



## 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 UNCVirtual 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 UNCVirtual, 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 UNCVirtual, 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 UNCVirtual.

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 interdisciplinaria.