



DOSSIER: Experiencias con tecnologías en la Facultad de Artes y Diseño

Aprender con las nuevas tecnologías: Experiencia de acompañamiento en carreras universitarias

Proyecto en el que se introduce el trabajo con tecnologías en Dibujo I de Primer año de Artes Visuales, Cerámica y Artes del Espectáculo, de cargo de María de los Ángeles Forcada y su equipo de cátedra.

El objetivo del mismo es generar el acompañamiento de los estudiantes mediante el espacio virtual para el desarrollo de competencias tecnológicas básicas y el complemento crítico de clases presenciales.

Algunas de las dificultades que se han encontrado están vinculadas con el trabajo sincrónico del equipo de cátedra y con la necesidad de la infraestructura para relevar las experiencias presenciales y volcarlas al campus virtual. Se observa una participación más comprometida de los alumnos y una mejora sustancial en los aprendizajes, integran los modos de conocimiento que se plantean; se facilita el acceso al material de clases.

Maestría en Arte Latinoamericano

En el marco de la Secretaría de Posgrado, se han generado ocho espacios virtuales para la Maestría en Arte Latinoamericano.

La sistematización del trabajo estuvo a cargo de María de los Ángeles Forcada y en el desarrollo contó con la colaboración de Daniel Fernández Serruya, Juliana Dolinsky y Mariela Meljin.

La intención de la experiencia es concretar el acompañamiento de seminarios presenciales en posgrado y generar instancias de comunicación y seguimiento del cursado.

Diseño en Comunicación Visual para la Educación Virtual

Materia optativa para alumnos de 3° y 4° año de la carrera Diseño Gráfico. Experiencia que se realiza por segundo año consecutivo, en la que trabaja un equipo de docentes de la FAD y de la Dirección de EaD e Innovación Educativa de la UNCuyo.

Los responsables son María Cristina Portalupi, Omar Linares, Ariel Amadio y por la Dirección de EaD, Fernanda Ozollo y Marcela Orlando.

El objetivo principal es introducir a los estudiantes en la demanda creciente del diseño en la educación virtual, dentro del ámbito de los Servicios de Educación a Distancia de las unidades académicas de la UNCuyo y en el país.

Geometría Descriptiva I y II

El equipo de trabajo de Geometría Descriptiva I y II para las carreras de Diseño, a cargo de Samuel Seder, asigna una función instrumental a la UNCUvirtual poniendo a disposición de los estudiantes material didáctico elaborado en forma completa por los docentes: explicaciones, ejercicios resueltos, videos y simulaciones, con la idea de brindar herramientas para la prefiguración, exploración, confección y posterior comunicación de los proyectos de Diseño.

Se pretende, de este modo, resolver la mayor dificultad que suele afrontar el alumno en el aprendizaje de estas materias: la visualización espacial del problema que se le plantea y la resolución clara y ordenada de los ejercicios espaciales fundamentales.

Experiencias sobre dinámicas comunicativas en el espacio curricular de Prácticas de la Enseñanza de Artes Visuales y Cerámica

A cargo de María Victoria Leal y Zaida Gil Tarabay. La herramienta tecnológica utilizada es la UNCUvirtual, desde hace cuatro años.

El enfoque que se pretende dar desde lo pedagógico y metodológico está en relación con las teorías de aprendizaje significativo y constructivista, donde a partir de la presencialidad se logra un proceso continuo acompañado por e-actividades. Por este medio, se consigue reforzar las capacidades comunicativas, mejorar las competencias procedimentales, difundir contenidos, compartir materiales, afianzar la identidad y potenciar la pertenencia al espacio de la cátedra.

Gestión y producción de espectáculos

Para Artes del Espectáculo y Música, a cargo de Marcelo Lacerna.

Desde la UNCUvirtual, ofrece a sus estudiantes el desarrollo completo de la materia, el abordaje de proyectos de simulación, evaluaciones parciales, soportes de documentos y foro de discusión. A la vez que promueve el uso de entornos virtuales entre los alumnos, facilita el acceso a materiales organizados y actualizados.

Educación Artística en la Ley de Educación N° 26206

En el año 2013, como proyecto en el marco del Programa de Inclusión Socio-Digital Educativa de la UNCuyo, las profesoras Adriana Piezzi, Alicia Raso y Claudia Espinosa, de las cátedras de Enseñanza y Aprendizaje de la Música, Práctica de la Enseñanza para NI, EGB y Polimodal generaron una experiencia de interacción y manejo de software específicos para Música a través del espacio de la UNCUvirtual.

Valiéndose de distintos recursos y actividades, se trabajó en el análisis de la Educación Artística en la Ley de Educación N° 26206. Se logró mejorar la comunicación y el conocimiento entre los alumnos; el trabajo conjunto y cooperativo a través del campus con el uso de herramientas: Grupo y Foro.

Módulo 1 – Confrontación Vocacional – del Curso de Ingreso a la Facultad de Artes y Diseño

Con el diseño y coordinación pedagógica a cargo de Mariela Meljin, y Marcela Zakalik y Ana Elia Pistone, como colaboradoras en el desarrollo del contenido, diseño del entorno virtual y tutorías.

Esta experiencia se desarrolla en forma sostenida desde el año 2009 en la Facultad, con muy buenos resultados.

Blog educativo de la cátedra Introducción al Diseño (1° año de la carrera de Diseño Gráfico)

Administradoras responsables: Silvina Gonzalez y Fernanda Yarllur. Autora: D.I. M. Fernanda Yarllur.

El propósito es incorporar la tecnología realizando actividades mediante el uso de distintas aplicaciones: Blogger, Issuu, Power Point, You Tube. Es un medio de comunicación eficiente para el intercambio profesor-alumno. Es una herramienta con un gran potencial para explotar.

Uso de medios digitales para artes visuales en la Cátedra de Medios de Comunicación

4° año Licenciatura en Artes Plásticas y 3° año profesorado de grado universitario en Artes Visuales. A cargo de César Penín, Alejandro Iglesias y, por el Laboratorio Digital Educativo, la colaboración de María Beatriz Perlbach.

El propósito es introducir a los alumnos en el conocimiento y uso básico de aplicaciones digitales y ampliar las posibilidades de expresión a través de tecnologías que permiten trabajar con imagen en movimiento y contenidos audiovisuales, en forma creativa e interdisciplinar.