

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



Diseño e implementación de un Ambiente Virtual de aprendizaje como apoyo al desarrollo de la asignatura Taller Creativo del programa de Pregrado Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín.

Presentado por

HAROLD MIRANDA POVEDA

Medellín, Colombia

2010

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



Diseño e implementación de un Ambiente Virtual de aprendizaje como apoyo al desarrollo de la asignatura Taller Creativo del programa de Pregrado Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín.

Asesora:

GLADYS GALARZA ROMERO

Especialista en Informática para la docencia

Presentado por

HAROLD MIRANDA POVEDA

Medellín, Colombia

2010

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.1 Título	10
1.2 Planteamiento	10
1.3 Formulación	13
2. OBJETIVOS	14
2.1 Objetivo General	14
2.2 Objetivos específicos	14
3. JUSTIFICACIÓN	16
4. ANTECEDENTES	18
5. MARCO TEÓRICO	21
5.1 Ciencia y tecnología - aspectos históricos	22
5.2 Tecnología e informática – desarrollos	24
5.3 Tecnología y enseñanza	27
5.4 Educación, formación e informática	31
5.5 TIC	33

5.6 Enseñanza aprendizaje en entornos virtuales	34
5.7 Entornos virtuales y constructivismo	36
5.8 Relación entre pedagogía y virtualidad	38
5.9 Creatividad	39
5.10 AVA, definición, usos y características	42
5.10.1 Modelización del AVA – diseño	43
6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
6.1 Tipo de investigación	46
6.2 Población	46
6.3 Muestra	46
6.4 Técnicas de recolección de información	47
7. ANALISIS DE RESULTADOS	48
8. PROPUESTA	50
8.1 Objetivos de la propuesta	50
8.2 Descripción de la propuesta	50
8.3 Evaluación de la propuesta	52
8.3.1 Usabilidad	52

8.3.2 Enfoque cognitivo	60
8.3.3 Enfoque visual	68
8.3.4 Enfoque evaluativo	71
9. REFERENCIAS	84
10. LISTA DE TABLAS	86
11. LISTA DE FIGURAS	90

ABSTRACT

The following research consisted in the design of an environment for virtual learning, which was developed as a learning support for the creativity workshop class in the Fundación Universitaria de Bellas Artes of Medellín, two students from this class participated. The AVA Implemented had as a purpose to encourage in the students the systematization and publishing of the products and creations of the class work. In order to design and implement the virtual learning environment it was necessary to define, classify and make protocols through instruments concerning evaluation, usability and visual strategies. The following investigation its justified by the value it possesses in the processes of teaching and learning fine arts which are characterized by a predominant creativity component.

Key Words: Learning environments, Design, Fine Arts, and Creativity.

RESUMEN

La presente investigación consistió en el diseño de un ambiente de aprendizaje virtual, el cual se implementó como apoyo al curso presencial taller creativo del programa artes plásticas en la Fundación Universitaria de Bellas Artes de Medellín y en él cual participaron dos estudiantes del curso. El AVA implementada tuvo por propósito favorecer en los estudiantes el aprender a sistematizar y publicar los productos y creaciones del curso taller creativo. Para el diseño e implementación del diseño de un ambiente de aprendizaje virtual fue necesario su definición, tipificación y protocolización a través de instrumentos

referidos a evaluación, usabilidad y estrategias visuales. El presente estudio se justificó por cuanto posee valor en el contexto de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de las artes plásticas los cuales se caracterizan por un predominante componente creativo.

Palabras claves: Ambientes de aprendizaje, diseño, artes plásticas creatividad.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación es el resultado de un estudio realizado en la Fundación Universitaria de Bellas Artes de Medellín cuyo objetivo principal es diseñar e implementar un ambiente virtual de aprendizaje o AVA para favorecer en los estudiantes el aprender a sistematizar y publicar los productos y creaciones del curso Taller creativo de primer semestre del programa Artes Plásticas.

Un ambiente virtual de aprendizaje se puede definir como un espacio digital en el que se interrelacionan aspectos pedagógicos, comunicacionales sociales y afectivos, que integrados adecuadamente ayudan al estudiante a aprender mejor y de una manera diversificada, incorporando elementos del contexto social, laboral y personal.

Para analizar ésta problemática se requiere mencionar sus causas. Una de ellas es con relación a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de las artes plásticas, que se caracterizan por un predominante componente creativo, el cual sin embargo carece de un componente sistemático de planeación y sistematización. Se desarrolla en espacios de taller, en los cuales producción, intercambio y publicación de experiencias son factores decisivos en la búsqueda del perfil creativo, por lo anterior es que el estudiante de arte requiere espacios de confrontación en los cuales su propuesta sea sometida al público y a la vez retroalimentada, de ahí que, el ambiente virtual sea un escenario en el cual él publique y participe de intercambios con la comunidad virtual.

Profundizar la indagación desde la óptica de los procesos de enseñanza aprendizaje es un interés de orden académico. De ahí que los productos obtenidos en los espacios de taller académicamente pueden estar estrechamente vinculados a los desarrollos de los estudiantes en cuanto a los procesos de creación, sistematización y publicación, los cuales son susceptibles de ser soportados en las tecnologías de la información.

El presente proyecto se sustenta en el paradigma de la investigación cualitativa, se estudia la realidad en su contexto, para el presente caso el contexto es la escuela de artes plásticas de Bellas Artes. El material a observar se recoge a partir de entrevistas y conversaciones sostenidas con los actores del contexto en mención, igualmente pequeñas producciones textuales y bitácoras del estudiante.

La finalidad del proyecto es diseñar e implementar un ambiente virtual de aprendizaje o AVA para acompañar el curso taller creativo y favorecer en los estudiantes el aprender a sistematizar y publicar los productos y creaciones del mismo.

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TÍTULO

Diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje como apoyo al desarrollo de la asignatura Taller Creativo del programa de pregrado Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El curso taller creativo, motivo para la presente investigación, se desarrolla actualmente de forma presencial en el programa Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín y está dirigido a estudiantes de primer semestre.

El curso se desarrolla desde una perspectiva participativa y se orienta apoyado en recursos informáticos, situación que permite al estudiante el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, así como la apropiación de conceptos, y metodologías propias de los procesos creativos, para la publicación de información visual soportada en imágenes fijas y en imágenes en movimiento utilizando la gran variedad de dispositivos informáticos disponibles.

Al inicio del curso los apoyos informáticos, los procesos de sistematización, y la publicación de resultados en espacios virtuales fueron nulos. Posteriormente se utilizaron en el curso Taller Creativo apoyos informáticos, procesos de

sistematización y publicación virtual de resultados creativos obtenidos por alumnos durante el desarrollo del mismo.

Se constató por parte del docente responsable de orientar el curso que la no utilización de apoyos informáticos generó resultados totalmente analógicos, los cuales se socializaron en el momento de las entregas de los mismo a un reducido número de espectadores y circunscritos solamente al espacio del aula y de manera sincrónica.

Por iniciativa personal el docente responsable de orientar el curso introdujo los apoyos informáticos cosa que a su vez le permitió desarrollar de manera intuitiva procesos de sistematización y de publicación de resultados apoyado en Google Sites, Picasa 3, You Tube entre otros. Se constató, como se puede observar en los registros de Google Sites, la manera como los alumnos del curso lograron generar espacios virtuales de publicación y socialización de los logros obtenidos durante el desarrollo del curso.

En este orden de ideas como apoyo al desarrollo del curso taller Creativo se propone diseñar e implementar una ambiente virtual de aprendizaje apoyado en la TIC de manera que permita relacionar al estudiante con las metodologías creativas que se utilizan en los procesos de los artistas plásticos.

El curso taller Creativo en la actualidad, está estructurado de una manera simple que implica:

- Planteamiento teórico de los contenidos

- Proposición y desarrollo de taller creativo
- Socialización y publicación de los resultados en la WEB

Las unidades temáticas están dirigidas a relacionar al estudiante con las metodologías creativas que se utilizan en los procesos de los artistas plásticos. En segunda instancia la acción de socializar la información a través de la WEB, conlleva una apropiación intuitiva de diversos recursos informáticos sin que ello sea objeto de estudio específico del curso o de los estudiantes, antes por el contrario la motivación gira en torno al descubrimiento directo de los recursos y las posibilidades creativas que el estudiante pueda encontrar en el proceso de usarlos. Igualmente la puesta en ejecución de recursos informáticos para los procesos de socialización y publicación, tanto de los contenidos temáticos, como de los resultados obtenidos, enfrenta al estudiante hacia procesos de elaboración y racionalización acerca del potencial de la WEB y su relación con la creación y nuevos espacios de socialización de los trabajos creativos plásticos, por último se busca generar en el estudiante de primer semestre la capacidad de valorar y decidirse por el uso de las tecnologías de la información en su proceso formativo y en su constitución como artista plástico.

Se propone desde el AVA diseñada, apoyar al estudiante en la utilización de recursos que provienen de las tecnologías de la información. Igualmente que el estudiante potencie su capacidad creadora, su capacidad de publicación y socialización de los logros creativos obtenidos.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera se diseñaría un AVA para que los estudiantes de primer semestre de Bellas Artes aprendan a sistematizar y publicar sus creaciones resultado del trabajo desarrollado en la asignatura Taller creativo?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un ambiente virtual de aprendizaje o AVA para favorecer en los estudiantes el aprender a sistematizar y publicar los productos y creaciones del Taller creativo de primer semestre del programa Artes Plásticas de la Fundación Universitaria de Bellas Artes de Medellín.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y analizar las necesidades de los estudiantes de primer semestre en lo relacionado al Taller Creativo.
- Elaborar las bases teóricas que fundamenten conceptualmente el diseño del AVA.
- Definir el modelo pedagógico que corresponda a la intencionalidad y modelización del AVA.
- Definir un diseño instruccional del entorno virtual (AVA) enfocado en didácticas activas que permitan el logro esperado en la asignatura Taller Creativo
- Elaborar los contenidos, actividades y sistema de evaluación propios para el Ambiente virtual de aprendizaje.
- Poner a prueba el AVA verificando su eficacia y eficiencia en el alcance de los desempeños esperados.
- Reajustar el AVA acorde a los análisis de los resultados del pilotaje.

- Facilitar el acercamiento del estudiante a los desarrollos tecnológicos, a través del uso de los ambientes de aprendizaje virtuales, el Internet, la multimedia como herramientas que permiten el desarrollo de la creatividad.

3. JUSTIFICACIÓN

El escenario en el que el artista plástico se ve inmerso en la actualidad, implica un acercamiento a la sociedad de la información, el conocimiento, los círculos de: artistas, galerías, museos y estéticas. El perfil del profesional del siglo XXI definitivamente exige un manejo y dominio de las TIC. Muchos de los procesos y actividades que el ciudadano común desarrollaba implicaban desplazamientos y ubicaciones precisas en el espacio, hoy en día, la virtualidad y la gestión de la información fluyen a través de la Internet, la intranet y las redes de tipo social.

La virtualidad es hoy en día una condición “natural” de los estudiantes. El conocimiento, la información y los intercambios de los mismos están mediados por la virtualidad. Publicar y socializar los hallazgos creativos es hoy en día una necesidad sentida para el desarrollo de la expresión y del ser artista del estudiante. La necesidad de reconocimiento e intercambio con otros pares, es fundamental para el afianzamiento de la calidad de creador artista en el adolescente o joven. El escenario de redes con propósitos similar es hoy en día una de las formas efectivas para generar comunidad de interés similar.

En la enseñanza de las artes plásticas, el uso de las TIC se convierte en un potencial inmenso a través del cual el estudiante podrá alcanzar desarrollos que le permitan ensanchar sus posibilidades de expresión y creación.

El espacio de interacción de éste proyecto se basa en la posibilidad real de utilizar herramientas de informáticas al servicio de la WEB provistas por Google

totalmente gratuitas, altamente amigables, seguras y confiables. El elemento novedoso del uso de un AVA en los procesos formativos de las artes plásticas viene dado por la participación creativa, la socialización y la publicación de los resultados obtenidos por los estudiantes del curso en su desarrollo.

Para finalizar, el componente global de la información exige hoy en día atravesar fronteras, rasgos culturales y tipificaciones locales. La utilización de un AVA en los procesos de sistematización, socialización y publicación del producto de los talleres creativos del curso y marco para la investigación del presente proyecto aportan un valor agregado para el futuro artista plástico.

4. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El curso taller creativo, motivo para la presente investigación, se desarrolla actualmente de forma presencial en el programa Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín y está dirigido a estudiantes de primer semestre.

El curso se desarrolla desde una perspectiva participativa y se orienta apoyado en recursos informáticos, situación que permite al estudiante el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, así como la apropiación de conceptos, y metodologías propias de los procesos creativos, para la publicación de información visual soportada en imágenes fijas y en imágenes en movimiento utilizando la gran variedad de dispositivos informáticos disponibles.

En los semestres 01, 02 de 2008 y 01 del 2009 se utilizaron en el curso en mención apoyos informáticos, procesos de sistematización y publicación de resultados creativos obtenidos por alumnos durante el desarrollo del mismo. Igualmente la experiencia vivida con los alumnos fue socializada con la comunidad docente y posteriormente replicada por algunos de dichos docentes.

“Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje” es el título de una investigación llevada a cabo por la maestra Sonia Cristina Gamboa en el año 1998 en la Universidad Industrial de Santander, en la ciudad de Bucaramanga. En dicha investigación y a manera de conclusión “las herramientas informáticas que resultan de éste proyecto de investigación favorecen la ejercitación de habilidades

necesarias para llevar a cabo procesos creativos” (Gamboa – 1998). En dicha investigación se referencia la preocupación que a nivel mundial se tiene por el papel y utilización que los cambios tecnológicos juegan en la educación superior. “Dentro de las estrategias recatamos la sugerencia del uso de las TIC como una alternativa que, bajo modelos pedagógicos adecuados y pertinentes, permiten responder a los grandes retos de la educación superior en el presente y el futuro” (Gamboa – 1998).

Jason Ohler Director del Programa de Tecnología Educativa de la Universidad de Alaska Southeast publica en la revista "Education Leadership" en la edición correspondiente a Octubre de 2000 un extenso artículo titulado “Arte: la cuarta competencia básica en esta era digital” En dicho artículo su autor referencia experiencias llevadas a cabo en el grado décimo de la educación secundaria, en las cuales la utilización de las Tic se direcciona en el sentido de generar en los alumnos motivaciones fuertes para que produzcan y publiquen en la web los resultados de sus talleres creativos, en particular dice: “De la misma forma en que el procesador de textos abrió el mundo del escritor, a posibilidades nuevas, la tecnología multimedia ha abierto el mundo del artista. Hoy en día, cualquiera que pueda accionar un ratón (mouse) puede entrar y experimentar en éste campo”. (Ohler – 2000)

José Luis Santorcuato Tapia, Licenciado en Educación y profesor de artes musicales, publica su tesis “Tránsitos, obra audiovisual, interactiva online y offline”2007 universidad Mayor de Santiago de Chile. “La presente obra surge de

la necesidad del autor por investigar y revisar los conceptos referentes al Arte, Intertextualidad y Tecnologías, acuñados durante el siglo XX” (Santorcuato 2007) En dicho trabajo investigativo el autor se propone a través de la utilización de las TIC generar una obra interactiva en la que texto, imagen, sonido e interacción sean publicadas en la web.

El logro de los objetivos y competencias que el estudiante debe adquirir en el entorno del curso taller Creativo está mediado por el uso de las TIC dadas las características del docente y de los estudiantes con relación a los recursos informáticos.

El desarrollo y utilización del internet y la diversidad de recurso gratis que ofrece, así como el uso cotidiano de dicho recurso por parte de los alumnos son un antecedente cierto que facilita y apoya el uso de los recursos informáticos al interior del curso y como elemento que puede generar dinámicas de creación, publicación y socialización de los procesos vivenciados.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 CIENCIA Y TECNOLOGÍA - ASPECTOS HISTÓRICOS

La ciencia y la tecnología han influido en el ámbito de la constitución de la sociedad actual y en la transformación de las del pasado. Los avances y desarrollos científicos y tecnológicos en todas las actividades del hombre, han generado un impacto transformador no solo de éste, sino, en las maneras y formas de relación entre individuos y del hombre con su entorno y medio ambiente. Cualquier acercamiento a la relación hombre, ciencia, tecnología implica la contextualización social de dicha relación.

La ciencia del latín *scientia* conocimiento, es el conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales. La ciencia sistematiza, observa, razona y testea de manera organizada; a la vez ha desarrollado diferentes métodos y técnicas para dar cuenta de las actividades anteriormente listadas con el fin de objetivar, validar y socializar ante una comunidad sus hallazgos, con fundamento en la verdad y en la posibilidad de revisarla permanentemente.

Podemos definir tecnología como el conjunto de reglas instrumentales que prescriben un rumbo racional de actuación para lograr una meta previamente determinada y que debe evaluarse en función de su utilidad y de su eficacia

práctica, la tecnología satisface una necesidad, y esta necesidad a su vez genera nuevos retos lo que posibilita a la tecnología su posterior desarrollo. Ciencia, Tecnología y Sociedad. Recuperado el 17 de marzo de 2010 del sitio web <http://www.monografias.com/trabajos5/cienteysoc/cienteysoc.shtml#avan>

Ciencia y tecnología subyacen en el desarrollo de la sociedad, sus avances progresos y usos aplicados tiene el poder de redefinir las formas de relación entre el hombre y su entorno sea éste natural o social. De cierto modo el hombre a través de la apropiación del conocimiento obtenido en su trasegar científico y tecnológico a buscado mejorar sus condiciones de vida y de control sobre su entorno. Igualmente la paradoja sobre lo incierto del futuro, se renueva en la misma medida que la ciencia logra adelantarse a situaciones por venir y generadas por la aplicación tecnológica de los avances científicos. En cierta medida ciencia y tecnología modelan no solo la mente del hombre sino que a su vez perfila los cambios por venir en la medida que se establecen formas nuevas de desarrollo social.

El método científico de origen reciente, surgido en la revolución científica del siglo XVII, no se ha interesado únicamente por el devenir posterior a dicho hito histórico. El método científico encarnado en la ciencia intenta indagar en el pasado y remontarse a sus orígenes en las culturas antiguas. De hecho la ciencia moderna hunde sus raíces en el pasado lejano de las civilizaciones antiguas.

Ciencias y tecnologías a lo largo de la historia y del desarrollo social del hombre ha compartido su espacio con mitos, leyendas y ámbitos religiosos. Tenemos ejemplos como el de la astrología y la alquimia que se confunden con la astrología y la química; o las ideas teocéntricas versus las antropocéntricas.

Posterior a la finalización del imperio romano occidente se alejó de los textos escritos y la iglesia específicamente en Europa se apropió de la información y el conocimiento textual. Al igual que los usos tecnológicos se estancaron y el advenimiento de la edad media fue un hecho real de aletargamiento y silencio en todo occidente por siglos.

El acercamiento en Italia de nuevo a los textos escritos, el redescubrimiento de la antigüedad y nuevas formas de desarrollo y organización social determinaron el fin paulatino de la edad oscura y lenta de la edad media. En particular Las propuestas y tesis de Nicolás Copérnico sobresalen en particular las ideas heliocéntricas las cuáles dan paso a cambios radicales y profundos acerca de la concepción del universo.

En cuanto a si la ciencia y la tecnología han tenido un desarrollo uniforme o interrumpido, hay diversas posturas al respecto, historiadores de la ciencia que afirman la continuidad y otras posturas que plantean la interrupción en paralelo con los cambios y desarrollos del orden social. También, se plantea la sucesión de múltiples revoluciones científicas.

Revisando el desarrollo de la ciencia posterior al renacimiento encontramos los pilares de la ciencia moderna en científicos como: Roger Bacon (1214 - 1294) en Inglaterra, a René Descartes (1596 - 1650) en Francia y a Galileo Galilei (1564 - 1642) en Italia. Importante anotar el asentamiento de las bases del método científico en las ideas de Galileo y su forma de trabajar y desarrollar sus investigaciones.

Particularmente después del renacimiento el desarrollo tecnológico de la mano del desarrollo científico, da avances y revisiones a todos los usos tecnológicos del cotidiano ligado a la producción de productos para la solución de las necesidades básicas. La ciencia no detuvo su avance y por el contrario a pasos agigantados hasta nuestros días ha tenido desarrollos claves para la construcción de la modernidad.

5.2 TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - DESARROLLOS

La Informática se considera dentro del campo de las ciencias aplicadas y su objeto de estudio se ubica en el ámbito del tratamiento automático de la información, sus posibles usos y múltiples aplicaciones, para ello se sirve de dispositivos electrónicos y sistemas computacionales, los cuales han devenido a partir de procesos tecnológicos igualmente aplicados en la solución del manejo, procesamiento y transmisión de los paquetes de información. En síntesis ha sido definida como el tratamiento automático de la información.

Automatizar y procesar la información implica tres tareas básicas: receptor información digital, procesar la información y transmitir los resultados en códigos binarios en otras palabras se habla de entrada, procesamiento y salida de información en forma de datos a través de códigos binarios.

Como se esbozó en el apartado anterior, tecnología es la suma de conocimientos y saberes que posibilitan la construcción de artefactos con el fin de lograr adaptaciones, a su vez a través de ellas resolver problemas o necesidades inmediatas para adaptar o modificar el medio y así satisfacer necesidades.

Es un hecho que los desarrollos de la ciencia, la tecnología y la sociedad denotan el conjunto de relaciones entre los avances científicos, las innovaciones tecnológicas y el cambio social. La informática en particular es un ejemplo de cómo los procesos humanos y el desarrollo social generan a partir de los avances una nueva sociedad la cual se ha llamado la sociedad de la información.

En este contexto, se pondera el influjo acumulativo que tienen los múltiples procesos de cambio de la sociedad, los cuales alcanzan una expresión compleja, la cual se resume en lo que se denomina hoy en día la "Sociedad de Información", que se sustenta en un ambiente tecnológico e incide de manera tal que genera cambios profundos en las esferas de lo social, lo cultural y lo económico, por lo tanto se requiere dimensionar dicho fenómeno en cuanto tiene el poder de moldear las maneras de relación entre personas, grupos y comunidades;

especialmente al interior de las instituciones llámese educativas, religiosas o de cualquier índole.

Se constituye un paradigma como consecuencia de la relación entre el hombre y las cosas, dicha relación se enmarca en los contextos institucionales a través de la historia, desde los primeros pasos en la manufactura, atravesando por supuesto, por las formas de apropiación de las herramientas y utensilios, hasta los estadios de desarrollo superior de los lenguajes binarios para la transmisión de información, todo lo anterior soportado en el desarrollo tecnológico con el fin de lograr avances importantes en las comunicaciones y la informática, avances que han sido posibles utilizando la herramienta digital, lo cual ha producido el accesos a flujos cada vez mayores de información y comunicación.

En términos pedagógicos, el acercamiento a los desarrollos de la tecnología y la informática se produce desde las decisiones institucionales, políticas y económicas. Los desarrollos que desde la sociedad de la información y el conocimiento se producen, tienen en el escenario de la escuela y en el de las prácticas pedagógicas, su espacio respectivo de influencia y experimentación; de ahí que la utilización de dichos desarrollos sea un reto para la escuela misma en términos de utilidad y de mejoramiento de los procesos formativos que en la escuela se producen.

En el devenir social del hombre, la apropiación del lenguaje, la comunicación y la información son objeto permanente de estudio e investigación, motivados

estos últimos por la necesidad de explicación y a la vez de mejoramiento de ellos mismos.

De ahí que el conocer la relación activa que se da entre sujeto y objeto en términos de comunicación; entre el contenido y lo comunicado en términos del lenguaje utilizado y por último, el medio a través del que se soporta el proceso, es sin duda la posibilidad de hallar sustento al desarrollo de la oralidad hasta el internet, así como dar salida a la necesidad de publicar y ser tenido en cuenta, desde la perspectiva de sujeto bien sea análogo o virtual en la llamada “sociedad del conocimiento”.

5.3 TECNOLOGÍA Y ENSEÑANZA

La enseñanza hoy en día bajo el influjo permanente de los cambios tecnológicos de todo orden, la irrupción de la informática y el advenimiento del internet ha sufrido cambios fundacionales en cuanto a las maneras de procesar, sistematizar, almacenar y transportar información. Abstraer los procesos de enseñanza de los cambios tecnológicos ocurridos particularmente al final del siglo pasado ya no es posible. La escuela y por ende los procesos de enseñanza aprendizaje encuentran nuevas mediaciones en dichos recientes desarrollos como la internet entre otros.

El cambio y la innovación son posibles al interior de la escuela. Paralelamente a esta situación, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha presentado como elemento fundamental a ser considerado como medio de cambio y mejora de los procesos formativos. Ofrecer una buena formación a

través de la red no es tarea fácil, ya que supone un cambio en los modelos de enseñanza-aprendizaje, en el papel del profesor, del estudiante, etc. y, por supuesto, implica un cambio en el desarrollo de los materiales de aprendizaje, que va más allá del trabajo de un profesor al organizar los contenidos, puesto que pasa a consistir (o debería consistir) en una labor de equipo más amplia. Construir conocimiento con soporte tecnológico para un aprendizaje colaborativo. Recuperado el 26 de marzo de 2010 del sitio web OEI: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1058alvarez.pdf> - Isabel Álvarez, Ana Ayuste, Begoña Gros, Vania Guerra y Teresa Romañá, Universidad de Barcelona, España.

La enseñanza como un proceso colectivo implica la participación de diferentes agentes. En el entorno virtual con mayor razón es necesario una revisión de los roles de los diferentes agentes que participan en el proceso y en la institucionalización del mismo

El aprendizaje colaborativo mediado expresa dos ideas importantes. En primer lugar, no se contempla al aprendiz como persona aislada, sino en interacción con los demás. Se parte de la base de que compartir objetivos y distribuir responsabilidades son formas deseables de aprendizaje: el fenómeno del aprendizaje mediado por los componentes tecnológicos implica necesariamente un fuerte componente de interacción entre el objeto de estudio, las metodologías propias de estudio y la relación entre el docente y el alumno. Construir conocimiento con soporte tecnológico para un aprendizaje colaborativo.

Recuperado el 30 de marzo de 2010 del sitio web OEI: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1058alvarez.pdf> - Isabel Álvarez, Ana Ayuste, Begoña Gros, Vania Guerra y Teresa Romañá, Universidad de Barcelona, España.

El concepto de aprendizaje colaborativo es una posibilidad y a la vez un reto en el cual el intercambio y la construcción del conocimiento son el centro de la relación. Articular tecnología y aprendizaje e implementar mecanismos de mediación implica dificultades a resolver las cuales convocan a la revisión de los mecanismos tradicionales de relación entre los diferentes agentes del proceso.

La tecnología de la información propicia la creación de ambientes de aprendizaje que faciliten los recursos de aprendizaje al estudiante, ella hace posible que se dispongan dichos recursos de manera sincrónica o asincrónica al igual que hace posible la participación de expertos y maestros en el procesos de aprendizaje.

Surge entonces la posibilidad colaborativa entre tecnología y aprendizaje, colaboración mediada por la motivación del estudiante como factor determinante en dicha relación; a continuación se cita los siguientes factores facilitadores de dicha relación:

Vemos la tecnología como facilitadora en varias formas para:

1. Ayudar a organizar y dar estructura a los materiales que el maestro utiliza con los estudiantes.

2. Apoyar a maestros, estudiantes y padres a interactuar (en cualquier momento y lugar), para hacer seguimiento al progreso del aprendizaje en determinada materia.

3. Facilitar y prestar asistencia en la verificación, búsqueda y priorización de los materiales digitales disponibles en la Red, que en el caso que nos ocupa sirve como una enciclopedia universal.

4. Simular y visualizar estructuras y procesos que son el resultado de modelos físicos, químicos, biológicos o de ingeniería e interactuar con ellos en tiempo real.

5. Contribuir al aprendizaje de la historia y/o de las tendencias futuras ya que la tecnología permite reconstruir, recrear la vida y de esta forma facilita la visualización, el moverse hacia atrás y hacia delante en el tiempo. Algunos ejemplos de los anterior pueden ser: caminar por la Roma antigua, el antiguo Egipto, el antiguo Harlem y otros sitios por el estilo, y también caminar por la futura Nueva York o por un ambiente o lugar devastado o polucionado, etc.

6. Proporcionar una herramienta para la población con incapacidades (incluyendo los ancianos). La tecnología puede servir como extensor y acrecentador de capacidades perdidas, ya sean estas preceptuales, físicas o cognitivas, de manera que esas personas puedan recibir la información que se ofrece sobre un tema como lo haría la población normal. Se podrían dar varios ejemplos: para personas con impedimentos visuales, se podrían tener terminales con letras en "braille" y dispositivos de entrada/salida especiales; para los

paraplégicos habría varios elementos robóticos personalizables que les permitirían interactuar con el material de estudio; para los miembros de la población con limitaciones cognitivas, el material de enseñanza que utilicen se debería adaptar adecuadamente con software especial diseñado para ese efecto. Tecnologías y aprendizaje, Recuperado el 26 de marzo de 2010 del sitio web Eduteka: <http://www.eduteka.org/Visiones1.php>

A manera de conclusión es claro que los avances tecnológicos son un factor de incidencia y transformación de los procesos de enseñanza aprendizaje y de los diferentes actores que participan de dicha relación.

5.4 EDUCACIÓN, FORMACIÓN E INFORMÁTICA

Para empezar se plantea la educación como proceso a través del cual de manera multidimensional se transmite en los grupos sociales de una cultura dada y a través de ella al individuo: conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. A través de la educación se propicia los procesos de configuración del pensamiento, del desarrollo de la capacidad creadora, las formas de expresión y comunicación verbal, corporal y gráfica, así como las relaciones kinéticas y proxémicas. Como fenómeno multidimensional la educación abarca todas las esferas del individuo en relación con el ambiente o entorno que le es propio de ahí que los procesos de maduración sensorial, motor, comportamental, psicológico entre otros son expresión de dicha multidimensionalidad. En términos culturales la educación propicia la supervivencia de los grupos socio culturales y del individuo a

través de la transmisión de las maneras de integración social, de convivencia, solidaridad, cooperación y conservación del medio ambiente. La educación apunta en la dirección de afianzar la relación escuela, familia e instituciones en general.

La formación es un proceso en el cual se propician formas estructuradas de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la incorporación del individuo al trabajo y a las nuevas formas de uso de las tecnologías que surgen de los avances de la tecnología. Por lo tanto la formación como estructura organizada de enseñanza y aprendizaje esta mediada por los valores y conjuntos normativos que la educación genera en el individuo desde su infancia pero. Igualmente es moldeada por las necesidades y exigencias constantes que el desarrollo científico, tecnológico y social trae consigo.

Educación y formación en nuestros días se encuentran inmersas dentro de los nuevos paradigmas que la sociedad de la comunicación impone. Los desarrollos de la informática y en particular sus múltiples aplicaciones en todos los órdenes del cotidiano de manera transversal afectan la educación y la formación de los individuos.

En los nuevos contextos de la información y la comunicación aparecen nuevos perfiles y características en los estudiantes, situación que de una u otra manera afecta los postulados tradicionales de educación y formación. La escuela por ende se ve avocada a reflexionar sobre su que hacer y las posibilidades que las nuevas tecnologías de la información le proponen, igualmente los educadores

como cuerpo colegiado se ven enfrentados al reto de reflexionar acerca del cómo incorporar y utilizar éstas nuevas tecnologías que han logrado generar cambios profundos en las maneras de acceder al conocimiento, la información y los procesos de educación y formación.

5.5 TIC

Las tecnologías de la comunicación, a través de la utilización de hardware y software como soportes informáticos, estudian, desarrollan, implementan, almacenan, y distribuyen la información. Las tecnologías de la información y la comunicación son identificadas con las siglas TIC y hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información o procesos de formación educativa.

La interacción entre las TIC y la mejora de los procesos enseñanza aprendizaje educativas son del orden de lo complejo. El advenimiento de las TIC, dadas sus particulares características, de hecho abren nuevas posibilidades de creatividad, innovación y transformación de los procesos formales de enseñanza y aprendizaje, pero el solo hecho de incorporarlas como herramientas tecnológicas a los procesos educativas no determina en modo alguno que se produzca mejoras.

Es definitivo detenerse en la reflexión sobre la importancia de los alcances que guíen la introducción de las TIC en los procesos enseñanza aprendizaje, e igualmente en la importancia de los hallazgos del orden empírico acerca de los

resultados que dicha introducción generan en la mejora de la calidad de dichos procesos. En cuanto a la reflexión sobre los alcances, es fundamental el debate teórico sobre los modelos educativos que orienten la introducción de las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje, y en cuanto a las iniciativas de orden empírico sobre los hallazgos que dicha introducción aporta para la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es necesario el favorecimiento de estrategia que permitan la creatividad docente, la investigación de los procesos de enseñanza y aprendizaje así como la evaluación de dicha incorporación.

5.6 ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

La importancia atribuida a la ayuda educativa y al principio de ajuste de la ayuda para la comprensión de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales aconseja ir más allá de un modelo de análisis y explicación de esos procesos basado únicamente en la interacción entre aprendiz y contenido, y sustituirlo por un modelo más amplio, basado en la relación entre tres elementos: la actividad mental constructiva del alumno que aprende, la ayuda sostenida y continuada del que enseña, y el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje. (Onrubia, J. 2005).

Las relaciones que se establecen alrededor del entorno virtual se caracterizan por la interacción entre docente, alumno y contenidos. La presencia, y la sincronía no son requisito para que se de la relación entre los tres componentes

del entorno virtual citado. El trabajo conjunto y la red de relaciones que se tejen vienen dadas por la relación entre sí que se da entre profesor – alumno en torno a los demás participantes del proceso y al significado que en dicho marco de referencia adquiere dicha relación.

La actividad conjunta está condicionada primero por los aspectos tecnológicos que soportan el entorno virtual, las posibilidades de comunicación e interacción, herramientas de trabajo colaborativo, herramientas de trabajo evaluativo entre otros. Segundo por el diseño instruccional que sustenta el proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir las características de los contenidos, las posibilidades de diseño y presentación de los mismos.

En otras palabras los dos condicionantes planteados hacen referencia al diseño técnico didáctico de los entornos virtuales, diseño que puede desarrollar diversas posibilidades y variables que faciliten o dificulten, promuevan o disminuyan las posibilidades de interacción conjunta entre docente y alumnos.

Los condicionantes que derivan de la propuesta de diseño técnico didáctico pueden derivar en la utilización o no de las formas colaborativas, pueden estimular o devenir en nuevas formas que el mismo diseño no planeó, la manera organizativa planteada puede no ser utilizada en toda su potencialidad o por el contrario puede quedarse corta, dadas las características mismas del trabajo conjunto entre profesor y alumnos. En síntesis, por ello, entornos virtuales y procesos de enseñanza y aprendizaje facilitan o dificultan, permiten o promueven

maneras de enseñar y aprender, y explicitan o no determinados modelos didácticos o instruccionales.

En los procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales el papel de las TIC y de los recursos que éstas proveen, no es sustituir al docente ni a su papel orientador, es mas bien acentuar su presencia y amplificar su rol de guía, de ahí que las posibilidades que el docente tenga de hacer seguimiento de los procesos virtuales y pueda según sus observaciones y evaluaciones el ofrecer ayudas y acompañamiento al alumno, se sustenta en las posibilidades que las TIC tiene como aparato semiótico de comunicación y representación que facilita al profesor ayudar oportunamente a los alumnos.

5.7 ENTORNOS VIRTUALES Y CONSTRUCTIVISMO

El aprendizaje en entornos virtuales está influenciado por la estructura cognitiva del alumno. Los contenidos que se diseñan están condicionados por la experiencia del alumno, quien los reelabora a través de mediaciones, procesos e interacciones. Por tanto, el aprendizaje virtual no es una acumulación o yuxtaposición de contenido que se superpones en la mente del alumno, son en otra dirección, construcción y re-construcción individual en términos de las capacidades, estrategias, saber específico, capacidades de reflexión sobre el como aprende, siente, se motiva y sobre el tipo de metas y aspiraciones que el alumno tiene.

Las construcciones mentales que el alumno desarrolla en torno al contenido de aprendizaje son un factor fundamental para el aprendizaje, y las características de dicha actividad constructiva se constituyen en signo fundamental para la calidad del aprendizaje. Sin embargo de lo anterior bifurcan dos posibilidades: no toda la actividad que el alumno realiza durante el aprendizaje es actividad mental constructiva, ni todas las actividades mentales constructivas son deseables y óptimas para la calidad del aprendizaje.

El principio constructivista y la relevancia de la actividad mental constructiva del alumno en el proceso de construcción del conocimiento, se caracteriza por múltiples implicaciones que permiten comprender el cómo se aprende en entornos virtuales y qué se puede hacer desde las TIC para promover ese aprendizaje. En particular existen dos implicaciones de relevancia: la estructura de los contenidos que responde a directrices lógicas o fundamentadas en principios constructivos de orden didáctico y la estructura psicológica fundamentada en la manera como el alumno se relaciona con dichos contenidos. Se resalta entonces el hecho que tiene que ver con lo que el alumno construye en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje y que incluye, una representación sobre el significado del contenido a aprender, y también una representación sobre el sentido que para el alumno pueda tener el aprender ese contenido. Los dos tipos de representaciones se construyen de manera activa en el contexto. Por lo tanto el significado y el sentido que el alumno construye no radica en el material que es objeto de estudio, ni mucho menos la construcción está garantizada por el diseño de dicho contenido.

5.8 RELACIÓN ENTRE PEDAGOGÍA Y VIRTUALIDAD

El advenimiento de la informática y sus múltiples posibilidades de uso, ha encontrado en la educación un terreno de aplicación fértil y extenso. En general las relaciones entre virtualidad y pedagogía se dan de manera directa en diferentes ámbitos de los procesos curriculares, de aprendizaje, de creación de objetos de aprendizaje y metodológicos o de manera indirecta en relación con los recursos tecnológicos a utilizar o la capacitación de los diferentes agentes del proceso en la escuela.

Las relaciones que se establecen hacen referencia a la utilización del computador como objeto de estudio, como herramienta, como medio de instrucción, que cautiva la atención y genera motivación en el estudiante. Las anteriores tendencias de una u otra manera interfieren en el estado de las interacciones que se dan en el aula de clase y en la escuela en general. El computador como máquina, mas que facilitador de procesos cognitivos, impacta en la motivación y atención del estudiante mas que otras instancias didácticas utilizadas tradicionalmente.

Las relaciones entre informática y trabajo se evidencian en todos los ámbitos del mundo laboral, y por supuesto esto implica, que los procesos en la escuela tengan dicho referente como principio rector para los procesos de construcción del perfil de los alumnos, en términos de las competencias que deben portar para una incorporación efectiva al mundo laboral.

La producción de materiales educativos igualmente ha sido tocada por la informática dado que el docente hoy en día cuenta con amplios recursos que están a disposición. El hipertexto, la multimedia, las imágenes fijas o en movimiento entre otros recursos, establecen nuevas formas de relación entre el docente y el alumno, y en el proceso enseñanza aprendizaje.

En general se han generado diferentes enfoques para visualizar las relaciones entre informática y los procesos de enseñanza aprendizaje: un primer enfoque relaciona la enseñanza de la informática en paralelo con el uso de la misma como soporte pedagógico. Un segundo enfoque las relaciona como un componente estructural de los procesos instruccionales, en los cuales el docente orienta y gerencia procesos, y el estudiante desarrolla capacidades de autonomía y autogestión.

En síntesis día a día el universo relacional entre informática educativa y educación se ve atravesado por el vertiginoso desarrollo de las tecnologías computacionales y de la informática. La escuela y en particular los procesos que en ella se dan y en particular los del aula requieren por parte de los educadores un análisis referidos al cómo incorporar las TIC en la enseñanza aprendizaje

5.9 CREATIVIDAD

Es uno de los conceptos entorno del cual se ha investigado en todas las áreas del conocimiento y en otras no relacionadas con el conocimiento. El proceso de construir un concepto general de creatividad ha conducido al surgimiento de otros

conceptos como: procesos de creación, metodologías creativas, resultados o productos creativos, actos creativos, que relaciones y nexos en común tiene éstas palabras y la creatividad?

La creatividad en sentido amplio es un proceso cognitivo que genera respuestas nuevas, reorganiza conceptos o traslada a nuevos ámbitos las soluciones a situaciones problemáticas. Según Manfred Max Neef el acto creativo es producto de comprender el mundo y participar e influir en las transformaciones que se generan en éste. MAX, Manfred. El acto creativo. Conferencia Primer Congreso de Creatividad. Bogotá 1991. Desde ésta perspectiva el individuo se involucra mas allá de la búsqueda de la solución del problema, dado que se genera un vínculo emocional que lo ubica como parte integral de la situación completa.

La creatividad se requiere en los asuntos humanos para la solución de diversidad de problemas, como proceso mental que se desarrolla, es posible trabajar en él de manera que se desarrollen habilidades creativas: tales habilidades se requieren tanto en el devenir cotidiano, como en el devenir social.

La creatividad en general se ha asociado con el campo de las artes. Sin embargo es uno de los pilares del desarrollo social, por cuanto la necesidad de trascender del hombre le lleva al desarrollo de facultades altamente desarrolladas como la de amar, odiar, construir destruir, crear. Cuando la necesidad de crear no es satisfecha surge el deseo de destruir.

La creatividad ha sido vista desde diversas perspectivas, y los estudios entorno a ella han arrojado resultados diversos y contradictorios. A nivel del desarrollo de las ciencias el ser creativo ve semejanzas donde otros no las han visto, en el entorno social el fenómeno se individualiza o se colectiviza según las problemáticas surgidas, o a nivel general se asocia con cambios o nuevas propuestas que una comunidad.

El término creativo se asocia al de novedad, a la utilidad, a lo impredecible en relación a la situación o propósito para el cual fue creado. Se estructura como conjunto de capacidades mentales del cual disponen los individuos en diferentes niveles; éstas capacidades son:

- Sensibilidad o capacidad de generar problemas.
- Flexibilidad o capacidad para el análisis de la situación desde diferentes ópticas.
- Fluidez o capacidad de generar lenguajes nuevos adaptados a situaciones dilemáticas
- Originalidad o capacidad de generar nuevas ideas probables o improbables.
- Elaboración o capacidad que se tiene para entregar un producto terminado

La creatividad también se puede ver desde la perspectiva dinámica como proceso, el cual se ramifica en estadios o etapas: Encuentro del problema, generación de ideas, elaboración de modelos, transferencias o proposiciones creativas.

En síntesis la temática del AVA propuesta, gira en torno a los procesos creativos y el cómo favorecer su desarrollo. En el AVA se proponen diversos ejercicios con el fin de publicarlos y socializarlos mediante la utilización de herramientas virtuales disponibles y asequibles. El AVA entonces se presenta como apoyo a los procesos presenciales que el curso desarrolla durante el semestre.

5.10 AVAS, DEFINICIÓN, USOS Y CARACTERÍSTICAS

Como se anotó anteriormente, un ambiente virtual de aprendizaje se puede definir como un espacio digital en el que se interrelacionan aspectos pedagógicos, comunicacionales sociales y afectivos, que integrados adecuadamente ayudan al estudiante a aprender mejor y de una manera diversificada, incorporando elementos del contexto social, laboral y personal.

La incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, genera nuevos paradigmas, particularmente en lo relacionado con las barreras espacio-temporales. De las nuevas tecnologías de la información, la internet es el acontecimiento de mayor alcance e influencia en la educación. La internet ofrece una oportunidad nueva y diferente de acceder a la información, a la vez que permite el almacenamiento de la misma y la relación virtual entre sujetos y objetos virtuales de aprendizaje. En últimas la internet es un proveedor de recursos que tiene un potencial inmenso para mejorar la educación.

Las AVA tienen un futuro en el campo educativo, en particular en el espacio del aula virtual o real. Texto e imagen son elementos comunes y eficaces para

transmitir y comunicar información de ahí que su utilización es fundamental en los diseños de AVA. El sonido, el video y las animaciones son elementos que ponen en movimiento imagen y texto dando paso a la multimedia.

Los ambientes virtuales de aprendizaje en un principio diseñados para la educación a distancia, están siendo utilizados como apoyos para los cursos presenciales. Estos sistemas están compuestos generalmente por contenidos temáticos, foros, salones de charla o Chat, cuestionarios de evaluación de diferente tipo, e incluso se pueden incorporar blog e hipertextos. Tienen por fundamento el principio de aprendizaje colaborativo lo que implica una participación e intercambio colaborativo entre alumnos y entre alumno y docente; lo anterior soportado hoy en día en tornos multimediales que coadyuvan a la construcción del conocimiento.

Finalmente se espera que un AVA cumpla con ciertos requerimientos como son una interfaz gráfica apropiada, intuitiva y amigable. El AVA entonces debe implementar: el currículo del curso, los requerimientos administrativos de la misma como requisitos, co-requisitos entre otros, materiales didácticos mínimos, recursos adicionales de tipo multimedial y posibilidades de comunicación vía e-mail, foros, Chat, llamadas virtuales sincrónicas.

5.10.1 Modelización del AVA – diseño

La construcción de ambientes virtuales de aprendizaje requiere el diseño de interfaces, modelar dichas interfaces implica establecer relación entre el modelo

didáctico y el enfoque que se le quiera dar al AVA, por lo tanto la importancia que reviste la interfase es clave, dado que de ella depende en cierta medida la correspondencia con el modelo didáctico o por el contrario una negación del mismo.

El trabajo en equipo entre docente y diseñador para los procesos de modelización del AVA es una condición necesaria. La vinculación de la propuesta de diseño con el componente didáctico es quizás uno de los aspectos que requieren orientación y apoyo desde lo didáctico; el componente de navegación es un aspecto central dado que a través de él se puede vincular el componente didáctico y el diseño y éste componente se materializa a través de los menús; el menú constituye uno de los factores que permiten leer la propuesta didáctica en un ambiente de aprendizaje. (Herrera, L. 2006)

Hay cierto consenso respecto a los elementos mínimos que deberían tenerse presentes en los diseños de AVA:

- Contenidos del curso
- Cronograma de actividades
- Mecanismos de intercambio para la comunicación en doble vía.
- Almacén de recursos para el acopio de información útil y necesaria.
- Links relacionados con los contenidos y objetivos del curso

El diseño de la interfaz gráfica estará mediado obviamente por las especificidades del curso, características de los estudiantes, niveles de conectividad, y recursos informáticos disponibles según el caso. En últimas es claro que la didáctica es responsable de la planeación de las actividades para el desarrollo de los modelos de AVA, igualmente es de anotar que la efectividad de un proceso virtual de aprendizaje a través de diversos medios esta condicionada al manejo estratégico de la información y de los procesos cognitivos que pretenden propiciarse a través del diseño de actividades de aprendizaje. (Herrera, L. 2007)

6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación propuesta se perfila desde el paradigma de la investigación cualitativa, los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas, utilizará diferentes instrumentos para recoger la percepción de la población participante como: encuestas, pequeñas producciones textuales, diarios de campo y entrevistas directas. (Rodríguez, J.1996) Existen numerosas maneras de registrar, reconstruir y representar la estructura del comportamiento en el curso de una interacción. La información recolectada pretende validar los desarrollos de los estudiantes en cuanto a los procesos de creación, sistematización y publicación de resultados obtenidos en los talleres creativos propuestos en el curso y soportados en las TIC.

6.2 POBLACIÓN

La población objeto de la presente investigación son los estudiante del curso Taller creativo 1, que se implementa actualmente de forma presencial en el programa Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín y está dirigido a estudiantes de primer semestre. El número de estudiantes es de 20

estudiantes de ambos géneros, provenientes de colegios públicos y privados de la ciudad de Medellín.

6.3 MUESTRA

La muestra a tomar recoge información de diez estudiantes de un total de 20 estudiantes, equivalente al 50% de la población total y se realizó al azar.

6.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

El proyecto de investigación utiliza encuestas individuales, las cuales son las herramientas objetivas para la recolección, sistematización e interpretación de la información obtenida y a la vez son el referente que permita elaborar y validar juicios de valor respecto a:

- Entrada: conductas, hábitos, niveles de virtualidad y utilización de los recursos informáticos en la constitución de un estudiante sujeto-virtual
- Salida: Conductas, hábitos, niveles de virtualidad y utilización de los recursos informáticos en la constitución de un estudiante sujeto-virtual

Los instrumentos utilizados son los mismos a aplicar al comienzo y al final de la experiencia implementada con el fin de fidelizar la información recolectada

Se realiza un registro del sitio virtual el cual es dinámico y flexible y se va construyendo en la medida del desarrollo del curso.

7. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos a través de la encuesta diagnóstica o de entrada se indican de acuerdo con el estudio de las preguntas formuladas. El resultado porcentual se puede observar en la figura No 1. De igual manera los gráficos estadísticos se pueden leer en la figura 4.

Los alumnos afirman en un 100% que saben qué es la Internet.

El 70% afirma ha recibido capacitación en torno a la Internet y a la utilización del e-mail; el 30% restante no.

De los diez alumnos encuestados solamente uno o sea el 10% tiene diseñado un blog, el 90% restante no.

El 100% de los alumnos dice utilizar programas como Word y Power Point.

El 10% dice saber que son las TIC y el 90% restante no.

El 100% de los alumnos cree importante la publicación de sus trabajos de manera virtual.

El 100% de los alumnos tiene cuenta de correo electrónico.

El 100% de los alumnos tiene internet en la casa.

El 70% de los alumnos muestran interés en crear un sitio Web, el 30% restante no.

El 100% de los estudiantes se comunica a través de chat.

El 100% de los alumnos utiliza el e-mail para recibir o enviar información con compañeros y profesores.

En conclusión a partir de los resultados anteriores se ve la posibilidad de diseñar un AVA que sirva de apoyo a los procesos del curso taller creativo, que permita el debate en torno a los trabajos creativos publicados y que favorezca la interacción virtual como medio de comunicación.

8. PROPUESTA

8.1 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

8.1.1 General

Diseñar un ambiente de aprendizaje para ofrecer información general referida a las temáticas del curso como son: la creatividad y el cuerpo como instrumento plástico creativo.

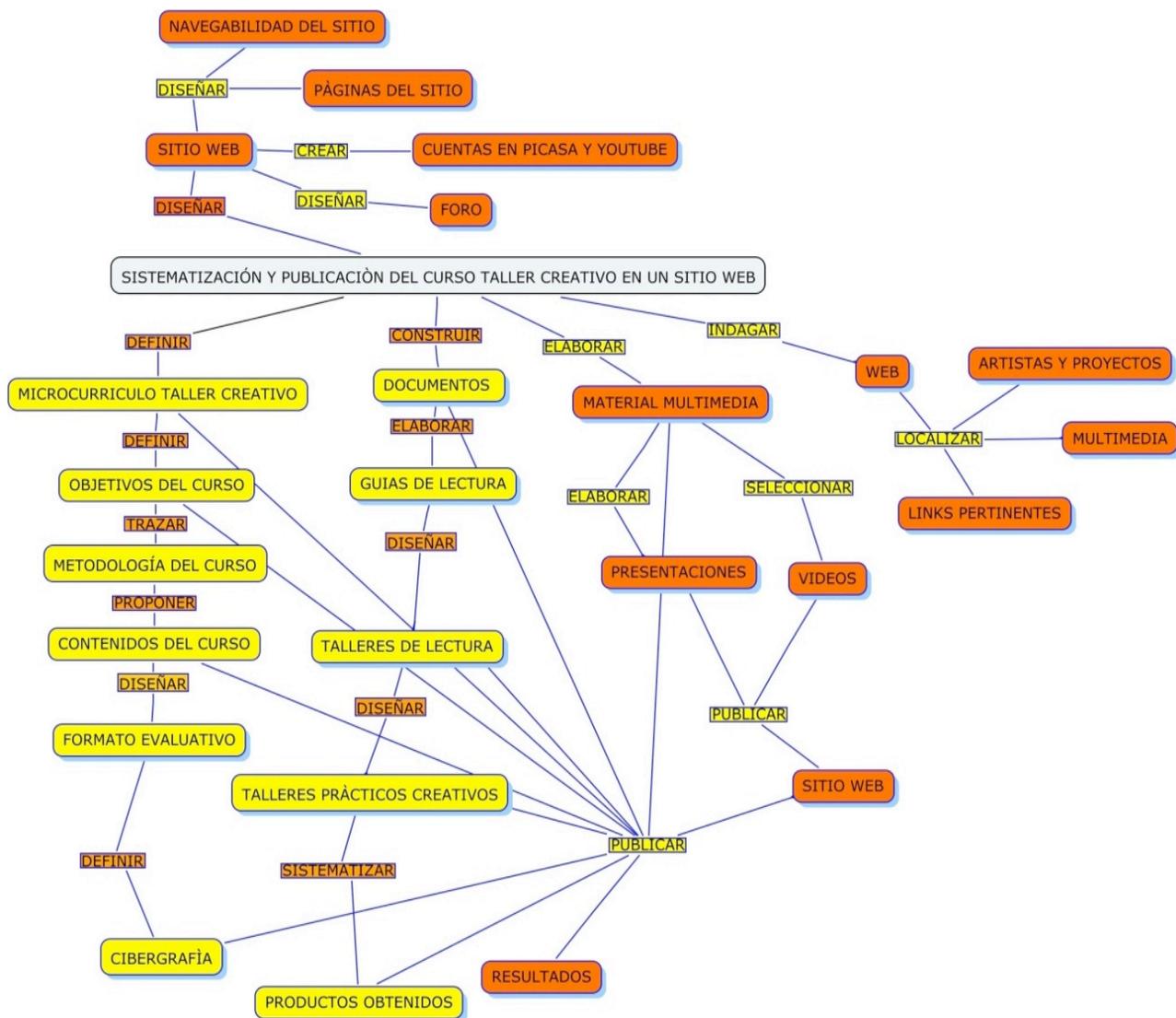
8.1.2 Específicos

- Conceptualizar en torno a la creatividad en su devenir histórico.
- Desarrollar el taller creativo 1 recorrido visual y publicar su resultado.
- Identificar las diferentes ópticas desde las cuales se plantea la creatividad, el proceso creativo y la personalidad creativa.
- Vivenciar el cuerpo como instrumento plástico creativo.

8.2 DESCRIPCIÓN DISEÑO

El aula virtual está diseñada a partir de los siguientes elementos simples: micro currículo, documentos de apoyo al micro currículo como guías de lectura, guías prácticas de taller, propuestas de talleres creativos, recursos multimediales como presentaciones y videos, y sitios web de artistas y estudiantes de cursos anteriores. Los diferentes enlaces son interactivos, y la navegabilidad del AVA es en todas direcciones.

A continuación un mapa conceptual que recoge la estructura, componente y aspectos micro curriculares del AVA que se propone.



8.3 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

A continuación como referente evaluativo se presentan conceptos evaluativos en torno al enfoque cognitivo, la usabilidad, el enfoque visual y la formas evaluativas del AVA los cuales fueron obtenidos a manera de protocolos

8.3.1 Usabilidad

CRITERIO	PRODUCTO
<p><i>FLEXIBLE:</i> Se debe pensar en un diseño que permita mejorarla, actualizarla según las necesidades de los grupos.</p>	<p>El AVA propuesta permite modificaciones dado que el diseño es flexible y ésta se determina por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los recursos utilizados de multimedia son intercambiables y factibles de actualizar • La información de consulta es flexible en la medida que se puede orientar la consulta hacia diferentes link o páginas útiles en la medida del desarrollo del curso y de las características del grupo. • Cualquier tipo de mejoras es factible dado que la plataforma utilizada moodle y exe-learning son flexibles y amigables

ASPECTOS RELACIONADOS CON LA USABILIDAD WEB

El principal aspecto es la plataforma utilizada- MOODLE – Dicha plataforma es amigable para el administrador-diseñador, además es flexible y permite distintos niveles de utilización, desde propuestas de diseño sencillas hasta aplicaciones avanzadas. El modelo constructivista se promueve desde plataformas de éste tipo, los procesos de colaboración, reflexión y crítica son soportados con facilidad en la plataforma. La interfaz de navegador es de tecnología sencilla, otro aspecto relevante que favorece la flexibilidad la posibilidad de uso del editor de texto, tan sencillo como cualquier otro editor. Los procesos de administración son igualmente sencillos y permiten la creatividad en cierto sentido dada la flexibilidad para cambio de colores, fuentes, presentación todas éstas características que se ajustan a

	<p>diversidad de necesidades. Los diferentes módulos – tareas, chats, consulta, foros etc son flexibles y permiten el intercambio de información. En cuanto al AVA Taller creativo, esta diseñada de manera simple, como se expresó anteriormente responde a un acompañamiento de un curso que es presencial. El AVA es perfectamente susceptible de mejoras permanentes, los procesos de actualización son factibles y acordes con las exigencias y necesidades del curso y los alumnos.</p>
<p>ADAPTABLE: El tipo de información y el tamaño de los archivos deben permitir que se pueda acceder a ellos en conexiones de bajo ancho de banda. Hay que pensar en todas las regiones.</p>	<p>En cuanto a la adaptabilidad el AVA está diseñada para intercambiar información textual de bajo peso. La información visual se aloja en la web en los sitios que los alumnos van a ir construyendo en la medida del desarrollo del curso. Afortunadamente aquí en Medellín el ancho de banda es aceptable y el intercambio</p>

	<p>de información es ágil.</p> <p>Por último el módulo que se diseño en e-learning se hizo igualmente portable para que los alumnos puedan acceder a el desde las salas auxiliares de monitoría o desde cualquier estación de trabajo.</p> <p>ADAPTABILIDAD</p> <p>Los requerimientos de adaptabilidad en la infraestructura del AVA son mínimos de manera tal que cualquier alumno con condiciones mínimas de tecnología en su casa pueda interactuar sin dificultades para el intercambio de información entre la plataforma y su estación de trabajo.</p> <p>El sistema de intercambio de archivos a partir de lecturas y pequeños talleres creativos se fundamenta en formatos .DOC de uso general que se pueden facilmente editar en los editores corrientes o HTML que la plataforma moodle proporciona.</p>
--	---

<p>El ACCESO Se deben asignar contraseñas a los alumnos si el curso es cerrado.</p>	<p>El diseño del AVA es cerrado. Los alumnos ingresan mediante claves asignadas y solo el docente administrador puede realizar los cambios de diseño.</p> <p>ACCESO Y SEGURIDAD</p> <p>El acceso y la seguridad del AVA están determinadas por las funcionalidades que al respecto la plataforma Moodle ofrece, como son: registro e inscripción de usuarios participantes con clave y login determinados y encriptados de manera que solo el usuario que los crea los pueda acceder. El control por parte del administrador sobre los mismos es total y el usuario puede con cierto nivel de flexibilidad modificarlos y el sistema automáticamente lo registra. En síntesis la estructura del AVA esta protegida en la medida que los niveles de acceso y seguridad corresponden a estándares mínimos eficientes de calidad.</p>
--	---

<p>AYUDA EN LINEA El sistema debe mostrar diferentes alternativas de ayuda, tanto para los temas como para el manejo del aula.</p>	<p>El AVA se diseño como un recurso adicional para la clase presencial, esto significa que semanalmente hay un contacto directo con los alumnos lo que posibilita el flujo de información e intercambio de la misma.</p> <p>El intercambio de información en los foros puede ser un mecanismo útil de ayuda, igualmente el correo es otro recurso disponible.</p> <p>En general las actividades del AVA son puntuales y se espera de ellas información de retorno igualmente puntual. Por último, el diseño del AVA es una primera aproximación al manejo de objetos de aprendizaje, lo que la hace incipiente y de manejo flexible.</p> <p>AYUDA EN LÍNEA</p> <p>La utilización del canal de mensajes es una herramienta expedita para el intercambio de información, además permanece en primer plano dado que a cada acceso a la plataforma los mensajes se presentan actualizados. Se puede afirmar entonces que el diseño del AVA</p>
---	---

	<p>cuenta con diversidad de recursos disponibles para soportar e intercambiar información pertinente y asincrónica o sincrónica con los estudiantes.</p>
<p>CANALES DE COMUNICACIÓN Sincrónicos y asincrónicos.</p> <p>Presentaciones interactivas, Chat, Email, Foro, documentos</p>	<p>La comunicación se establece a través de los canales que la plataforma permite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros de consulta y de contenido • Chat para el intercambio sincrónico • E-mail para el intercambio de instrucciones, informaciones, dudas u otra clase de intercambio que el estudiante requiera. <p>CANALES</p> <p>Las presentaciones interactivas en el AVA son un canal de transmisión de información que reúne imagen y texto. La multimedia es un medio igualmente atractivo y motivante, dado que maneja la imagen en movimiento una forma atractiva de fijar la atención.</p>

	<p>La plataforma moodle es en si misma una estructura de comunicación multitarea que se refleja en diversidad de canales de comunicación para diversidad de usos. El canal de actividades es un centro de intercambio que enlaza las diversas actividades del aula y desde la cual se puede acceder directamente.</p>
<p>AMBIENTE COLABORATIVO</p> <p>El diseño del aula y las herramientas deben crear una atmósfera de interacción y colaboración, de tal manera que los estudiantes se apoyen, debatan y construyan conocimiento.</p> <p>En este contexto, un ambiente colaborativo es aquél en el que tanto el alumno como el docente pueden trabajar en conjunto en el desarrollo de un curso y en la publicación y</p>	<p>En cuanto al ambiente virtual colaborativo, la experiencia es incipiente, la participación se reduce a dos alumnos y desde la perspectiva del AVA como recurso paralelo al aula real, considero que el ambiente colaborativo virtual es mínimo: sin embargo en la presencialidad, sobre todo cuando vamos al laboratorio de sistemas para asesorar la construcción del sitio individual se da un ambiente colaborativo intenso entre los alumnos en la medid de sus hallazgos y descubrimientos.</p> <p>En general creo que la plataforma y las herramientas que las mismas ofrecen tienen grandes potencialidades, las cuales pueden ser</p>

confección del contenido.	utilizadas de manera tal que se generen espacios de colaboración virtual entre alumnos y profesor.
---------------------------	--

8.3.2 Enfoque cognitivo

CRITERIOS	PRODUCTOS
<p>HABILIDADES COGNITIVAS.</p> <p>En la casilla de producto van a describir las habilidades cognitivas que consideran favorecerán con la aplicación de algunas estrategias de aprendizaje en su propuesta de AVA y las estrategias cognitivas aplicadas para tal fin. Una vez aplicada la prueba piloto con los estudiantes (ver metodología del seminario)</p>	<p>Las siguientes habilidades cognitivas se proponen para ser favorecidas mediante la aplicación de las siguientes estrategias cognitivas:</p> <p>HABILIDADES COGNITIVAS</p> <p>El AVA taller creativo se propone como un espacio virtual que acompaña los procesos del aula real. El aula virtual busca favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas por medio de la implementación de una estructura sencilla consistente en: Lectura, taller de lectura, taller creativo, lo anterior apoyado con un ejemplo</p>

<p>usted van a describir en la casilla de producto las habilidades cognitivas alcanzadas, el procedimiento desarrollado, el registro de información obtenida y cualquier otra información que considere importante.</p>	<p>concreto obtenido en cursos anteriores.</p> <p>Los talleres de lectura buscan socializar información base referida a conceptos que giran en torno al concepto creatividad. Se favorece entonces el manejo de habilidades cognitivas apoyados como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Información puntual como referente para el desarrollo del taller creativo, memoriza datos base como apoyo referente, y desarrolla la memoria en la medida que puede recurrir a la información inicial de sustento. 2. El segundo plano de desarrollo se enmarca en los aspectos contenidos en el taller creativo. El alumno implementa en el desarrollo del taller creativo procesos de observación, recolección, registro, sistematización, publicación y creación: los cuales igualmente favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas mas allá del comprender dado que implican además de
---	--

	<p>utilizar la información manipulada, interpreta dichos previos para ser utilizados o transferidos a niveles de complejización subsecuentes, como el hacer conjeturas y elaboraciones visuales que requerirán de vehículos de expresión como la multimedia que integra diferentes lenguajes y permite dar sentidos subjetivos a experiencias cotidianas como son los recorridos que el alumno en su diario ir venir camina.</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="808 1031 1476 1283">3. El surgimiento de la pregunta es el resultado de resolver el como registrar, el como sistematizar y sobre todo el como crear.<li data-bbox="808 1325 1476 1577">4. Es aquí donde el estudiante logra conectar dialécticamente procesos de observación vivos, con procesos de creación significativos. <p>En síntesis el Ava de manera sencilla logra propiciar el acercamiento a referentes visuales, a referentes textuales y a referentes metodológicos</p>
--	---

	<p>para detonar o provocar procesos de pensamiento creativos en los cuales el alumno mediante la utilización de recursos informáticos y con el apoyo de un laboratorio especializado genera sentidos multimediales del orden subjetivo.</p>
<p>HABILIDADES METACOGNITIVAS.</p> <p>Describe en la casilla de producto las habilidades meta cognitivas alcanzadas por los estudiantes una vez aplicada la prueba piloto. Debe describir en la casilla de productos, las estrategias de aprendizaje implementadas para que los estudiantes dieran cuenta de aquellas habilidades meta cognitivas, el registro que</p>	<p>En el desarrollo del taller creativo 1 los alumnos dada la metodología que se fundamenta en lo que se denomina observación viva y conciente, tienen el reto no solo de dar cuenta de procesos de cognición, si no también de volver la mirada conciente sobre si mismos para poner en común a través de mecanismos de socialización y sustentación grupal los procesos llevados a cabo para alcanzar el logro de materializar una propuesta creativa multimedial frente a si mismos y al grupo en general.</p> <p>A partir de lo anterior en el desarrollo de la prueba piloto los alumnos deben dar cuenta de sus procesos creativos a través de los procesos</p>

<p>usted realizo de la información y el uso de estrategias para obtener información.</p>	<p>de sistematización de la recolección de información experiencial a saber:</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="812 394 1476 800">1. La bitácora entendida como instrumento creativo de consignación bien sea virtual o analógica, permite al alumno y a sus compañeros constatar las formas técnicas, artísticas, formales etc. de cómo el alumno alcanza la información y la transforma.<li data-bbox="812 835 1476 1167">2. El foro es un espacio virtual y análogo, a través del cual se socializa y se reflexiona de manera individual y grupal acerca de logros, dificultades y maneras de transitar por el taller creativo desarrollado.<li data-bbox="812 1203 1476 1824">3. La sustentación escrita es igualmente la posibilidad de movilizar procesos cognitivos sobre el propio conocer del alumno, en la medida que el taller propone hilar las distintas informaciones sensoriales recolectadas en un cuerpo coherente que sustente no el resultado obtenido sino el como el alumno lo pudo hilar, conectar, tejer y en últimas como él
--	--

	<p>logró comunicar expresivamente a través de un medio sus sentimientos y afectos con relación a si mismo y aun recorrido cotidiano</p> <p>4. De lo anterior se obtienen evidencias materiales análogas y virtuales las cuales son el resultado de la aplicación de estrategias puntuales tales como las expresadas en el punto anterior: bitácora, foro, socialización, sustentación escrita.</p> <p>En conclusión las estrategias utilizadas favorecen la producción de conocimiento sobre el como el alumno desarrolla sus propios procesos creativos. Se pretende de manera intuitiva, subjetiva y experiencial conectar la vivencia como vehículo fuente de procesos de creación y expresión que le permitan al estudiante conocerse en su rol de artista creativo.</p>
<p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</p>	<p>Metacognitivas</p> <p>1. Estrategias sobre foco de interés, dada las diferentes variables que pueden intervenir</p>

<p>Describa en la casilla de productos aquellas estrategias de aprendizaje (distintas a las ya presentas) que podrían favorecer de mejor manera el desarrollo de aquellas habilidades cognitivas y meta cognitivas.</p>	<p>en el proceso visual artístico, es importante considerar el focalizar formalmente desarrollos que favorezcan criterios de selección. Igualmente es posible favorecer la retención en la medida que se focalice acerca de asuntos formales – técnicos.</p> <p>2. Las estrategias de colaboración igualmente se pueden diseñar para que el aprendizaje colaborativo fluya en los desarrollos de clase, fortalezca la posibilidad de trabajar en equipo y generar la posibilidad de fortalecer una red de experiencias factibles de virtualizar. El trabajo creativo se enrique enormemente en la medida que el compartir tareas y delegar funciones en términos de la fortaleza y singularidad de cada alumno nutre el desarrollo y amplía los horizontes de búsquedas o formales o conceptuales en términos de la observación, elaboración y materialización del proyecto.</p>
---	--

	<p>3. Las estrategias de evaluación favorecerían los procesos de valoración cualitativa de las producciones que los alumnos han desarrollado. El motivar a volver la mirada sobre los resultados obtenidos en términos de la factura alcanzada le permite al alumno la elaboración de juicios de valor que implican sustentar mediante discursos coherentes sobre realidades concretas.</p> <p>Cognitivas</p> <p>1. Es interesante plantear estrategias de reagrupamiento, aplicando diversos criterios de organización o decantación de la información sensorial recolectada, incluso se podría flexibilizar el reagrupamiento ampliando la participación o favoreciendo la conformación de equipos en los cuales el reagrupar con nuevos criterios oriente la salida de nuevas opciones de formalización</p> <p>2. La creación de imágenes mentales</p>
--	---

	<p>favorecería en términos visuales el desarrollo de la memoria visual. Se podrían generar construcciones específicas referidas a aspectos formales tales como: el color, la proporción, la forma, el contexto visual etc.</p> <p>3. Por último y en sentido contrario a las estrategias de agrupamiento, las de síntesis favorecerían las tendencias barrocas que los adolescente portan con relación al apego de las formas curvas o de los rodeos visuales que planten inseguridad en el desarrollo de los ejercicios.</p>
--	---

8.3.3 Enfoque visual

CRITERIO	PRODUCTO
1. Criterio : Uso pedagógico	En el caso del AVA propuesta y desarrollada el componente visual multimedial es el soporte

<p>de las imágenes visuales. El uso de las funciones didácticas y tipos de señalización de la imagen en el diseño de ambientes de aprendizaje virtual o apoyados en TIC facilitan la comprensión de las temáticas.</p> <p>La imagen como facilitadora del proceso de cognición</p>	<p>básico que ilustra al alumno de manera directa las posibilidades expresivas a alcanzar,. Los apoyos visuales se ven reforzados de manera presencial por la socialización que se hace de logros anteriores alcanzados y que he sistematizado, los cuales se encuentran disponibles virtualmente en los sitios que alumnos de cursos anteriores han alcanzado. Igualmente la metodología de recolección y registro visual significativo implica que la imagen es el centro y fundamento de las construcciones y gramáticas visuales que se producen.</p>
<p>2. Criterio : Uso del mapa conceptual como estrategia cognitiva. La pedagogía conceptual facilita la adecuada representación de la realidad, de la información y del conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje o apoyados por TICs, a partir del</p>	<p>El uso de mapas conceptuales resultaría útil en los procesos de estructuración metodológica. Sin embargo como anoté en el punto anterior la metodología parte de ordenamientos y motivaciones sensoriales que se orientan hacia la estructuración de conceptos visuales, no gramaticales o sintácticos, de ahí lo interesante de la formación visual y el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas centradas en la imagen como facto sustentador de discursos</p>

<p>uso de mapas conceptuales.</p> <p>Los mapas conceptuales como quía de ruta</p>	<p>visuales. Se podría afirmar que los resultados multimediales obtenidos son desde la visualidad mapas no de conceptos sino de formas, colores, sensaciones y que se conectan en el tiempo y en la acción.</p>
<p>3. Criterio : Representación virtual de acontecimientos cotidianos. Si trabajamos la percepción directa, la percepción por evocación y la percepción por representación, tal vez podamos despertar de mejor forma el imaginario de nuestros estudiantes y representar de forma adecuada, la información que esperamos en ellos construya nuevo conocimiento.)</p> <p>Las imágenes de nuestro</p>	<p>De hecho el curso orientado específicamente en la formación de habilidades de pensamiento visual, estructuración de procesos de formalización espacial y temporal en términos de la imagen, se centra en la relación imagen – vivencia – significado, involucrando al alumno hacia la consideración que los procesos creativos en las artes plásticas trascienden el mero talento manual, y que por el contrario éstos se deben apoyar en procesos de índole conceptual.</p> <p>El arte como elemento provocador de la interacción del alumno con su entorno se fundamenta justamente en la relación afectiva del joven con sus espacios y movimiento significativos.</p>

entorno como participes del procesos de cognición

8.3.4 Enfoque evaluativo

CRITERIO	PRODUCTO
<p>Criterio 1: Propósito educativo del aula virtual. Hace referencia a la intención y la finalidad del aula virtual, es decir, los objetivos de aprendizaje y de formación personal que busca el docente a través del diseño del AVA o apoyado en TIC.</p>	<p>El propósito educativo del aula virtual diseñada es implementar un ambiente virtual de aprendizaje para favorecer en los estudiantes el aprender a sistematizar y publicar los productos y creaciones del Taller creativo de primer semestre del programa Artes Plásticas de la Fundación Universitaria de Bellas Artes de Medellín.</p> <p>Su intencionalidad es favorecer el aprendizaje autónomo con base en principios constructivistas, para lo cual el acercamiento del estudiante a los desarrollos tecnológicos a través del uso de los ambientes de aprendizaje virtuales, el Internet, y la multimedia serán</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	<p>herramientas que permiten el desarrollo de la creatividad.</p> <p>La evaluación del propósito, los objetivos e intencionalidad del AVA diseñada, implica formular juicios de valor, elaborar y comparar criterios de referencia y cruzar información recogida a través de diferentes instrumentos con el fin de recolectar, sistematizar e interpretar la información obtenida</p>
<p>Criterio 2: Instrumentos. Siguiendo su Historia de vida pedagógica y/o su experiencia como docente, identifique los tipos de instrumentos de evaluación que conoce.</p>	<p>El listado de instrumentos de evaluación hoy en día disponible es extenso, se podrían tipificar entre aquellos que requieren una interacción directa y aquellos que no la requieren, entre sincrónicos y asincrónicos. Los instrumentos de evaluación en cierta medida diagnostican, califican, y mejoran el proceso a través de la retroalimentación, igualmente se da la</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	<p>yuxtaposición entre ellos a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Los instrumentos de evaluación diseñados en el AVA son:</p> <p>Talleres de lectura</p> <ul style="list-style-type: none">• Talleres creativos• Foros• Chats <p>El taller de lectura es un instrumento que propicia la producción de textos teniendo como sustento la lectura. En nuestro caso los textos seleccionados son referidos al concepto creatividad. El desarrollo de los talleres de lectura implican utilizar la capacidad de comprensión del alumno y movilizar de manera activa la producción de significado en torno a una temática dada como evidencia del manejo conceptual de conceptos a diferentes niveles. Propician la producción de texto</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	<p>personal, lo que implica interactuar con ideas externas y propias para la complejización de conceptos.</p> <p>El taller creativo es un instrumento que propicia el desarrollo e implementación de proyectos en torno a temáticas significativas en el alumno. En nuestro caso la metodología propuesta implica el despliegue de diferentes capacidades y la apropiación de información visual, textual, sonora etc. la cual debe ser procesada y convertida en producto, en evidencia susceptible de ser valorada a través de la sustentación y exhibición de los resultados.</p> <p>El foro se plantea como un espacio de opinión y en cunetro asincrónico en el cual se posibilita la expresión de ideas, la sustentación de las mismas y la posibilidad de interactuar con otros y sus opiniones e ideas. Las evidencias que permite</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	<p>observar el foro están relacionadas con las temáticas propias del curso.</p> <p>El Chat es un espacio sincrónico que se plantea como un instrumento de intercambio en el cual es posible retroalimentar y reorientar los procesos que se desarrollan al interior del AVA. Su orientación es dirigida a temas específicos y permite evidencias de tipo descriptivo, narrativo o especulativo.</p> <p>Los instrumentos citados son de tipo evaluativo subjetivo, no pretenden cuantificar ni precisar numericamente las evidencias, por el contrario son abiertos y consecuentes con el curso que se plantea como escenario para explorar la creatividad desde el lenguaje plástico y la imagen visual. En últimas las evidencias son compilaciones diversas de las maneras como el estudiante vivencia un</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	acercamiento a lo creativo desde su quehacer plástico.
<p>2.1. Seleccione de todos ellos, o construya algunos nuevos, para evaluar su aula virtual. Al diseñar los instrumentos de evaluación, piense que éste será una “didáctica” para promover el aprendizaje, y no solamente una forma de medir el aprendizaje. ¿Por qué su elección de y de que manera convertirá el instrumento de evaluación en didáctica educativa?</p>	<p>1. En documento anexo envío el taller creativo No 3 el cual lleva por nombre Mi cuadra, mi fachada y yo.</p> <p>2. Las evidencias didácticas de la aplicación del instrumento de evaluación vienen dadas por las fases propuestas para el desarrollo del proyecto, éstas fases son: preparación, incubación, inmersión, iluminación y materialización. Cada fase implica el desarrollo de actividades orientadas al desarrollo de la metodología propuesta, lo que implica evidenciar de materia tangible y valorable cualitativamente desarrollo cognitivos, creativos, de formalización y de transformación de realidades totalmente subjetivas, que se objetivan de manera individual, particular y sin presupuestos de</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	<p>orden, de exactitud o de manipulación de resultados o de construcción de expectativas prefabricadas.</p> <p>3. Si se observa con detenimiento el instrumento, se denota que las actividades propuestas tienen por fundamento el desarrollo de procesos que involucran al estudiante desde sus capacidades, motivaciones e intenciones. El seguimiento evaluativo viene dado por la recolección, y posterior socialización de los resultados o constructos alcanzados durante el desarrollo.</p> <p>El porque de la utilización de éste tipo de instrumentos se fundamenta en la complejidad de los procesos creativos y en el cómo dar herramientas o atisbos al estudiante para que aborde con cierto rigor el desarrollo de su potencial creativo en la dirección de las artes plástica, de la</p>

CRITERIO	PRODUCTO
<p>2.2. En la edición del aula virtual encuentra un vínculo denominado “Agregar actividad”. Las opciones que aparecen pueden ser adaptadas como instrumentos de evaluación de su AVA y son: web quest, Chat, consulta, cuestionario, encuesta, foro, glosario, Hot potatoes quiz, Iams. Indague qué es cada una de ellas y</p>	<p>imagen fija y de la imagen en movimiento.</p> <p>La condición de virtualidad es quizás uno de los aspectos motivantes para el alumno. Dicha condición se puede evidenciar en los espacios de socialización virtual que los mismos alumnos construyen y que se pueden evidenciar en la WEB a través del sitio virtual http://sites.google.com/site/tallerkreativo/</p> <p>De las opciones planteadas en la pestaña de insertar actividades, he seleccionado la opción insertar paquete SCORM, la razón es porque mediante la utilización de Exe-learning desarrollé el diseño del aula. Se eligió esta opción por las facilidades que brinda, la clara utilización de las actividades que los alumnos pueden desarrollar. La aplicación didáctica se</p>

CRITERIO	PRODUCTO
<p>seleccione las que puede usar o adaptar a las escogidas anteriormente para evaluar el aprendizaje logrado en el aula virtual.</p>	<p>evidencia a través de la publicación de los resultados obtenidos en un sitio virtual diseñado por los alumnos o en el AVA construida en Moodle de Uniminuto.</p> <p>Los criterios de evaluación no son del orden cuantitativo, con respeto a las teorías que sustentan la objetividad, los procesos cuantitativos, las estadísticas etc, lo que propongo a través del aula no es obtener resultados del orden de las cantidades, las frecuencias etc, si no de otro tipo, los cuales pueden ser vivenciados en el sitio que anuncie en un apartado anterior o en los siguientes links de espacios virtuales desarrollados por los alumnos como respuesta cualitativa al desarrollo del paquete scorm que se encuentra en el aula virtual.</p> <p>Links de alumnos:</p> <p>http://sites.google.com/site/luzmarinadomin</p>

CRITERIO	PRODUCTO
	<p>guezh/</p> <p>http://sites.google.com/site/juanmorenoart/</p> <p>Estos sitios son la evidencia tangible que denota la actividad del alumno, el curso no es evaluable en términos numéricos. La socialización de los mismos y del proceso que han desarrollado es el logro cualitativo que se obtiene. Su valoración viene dada por los juicios de valor que se obtiene mediante la socialización del proceso.</p> <p>En el siguiente link se encuentra el paquete SCORM del que se ha venido sustentando, se encuentra ubicado en el aula virtual taller creativo en la plataforma de Moodle de uniminuto:</p> <p>http://e-learning.uniminuto.edu/uvpostgrados1/course/view.php?id=242&edit=0&sesskey=sMvlcRyH6V</p>

CRITERIO	PRODUCTO
<p>3. Teniendo en cuenta todos los anteriores numerales, seleccione los aspectos que permiten evidenciar el aprendizaje (teóricamente se conoce como criterio de evaluación); deberán corresponder a cada instrumento utilizado asegurándose de que los estudiantes los conozcan, comprendan y compartan.</p>	<p>El instrumento de evaluación anexo llamado Mi cuadra, mi fachada y yo tiene en su diseño implícitos los criterios de evaluación que se solicitan, éstos están expresos como actividades que se resuelven mediante la materialización de lo solicitado en cada una de las fases y que al final se socializan y se sustenta ante la comunidad académica e igualmente se socializa a través de la web.</p> <p>Link en el que se puede apreciar una de las evidencias del taller:</p> <p>https://sites.google.com/site/lavioleetaarmonica/taller-creativo/registro-de-tiempo</p>

Con relación a la evaluación del AVA se puede afirmar que los dos alumnos participantes han sido muy lentos en su participación en los foros. Sus intervenciones se han limitado a dos participaciones, sin embargo la producción en clase ha sido muy buena y de hecho han creado dos sitios en internet en Google Sites, las direcciones de dichos sitios son:

<http://sites.google.com/site/calofeland/taller-kreativo>

<https://sites.google.com/site/davinchidx/registro>

Por lo anterior se requiere que el proceso continúe unas dos semanas con los alumnos para alcanzar los mínimos esperados como son:

- Publicación de los sitios
- Publicación de fotografías y trabajos
- Y participación en el foro de debate

Los alumnos han manifestado que el ingreso a la plataforma de Uniminuto es confuso y complicado, situación que los desmotivó. Por lo anterior se programó una sección directa con acompañamiento del docente con el fin de asesorar y guiar el proceso.

El AVA como apoyo a la presencialidad no ha sido eficiente. Sin embargo en las secciones desarrolladas en el laboratorio de sistemas los alumnos han manifestado que la obligatoriedad sería un elemento que favorecería el ingresar al

AVA, ellos consideran que no se sienten obligados a desarrollar los ejercicios de manera virtual y prefieren hacerlo en las secciones de laboratorio.

La creación de sitios virtuales si ha estado favorecida, el grupo en general ha desarrollado actividades virtuales y de hecho a creado su sitio, pero se observa que esto ha estado ligado a la obligatoriedad y al porcentaje evaluativo ligado a dicha actividad.

A futuro sería importante ligar el desarrollo de los contenidos del AVA a un porcentaje de la evaluación del alumno, lo anterior por lo fuertemente arraigado de la evaluación versus la motivación.

9. REFERENCIAS

ALCALDE, Eduardo, GARCIA LOPEZ, Miguel. Informática Básica. 2 ed. Bogota: Editorial Mc Graw Hill, 1994

BELTRAN LLERAS, Jesús A. Procesos, Estrategias y Técnicas de Aprendizaje. Madrid: Editorial Síntesis S.A., 1998

DE ZUBIRIA SAMPER, Julián. Los Modelos Pedagógicos. Hacia una Pedagogía Dialogante. 2 ed. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio, 2006

LOPEZ JIMENEZ, Nelson Ernesto. La reestructuración curricular de la educación superior. Hacia la integración del saber. Bogota: Icfes, 1995.

RODRIGUEZ GOMEZ, Gregorio. GIL FLOREZ, Javier. GARCIA JIMENEZ, Eduardo. Metodología de la Investigación Cualitativa. Málaga: Ediciones Aljibe, 1996.

WERSBERG, Robert. Creatividad: el genio y otros mitos. Ed. Labor. Barcelona, 1987.

GOLEIMAN, Daniel; Kaufman, Paul y Ray, Michael. El espíritu creativo. Javier Vergara Editor. Buenos Aires, 2000.

LENZ, Mónica. Creatividad para la 4ª, 5ª y 6ª dimensión. Ed. Primavera. Medellín, 1995.

RODRÍGUEZ Estrada, Mauro. Manual de creatividad. Ed. Trillas. México, 1989.

GARDNER, Howard. Arte, mente y cerebro: Una aproximación cognitiva a la realidad. Ed. Paidós Ibérica. Barcelona, 1997.

GARCÍA GARCÍA, Joaquín. La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo. Conciencias, BID, U de A, Revista de Educación y Pedagogía. Ed. U de A. Medellín, 1998.

BLAY, Fa. La personalidad creadora. Ed. Eli Cev. Barcelona, 1997.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Culturas híbridas. Ed. Siglo XXI. Bogotá, 1993.

10. LISTA DE TABLAS

Tabla1. Encuesta diagnóstica

La presente encuesta se aplica a diez alumnos del curso taller creativo escogidos al azar.

1. ¿Sabe usted que es la Internet?
a. Sí
b. No
2. ¿Ha recibido capacitación sobre la internet y sus servicios básicos como e-mail?
a. Sí
b. No
3. ¿Tiene diseñado algún sitio web o blog?
a. Sí
b. No
3. ¿Utiliza programas como Word y PowerPoint?
a. Sí
b. No

4. ¿Sabe que son las TIC?
a. Sí
b. No
5. ¿Cree importante publicar sus trabajos creativos de manera virtual?
a. Sí
b. No
6. Tiene cuenta de correo electrónico
a. Sí
b. No
7. ¿Cuenta con Internet en su casa?
a. Sí
b. No
8. Le llama la atención crear un sitio web para publicar sus trabajos creativos
a. Sí
b. No
9. ¿Establece comunicación con sus compañeros a través del Chat?
a. Sí
b. No
10. ¿Emplea su cuenta de correo electrónico para recibir o enviar

información con sus compañeros o profesores?
a. Sí
b. No

Tabla 2. Encuesta evaluativa

1. ¿Diseñaría un sitio web para publicar sus trabajos creativos y participar de la actividad virtual?
A. Si
B .No
2. ¿Diseñaría portafolios por cada una de las técnicas expresivas como dibujo, pintura y escultura con el fin de convertirse en un sujeto virtual?
A. Si
B .No
3. Considera importante para su formación participar de comunidades virtuales artísticas?
A. Si
B .No

4. ¿Considera que su motivación creativa se fortalece e incrementa con apoyos informáticos y el uso de las TIC ?

A. Si

B .No

5. ¿Le gustaría que todos los cursos de su carrera tuvieran apoyos informáticos?

A. Si

B .No

11. LISTA DE FIGURAS

Figura1. Tabulación Encuesta diagnóstica

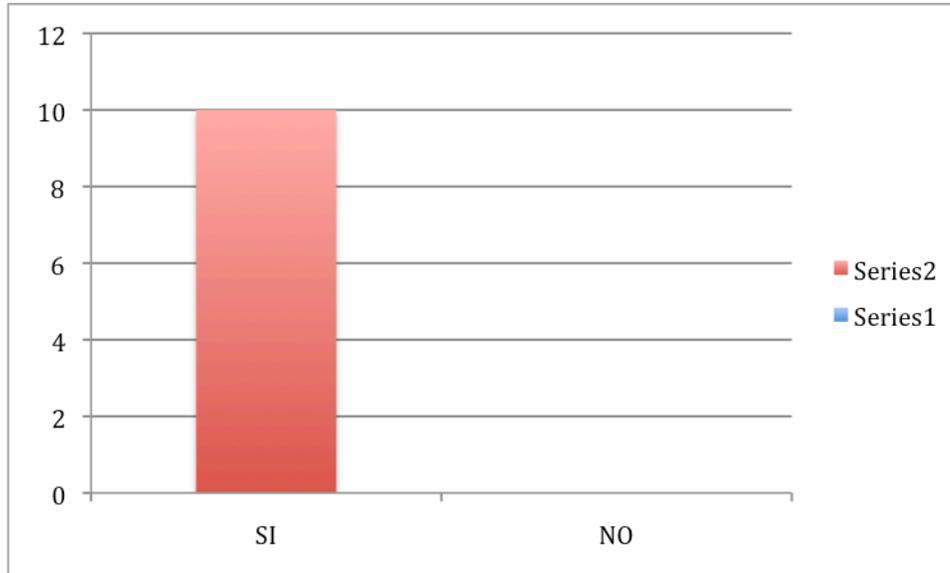
PREGUNTAS	RESPUESTAS	%
1. ¿Sabe usted que es la Internet?		
a .Sí	10	100
b. No	0	
2. ¿Ha recibido capacitación sobre la internet y sus servicios básicos como e-mail?		
a. Sí	7	70
b. No	3	30
3. ¿Tiene diseñado algún sitio web o blog?		
a. Sí	1	10
b. No	9	90
3. ¿Utiliza programas como Word y PowerPoint?		
a. Sí	10	100
b. No	0	0

PREGUNTAS	RESPUESTAS	%
4. ¿Sabe que son las TIC?		
a. Sí	1	10
b. No	9	90
5. ¿Cree importante publicar sus trabajos creativos de manera virtual?		
a. Sí	10	100
b. No	0	0
6. Tiene cuenta de correo electrónico		
a. Sí	9	90
b. No	1	10
7. ¿Cuenta con Internet en su casa?		
a. Sí	10	100
b. No		
8. Le llama la atención crear un sitio web para publicar sus trabajos creativos		

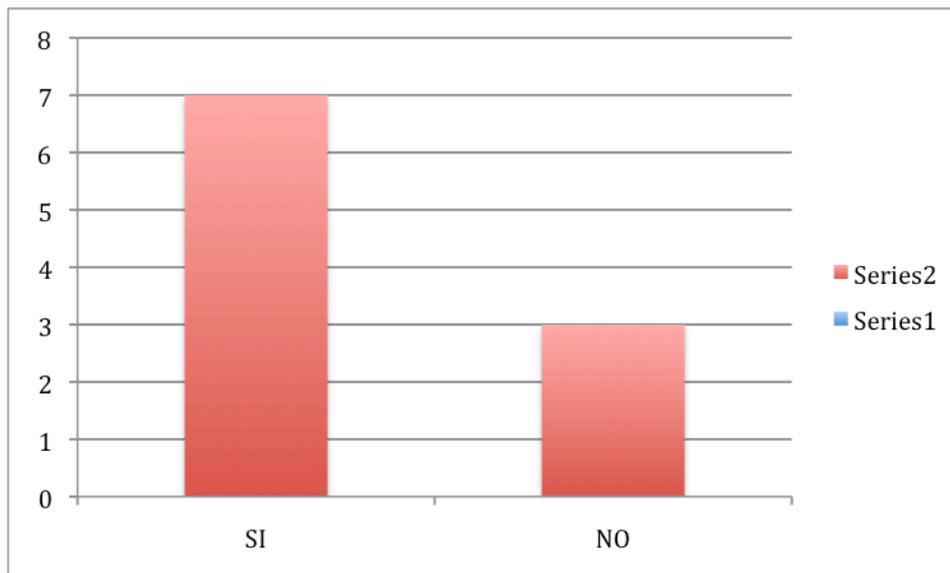
PREGUNTAS	RESPUESTAS	%
a. Sí	7	70
b. No	3	30
9. ¿Establece comunicación con sus compañeros a través del Chat?		
a. Sí	10	100
b. No	0	0
10. ¿Emplea su cuenta de correo electrónico para recibir o enviar información con sus compañeros o profesores?		
a. Sí	10	100
b. No	0	0

Figura 2. Gráficos Encuesta Diagnóstica

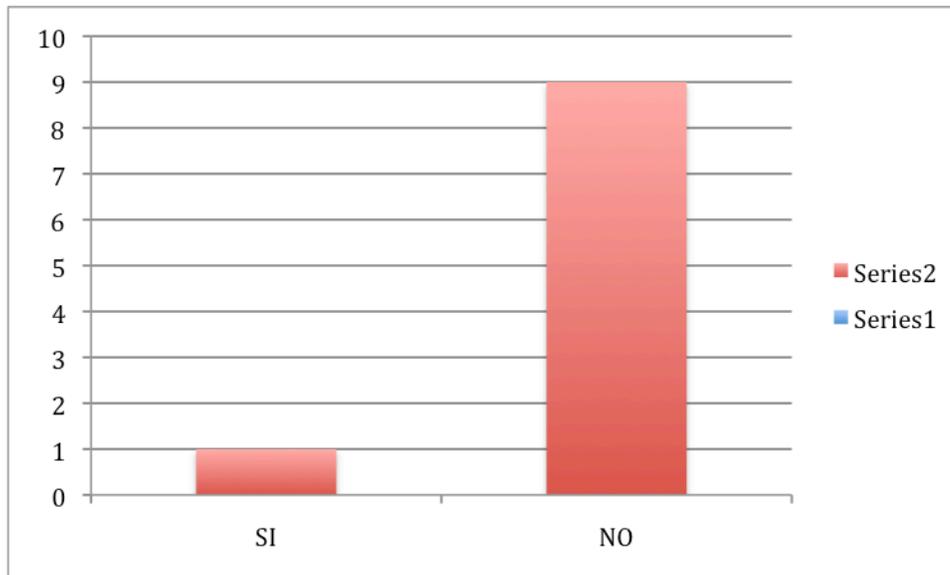
1. ¿Sabe usted que es la Internet?



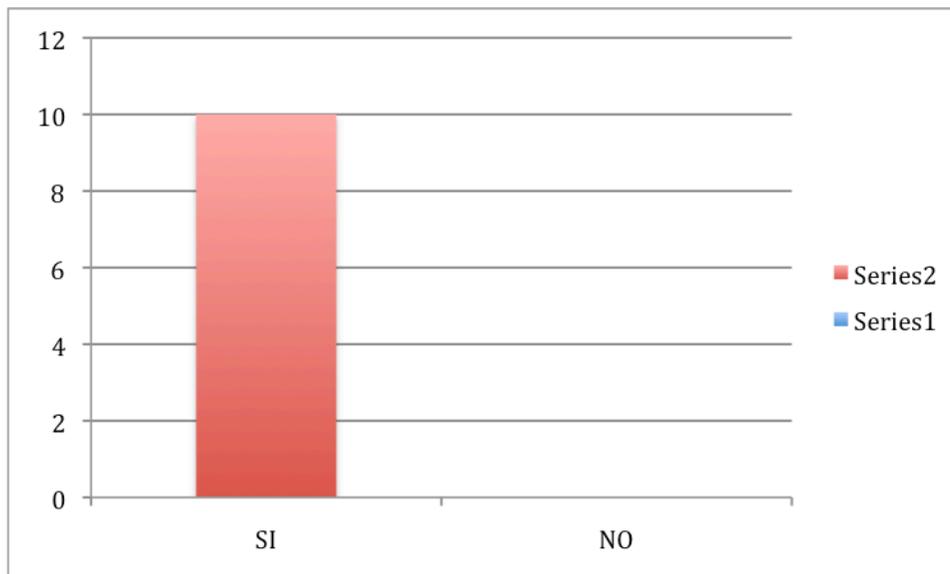
2. ¿Ha recibido capacitación sobre la internet y sus servicios básicos como e-mail?



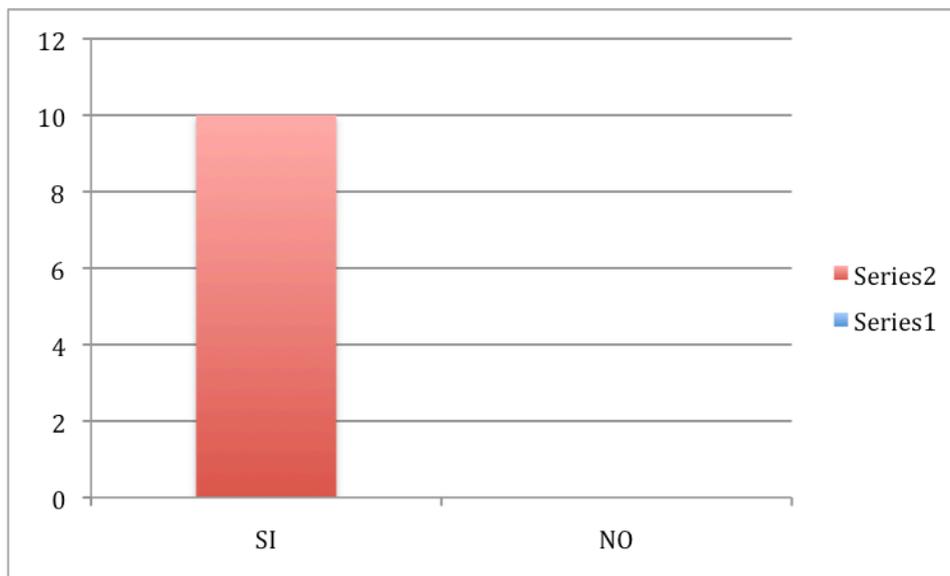
3. ¿Tiene diseñado algún sitio web o blog?



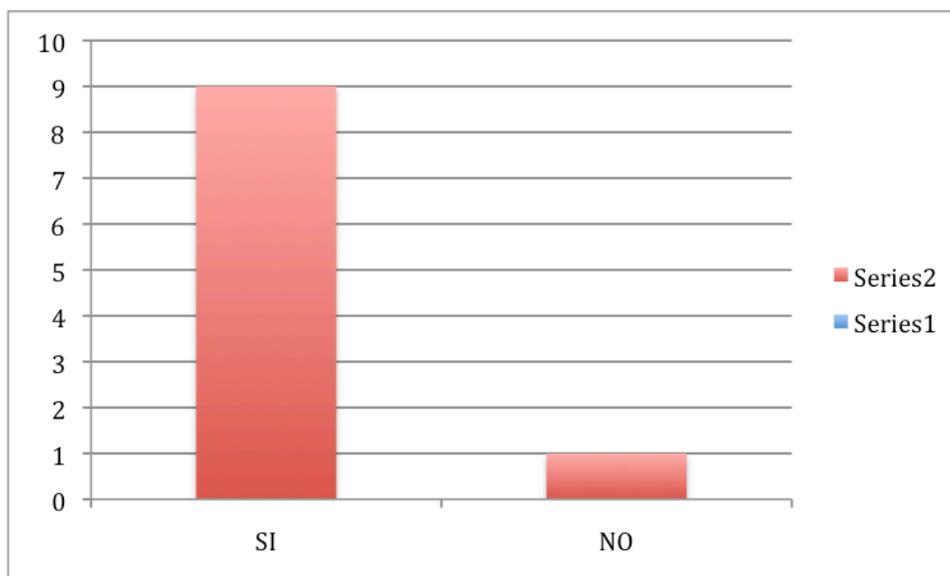
4. ¿Utiliza programas como Word y PowerPoint?



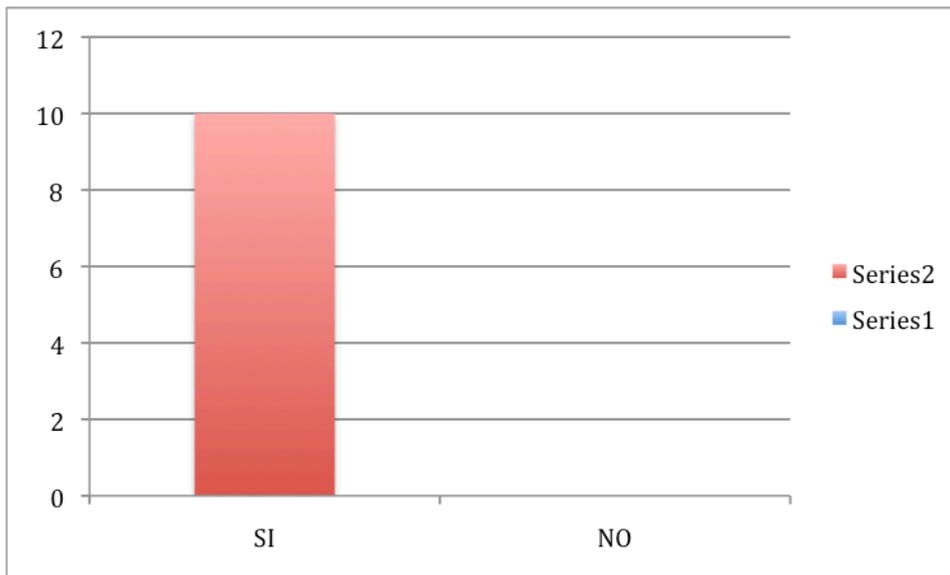
5. ¿Cree importante publicar sus trabajos creativos de manera virtual?



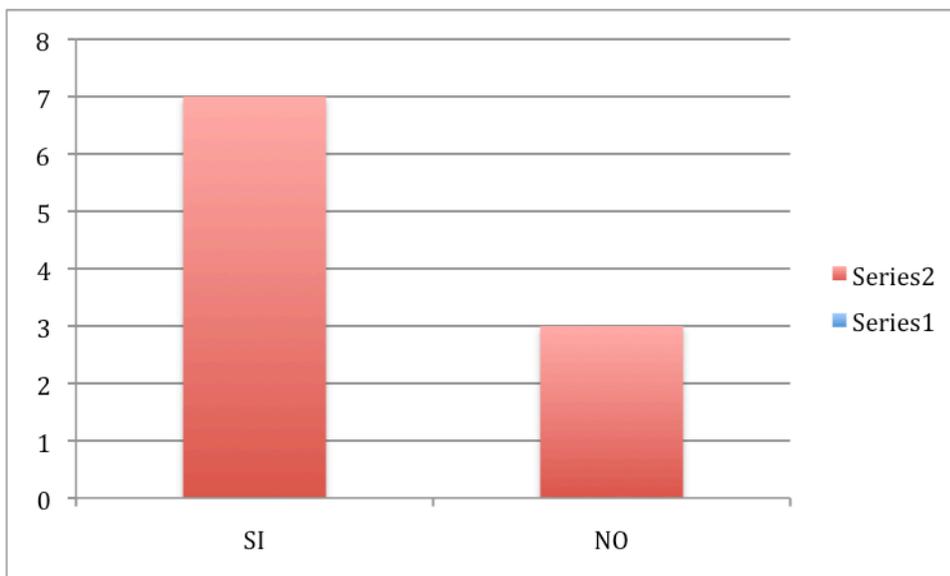
6. Tiene cuenta de correo electrónico?



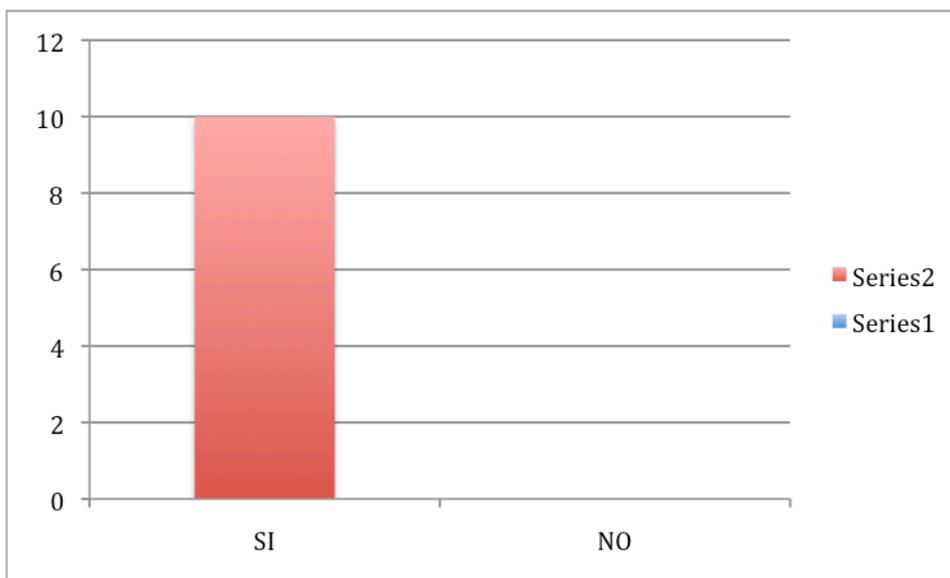
7. ¿Cuenta con Internet en su casa?



8. Le llama la atención crear un sitio web para publicar sus trabajos creativos?



9. ¿Establece comunicación con sus compañeros a través del Chat?



10. ¿Emplea su cuenta de correo electrónico para recibir o enviar información con sus compañeros profesores?

