos o interactividad que puedan encontrarse en internet, teniendo en cuenta que es importante que la navegación y sus conexiones sean puntuales y que los destinatarios /usuarios no se pierdan en la navegación. Por otra parte, las producciones que tendrán presente los agentes educativos en las artes para este curso es el *audiovisual como medio didáctico*.

Castaño Carlos (2008) sostiene que,

Teniendo en cuenta estos entornos de cambio, el audiovisual y el multimedia aparecen como campos de desarrollo de contenido educativo con grandes expectativas. (p. 95) (...) Los hábitos de uso del vídeo en la educación distan todavía mucho de la generalización en las aulas y fuera de ellas, pero empiezan a ser una realidad con dos elementos básicos: el acceso a Internet con banda ancha (ADSL, cable, etc.) y las aplicaciones de la Web 2.0 y del software libre que popularizan el vídeo sin coste económico. (p. 96)

En la actualidad la cultura audiovisual está cada vez más presente y con publicaciones populares instantáneas, “no cabe duda de que hay un gran reto en la generación de contenidos educativos basados en una forma de hacer vídeo que rompa con la primaria o analógica que tan escasos resultados ha dado.” (Castaño Carlos. 2008, p.99)

Es por esto que, los vídeos encapsulados como microcontenido puede ser un recurso potente y ser llevado a los entornos virtuales educativos. Se propone experimentar en el curso con la disección del contenido para crear audiovisuales con software y aplicaciones que en la actualidad existen y que son útiles para poder crear actividades de aprendizaje para los estudiantes, no solo utilizando plantillas de vídeo que puedan mezclar en un orden

determinado, sino que el agente sea productor y crear secuencias de aprendizaje que ayuden a la realización de problemas prácticos incorporando la identidad institucional a este determinado medio.

A raíz de lo anteriormente mencionado y la figura técnica para la creación de un audiovisual con distintos softwares o Apps, Martínez González, Estefanía (2012) menciona el mash-up o remezcla. En la actualidad se da con mayor énfasis en esta cultura audiovisual y las consecuencias de las redes sociales que se apropiaron de alguna manera en como vemos hoy un audiovisual.

Sin embargo, esto “implica una gran complejidad formal y simbólica que puede ser musical, audiovisual o de contenidos y/o aplicaciones web, aunque en todas sus variantes existe un rasgo común: es un formato de carácter híbrido.” (Martínez González, E. 2012, p.1144)

Además menciona que, los contenidos de un mash-up pueden ser de *Género Musical* o la que nos interesa para este curso que es la *Página Web o Aplicaciones* dentro de la web, que permiten desarrollar combinaciones de contenidos y servicios que están disponibles en internet, abriendo camino a los *Mundos Digitales* donde en esta era digital todos vivimos en una comunidad imaginada y en un imaginario compartido mucho más complejo.

Buckingham, David (2008) dice que, “la escuela debe poner el acento en desarrollar las habilidades críticas y creativas (...) en relación con los nuevos medios y que ‘la alfabetización en nuevos medios’ debe constituirse en un derecho educativo básico.”(p. 187)

Hoy Internet, los teléfonos celulares, el video digital, los videojuegos y otras tecnologías contemporáneas brindan nuevas maneras de mediar y representar el mundo, así como nuevas formas de comunicarse. Esta *forma cultural* que se gesta con estos medios hace repensar continuamente a las tecnologías dentro de la educación, donde no sea algo estanco o con un uso instrumental o herramientas de distribución de información o como si fueran herramientas neutras o de “materiales de enseñanza”.

Por este motivo, la educación tiene desafíos constantes para con los medios en el proceso de enseñar y aprender acerca de ellos y la alfabetización en los medios como resultado de este proceso.

Buckingham, David (2008) afirma que,

la alfabetización en los medios es algo que las personas adquieren en cualquier caso a partir de su interacción cotidiana con los medios; sin duda, puede desarrollarse en una variedad de situaciones, no sólo en la escuela. Sin embargo, a las escuelas les cabe un papel central en este terreno. En su definición actual, la educación para los medios es una actividad a la vez crítica y creativa. (p.187)

Evaluación

Esta fase de evaluación, es sumamente valiosa para el diseño del curso ya que este brinda conocimientos útiles para enfocar acciones futuras. Los datos que se obtienen en esta instancia permite destacar si resulta adecuadamente a las necesidades y problemáticas que originó este proyecto e invita a establecer qué tipos de correcciones o modificación se pueden introducir en el futuro.

Según Pinto Villatoro (1992), La evaluación es la medición y corrección de todas las intervenciones para asegurar que los hechos se ajusten a los planes, implicado la comparación de lo alcanzado con lo planeado y comprender en su amplia expresión la medición y valoración del sistema, del proceso instruccional, el seguimiento y la ponderación de resultados. (p.15)

Esta sección de evaluación tiene presente funciones que también menciona Ernesto Gore (1998), donde señala que “las actividades de evaluación pueden cumplir diferentes funciones de acuerdo con el momento en el cual se llevan a cabo y con las características de la información que procuran reunir.” (p.14)

Como paso previo a la implementación, es necesario tener en cuenta cuestiones como quién recopila e interpreta los datos obtenidos, qué instrumentos serán utilizados y cómo se comunicará los resultados. Es por esto que se implementará dos tipos de evaluación, una de *utilización* y la otra de *resultados*.

La primera, constituye el nexo entre el programa y la situación real de trabajo, procurando establecer si los elementos adquiridos en la actividad de capacitación se aplican a las prácticas docentes; y la segunda, intenta detectar la contribución del programa al logro de los objetivos del proyecto de curso.

Por otra parte, como se implementa el Sistema E-learning, se aplica un modelo para examinar la comprobación del curso, creado por el autor Donald Kirkpatrick. Este modelo es considerado para la elaboración del proceso de evaluación de programas de capacitación.

En la actualidad, profesionales de diversas formaciones usan este modelo como base para elaborar sus propias estrategias de evaluación dentro de una capacitación.

El modelo, de Kirkpatrick (2006) se basa en las teorías conductistas y del procesamiento de la información donde sostienen que “el aprendizaje se manifiesta mediante un cambio de conducta observable y sostenible en el tiempo”. (p.20) Por lo tanto, se proponen cuatro niveles que recorren la instancia del proyecto educativo, que van desde el impacto de la organización y sus resultados, hasta la finalización de la intervención.

A continuación se ordena en la siguiente tabla:

Tabla 4. Plan de Evaluación en función de los niveles de Donald Kirkpatrick

Niveles	¿Qué se evaluará?	¿Cómo se evaluará?
Nivel 1: Reacción	El feed-back acerca de cómo resulta el programa o actividad de capacitación.	Por medio de comentarios y sugerencias. Foros. Análisis de indicadores cuantitativos: - Frecuencia y patrones de acceso. - Módulos accedidos y completados - Tareas realizadas (con cantidad de errores, acuerdos e intentos totales). - Índice de progreso en un período predeterminado. - Respuestas finales a las evaluaciones.
Nivel 2: Aprendizaje	Conocimientos, habilidades, cambio de actitudes.	Test de performance electrónico, destinado a evaluar conocimientos.
Nivel 3: Transferencia / Conducta	Sostenimiento de los cambios mostrados por los participantes como resultado del programa de capacitación.	Creando condiciones de aprendizaje positivas a partir del deseo de aprender de la persona y organizando las estrategias de enseñanza. Generar un clima apropiado para la transferencia, que va desde la organización del trabajo.
Nivel 4: Impacto / Resultados	Mejoramiento de la calidad de materiales didácticos.	En los espacios de comunicación. Reuniones de trabajo. En la implementación de una metodología más eficaz.

Fuente: Elaborado en base a Donald Kirkpatrick. 2007, p.43.

Conclusión

Con el presente TFI, se pudo visualizar qué políticas institucionales están vinculadas al uso pedagógico de las tecnologías digitales por parte del cuerpo docente en las propuestas de enseñanza en la Escuela de Artes Visuales “Miguel Ángel Galgano” en la ciudad de Olavarría, entre 2022 y 2023.

Se logró plantear un curso de actualización tecnológico para los recursos didácticos en las AV en un entorno virtual determinado, donde primeramente fue necesario conocer qué políticas educativas estaban vinculadas en ambas carreras que se diseñaron en la institución, para que exista una alineación entre las normativas institucionales por el establecimiento y las prácticas que verdaderamente ocurre con el uso de las TIC.

Se llevó a cabo una encuesta para así construir un perfil de problemáticas, donde se recabo información relevante para la construcción de conceptos enunciados en el objeto de estudio y prácticas observacionales, para así detectar qué necesidades existen en la investigación a la hora de enmarcar este proyecto de innovación.

La obtención de información empírica y del análisis mismo procuró la construcción del curso, primeramente para comprender la realidad y exploración de los factores que podrían resultar beneficiosos en la implementación del mismo y cómo este se puede implementar dentro de la institución, vinculando el uso pedagógico de los recursos didácticos y las tecnologías digitales en las AV, considerando que las prácticas educativas artísticas cuentan con un conocimiento insuficiente pero que para los docentes del área les es interesante y muy significativo que se incluyan y se logre, desde una perspectiva de un compromiso educativo, alcanzar metas diferentes adoptando ideas sobre las prácticas en el aula, relacionando a los docente-estudiante y la interacción con el material tecnológico y el entorno virtual.

Desde las políticas educativas e instituciones, la construcción de los sujetos dejan un margen para la organización y elegir un eje de trabajo especial para el proceso de transformación y descubrir cómo se puede actuar, desde un diagnóstico previo adecuado, establecer objetivos, el alcance de la propuesta, tiempos y metodologías para tener certeza qué es relevante lograr. Estos aspectos ayudaron a destacar en el diseño de proyecto la elaboración de una formación constante para la educación bimodal o virtual, teniendo en cuenta una formación crítica en cuanto al uso de las nuevas tecnologías y ofrecer una educación que pueda brindar diversos modos alternativos para enfrentar los desafíos actuales.

Es por esta razón, que se percibe el deseo de consolidar este proyecto de innovación a partir de la mediación tecnológica y que se cuente con el apoyo de la Dirección y el Equipo de Gestión de la institución para realizarlo. Aquí, se requiere de cierta flexibilización en la configuración institucional en vista de que las tecnologías actuales impactan, no solo en la estructura educativa o los tipos de agrupamiento, sino en la disposición de los espacios y principalmente en las dimensiones curriculares.

Los cambios que hoy se presentan en cuanto a una cultura digital, interpelan al sistema educativo y especialmente a los equipos docentes respecto a las percepción de cómo y qué se debe enseñar dentro de un contexto educativo institucional y en particular a las modificaciones respecto de los *medios* para la enseñanza. Es allí la importancia de centrarse en una planificación mediada por la tecnología con recursos didácticos actualizados en los proyectos curriculares de las carreras de las AV, no solo para la inclusión de las TIC, ya que hoy en día siguen simbolizandose como herramientas exteriores y no como una oportunidad de ofrecer mejores alcances de aprendizaje y autonomía en los usuarios.

La posibilidad de contar con computadoras u otros recursos informáticos con los que cuenta la institución, no hace al hecho de la visión que se tienen para el uso de las TIC, sino que es

preciso diseñar, planificar e implementar un proceso de innovación que fortalezca la labor pedagógica de los docentes, superadora a la idea inicial de las TIC.

Por otra parte Buckingham (2008) afirma que,

El acceso debe concebirse no sólo en términos de acceso a la tecnología o a las habilidades técnicas, sino también a formas culturales de expresión y comunicación; y resulta indispensable admitir que, con toda probabilidad, el acceso del que disponen los estudiantes a esas formas culturales y su grado de familiarización con ellas será bastante variable. A su vez, esta circunstancia tiene consecuencias que constituyen un verdadero desafío en relación con cómo enseñamos, en particular, en contextos diversos desde el punto de vista cultural y social. (p.216)

Por esta misma razón, este curso busca implementar desde los Recursos Didácticos en las AV, no solo un cambio en la gestión de los procesos, sino que den origen a una oferta educativa dentro de la institución como una nueva extensión académica.

Esta posibilidad de incluir diversos formatos y la posibilidad de una oferta dinámica, ayuda a los docentes a capacitarse y que a la vez, se manifiesten convencidos de un proyecto de calidad viable para las modalidades de las carreras.

En consecuencia, la transformación de la experiencia áulica se va a ver modificada ya que en el contexto actual donde habitan hoy los docentes y estudiantes de las AV, las condiciones no están del todo dadas, pero se espera que en los siguientes ciclos lectivos se puede llegar a brindar y puedan disponer, no solo al acceso de conexión de internet dentro de la institución, sino también a la selección de materiales didácticos multimodal.

Otro de los aspectos favorables que se puede llegar a destacar en este diseño de curso, es la búsqueda de consolidar los recursos didácticos en las AV, desde un canal de mediación tecnológica para los proyectos educativos, ofreciendo la elaboración de Materiales

Didácticos Multimediales (MDM) permitiendo a los docentes trabajar con más opciones con la identidad institucional, marca, papelería y adobar un área de editorial propia.

Buscar un perfil de los futuros docentes/estudiantes, hace que exista un cambio organizacional, no solo en lo administrativos, sino que cuenten con una revalorización de las tecnologías actuales, con un compromiso para impulsar en un futuro una educación a distancia o virtual, donde está llevara una inversión económica para un entorno de aprendizaje virtual adecuado para las artes visuales.

Si bien la normativa de hoy en día puede llegar a limitar la implementación del curso, se tiene en claro que desde lo “micro” puede llegarse a aplicar el diseño para innovar y crear de un nuevo espacio de formación dentro del plan de estudio de la carrera del Profesorado de Artes Visuales.

Por otra parte, los agentes educativos de la institución cuentan con recursos tecnológicos en sus hogares y en su materia reconocen contar con habilidades para el manejo de dispositivos tecnológicos, esto ayuda a contar con una percepción respecto a los niveles de conocimientos para la aceptación de este proyecto, como también que en el futuro se promuevan prácticas pedagógicas para la creación de los recursos didácticos.

La consolidación de un equipo que fomente los Recursos Didácticos para la institución en cuestión, también tendrá que favorecer a los estudiantes de la inclusión de las tecnologías en sus prácticas de aprendizaje, implicando la contribución de la formación de estos contando con un liderazgo educativos y que tenga a cargo determinada toma de decisiones para las áreas a trabajar. Aquí la evaluación como ítem preponderante con la selección de diversos tipos de materiales didácticos, serán fundamentales en el plantel docente para establecer futuros objetivos, llevado a cabo por medio de encuestas virtuales a la finalización del curso y una vez finalizado el ciclo lectivo de las carreras, que tendrá interrogantes como, ¿Qué es lo que logró? ¿Qué es lo que se intervino? ¿Por medio de qué? ¿Para qué? entre otros.

Esta participación activa en el proceso de interpretación y elaboración de los Materiales Didácticos (MD) en las AV marca una revolución en la relación entre el arte, la tecnología y la educación virtual. Ya no se trata de un acto estático ni de una experiencia “estanca”. El proyecto propone convertirse en un espacio dinámico y colaborativo, donde todos los involucrados tienen la posibilidad de interactuar, modificar y configurar otros modos de aprendizaje. Esta transformación también democratiza la producción abriendo nuevas oportunidades para el acceso a la información. Al involucrar tanto a docentes como a estudiantes en el proceso de creación y adaptación de los recursos, se fomenta un espacio de intercambio y co-creación que enriquece la experiencia educativa. Si se participa activamente en la elaboración de los MD, se desarrollan habilidades críticas y analíticas, siendo así parte del proceso permitiendo comprender y aplicar conceptos de manera más profunda.

Si bien este enfoque promueve la autonomía y la creatividad, permite que cada estudiante explore y exprese su visión personal de las Artes Visuales, mientras se fomenta una educación inclusiva y adaptada a diversas realidades culturales y contextuales. En definitiva, la participación activa en la creación y uso de MD potencia la enseñanza de las AV, transformándola en una experiencia más interactiva y significativa.

En este proceso, se acompaña las AV y la formación tecnológica para mejorar la comprensión de los contenidos y que también empodere a los agentes educativos y estudiantes a convertirse en creadores críticos, reflexivos, logrando una educación más rica, flexible, inclusiva y conectada con el mundo contemporáneo.

A partir de lo expresado, es importante generar el acompañamiento y selección de información e incorporar tecnologías en las estrategias de enseñanza, que si bien no garantiza una mejora en la calidad de los aprendizajes de los potenciales estudiantes, se

tienen en cuenta que este proyecto y también los principios pedagógicos sean soporte a necesidades actuales.

Este curso intenta “un cambio” en la forma de acceder y transformar los MD en las AV como anteriormente se menciona y se adecue a la evolución del conocimiento, fijando conceptos accesibles a los profesionales, facilitando la actualización para aquellos que no cuentan de gran disponibilidad horaria para cursar “in situ”.

La inclusión de las TIC en la creación y uso de MD en la Educación Superior representa una oportunidad clave y crítica para fomentar la *alfabetización digital* y mejorar la accesibilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es aquí que la alfabetización digital en los medios digitales, “en contextos educativos(...)”, implica un enfoque más reflexivo” (Buckingham. 2008, p.193), convirtiéndose en una herramienta fundamental dentro del contexto en el que se aplicará el diseño de curso.

Finalmente, los conceptos del análisis desarrollados abren nuevas preguntas sobre la educación virtual, los MD con las artes y el impacto que pueden tener en la alfabetización digital o trayendo consigo nuevas necesidades que surgieran y quedarán para la aplicación de otros proyectos de innovación.

Referencia Bibliográfica

ÁREA MOREIRA. (2004) “Los medios de enseñanza o materiales didácticos.

Conceptualización y tipos”, en : Los medios y las tecnologías en la educación. Madrid, Pirámide.

BARBERÀ, E, BADIA, A. (2004) Educar con aulas virtuales. Madrid: A.Machado Libros. Cap. V.

BARROSO J. Y CABERO J. (2013) Replantando el e-learning: hacia el e-learning 2.0. Sevilla (España)

BUCKINGHAM, DAVID (2008) "Alfabetizaciones en medios digitales. Un enfoque alternativo del uso de la tecnología en la educación.” en Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial. Capítulo.8

CAMPI WALTER (2019) Seminario "La formación en entornos virtuales". Universidad Nacional de Quilmes (UNQ-UVQ). Clase V.

CAPASSO Y JEAN (2013) Las Tic En Las Propuestas De Educación Artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. Vol. 1, N.º 38. La Plata.

CASTAÑO, CARLOS (2008) “Videoblogging educativo”, en: Prácticas educativas en entornos Web 2.0., Editorial Síntesis, Madrid, pp. 95-130.

Dirección General de Cultura y Educación del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires. 9 de Marzo de 2023. Resolución n° 771/23-GDEBA-DGCYE. Disponible en:

<https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-03/RSC-2023-08290254-GDEBA-DGCYE.pdf>

Dirección General de Cultura y Educación del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.
 (2023). Propuesta Curricular para las Escuelas de Educación Artística. La Plata,
 Subsecretaría de Educación, Dirección de Educación Artística. Buenos Aires. Disponible en:
[Propuesta curricular para las Escuelas de Educación Artística](#)

EGG, EZEQUIEL ANDER Y IDAÑEZ MARIA (1997) Cómo elaborar un proyecto: Guía
 para diseñar proyectos sociales y culturales. Lumen/Humanitas. Buenos Aires.

ERNESTO GORE (1998) La educación en la empresa: Aprendiendo en contextos
 organizativos. Capítulo 10. Editorial Granica. Barcelona.

FAINHOLC BEATRIZ (2005) El papel del tutor/ a en los programas educativos
 electrónicos en línea y de blended learning. Fundación del CEDIPROE, 2005. Argentina.

FERNÁNDEZ LÓPEZ, C. (2003) E-Learning. Las mejores prácticas en España. Pearson
 Education S.A. Madrid. Cap III por Iván González García.

GARCÍA ARETIO, L. (Coord.); Ruíz Corbella, M.; Domínguez Figaredo, D. (2007). De la
 educación a distancia a la educación virtual. Barcelona: Ariel. Capítulo 2 y 8).

JOSEMAGGIO, MARIANA (2000) El tutor en la educación a distancia. En: Litwin, Edith
 (Ed.) (2000). La educación a distancia. Buenos Aires: Amorrortu.

KIRKPATRICK DONALD L. (2007). Evaluación de acciones formativas: Los cuatro
 niveles. Grupo Planeta (GBS).

KIRKPATRICK, Donald L. y KIRKPATRICK, James (2006), Evaluating Training
 Programs. The four levels, Berrett Koehler, San Francisco, USA.

MARTÍNEZ GONZÁLEZ, ESTEFANÍA (2012) “Subversión musical en la Red: la remezcla amateur como narrativa audiovisual crítica”, en Revista Comunicación, N°10, Vol.1, año 2012, PP. 1143-1115

MATUS, Carlos (1984) Elementos de planificación situacional, ILPES, Buenos Aires. Cap. III.

MENA, Marta, RODRÍGUEZ, Lidia, DIEZ, Marta (2005) “Capítulo II: El proceso metodológico para el diseño de proyectos de educación a distancia”, en: El diseño de proyectos de educación a distancia, Editorial Stella y La Crujía, Buenos Aires.

PELEGRÍN FERNÁNDEZ LÓPEZ, C. (2003) E-Learning. Las mejores prácticas en España. Capítulo III. Madrid.

PINTO VILLATORO, R. (2005) Proceso de Capacitación, Editorial Diana S.A. D.F., México.

POZO, J.I.; MONEREO, C. (2008) Psicología de la Educación virtual. Madrid: Morata. Cap. V por T. Mauri y J.Onrubia.

RUIZ TORRES, DAVID (2011) “Realidad Aumentada, educación y museos” en Revista Ìcono14, 1 de julio de 2011, Año 98, Volumen 2, pp. 212-226.

SALINAS, J. (2003) Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital. EDUTEC '03: Gestión de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los diferentes Ámbitos Educativos.

VALENZUELA, R. (2002) Habilidades para la tutoría a distancia. Madrid, España: Fodepal. Seminario de Expertos. Metodologías de capacitación en educación a distancia.

ZANGARA ALEJANDRA . (2009) Uso de nuevas tecnologías en la educación: una oportunidad para fortalecer la práctica docente. Revista Puertas Abiertas. UNLP. La Plata.

ZANGARA ALEJANDRA (2019) Seminario “Sistemas de e-learning e e-training”.

Universidad Nacional de Quilmes (UNQ-UVQ). Clase III.

Anexo I

Encuesta [Google form](#)

Encuesta Artes Visuales

Los Recursos Didácticos en Las Artes Visuales

gmdeboniss@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

¿Pertenece al cuerpo docente de la "Escuela de Artes Visuales 'Miguel Ángel Galgano' "?

☐ Sí

☐ No

☐ En caso de seleccionar NO, indique cual

☐ Otro: _____

¿Vive en Olavarría, Prov. de Buenos Aires?

☐ Sí

☐ No

Edad?

Tu respuesta _____

Pertenezco a la carrera de...

- ☐ Profesorado de Artes Visuales
- ☐ Diseño Gráfico

¿Cuenta con computadora para uso personal?

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Tiene algún Sitio Web, Blog o Red Social como medio de información para la enseñanza?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Otras. Indique cual
- ☐ Otro: _____

¿Realizá producciones de materiales didácticos por medio de las TIC?

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Cómo profesionales de la educación, es necesario contar con áreas de capacitación con respecto a las TIC en las Artes Visuales?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ NS / NC

¿Conoce los recursos tecnológicos que cuenta la "Escuela de Artes Visuales 'Miguel Ángel Galgano' "?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ NS/ NC

La escuela cuenta con...

- ☐ Biblioteca Virtual
- ☐ Sala de Informática
- ☐ Conexión a Internet
- ☐ Proyectores
- ☐ Equipo de Sonido
- ☐ Micrófonos
- ☐ Pizarra Electrónica
- ☐ Pantallas LED
- ☐ Otros. Indique cual/es
- ☐ Otro: _____

¿Utiliza recursos de gamificación para la enseñanza y aprendizaje?

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Realiza simulaciones virtuales como método de enseñanza y aprendizaje?

- ☐ Sí
- ☐ No

A partir de los contenidos de su área...

¿es posible elaborar y diseñar "materiales didácticos en las Artes Visuales" en formato virtual y que les permita a los estudiantes contar con apoyo asincrónico?

En caso de que sea afirmativa, especifique brevemente alguna sugerencia en su área.

Tu respuesta

Su elección metodológica del material didácticos es de manera:

- ☐ Texto
- ☐ Imagen
- ☐ Sonido
- ☐ Audiovisual
- ☐ Impreso
- ☐ Digital
- ☐ Original
- ☐ Mushup
- ☐ Otra. Indique cual
- ☐ Otro: _____

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Anexo II

Los resultados de la encuesta fueron durante el mes de abril del año 2023 donde se realizó por medio de un Formulario de Google. Este arrojó un total de 12 respuestas de profesionales y docentes de la institución.

Los resultados se exponen los siguientes gráficos:

Gráfico 1

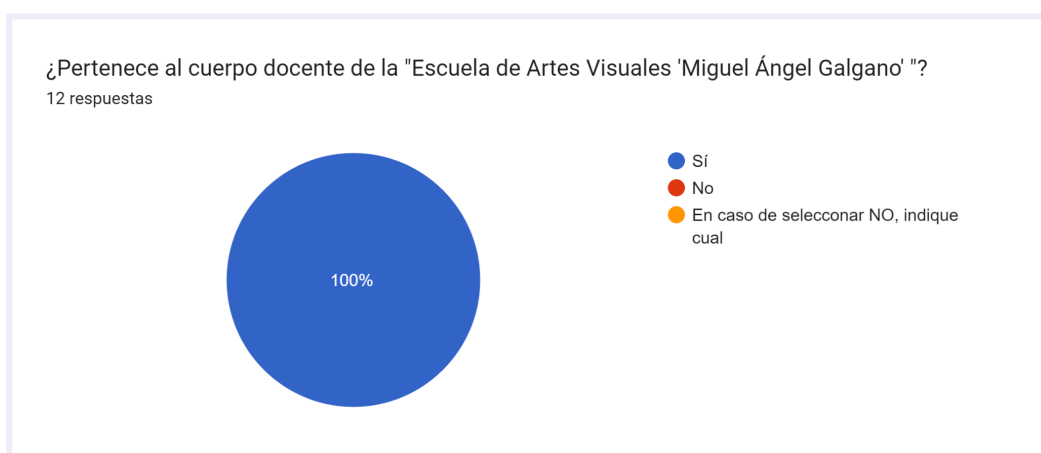


Gráfico 2

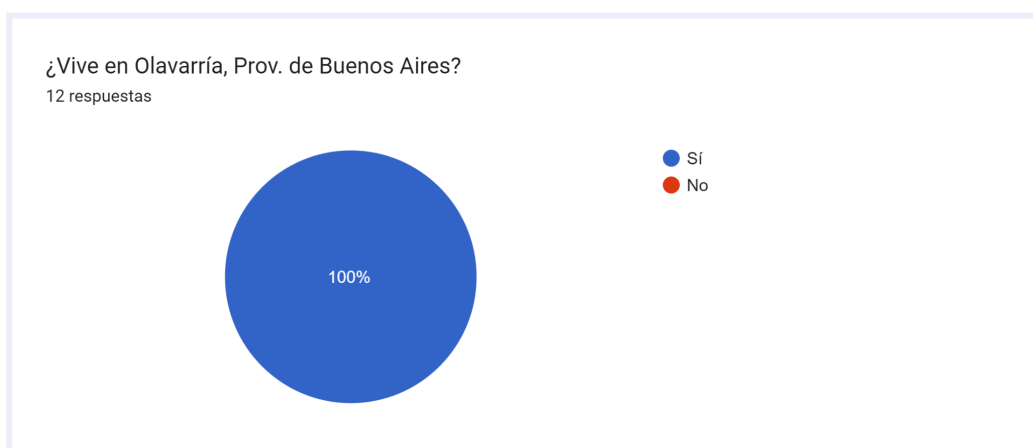


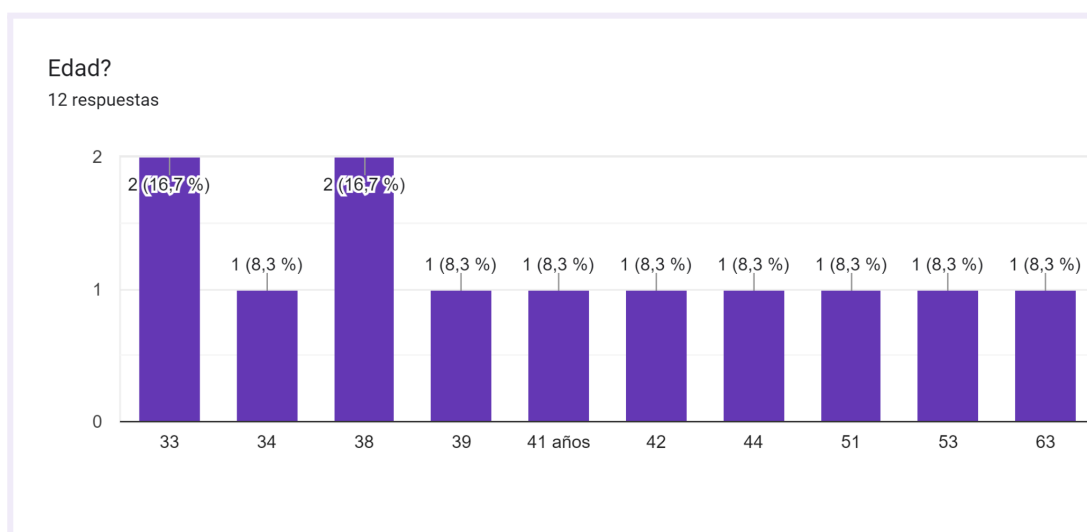
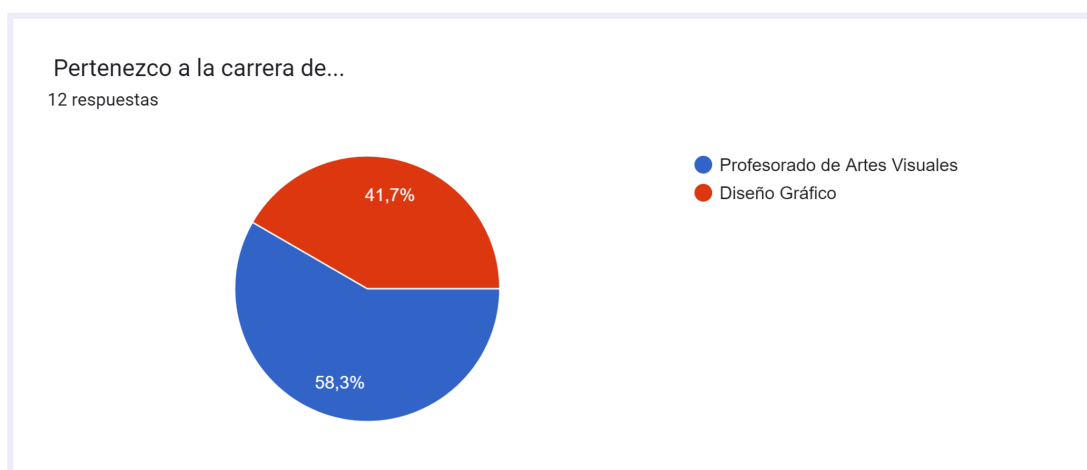
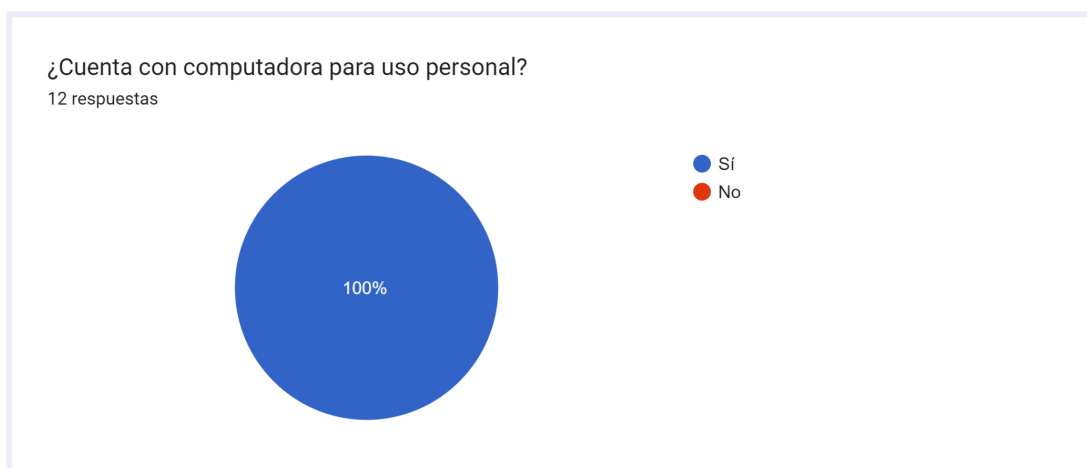
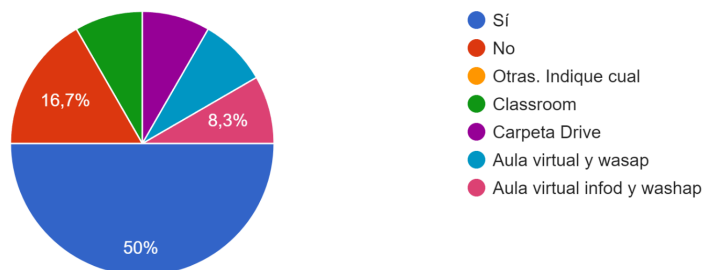
Gráfico 3**Gráfico 4****Gráfico 5**

Gráfico 6

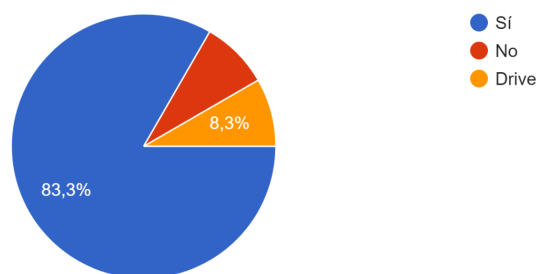
¿Tiene algún Sitio Web, Blog o Red Social como medio de información para la enseñanza?

12 respuestas

**Gráfico 7**

¿Utiliza algún programa o herramienta informática virtual para que sus estudiantes accedan a los materiales de contenido?

12 respuestas

**Gráfico 8**

¿Utiliza el campus virtuales "INFod" de la Institución?

12 respuestas

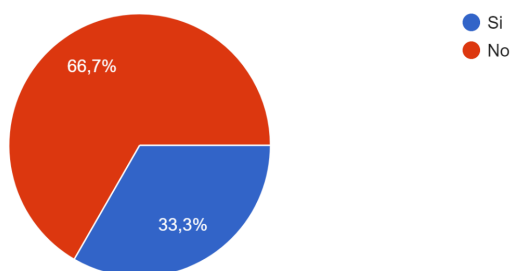


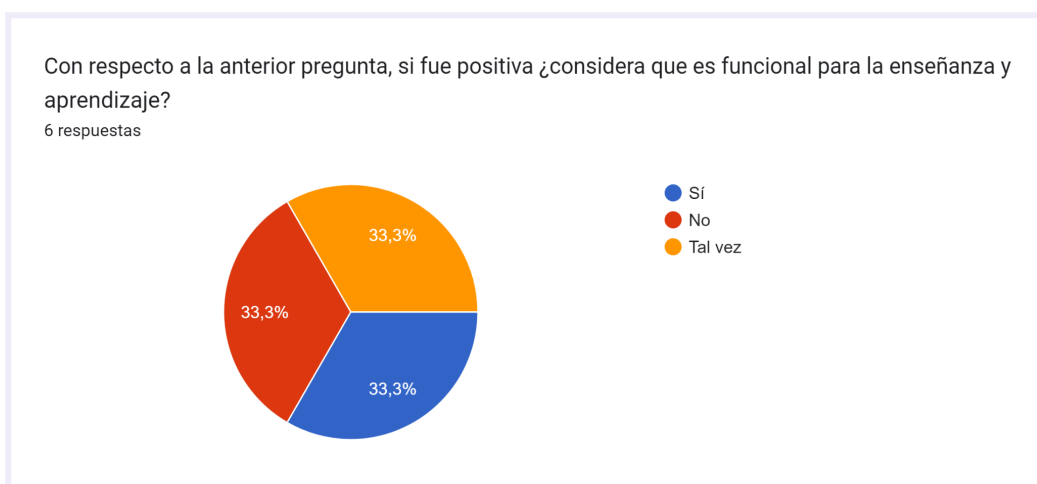
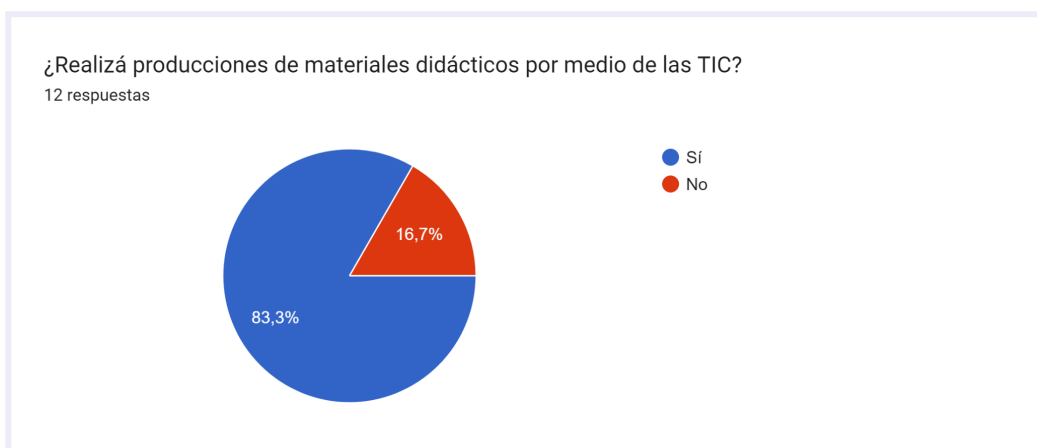
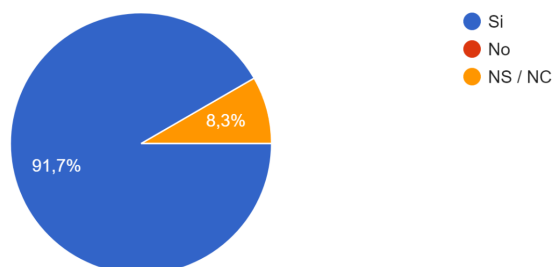
Gráfico 9**Gráfico 10****Gráfico 11**

Gráfico 12

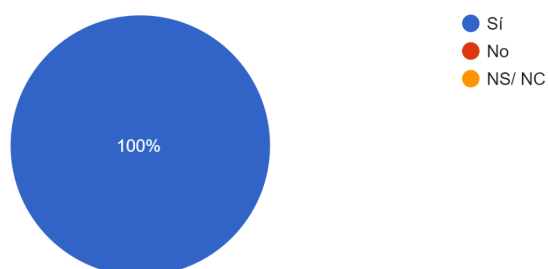
¿Cómo profesionales de la educación, es necesario contar con áreas de capacitación con respecto a las TIC en las Artes Visuales?

12 respuestas

**Gráfico 13**

¿Conoce los recursos tecnológicos que cuenta la "Escuela de Artes Visuales 'Miguel Ángel Galgano' "?

12 respuestas

**Gráfico 14**

La escuela cuenta con...

12 respuestas

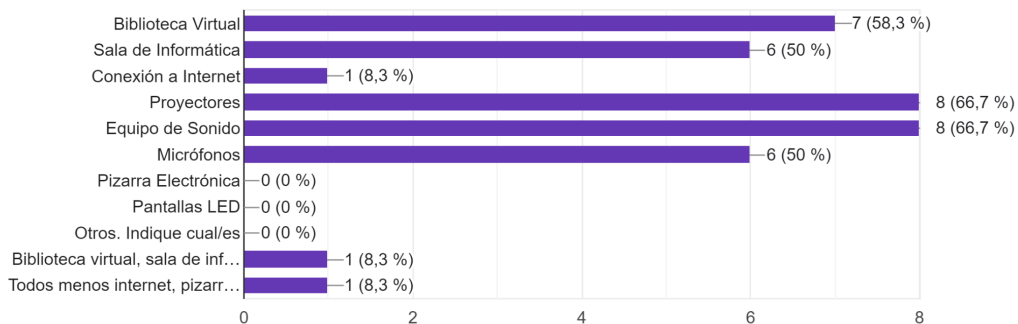


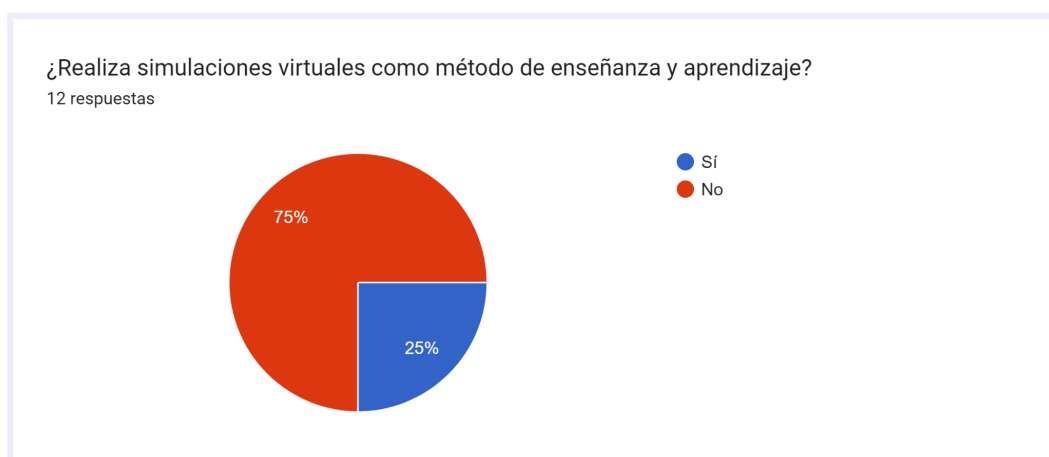
Gráfico 15**Gráfico 16**

Gráfico 17

A partir de los contenidos de su área...

¿es posible elaborar y diseñar "materiales didácticos en las Artes Visuales" en formato virtual y que les permita a los estudiantes contar con apoyo asincrónico?

En caso de que sea afirmativa, especifique brevemente alguna sugerencia en su área.

9 respuestas

Fichas de cátedra.

Si es posible, libros de artistas, videos de performance, trabajos en drive, hipótesis espaciales, etc

Si. Tengo guías de trabajos prácticos que lxs estudiantes elaboran a partir del recorrido por diferentes materiales bibliográficos: textos, videos, documentales. También elaboro mis propias diapositivas y presentaciones utilizando Canva. Toda la bibliografía de la materia, guías de trabajos prácticos y entrega de los mismos la tengo cargada en el Drive de la materia.

Piezas gráficas Institucionales (Ej. Manual de marca institucional)

Tiempo para producir y asesoramiento

Si

Es posible y necesario. La biblioteca digital de la escuela es clave para empezar a transitar ese camino.

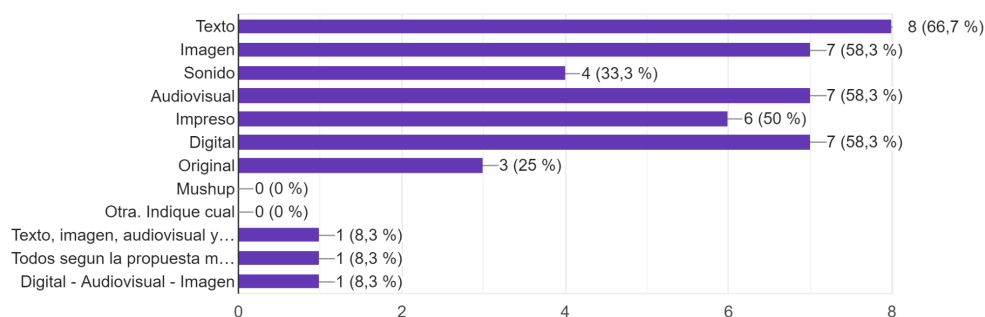
Padlet

Si es posible. Libros de artistas. Vídeo de performance. Trabajos en drive. Hipótesis espaciales.

Gráfico 18

Su elección metodológica del material didácticos es de manera:

12 respuestas



Anexo III**Proyecto de curso**

Docente: Lic. Gabriela M. Sala
Destinatarios: Docentes y no docentes de la
Escuela de Artes Visuales "Miguel Ángel Galgano"
Profesorado de Artes Visuales – Diseñador Gráfico



RECURSOS DIDÁCTICOS EN LAS ARTES VISUALES

Ciclo de Capacitación en Tecnología Educativa



RECURSOS DIDÁCTICOS EN LAS ARTES VISUALES

Ciclo de Capacitación en Tecnología Educativa

Fundamentación

Los materiales didácticos contribuyen a un elemento valioso para mejorar y enriquecer la enseñanza. En los contextos que hoy sucitan, el desafío es alto, ya que la dotación de la tecnología implica poder pensar nuevas narrativas y formas de interactuar con los estudiantes.

La diversificación de los entornos y soportes multimodales que en la actualidad existe nos obliga a contar con mediaciones didácticas para potenciar el desarrollo de habilidades y aprendizajes en competencias esenciales para acompañar dichos procesos de aprendizaje en el actual contexto social y cultural.

De este modo, la creación de curso propone principalmente distinguir aquellos materiales didácticos de cualquier otro tipo de producción en el mundo de las artes convencionales, con el fin de reconocer intencionalidades específicas de dichos materiales didácticos para así orientar su uso educativo y los nuevos modos de estudio.

Las prioridades y urgencia del problema en la que se encuentran la Educación Artística en la Escuela de Artes Visuales busca soluciones concretas, donde el *por qué* de este ciclo de actualización, formula a la propuesta de solución, para que sea la más adecuada y viable para resolver diversos problemas.

Para la realización de dicho proyecto, se llevo a cabo el análisis de dicha fundamentación y se encontro con necesidades que se elaboraron por medio de encuestas y entrevistas, arrojando la existencia de ciertos mecanismo para satisfacer necesidades o expresar el funcionamiento de determinados recursos que son insuficientes y se desea mejorar la calidad de lo que se va a intervenir.

En resumen y teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, este **Ciclo de Capacitación sobre Recursos Didácticos en las Artes Visuales** se fundamenta en la necesidad de equipar a los educadores con las herramientas y estrategias adecuadas para facilitar un aprendizaje significativo y efectivo en el campo artístico.

Se abordarán los recursos didácticos tradicionales, que son propias de los docentes en las artes visuales sumando los recursos didácticos digitales, integrando cada área recursos específicos en los diseños curriculares y sus unidades para su implementación.

Los docentes en las Artes Visuales no solo deben dominar las técnicas en sus prácticas, es por ello que en el contexto actual educativo estos requiere que posean habilidades pedagógicas y didácticas más avanzadas.


MIGUEL ÁNGEL GALGANO
ESCUELA DE ARTES VISUALES

3	Objetivos
	<i>Ppal.</i> Objetivo Principal Dar respuesta a los cambios socioculturales sucedidos en el campo de la educación, las artes y la comunicación, formando sujetos críticos y productores de materiales didácticos en las artes, originando aprendizajes significativos, para así explorar procesos creativos. <i>Esp.</i> Objetivos Específicos • Desarrollar conductas en relación a determinados temas que se abordan. • Promover habilidades específicas de determinadas funciones, para la interacción e intercambio con otros profesionales docentes. • Profundizar la actualización en el campo de actividades específicas, para el uso de herramientas tecnológicas en las Artes Visuales. • Adquirir conocimientos desde una visión global para la organización y trabajo transdisciplinario.
	Destinatarios
	 Se orienta al asesoramiento y apoyo a docentes y futuros docentes a la producción en Recursos Didácticos para la virtualidad de las distintas carreras de la Escuela de Artes “Miguel Ángel Galgano”, para las propuestas de edición y producción de materiales Cupo máximo 20 personas.
	Metodología
	MODELO PROCESUAL "Las diversas propuestas para delinear este proceso son formuladas desde distintos marcos y posturas teóricos-metodológicas, algunas más centradas en un enfoque instrumental-prescriptivo y otras atendiendo más a la dimensión contextual y particular." (Mena y Otros. 2005, p.77) EJES INDEPENDIENTES Brinda la opción de iniciar en cualquiera de los ejes, trayendo aquí un curso autoasistido. 

4

Presupuesto de tiempo



MD

- Sistematización de los materiales didácticos, uso tecnológico y destinatarios.



CONTENIDO Y GESTIÓN

- Aulas Virtuales como contextos de comunicación y aprendizaje.
- Perspectivas para abordar las tecnologías en la educación.



EVALUACIÓN

- Integración de recursos para la organización de contenidos y la interacción
- Diseño de propuestas didáctico-comunicacionales con TIC.

Contenidos

EJE 1

- **Recursos educativos y Materiales didácticos:** características.
- Medios y modos de comunicación hipermediales en entornos virtuales de aprendizaje.
- Nuevas mediatizaciones tecnológicas en la enseñanza y aprendizaje en la educación superior.
- Diseño tecno-pedagógico.
- **Rol docente en entornos virtuales:** planificación, metodologías y estrategias didácticas.

EJE 2

- Redes sociales y Herramientas de la Web 2.0.
- Diseño centrado en el estudiante y modelo de educación en línea.

EJE 3

- **Canasta de aplicaciones y recursos para la producción artística:** Líneas de tiempo interactivas, Mapas mentales, Murales interactivos, Organizadores digitales, etc.
- Uso educativo e intencionalidades.
- Estrategias de búsqueda y licencias abiertas de recursos y materiales.

EJE 4

- **Propuesta de actividades y recursos de interacción.**
- Herramientas de Moodle: foro, glosario, wiki, base de datos, cuestionarios, consulta, etc.
- Herramientas de la web social: formularios, repositorios colaborativos, paneles interactivos, redes multiplataforma.
- **Elaboración de prototipo para los MD en las Artes.** Búsqueda de un "Área de MD Institucional".

Evaluación - Modelo Kirkpatrick

	¿Qué se Evalúa?	¿Cómo se Evalúa?
 REACCIÓN	El feed-back acerca de cómo resulta el programa o actividad de capacitación.	Por medio de comentarios y sugerencias. Foros. Análisis de indicadores cuantitativos: - Frecuencia y patrones de acceso al curso. - Módulos accedidos y completados en cada sesión. - Tareas realizadas (con cantidad de errores, acuerdos e intentos totales). - Índice de progreso en el curso en un período predeterminado. - Respuestas finales a las evaluaciones.
 APRENDIZAJE	Conocimientos, habilidades y actitudes antes y después	Test de performance electrónico, destinado a evaluar conocimientos.
 TRANSFERENCIA CONDUCTA	El sostenimiento de los cambios mostrados por los participantes como resultado del programa de capacitación.	"post capacitación"- Creando condiciones de aprendizaje positivas a partir del deseo de aprender de la persona y organizando las estrategias de enseñanza. Generar un clima apropiado para la transferencia, que va desde la organización del trabajo.
 RESULTADOS	Mejoramiento de la calidad, reducción de costos y tiempo.	En los espacios de comunicación. Reuniones de trabajo. En la implementación de una metodología más eficaz.

Bibliografía

- SCHOLARI, C. 2011. Informe para la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) sobre el estado de la producción transmediática en los portales de la región. Disponible en Internet: <http://es.scribd.com/doc/59317792/Convergencia-medios-y-educacion>
- PINTO VILLATORO, R. (2005) Proceso de Capacitación, Editorial Diana S.A. D.F., México.
- SALINAS, J. (2003) Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital. EDUTEC '03: Gestión de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los diferentes Ámbitos Educativos.
- BARROSO J. Y CABERO J. (2013) Replantando el e-learning: hacia el e-learning 2.0. Sevilla (España)
- CAPASSO Y JEAN (2013) Las Tic En Las Propuestas De Educación Artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. Vol. I, N.º 38. La Plata.
- PELEGRÍN FERNÁNDEZ LÓPEZ, C. (2003) E-Learning. Las mejores prácticas en España. Capítulo III. Madrid.
- ALEJANDRA ZANGARA. (2009) Uso de nuevas tecnologías en la educación: una oportunidad para fortalecer la práctica docente. Revista Puertas Abiertas. UNLP. La Plata.
- FREIRE, J. 2009. "Monográfico "Cultura digital y prácticas creativas en educación". RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 2009, Vol. 6, núm 1. En línea: <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011179007.pdf>
- MENA, Marta, RODRÍGUEZ, Lidia, DIEZ, Marta (2005) "Capítulo II: El proceso metodológico para el diseño de proyectos de educación a distancia", en: El diseño de proyectos de educación a distancia, Editorial Stella y La Crujía, Buenos Aires.

