



**CENTRO DE DOCUMENTACION
Y PUBLICACIONES FAD
Biblioteca Digital de Posgrado**

Publicaciones FAyD
MAGA

**Proyecto institucional de
Tecnologías del aprendizaje y la
comunicación de la Facultad de
Artes y Diseño**
Area temática: Artes. Nuevas
Tecnologías

AUTOR

Meljin Lombardi, Mariela Beatriz

Correo electrónico: marielameljin@hotmail.com

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Facultad de Artes y Diseño –
Universidad Nacional de Cuyo
Centro Universitario Mendoza CP. 5500
02614494172
academica@fad.uncu.edu.ar



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO

fad
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO

ANTECEDENTES Y FUNDAMENTOS

Al plantearnos los desafíos institucionales vinculados con la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las propuestas educativas de la Facultad de Artes y Diseño, surgieron dos interrogantes: ¿de qué manera se propone la incorporación de las nuevas tecnologías en la FAyD? ¿Por qué y para qué?

En respuesta a la primera pregunta, se pretende desarrollar un proceso gradual, de incorporación paulatina de las TICs que reconozca la historia, la cultura institucional, las experiencias y especificidades del quehacer en artes y diseño desde una visión estratégica en el marco del plan de desarrollo institucional.

Por otra parte, se promueve su incorporación en toda la propuesta educativa de la Facultad, esto es, en ingreso, grado, posgrado, investigación y extensión erigiéndose como un servicio transversal a las distintas actividades de la unidad académica. A su vez, se ponen en valor sus potencialidades para el desarrollo de las clases presenciales y para la generación de nuevas propuestas formativas de carácter semipresencial o a distancia. Esto es que las TICs no solamente se consideran como valiosas herramientas para el desarrollo de la modalidad de la educación a distancia sino como facilitadoras de otros modos de aprendizaje y producción en las artes y el diseño.

Teniendo en cuenta los lineamientos y objetivos de la gestión de la Facultad de Artes y Diseño, se conciben las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en el marco del principio de igualdad de posibilidades y de la gestión de una institución universitaria pública y gratuita, como posibilitadoras de:

- El acercamiento de propuestas educativas en artes y diseño a distintos sectores de la población.
- La ampliación de los entornos tradicionales de enseñanza y aprendizaje ofreciendo variados recursos, formas de acceso, lenguajes y posibilidades de comunicación a docentes y alumnos.

- La circulación de la información a nivel institucional y la difusión de las acciones, bienes y servicios de la misma hacia la comunidad.

- La promoción del arte y el diseño en distintos contextos.

¿Por qué y para qué desarrollar TAC en la Facultad de Artes y Diseño?

En relación al segundo interrogante planteado, el proyecto se enmarca en las líneas de desarrollo estratégico del Plan Institucional de la Facultad de Artes y Diseño, en lo que refiere a:

- Promover la formación permanente de todos los claustros involucrados en la función enseñanza y aprendizaje, en especial a través del ofrecimiento de cursos extracurriculares a la comunidad, introduciendo a modo experimental nuevas tecnologías y materiales y recuperando técnicas tradicionales históricas en las producciones creativas de las artes y el diseño;

- Convocar a docentes, graduados y especialistas para ofrecer cursos o seminarios con capacitaciones y conocimientos que no son puestos en juego en el aula y pueden tener proyección productiva y laboral;

- Obtener recursos económicos para continuar planificando según criterios de actualización dentro de un contexto internacional y de especialización en las artes y el diseño latinoamericanos.

Entonces, podemos señalar, que el desarrollo e incorporación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación constituye una de las posibilidades valoradas por la FAyD para lograr sus objetivos institucionales, no sólo como forma de innovación educativa y recursos de aprendizaje sino también como herramientas de inclusión socio digital y educativa.

El desarrollo tecnológico ha posibilitado la proliferación de una serie de herramientas cada vez más sofisticadas y poderosas para almacenar, transmitir y generar información conocidas como “nuevas tecnologías de la información y la comunicación” (TICs)

Nos encontramos en un contexto en el que las actividades de la vida cotidiana están implicadas fuertemente con estas tecnologías. Las jóvenes generaciones, en la actualidad, son las primeras que han crecido rodeadas por medios digitales de información y comunicación. Sin pretender agotar el tema de las TICs, reconocemos un paradigma y desafíos del nuevo milenio en los que la implicación, distinción y conjunción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se instala en las instituciones como una demanda y una necesidad.

El desarrollo de las TICs permite la generación de propuestas identificadas como educación a distancia, semipresencial, abierta, educación asistida, flexible, aprendizaje electrónico (e-learning), aprendizaje combinado (b-learning), educación virtual, teleformación y otras. Fundamentalmente en estas propuestas, la relación entre los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, en el marco de un modelo pedagógico, se desarrolla utilizando una variedad de recursos y materiales de estudio que ofrecen las TICs.

Estas propuestas educativas también conocidas bajo la denominación general de “e- learning”, según Prieto Castillo y Van de Pol (2006), se entienden como ampliación del entorno de aprendizaje más allá de los tradicionales límites de espacio y tiempo, potenciado por las nuevas tecnologías digitales en red.

Las TICs ofrecen múltiples posibilidades de acceso a procesos de capacitación de docentes y estudiantes, a través del empleo de herramientas y materiales disponibles en Internet, de funcionalidades como flujo de audio y vídeo, vínculos a información publicada en la Web, animaciones, libros electrónicos y aplicaciones para la generación y edición de contenidos en diversos lenguajes.

Siguiendo a Elena Barberà (2001), las tecnologías de la información y la comunicación hacen posible el acceso a la virtualidad y generan nuevos escenarios con nuevos modos de relación, espacios de interactividad y comunicación, con implicancias no sólo instrumentales

o tecnológicas sino personales, ínter-subjetivas, relacionales y cognitivas.

Es así que tanto para la oferta interna como externa de nuestra institución, reconocemos en las TICs las posibilidades que permiten a los sujetos afrontar las situaciones de aprendizaje artístico y de diseño con personalidad y capacidad de respuesta diferentes.

Responder a las demandas sociales vinculadas a las nuevas tecnologías implica también hacer énfasis en la necesidad de dar un salto cualitativo en relación a su desarrollo como instrumentos que potencian y definen los procesos educativos actuales tanto como los de futuro.

Por ello, en este proyecto nos planteamos, además, encontrar el punto de articulación con el medio, interna y externamente, que nos permita proponer y difundir las funciones para el arte y el diseño que imaginamos en el mundo actual (en particular nuestro medio local), teniendo en cuenta el entramado de condiciones de producción actuales desde la perspectiva política universitaria, aprovechando las disponibilidades existentes y siendo capaces de imaginar disponibilidades nuevas. Las nuevas tecnologías se constituyen en soportes de la inclusión social, superando barreras de tiempo y espacio, posibilitando que sectores alejados o desfavorecidos socio-culturalmente, accedan a la universidad. Es por ello que creemos fundamental el desarrollo de propuestas educativas que apunten a expandir y democratizar el conocimiento.

Un eje importante de este proyecto se sustenta por ello en la generación y formación de recursos tecnológicos y humanos considerando la capacitación, la actualización y el perfeccionamiento como vitales para el desarrollo de cualquier actividad artística y de diseño que se precie de comprender el panorama actual.

Desde esta perspectiva, la Facultad adopta los criterios de la Ley de Educación Nacional; que establece que la necesidad de tener en cuenta la nueva relación temporal espacial propia de la educación a distancia a través de la utilización de soportes y recursos tecnológicos diseñados

especialmente para alcanzar los objetivos educativos así como también los marcos normativos nacionales y de la propia Universidad.

Cabe mencionar que el proyecto pretende conformar equipos de profesionales capaces de acompañar y promover el desarrollo de las nuevas tecnologías a través de propuestas de innovación educativa.

El salto cualitativo que mencionáramos se completa, siguiendo a Margarita Sancho Gil (2008), pasando de las TIC -tecnologías de la información y la comunicación- a su concepción como TAC –tecnologías del aprendizaje y la comunicación.

En el plano de las prácticas educativas es prioritaria la necesidad de modificar el paradigma centrado en la transmisión, en el docente como “emisor privilegiado”, y en el alumno que escucha y repite. La cuestión no es transmitir lo que los docentes saben sino posibilitar que los alumnos aprendan y en formas crecientemente autónomas. Y éste es el desafío para la integración de las TICs en la Facultad de Artes y Diseño. Por tanto, las TICs representan una innovación institucional, en la que priorizamos la visión pedagógica en términos de materiales y recursos basados en nuevas herramientas digitales así como también en la necesidad de formar a los docentes tecnológicamente desde una visión crítica.

Objetivo General y Específicos

Objetivo general:

Promover la integración de las TIC como herramientas para la construcción del concomitamiento y la inclusión socio-digital en la propuesta educativa de la Facultad de Artes y Diseño.

Objetivos específicos:

- Implementar un plan de acciones de desarrollo pedagógico a través de las nuevas tecnologías que involucren el ingreso, grado, posgrado, investigación y extensión.
- Desarrollar conocimientos específicos ligados a las dimensiones epistemológicas propias del arte y el

diseño en relación a diferentes tipos de tecnologías de la información y la comunicación.

- Crear una red de ofertas de capacitación en el desarrollo de intervenciones pedagógico didácticas especializadas en las artes y el diseño con apoyo de las TICs, que den respuesta a diferentes demandas de articulación de nuestras actividades, tanto internas y como externas.
- Proporcionar capacitación profesional para una exitosa inserción laboral de nuestros alumnos, egresados y posgraduados.

Desarrollo

La Facultad de Artes y Diseño ha logrado en el año 2012, desde estas bases institucionales y poniendo en valor el trabajo que se viene realizando desde hace aproximadamente 5 años, generar un área o unidad de gestión especialmente dedicada al trabajo con nuevas tecnologías denominada Tecnologías del aprendizaje y la comunicación para Artes y Diseño (tac). La misma trabaja en pos del desarrollo, gestión, producción y promoción de propuestas educativas con nuevas tecnologías de la información y la comunicación. A través de un equipo interdisciplinario, la misión del Área es diseñar, coordinar y evaluar los procesos de gestión vinculados con las tecnologías del aprendizaje y la comunicación para la Educación en Artes y Diseño, en sus componentes pedagógicos, tecnológicos, administrativos y de vinculación con el medio, que demande el desarrollo de propuestas de la unidad académica. Pretendemos desde esta perspectiva promover la ampliación del entorno de aprendizaje a través de las nuevas tecnologías ofreciendo un servicio transversal a las distintas secretarías de la Facultad.

Como señaláramos, el área está conformada por un equipo interdisciplinario con perfiles pedagógico, disciplinares (de las artes y el diseño) e informáticos que fundamentalmente trabaja según los siguientes ejes:

- Diseño, producción y validación de materiales y entornos de aprendizaje: Las acciones más importantes

giran en torno a intervenir en el diseño, producción y validación de entornos virtuales de aprendizaje y de propuestas generadas a partir de distintos soportes tecnológicos.

Asesorar, coordinar y supervisar las propuestas que surgen a partir de iniciativas docentes, de equipos de cátedra, de secretarías y otros en torno a las tecnologías digitales.

Las cátedras de la FAD tienen la posibilidad de contar con un espacio en la UNCUvirtual que puede cumplir diversas funciones (informativa, cognitiva, comunicacional-colaborativa), como por ejemplo posibilitar el acceso a los recursos de las cátedras, compartir documentos o materiales de estudio, realizar y evaluar trabajos prácticos individuales o grupales, mantener comunicación entre docentes y alumnos a través del correo del campus, foros, etc.

Junto con la apertura del espacio virtual se ofrece asesoramiento en la producción de materiales desde el punto de vista pedagógico y del diseño y se realiza el acompañamiento pedagógico en el desarrollo de las propuestas.

Procuramos asesorar y acompañar en el desarrollo de materiales docentes y en la selección de los recursos que ofrece la red apropiados para la enseñanza en Artes y Diseño. Asimismo, en el estudio y generación de propuestas multimodales que integren imagen, sonido y movimiento en entornos digitales. Realizamos estas actividades acompañando en forma virtual tanto como en el desarrollo de clases especiales sobre contenidos disciplinares digitales y/o entornos virtuales.

En el transcurso de este ciclo lectivo, los espacios virtuales han evidenciado un crecimiento significativo: un total de 27 espacios (1 de ingreso, 20 de grado, 5 de posgrado y 1 de capacitación). Aproximadamente trabajan en estos entornos virtuales 50 docentes y 1400 estudiantes. Asimismo, se advierte el aumento de uso de blogs y de grupos de Facebook, la mayor parte de los cuales se monitorean desde este equipo para asegurar el uso educativo.

• Acompañamiento y asesoramiento en nuevos procesos de creación artística: En lo específicamente artístico, el uso tecnológico, el “pensamiento y lógica” del software, nuevas posibilidades de manipulación material, organización y construcción de estructuras, plantean al menos modos originales para ciertas personas, en la creación artística. Por ejemplo, pone al alcance de todos, métodos sencillos y lúdicos para explorar el sonido, crear una melodía, organizar eventos temporales, modificar estructuras sintácticas, orquestar y colorear de manera distinta y rápida mensajes musicales, tarea hasta hace poco reservado sólo a especialistas de la composición y orquestación musical. Además, como los mismos procesos pueden ser aplicados a otras disciplinas artísticas, pueden trasladarse muy fácilmente a otros entornos, materiales y códigos y así “descubrir” impensadas e innovadoras metodologías que suman a las ya tradicionales. Así, cambiando simplemente el material y un conjunto de herramientas, puede “dibujarse el sonido”, “secuenciar imágenes” fijas, construyendo un discurso lineal y espacial al mismo tiempo (principio cinematográfico), “diseñar un personaje”, etc.

• Investigación e innovación educativa:

Participar en proyectos de investigación e innovación educativa, realizando aportes a la institución a partir de la sistematización y evaluación de las acciones desarrolladas. Entre estos, cabe señalar la priorización de la necesidad de integración curricular de las tecnologías, realizando aportes concretos para la renovación de los planes de estudio de las distintas carreras mediante la integración de espacios transversales de alfabetización digital y producción de contenidos multimediales.

En esta línea, las decisiones institucionales priorizan la incorporación paulatina de Software Libres comenzando por la adopción de conceptos fundamentales que sirven como base para el uso de distintas herramientas informáticas, por la accesibilidad y la promoción de nuevas formas de trabajar colaborativamente en equipos, buscando soluciones a nuevos desafíos. “Pasar de software propietario a software libre es mucho más que cambiar una plataforma informática. Si se es coherente

con la filosofía del software libre, los principios de cooperación e investigación deben estar presentes.”

- **Formación permanente:**

Organizar y coordinar propuestas de capacitación y formación permanente en entornos virtuales de aprendizaje y en la modalidad educación a distancia. Entre las cuales podemos mencionar espacios regulares de capacitación en uso operativo de la UNCUvirtual, talleres de producción de materiales para entornos virtuales, Curso de Tecnologías para la Educación Artística y el Diseño, así etc. Cabe agregar, que para sostener y redefinir las acciones de formación, estamos realizando un relevamiento de competencias digitales median-te una encuesta digital.

- **Difusión:**

La intención del área es dar a conocer las acciones, las propuestas, las experiencias realizadas a toda la comunidad educativa utilizando diferentes medios: listas de difusión, página web de la facultad, boletín digital. Así como también, se organizan espacios de diálogo e intercambio de experiencias tales como Foros y Encuentros institucionales.

Conclusiones

Podríamos señalar que la Facultad de Artes y Diseño ha crecido enormemente en relación a las nuevas tecnologías en estos últimos años. Tal vez, cuantitativamente, nos parezca que todavía falta mucho. Pero cualitativamente se han dado importantes pasos que no podemos ignorar. La decisión institucional de crear un espacio destinado a trabajar específicamente con las tecnologías y el apoyo a las acciones encaradas, son sólo señales de nuevas miradas y convicciones al respecto. Fundamentalmente, que es posible y es necesario mejorar la educación, la propuesta educativa de la FAD, y que para ello las tecnologías digitales son aliadas imprescindibles siempre y cuando estén al servicio de un proyecto pedagógico y de los estudiantes.

Rescatamos entonces que nuestros estudiantes hoy asisten a la facultad, a clases presenciales, pero también

tienen la posibilidad de interactuar con materiales, profesores y realidades remotas a través de las tecnologías. Estas prácticas, estas nuevas formas de estar presentes tanto para los docentes como para los alumnos, nos obligan hoy a pensar distintas alternativas para promover los aprendizajes, buscar nuevos parámetros de interacción, de comunicación y de la calidad de las propuestas educativas. Y en esto radica la filosofía de las Tecnologías del aprendizaje y la comunicación de la Facultad de Artes y Diseño: compartir lo realizado, analizarlo, cuestionarlo, pero también de imaginar otros horizontes, otras posibilidades para continuar en este camino de innovación educativa. Lejos de un optimismo ingenuo, necesitamos una visión crítica y constructiva, sostenida en procesos de capacitación continua, de acompañamiento y asesoramiento y, sobre todo, de reconocimiento institucional.

No es novedad que el arte piense, cruce, traslade y aplique procedimientos de una disciplina a otra, lo novedoso, es que cualquier persona puede hacerlo gracias a estas nuevas tecnologías, recuperando el estado primitivo y lúdico del arte. En este “rencuentro” con la esencia de la expresión artística, nuestro trabajo acompaña, asesora y promueve el juego necesario para que todo vuelva a ser placentero y lleno de disfrute espiritual.

Bibliografía

Barberà, Elena (2001). Hacia el aula virtual. Actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. Universidad de Catalunya.

Informe de autoevaluación de la Facultad de Artes y Diseño - CONEAU 2011 Ley de Educación Nacional N° 26.206. Argentina, 2006

Prieto Castillo, Daniel y Peter Van de Pol (2006), E-learning: comunicación y educación. El diálogo continúa en el ciberespacio. Bogotá, RNTC

Facultad de Artes y Diseño (2012) Proyecto de Creación del Área Tecnologías del aprendizaje, la comunicación e innovación educativa en Artes y Diseño (TAC). Ordenanza N°12813/12 CD.

Universidad Nacional de Cuyo (2013). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Ordenanza N° 04/13

Resolución 1717/04 – Ministerio de Cultura y Educación de la Nación

Sancho Gil, Juana María (2008). De TIC a TAC: el difícil salto de una vocal. Universidad de Barcelona. http://www.ub.edu/esbrina/docs/proj-tic/tic_a_tac.pdf

Software Libre y Software Privativo - Dos modelos de enseñanza. En: http://www.educ.ar/recursos/ver?rec_id=91738