

Nuevos escenarios digitales para la educación artística: innovación en medios y tecnologías aplicadas a la enseñanza-aprendizaje de materias de Arte y Arquitectura en modalidad a distancia.

Roberto Cesar Fernandez.

Cita:

Roberto Cesar Fernandez (2022). *Nuevos escenarios digitales para la educación artística: innovación en medios y tecnologías aplicadas a la enseñanza-aprendizaje de materias de Arte y Arquitectura en modalidad a distancia.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/rcfernandez/12>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pfd0/4tr>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Proyecto de Investigación

***Nuevos escenarios digitales para la educación artística:
innovación en medios y tecnologías aplicadas a la
enseñanza-aprendizaje de materias de Arte y Arquitectura en
modalidad a distancia***

Instituto de Investigación en Arte y Arquitectura | Dirección de Investigación |
Vicerrectorado de Investigación y Desarrollo | Universidad del Salvador

Anexo Complementario al Informe de Avance 2021

Marzo 2022

Director Mg. Roberto César Fernández

Investigadores principales Mg. María Clara Beitía; Arq. Marcelo De Simone

Investigadoras adjuntas Lic. María Victoria Ferrante Alberdi; Lic. Ana Josefina Lettieri

Investigadora asistente Arq. Paula Carina Nosdeo

Este proyecto de investigación tiene como objetivo generar un modelo de análisis para comprender los procesos de enseñanza-aprendizaje puestos en práctica en las materias artísticas de las carreras de grado en Artes del Teatro y Arquitectura de la Facultad de Arte y Arquitectura de la Universidad del Salvador (Argentina) en los períodos del ASPO (Aislamiento Social Preventivo Obligatorio) y el DiSPO (Distanciamiento Social Preventivo Obligatorio), dispuestos desde marzo de 2020 por el gobierno nacional de la República Argentina a raíz de la pandemia provocada por la propagación del virus SARS-CoV-2. Esta emergencia sanitaria provocó la interrupción de las actividades presenciales fundamentales para la formación artística, pero a su vez dio lugar a la implementación de tácticas¹ novedosas para sostener la didáctica de estas materias.

Marco Teórico

El marco teórico del proyecto propone entender el fenómeno de lo que llamaremos -hasta encontrar una definición más precisa- *virtualización de la educación presencial* (Lamberti, 2020). Tan pronto como se pusieron en marcha estas didácticas de emergencia, surgió el interrogante sobre las relaciones de estas prácticas con la *educación a distancia* (EAD). En el caso particular de la Universidad del Salvador, su Sistema Institucional de Educación a Distancia - Programa de Educación a Distancia (SIED-PAD)² asumió en gran medida el soporte tecnológico a través de sus campus virtuales en las plataformas Blackboard Learn y Moodle. No obstante, las unidades académicas optaron por distintas alternativas acordes a las especificidades de sus carreras. Además, el SIED-PAD -desde su rol pedagógico en educación a distancia- apuntaló a docentes y estudiantes con sus *guías*³, publicaciones periódicas que brindaron herramientas teórico-prácticas para el desarrollo de clases y la evaluación no presencial durante 2020 y 2021. Por todo esto entendemos que el horizonte al que apuntó la USAL en este período es el de acercar las prácticas pedagógicas emergentes a la EAD mediada por TICs.

¹ Entendemos la táctica en el sentido de De Certeau ([1980] 2000), como el método o la forma empleada con el fin de cumplir un objetivo de acuerdo a las circunstancias que tiene que enfrentar. (De Certeau)

² Organismo acreditado para la gestión de las propuestas educativas a distancia ante la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU), dependiente del Ministerio de Educación de la República Argentina.

³ https://campus.usal.edu.ar/local/staticpage/view.php?page=guias_del_pad

Esta circunstancia condujo a la construcción de un marco teórico cercano a la EAD, en el que predominan elementos conceptuales de la *teoría de la distancia transaccional*⁴ de Michael G. Moore (1993).

Según este autor:

La educación a distancia (...) es un concepto que describe el universo de las relaciones estudiante-docente que existen cuando estudiantes y profesores están separados por el espacio y/o por el tiempo. Este universo de relaciones puede ser ordenado en una tipología que se configura alrededor de los constructos más elementales del campo:

- la *estructura* de los programas educativos
- el *diálogo* entre profesores y estudiantes
- y la naturaleza y el grado de *autorregulación* del estudiante

(...) Estas no son variables tecnológicas o de comunicación, sino variables en la enseñanza y en el aprendizaje y en la interacción de la enseñanza y el aprendizaje.

Estos grupos de variables son denominados *Diálogo*, *Estructura* y *Autorregulación* (autonomía del estudiante en la gestión de su aprendizaje)

A partir de esta conceptualización podemos afirmar que los procesos de enseñanza-aprendizaje en el período 2020-2021 no estaban planificados desde sus programas para desarrollarse como educación a distancia (que cuenta con un tipo de *estructura* distinta a la presencial) y que la *autorregulación* de los estudiantes -que eligieron la modalidad presencial para su formación universitaria- tampoco se podía prever⁵, el proyecto de investigación centrará su atención en el *diálogo* y sus distintas manifestaciones. De este modo reconocemos la existencia de metodologías utilizadas con éxito en la EAD -tales como el aula invertida, el aprendizaje colaborativo, la

⁴ Según Moore (1993:22) "El concepto de transacción deriva de Dewey (Dewey and Bentley 1949). Como explican Boyd y Apps (1980: 5) "connota la interacción entre el entorno, los individuos y los patrones de conducta en una situación". La transacción que llamamos educación a distancia ocurre entre docentes y estudiantes en un entorno que afecta profundamente la enseñanza-aprendizaje. Con la separación hay un espacio psicológico y comunicativo a ser cruzado, un espacio de malentendido potencial entre las entradas (inputs) del profesor y las del estudiante. Es este espacio psicológico y comunicativo que es la distancia transaccional."

⁵ Atendiendo a las circunstancias, el Vicerrectorado Académico (VRA) de la USAL incluyó en sus encuestas cuatrimestrales a los estudiantes sobre las materias y los docentes dos interrogantes que se aproximan al entendimiento de la autorregulación de los estudiantes:

- En una escala del 1 al 10 [¿Cómo calificarías tu desempeño como alumno? (Asistencia regular y puntualidad a clases- Cumplimiento de las actividades y trabajos solicitados- Participación en clase)]
- Asigna la valoración que consideres utilizando una escala de 1 a 10, donde 1 representa el valor más bajo y 10 el valor más alto [Indica en qué medida la autogestión del tiempo fue una dificultad para cursar la materia en forma remota]

Estas encuestas son anónimas y voluntarias y fueron realizadas al final del 2do. Cuatrimestre de 2020 y 1er. y 2do. Cuatrimestres de 2021).

gamificación, entre otros- y sus diferencias esenciales con nuestro objeto de estudio, la *virtualización de la educación presencial*.

Acordamos con Fidalgo-Blanco *et al* (2020) que

Una tendencia en Innovación Educativa es una nueva tecnología, metodología o producto que tiene grandes posibilidades de impactar en el modelo educativo produciendo alguna mejora. Las tendencias nos indican lo que está llegando o lo que está por llegar, aunque esto no significa que se vayan a quedar en nuestras aulas. Hay tendencias que responden a demandas históricas del profesorado, otras responden a demandas de la sociedad y las restantes permiten cambiar totalmente el enfoque de los procesos de formación y aprendizaje.

Con la emergencia sanitaria como condicionamiento, planteamos en la formulación original del proyecto la idea de *nuevos escenarios digitales* como metáfora para pensar desde la educación artística en la Universidad del Salvador las tendencias que se presentan con las herramientas disponibles para garantizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en tiempos de confinamiento y aislamiento. Estas herramientas impactaron de una manera determinante en el *diálogo*, tanto para la interacción profesor-estudiante como para la interacción estudiante(s)-estudiante(s).

Metodología

Por las características dinámicas del objeto de estudio, la investigación tiene carácter de cualitativa. Al ser un fenómeno emergente de una circunstancia extraordinaria es muy difícil de medir y hay deficiencias en el conocimiento del problema. Esta preferencia metodológica también es impulsada por contar con una distancia temporal casi nula con el objeto de estudio.

Se reconocen estas fuentes de información para su posterior análisis e interpretación:

- *Testimonio de los profesores*: Con el foco de atención puesto en la variable *diálogo* se trabaja en el diseño de una herramienta de recolección de datos como la *entrevista*. a

partir de distinguir distintas dimensiones que surgen de preguntas de investigación⁶ relacionadas con el marco teórico:

Sobre el *diálogo*

- ¿Hubo diálogo con interacción directa? ¿Fue sincrónico y/o asincrónico? Si existieron ambos ¿en qué proporción estimada?
- ¿Qué medios sincrónicos se utilizaron? ¿Salas de video conferencias, salas de chat, llamados telefónicos, aplicaciones de redes sociales?
- ¿Qué medios asincrónicos se utilizaron? ¿Aulas virtuales: en qué plataforma (Classroom, Blackboard Ultra, Moodle, etc.)? ¿Se utilizaron espacios de almacenamiento remoto (nube) y de qué modo? ¿Se generaron debates en foros? ¿Con qué características y objetivos?
- ¿Hubo diálogo de manera indirecta? (a través de materiales de estudio como presentaciones, documentos, videos, etc.)
- Entendiendo la evaluación de la producción artística como diálogo ¿cuáles fueron las consideraciones generales para la evaluación mediatizada? ¿Qué formatos de entrega/envío de trabajos prácticos se utilizaron (imagen, video, audio, presentaciones, etc.)?

Sobre la *estructura*

- ¿El programa de la materia contemplaba -antes del período ASPO-DISPO- algún módulo temático o actividad que se realizaría de manera no presencial o remota?

Sobre la *autorregulación*

- ¿Se implementaron sugerencias para la correcta autogestión del tiempo por parte del estudiante? ¿De qué modo?

⁶ Es necesario señalar que en el diseño de la entrevista se trabaja para formular estos interrogantes de manera comprensible para los profesores entrevistados, prescindiendo al máximo posible de términos estrictamente relacionados con el marco teórico.

- ¿De qué manera el docente gestionó el tiempo en relación a las actividades propuestas y al resto de las materias? ¿Hubo alguna medida en relación a esto?
 - En cuanto al cumplimiento en tiempo de las actividades ¿se encontró alguna diferencia con el dictado en modalidad presencial?
 - En cuanto al cumplimiento en forma de las actividades -producción artística- ¿encontró alguna diferencia cualitativa con el dictado en modalidad presencial?
- *Materiales de estudio producidos por los profesores y producción artística de los estudiantes.*

Unidades de análisis

Se prevén como unidades de análisis las siguientes materias artísticas:

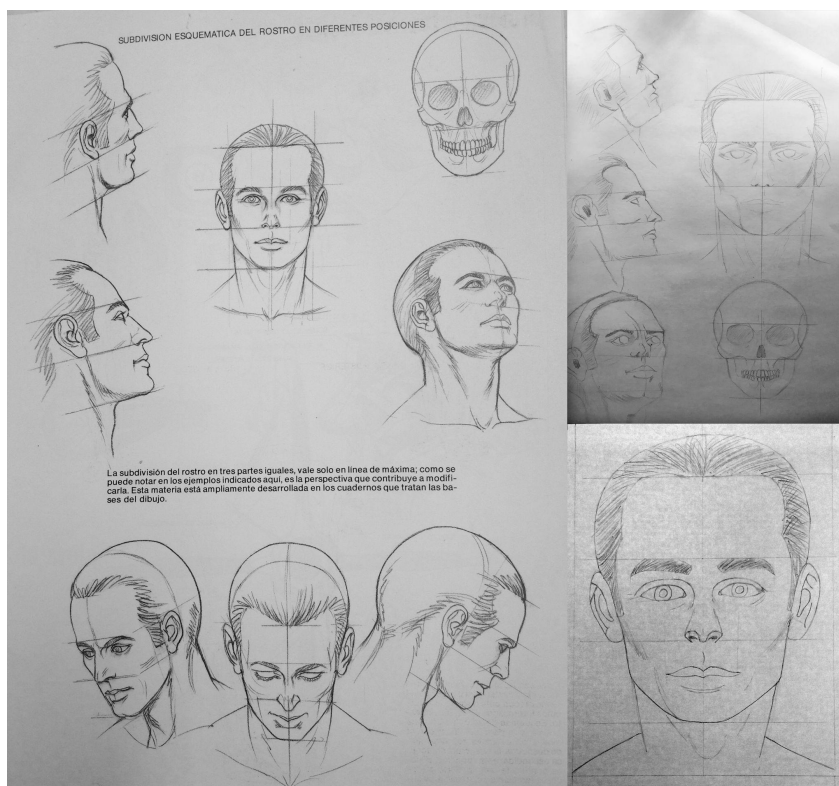
- **Carrera de Artes del Teatro:** Plástica y Visión, Anatomía Artística; Taller de Maquetas; Plástica; Visión; Ambientación e Indumentaria en la Antigüedad y la época Clásica; Ambientación e Indumentaria en el Medioevo y el Renacimiento; Arquitectura Escénica; Dibujo de figurín; Ambientación e Indumentaria desde el Barroco hasta el siglo XX; Proyecto de Escenografía y Vestuario; Escenografía para cine; Taller de realización de indumentaria teatral; Taller de pintura escenográfica I y II; Escenario Digital; Taller de indumentaria y caracterización teatral; Escenografía para TV; Proyecto Final en Artes del Teatro.
- **Carrera de Arquitectura:** Plástica y Visión I; Plástica II; Visión II; Dibujo, Modelos y Representación, Tecnología Digital III, Portfolio.

Un primer acercamiento al relevamiento de estas materias -a través de las plataformas utilizadas como aulas virtuales por los docentes- contextualiza la recolección de materiales de estudio y producción artística de los estudiantes:

- **Anatomía Artística** es una materia anual que se dicta en el primer y segundo año de la Licenciatura en Artes del Teatro; en ella los alumnos estudian la figura humana y el dibujo de la anatomía. En modalidad presencial gran parte de las clases constaba en dibujar.

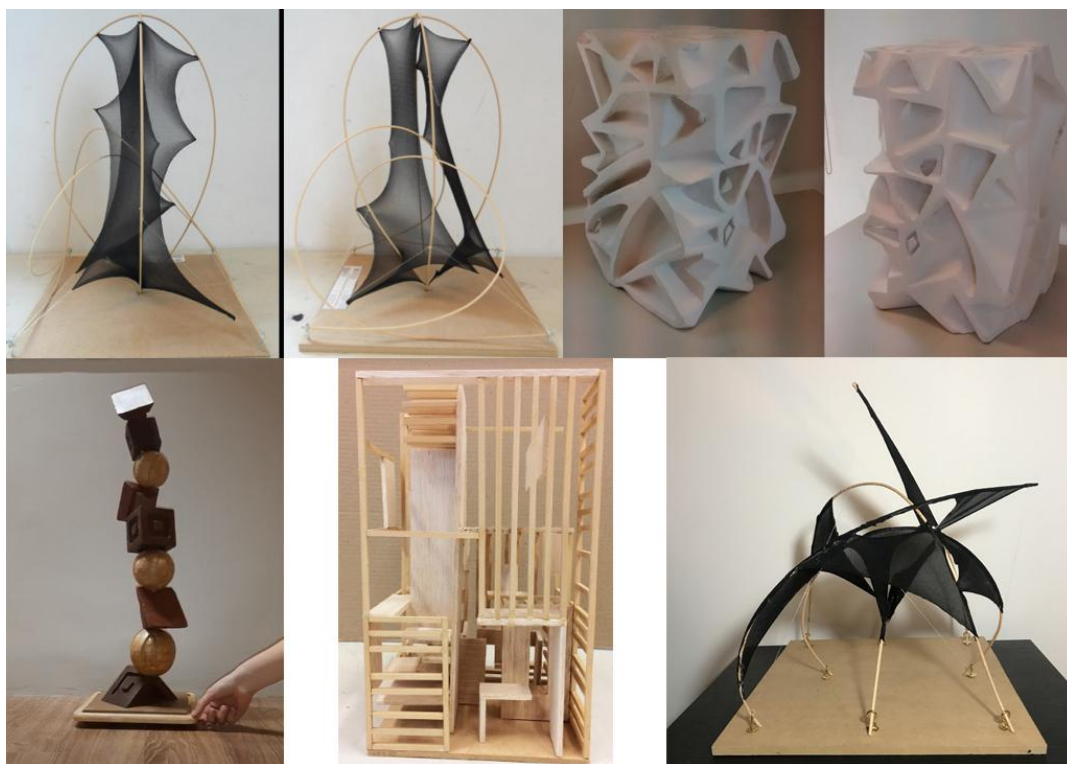
El trabajo en *Classroom* se basó principalmente en la carga de materiales de estudio, principalmente dibujos analíticos de la figura humana, que los estudiantes debían replicar y enviar (mediante la misma plataforma) a la docente, quien corregía las actividades y daba sus devoluciones en los encuentros sincrónicos. Entre los materiales se encontraban estudios de las proporciones de las distintas partes del cuerpo, el canon griego de figura, esqueletos femeninos y masculinos, rasgos del rostro, perspectivas y escorzos. También se trabajó con un modelo vivo que mantenía y cambiaba las posiciones y posturas para que los estudiantes dibujaran durante los encuentros sincrónicos.

Los alumnos tuvieron evaluaciones parciales que consistieron en la presentación de las láminas de estudio realizadas en las clases.



- Tanto en **Visión II** como en **Plástica II**, materias que se dictan en el segundo año de la Licenciatura en Artes del Teatro y de Arquitectura, en los encuentros sincrónicos se trabajaron los conceptos teóricos de la materia, se explicaban las consignas de los trabajos a realizar y cada estudiante comenzaba a elaborarlos. Mientras que el uso de *Classroom* estaba destinado a la apertura de espacios donde los alumnos pudieran presentar los borradores/avances y versiones finales de sus láminas y proyectos de estudio, recibir comentarios y correcciones por parte de las docentes, y también cumplir con las instancias de evaluación (parcial y final).

Plástica II incluye la elaboración de esculturas, maquetas y proyectos de estudio tridimensionales, motivo por el cual, a diferencia de **Visión II**, se pedían no solo fotos de las producciones de los estudiantes, sino también videos que mostraran los objetos en el espacio desde distintos ángulos.



- El **Taller de Maquetas** es una materia que corresponde al primer año de la Licenciatura en Artes del Teatro, en la que se adquieren conocimientos constructivos y artísticos en un nivel práctico. La dinámica de la clase incluía encuentros sincrónicos en los que la docente ahondaba en conceptos teóricos y

técnicos, mostraba ejemplos, explicaba las consignas de los trabajos a realizar y los estudiantes iniciaban sus proyectos, además de ser un espacio para resolver dudas. El *Classroom* era utilizado como plataforma para el envío de tareas y actividades para ser evaluadas, y para plantear consultas y preguntas por parte de los estudiantes; la docente también aprovechó el aula virtual para compartir videos en los que mostraba distintas técnicas artísticas que los alumnos podrían aplicar a sus maquetas.



Consideración contextual necesaria I: Tradición de la educación artística en la Universidad del Salvador

Dentro de las actividades realizadas durante la primera etapa del proyecto fue necesario revisar la trayectoria de Artes del Teatro como carrera fundante de la FAA para poder contextualizar las experiencias de virtualización de la educación presencial. Esta carrera cumplió en 2020 60 años de labor desde su fundación, y desarrolló metodologías de enseñanza artística muy particulares, entre las que destacan el trabajo colectivo en los talleres, la evaluación integradora por conceptos, y los exámenes mediante coloquios. La mayoría de los docentes actuales son graduados de la carrera que conocen y sostienen estas tradiciones metodológicas, por lo que es necesario entender las prácticas emergentes desde la identidad institucional. En el artículo [Licenciatura en Artes del Teatro: 60 Años en la enseñanza de la escenografía. Universidad Del Salvador - Facultad De Arte y Arquitectura](#) se da cuenta de esta trayectoria, necesaria interpretar adecuadamente los procesos de enseñanza-aprendizaje que se analizan.

Consideración contextual necesaria II: Análisis funcional de los sistemas de gestión del aprendizaje utilizados durante el período lectivo 2020-2021 a partir de la teoría de la distancia transaccional

Este análisis funcional se enfoca en las herramientas visibles en las interfaces gráficas del usuario de los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS - *learning management system*) utilizados en distintas materias de las carreras de la Facultad de Arte y Arquitectura (FAA) de la USAL. Se pretende entender estas herramientas en relación con las tres nociones fundamentales de la teoría de la distancia transaccional de Michael G. Moore: *estructura*, *diálogo* y *autorregulación*. De esta manera, discernir las posibilidades que ofrecen para el diseño de procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia desde el uso concreto.

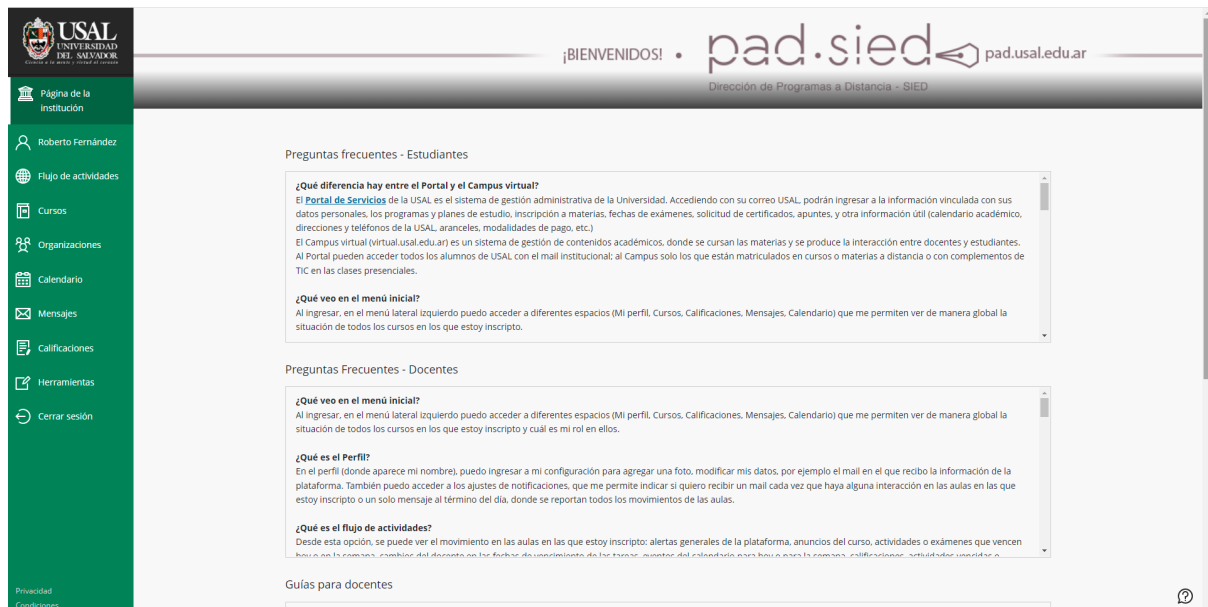
Tanto Blackboard Ultra como Moodle son LMS provistos y gestionados por el Sistema Institucional de Educación a Distancia - Programa de Educación a Distancia (SIED-PAD) de la USAL, por lo que son plataformas oficiales ante la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU) de la República Argentina y se constituyen como campus

virtuales. En tanto Google Classroom es una herramienta adoptada por muchos docentes de la FAA -con sus cuentas institucionales bajo dominio usal.edu.ar- en el período 2020-2021 para el desarrollo de las materias en modalidad no presencial, por lo que es insoslayable su análisis.

1. Campus Blackboard Learn Ultra (virtual.usal.edu.ar)

Inicio

- **Flujo de actividades:** Es una línea de tiempo vertical en la que se marcan fechadas las novedades vigentes de cada curso: publicaciones, actividades, fin de las actividades (da ayuda a la autorregulación)
- **Cursos:** acceso directo a los distintos cursos (autorregulación)
- **Calendario (general):** herramienta fundamental para la autorregulación y para el trabajo de los docentes. Indica los vencimientos de todas las actividades de todos los cursos.
- **Mensajes:** agrupa los mensajes individuales y colectivos de todos los cursos o materias. Favorece el diálogo docente-estudiantes y estudiante-estudiante.
- **Calificaciones:** acceso a las calificaciones de todos los cursos o materias (autorregulación)



En los cursos:

Nuevos escenarios digitales para la educación artística: innovación en medios y tecnologías aplicadas a la enseñanza-aprendizaje de materias de Arte y Arquitectura en modalidad a distancia

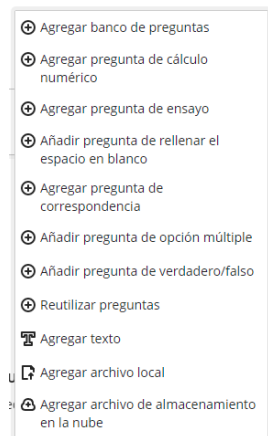
Menú superior

- **Contenidos:** En los **contenidos** se pueden plasmar aspectos de la estructura y del diálogo docente-estudiante, ya que posibilita el acceso al temario del programa (estructura del curso-materia) a través de material de estudio de consulta asincrónica (primer nivel de comunicación unilateral entre docente y estudiantes). En este punto, se precisa el carácter del **proceso instruccional** a partir del tipo de material (presentaciones en formato de texto, audio, video, infografía, etc.). Además es sede de las **actividades**, donde se manifiesta de manera patente el diálogo bilateral docente-estudiante, desde el cumplimiento de estas tareas y la evaluación consiguiente.

La sección CONTENIDOS permite al docente crear:

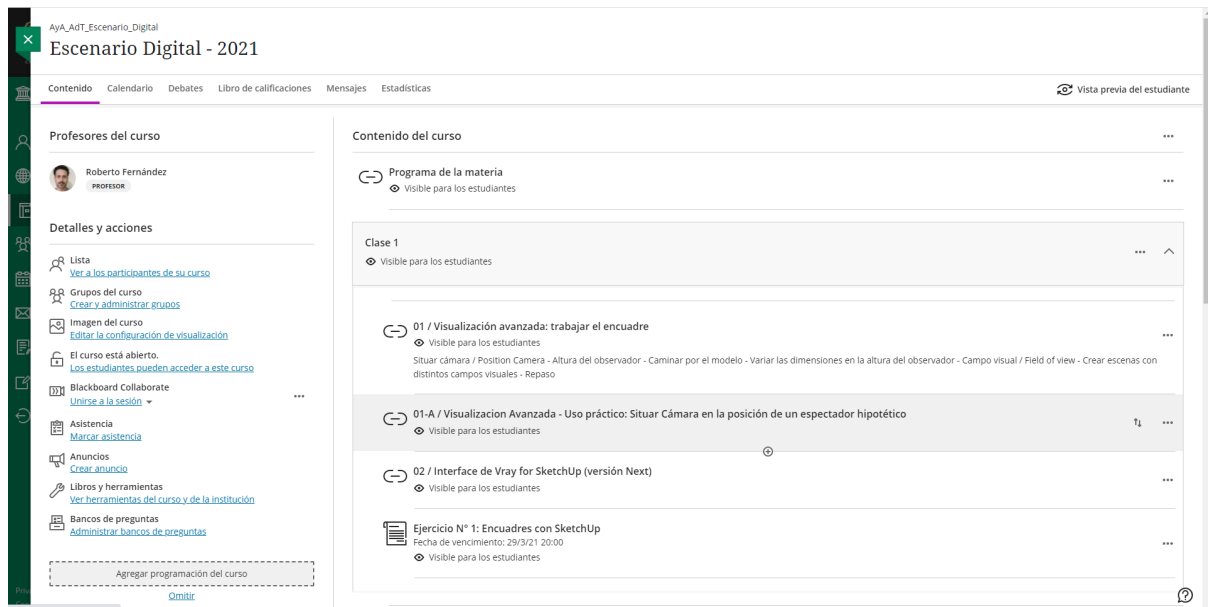
- **Elementos del contenido del curso:**
 - Módulos de aprendizaje: puede agrupar distintos tipos de contenidos, siguiendo una línea temática (unidad didáctica)
 - Carpetas: ordenador de documentos
 - Documentos: a partir de un cuadro de texto pueden combinarse objetos de video, audio, imagen digital, html, etc.
 - Enlaces: hipervínculos a cualquier material en la www
 - Herramientas de enseñanza con conexión de LTI (*Learning Tools Interoperability*): permite integrar herramientas de trabajo que están fuera de la plataforma.
- **Actividades:** este tipo de acciones genera un **diálogo** fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 - **Examen:** este tipo de actividad permite múltiples abordajes en materia de cuestionarios y formas de evaluación cuantitativa más o menos automatizadas (por ejemplo, las preguntas de opción múltiple pueden tener una asignación de puntos más automática que una pregunta de

ensayo, que exige una apreciación cualitativa)



- **Tarea:** puede pensarse como un modo de evaluación constante y más o menos flexible, a través de consignas para el desarrollo de trabajos prácticos que permiten distintos formatos de texto, imagen, audio, video, presentaciones, etc. En general, las materias artísticas pueden hacer uso más efectivo de este tipo de actividades. También son calificables de manera cuantitativa y a partir de rúbricas (criterios de evaluación con con rango de puntajes predeterminados).
 - **Participación y compromiso:** Este tipo de objetos es fundamental para estimular el diálogo, tanto docente-estudiantes, como estudiante-estudiante.
 - **Debate:** tiene la dinámica de un foro y permite la calificación de la participación de los estudiantes, del mismo modo que otras actividades.
 - **Diario:** según Blackboard “los diarios representan un espacio personal para que los estudiantes entablen una comunicación privada con usted (el docente).” A partir de una indicación que oriente la atención de los estudiantes, el diario es una herramienta útil para fomentar el diálogo docente-estudiante de manera privada. Los estudiantes pueden crear entradas fechadas y así entablar un ida y vuelta con el profesor.
-
- **Calendario:** Permite el seguimiento cronológico de las actividades del curso (favoreciendo la autorregulación). También es una forma de acceso a estas actividades.
 - **Debates:** Acceso a todos los debates/foros del curso. Esta herramienta es fundamental para incentivar y sostener el diálogo docente-estudiante y estudiantes entre sí. Además puede tener el carácter de actividad.

- **Libro de calificaciones:** Una herramienta fundamental para la autorregulación de los estudiantes a partir del acceso a todas las calificaciones (exámenes, actividades, etc.)
- **Mensajes:** Espacio de diálogo docente-estudiantes y entre estudiantes sobre temas particulares colectivos y/o individuales y no pautados como actividades. Pueden contemplar comunicaciones relativas a los contenidos y actividades como de la gestión de la cursada.



Menú Lateral Izquierdo

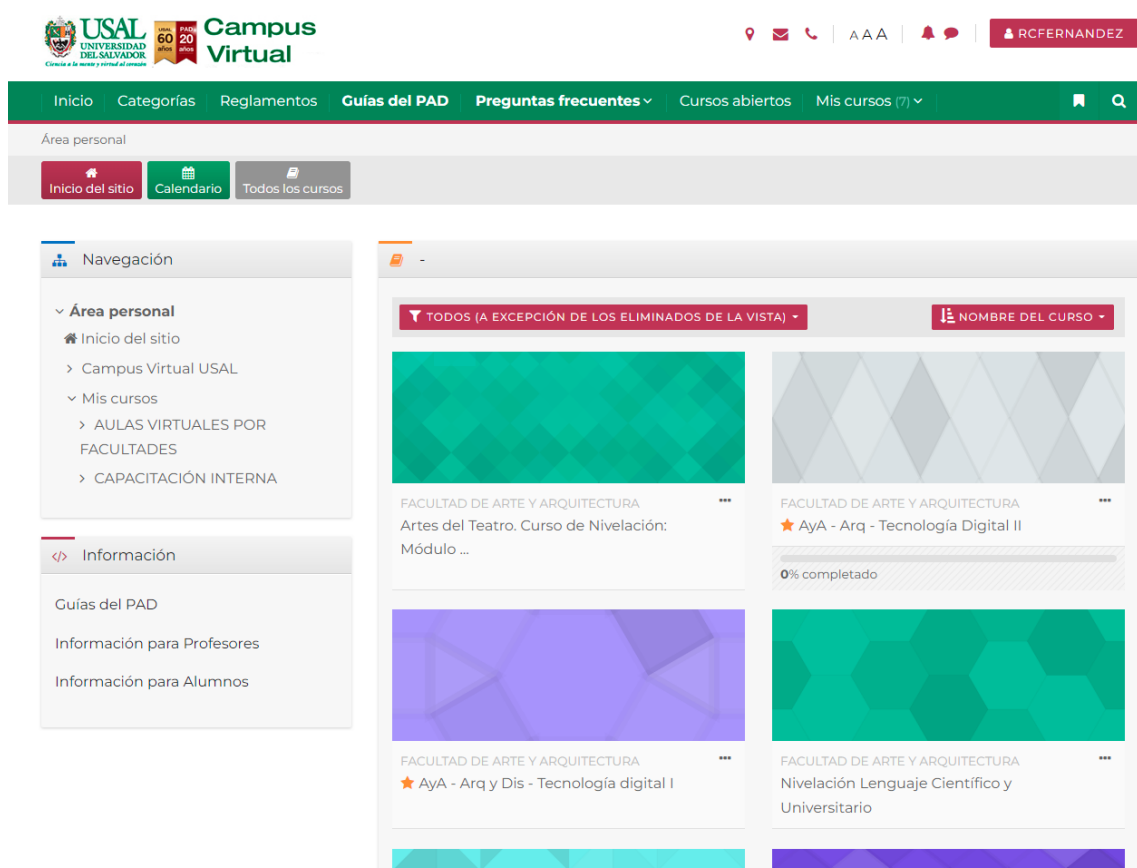
- **Lista:** Favorece el diálogo al presentar el listado de todos los participantes del curso, con acceso a la información del perfil público de los usuarios en el campus virtual.
- **Blackboard Collaborate:** Acceso a la sala de videoconferencias en el que se puede generar un diálogo sincrónico que implica el intercambio en relación a las actividades y al contenido del curso. En este caso la distancia transaccional se reduce drásticamente. Las reuniones mediante esta tecnología pueden ser pre-programadas y/o recurrentes.
- **Asistencia:** El acceso al control de asistencia al curso (si tiene pautados encuentros sincrónicos o si la asistencia depende de otras variables como la lectura de material de estudio o cumplimiento de actividades) propicia la autorregulación, también en función de los requerimientos de regularidad académica propuestos por el curso o materia.
- **Anuncios:** En este sector el docente puede enviar mensajes unificados y unilaterales a todos los participantes, tanto para incentivar la autorregulación (por ejemplo,

recordando una fecha de finalización de actividad próxima) como para anunciar novedades en la estructura (por ejemplo, la publicación de nuevo módulo de aprendizaje)

2. Campus Virtual Moodle (campus.usal.edu.ar)

Inicio

Al ingresar con el perfil individual (ya sea como docentes o estudiantes) se encuentra el *Área Personal* que cuenta con un espacio central para acceder a los distintos cursos/materias, y un menú lateral izquierdo -que puede ocultarse- para la navegación por los cursos, información complementaria -para estudiantes y docentes-, calendario general de todos los cursos, y un recordatorio de “Próximos eventos”. Podemos sostener que toda esta área personal tiende a incentivar la autorregulación, con muchos estímulos informativos para la planificación del estudio y cumplimiento de actividades de parte de los estudiantes.



En los cursos/materias

Nuevos escenarios digitales para la educación artística: innovación en medios y tecnologías aplicadas a la enseñanza-aprendizaje de materias de Arte y Arquitectura en modalidad a distancia

Configuración del curso: esta función (exclusiva para el profesor editor) va a determinar en gran medida el diálogo implícito entre docentes y estudiantes en la interfaz gráfica del curso en cuestión. El uso de distintos formatos gráficos (de temas, pestañas, redes sociales, mosaicos, semanal, temas únicos, etc.) y la posibilidad de hacer que algunos elementos sean visibles o no (por ejemplo, el libro de calificaciones) van a incidir en la autorregulación y en el diálogo. Podemos decir que la apariencia gráfica del curso es parte de su *estructura* tanto como los contenidos temáticos. También va a influir en el diálogo entre estudiantes, ya que en este apartado se puede configurar el trabajo por grupos.

The screenshot displays the USAL Campus Virtual interface. At the top, there's a header with the USAL logo, a 60th anniversary badge, and the 'Campus Virtual' text. To the right are icons for location, email, phone, and a user profile 'RCFERNANDEZ'. Below this is a green navigation bar with links: Inicio, Categorías, Reglamentos, Guías del PAD, Preguntas frecuentes, Cursos abiertos, and Mis cursos (7). The main content area is titled 'AyA - Arq - Tecnología Digital II' and shows a breadcrumb trail: Área personal > Mis cursos > AULAS VIRTUALES POR FACULTADES > FACULTAD DE ARTE Y ARQUITECTURA > AyA - Arq - Tecnología Digital II. Below the breadcrumb is a row of buttons: Área personal, Inicio del sitio, Calendario, and Todos los cursos. On the left, a 'Navegación' sidebar lists the site structure, with 'AyA - Arq - Tecnología Digital II' selected. The main content area shows a 'General' section with a 'Noticias y avisos' card, a 'Foro de interconsulta' card, and a 'TD2: Sala Meet para encuentros sincrónicos' card. Below these are three checklist items: '¿Cómo estudiamos con el material audiovisual?', '¿Cómo se realizan las entregas de los ejercicios?', and 'Glosario'.

Espacio central: Aquí se localiza el contenido del curso de acuerdo al formato de *secciones* elegido por el diseñador/editor del curso (por temas, pestañas, semanal, mosaicos, etc.). Esta parte de la interfaz debe denotar claramente la *estructura* de la materia, donde se van a agrupar y ordenar dos grandes categorías de elementos que darán forma a esa estructura: *recursos* y *actividades* (términos de Moodle). Al activar la edición, es posible crear *secciones* que a su vez permitan añadir recursos y/o actividades.

Entre los **recursos** -más relacionados a la estructura- están:

- **Archivos / Carpetas / Etiquetas / Página:** posibilitan la creación y organización de material de estudio que integre textos, audio, imágenes, video, etc. Esto va a definir la estructura del curso.
- **Google Meet para Moodle:** permite la incorporación de una sala de videoconferencia para diálogo sincrónico.
- **URL:** opción para enlaces a vínculos externos o internos.
- **Paquete de contenidos IMS:** Según Moodle “es una colección de archivos que se empaquetan de acuerdo con un estándar acordado para que puedan reutilizarse en diferentes sistemas”, también susceptible de contener multimedia. Puede complementar la estructura del curso.

Entre las **actividades** -tendientes a generar diálogo- se cuenta con:

- **Chat / Collaborate:** medios de diálogo sincrónico (el primero textual, el segundo de videoconferencia)
- **Certificado personalizado**
- **Consulta**
- **Cuestionario / Encuesta / Encuesta predefinida**
- **Foro:** actividad de diálogo asincrónico, con carácter reflexivo y/o argumentativo.
- **Glosario**
- **Lección**
- **Wiki / Base de datos:** permiten el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes, expandiendo el diálogo hacia la construcción de contenido (estructura).
- **Actividad H5P / Herramientas externas / Paquete SCORM:** estas herramientas permiten a los estudiantes interactuar con recursos educativos y actividades alojadas en otros sitios de internet.
- **Taller:** Según Moodle “permite la recopilación, revisión y evaluación por pares del trabajo de los estudiantes.”
- **Tarea:** Así como en Blackboard o Classroom es la opción más flexible y la que permite el despliegue de consignas pertinentes a actividades que necesiten el desarrollo de procedimientos técnicos orientados al arte y al diseño.

Es importante observar que cada una de estas actividades van a generar diálogo de diverso carácter, ya sea por los tipos de interacción (estudiante-docente, estudiante-estudiante) o el

modo de evaluación de estas actividades (calificadas por puntuación, devoluciones cualitativas, rúbricas, etc.). Poder distinguir cuál es la potencia de la herramienta en función de esta noción de Michael G. Moore permite diseñar procesos de enseñanza-aprendizaje más o menos efectivos.

Menú Lateral Izquierdo

Es un menú de navegación que da acceso a las siguientes funciones:

- **Participantes:** facilita el contacto y diálogo entre docentes y estudiantes.
- **Insignias / Competencias / Calificaciones:** fortalecen la autorregulación del estudiante en relación a su performance.

3. Google Classroom

Esta plataforma surgió en 2014 como un *software* en línea para gestionar aulas de forma colaborativa, orientada a las modalidades presenciales. A priori, propone una doble funcionalidad:

- Gestionar la información de las actividades presenciales (Por ejemplo: consignas, presentaciones, evaluaciones, calificaciones, etc.)
- Desarrollar y comunicar actividades no presenciales (Por ejemplo: tareas, lecturas complementarias, encuentros por videoconferencia, etc.)

Si bien no es un LMS optimizado para educación a distancia como otras plataformas -puntualmente Moodle y Blackboard Learn-, brinda posibilidades para *blended learning* (aprendizaje combinado).

En las carreras de Arte y Arquitectura se empezó a utilizar Classroom en 2017 como recurso junto a otras herramientas de Google bajo dominio usa.edu.ar: la materia Tecnología Digital III (de la carrera de Arquitectura) fue la primera en implementarla. En mayo de ese mismo año el profesor a cargo de esta materia, Roberto C. Fernández, desarrolló desde Extensión la capacitación docente “Uso y posibilidades de aplicaciones Google para contenidos no presenciales bajo dominio USAL.edu.ar” en la que participaron 16 profesores de la Unidad Académica (UA), en ese momento Escuela de Arte y Arquitectura. Esta capacitación -que cabe señalar fue realizada a distancia sincrónica, mediante videoconferencias en Adobe Connect- apuntó al trabajo con Classroom desde su articulación con otras aplicaciones, sobre todo Drive como sistema de almacenamiento remoto y ubicuo, sin soslayar la potencia de Gmail, Calendar,

Photos, Docs o Hangouts -medio de video luego sustituido por Meet. A partir de esta experiencia, otras materias adoptaron esta plataforma -Plástica y Visión, Arquitectura, otros niveles de Tecnología Digital, entre otros- para sus cursadas presenciales.

Estos antecedentes son importantes para entender la rápida utilización de estas tecnologías en la UA en el período de emergencia sanitaria que empezó en marzo de 2020, así como la preferencia de los profesores: un punto muy importante es que son aplicaciones susceptibles de usarse en distintos dispositivos -computadoras, tablets, smartphones, etc.- lo que determinó en buena medida su implementación inmediata. Otro rasgo que impulsó esto es el carácter descentralizado y autónomo de Classroom, ya que los docentes pudieron crear y desarrollar sus aulas de modo autogestivo a través de sus cuentas institucionales @usal.edu.ar.

Inicio

La superficie de la pantalla da acceso a las aulas en curso. Esta sección refuerza la *autorregulación* del estudiante con dos botones:

- **Tareas pendientes:** acceso a todas las tareas pendientes de todas las clases.
- **Calendario:** permite visualizar temporalmente el desarrollo de la clase para la planificación de las dedicaciones.

En el menú lateral hay acceso a las mismas funciones y a los **ajustes** del perfil del usuario. Entre estos ajustes encontraremos una función fundamental para la autorregulación que son las **notificaciones**: el estudiante puede configurar qué notificaciones recibir y en qué medios (avisos en su dispositivo móvil y/o correos electrónicos). Entre las notificaciones aparecen dos categorías generales:

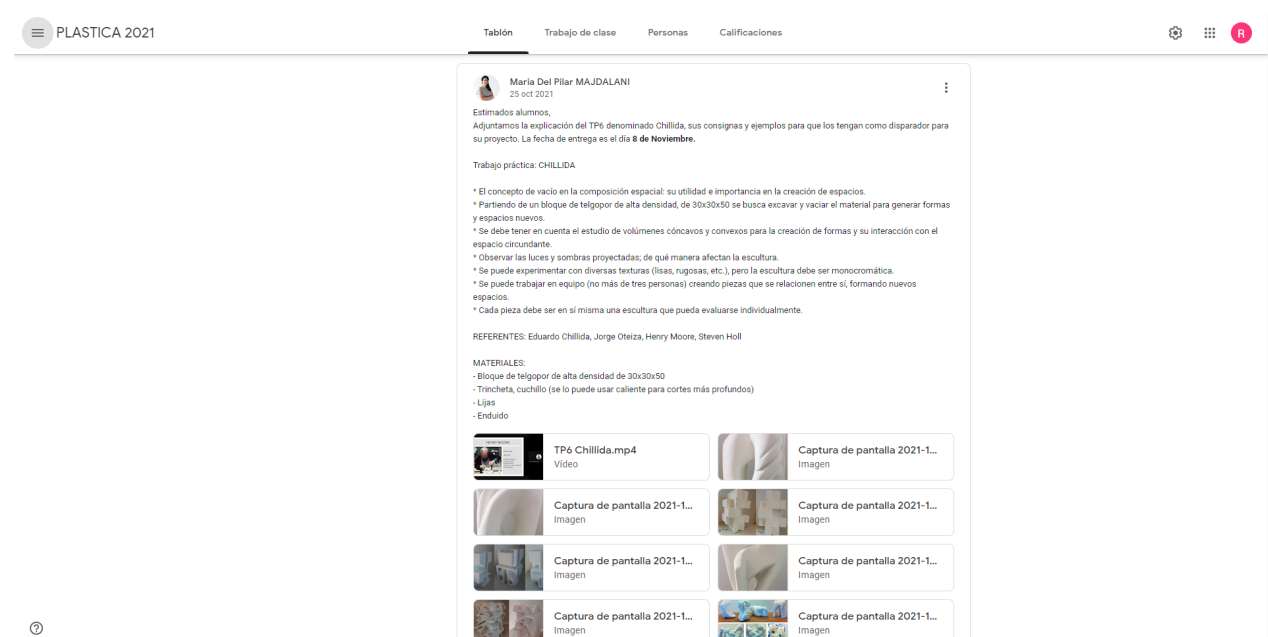
- **Comentarios:**
 - En las publicaciones del estudiante
 - Que mencionan al estudiante
 - Privados sobre un trabajo del estudiante
- De **clases** en las que está matriculado:
 - Trabajo y otras publicaciones de los profesores
 - Calificaciones y trabajos devueltos por los profesores
 - Invitaciones para unirse a clases como alumno

- Recordatorios de la fecha de entrega de trabajos

En líneas generales estas notificaciones estimulan también el diálogo estudiante-docente y estudiante-estudiante.

En las clases (aulas, cursos o materias)

Menú superior

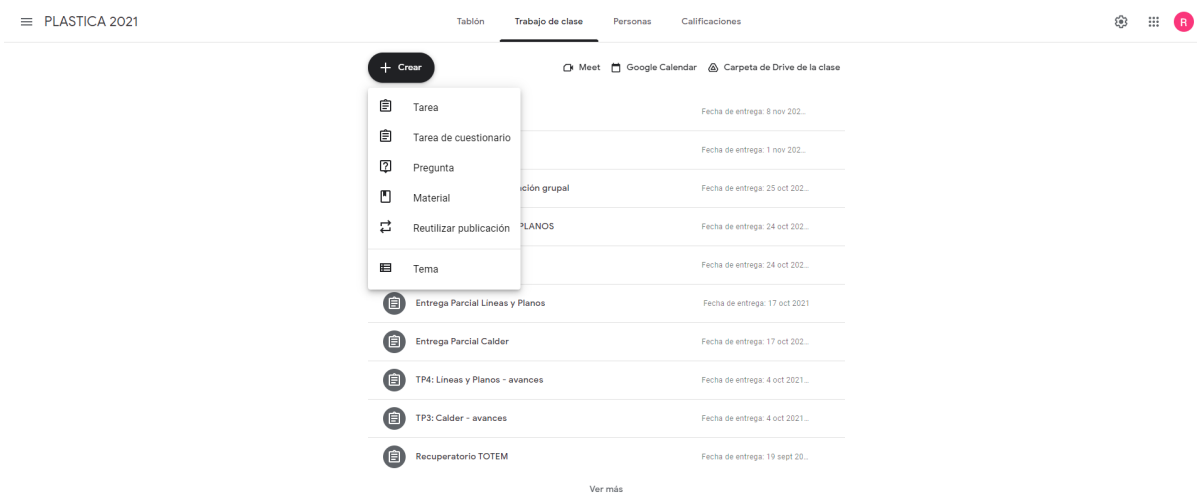


Tablón: se caracteriza por ser un espacio que presenta de manera cronológica (en la parte superior aparece lo último en publicarse) *anuncios* de índole diversa. Como espacio general conjuga **estructura**, **diálogo** y **autorregulación**. Estos anuncios pueden utilizar texto formateado, así como incluir archivos adjuntos, de Drive, videos de YouTube o links a la *www*. Esto posibilita incluir elementos del programa-estructura (por ejemplo, material didáctico), tareas (diálogo docente-estudiante mediado por la evaluación), preguntas (diálogo docente-estudiantes y estudiantes entre sí), avisos de instancias de evaluación (para fomentar la autorregulación). Para estimular el diálogo, el profesor puede habilitar que los estudiantes comenten los anuncios o también permitirles crear anuncios.

En el lateral izquierdo del tablón aparece como recordatorio “Nuevas entregas”, como intersección entre diálogo y herramienta para la autorregulación.

Trabajo de clase: Esta sección permite crear actividades y material de estudio, reforzando el diálogo a partir de consignas, y pueden replicarse como anuncios en el *tablón*. Es posible generar:

- **Tarea**
- **Tarea de cuestionario**
- **Pregunta**
- **Material**
- **Reutilizar publicación**
- **Tema**



La **tarea** es el tipo de trabajo de clase más utilizado en materias artísticas -tales como Plástica y Visión I, Plástica II, Visión II, Anatomía Artística, entre otras- porque permite la articulación de diversos medios para la expresión de la consigna (texto, video, audio, imágenes digitales, documentos colaborativos de Google). También posibilita la calificación por rúbrica, amplificando el diálogo en comparación con tareas más estandarizadas como los cuestionarios con opción múltiple. Tiene un espacio para los comentarios de texto como retroalimentación del docente. En el caso de que el cumplimiento de la tarea implique adjuntar imágenes, el profesor puede hacer comentarios específicos en áreas determinadas, dinamizando y especificando esta retroalimentación y acrecentando el diálogo con el estudiante.

También en trabajo de clases hay enlace a la sala de videoconferencia Meet (donde se puede producir diálogo sincrónico), y a herramientas de autorregulación como el Calendario.

Personas: En esta sección se encuentra el acceso al contacto con docentes y compañeros de clase a través del correo electrónico institucional. Es una función útil para el diálogo docente-estudiantes y estudiantes entre sí.

Calificaciones: es una sección que aporta a la autorregulación del estudiante, con la visualización completa de su rendimiento académico en términos cuantitativos.

4. Síntesis

Si bien el análisis funcional de estas tres plataformas a partir de los conceptos de *estructura*, *diálogo* y *autorregulación* no se agota con los rasgos mencionados, podemos encontrar puntos de encuentro y distancia en los tres sistemas.

- La exposición del contenido (estructura) y las actividades (diálogo) se pueden encadenar creando módulos de aprendizaje que apelan tanto a materiales de estudio temáticos como a actividades que instan a la participación y compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- La cuestión de la autorregulación, aunque excede la experiencia del usuario de estos LMS, es abordada con herramientas potentes para que el estudiante pueda manejar los tiempos para el cumplimiento de las exigencias académicas y la regularidad en la cursada.
- En Blackboard y Moodle la estructura del curso tiene una visibilidad más clara y explícita que Classroom (en el *tablón* se pueden entremezclar informaciones muy disímiles), siendo Moodle desde lo visual más flexible que Blackboard en la configuración del curso (con sus distintos formatos). No obstante, la interfaz de Blackboard se adapta mejor a distintos dispositivos (responsividad).
- Las plataformas institucionales del SIED-PAD (Blackboard y Moodle) proveen herramientas de creación de contenido (material de estudio y módulos de aprendizaje, estructura) y actividades (diálogo) muy potentes, además de la factibilidad de incorporar herramientas de terceros alojadas fuera del LMS.

Los tres sistemas analizados pueden incorporar salas de videoconferencias (tanto Meet como Collaborate) que en su carácter sincrónico crean otro nivel de diálogo entre docentes y estudiantes.

Bibliografía consultada

Ángel Fidalgo-Blanco, María Luisa Sein-Echaluce, & Francisco José García-Peñalvo. (2020, March). Aula Invertida: Una visión conceptual. (Version 1). Zenodo.<http://doi.org/10.5281/zenodo.3698328>

Beitía, M. C., & Ferrante Alberdi, M. V. (2021). Licenciatura en Artes del Teatro: 60 Años en la enseñanza de la escenografía. Universidad Del Salvador - Facultad De Arte Y Arquitectura. Escena Uno, 15.
<http://escenauno.org/licenciatura-en-artes-del-teatro-60-anos-en-la-ensenanza-de-la-e-scenografia-universidad-del-salvador-facultad-de-arte-y-arquitectura/>

Cea D'Ancona, M. A. (1998). Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social. Madrid: Editorial Síntesis.

Davini, C. (2008). Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores. Santillana. Buenos Aires.

De Certeau, M. ([1980] 2000) *La invención de lo cotidiano. 1 – Artes de hacer*. México DF: Universidad Iberoamericana.

Elizondo, C. (s. f.). Diseño universal para el aprendizaje. 14.
<https://coralelizondo.files.wordpress.com/2018/12/DUAABP.pdf>

Espinoza Freire, E. E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. Revista Conrado, 14(65), 36-46. Recuperado de
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Fernández, S. P., & Pértega-Díaz, S. (2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. Cadernos de atención primaria, 9(2), 76-78.

Fotiadou, A., Angelaki, C., & Mavroidis, I. (2017). Learner autonomy as a factor of the learning process in distance education. European Journal of Open, Distance and E-learning, 20(1), 95-110.

García Aretio, L. (1994). Educación a distancia hoy. Madrid: UNED.

García Aretio, L. (2013). Fundamentos y componentes de la educación a distancia. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 2(2).

<https://doi.org/10.5944/ried.2.2.2076>

García Aretio, L. (2020, noviembre 3). La Educación a distancia digital hoy: El desprecio, la solución y la alternativa. [Conferencia en línea]. III Congreso Internacional de Educación en línea, Universidad del Salvador.

https://www.youtube.com/watch?v=K29DVdPvwPE&ab_channel=padusal

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México, D.F.: McGraw-Hill Education.

Hinojo Lucena, F. J., Aznar Díaz, I., Romero Rodríguez, J. M., & Marín Marín, J. A. (2019). Influencia del aula invertida en el rendimiento académico: Una revisión sistemática. Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa.

Lamberti, A. (2020, abril 25). ¿Educar a distancia o virtualizar la presencialidad? Perfil. <https://www.perfil.com/noticias/universidades/educar-a-distancia-o-virtualizar-la-presencialidad.phtml>

Montoya, G. C., & Cuervo, D. M. M. (2016). Análisis comparativo de la formación por competencias en las modalidades presencial y virtual; caso Universidad CEIPA. Suplemento Signos EAD.

Moore, M. G. (1993). Theory of transactional distance. En D. Keegan (Ed.), Theoretical Principles of Distance Education. Routledge.

<http://www.c3l.uni-oldenburg.de/cde/support/readings/moore93.pdf>

Nuere, S. (2002). E-learning y educación artística: hacia la enseñanza virtual de las artes visuales. Arte, individuo y sociedad, 14(2002), 79-103.

Ríos, A. S. G. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. El artista, (2), 80-97.

Zangara, A. (2020, mayo 19). La educación a distancia en clave de pandemia [Webinar].
Webinars USAL, Universidad del Salvador.
<https://webinars.usal.edu.ar/es/la-educacion-distancia-en-clave-de-pandemia>