RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes

Universidad
Nacional
de Quilmes

Pérez, Fabiana Carolina

Propuesta pedagógica en la modalidad e-learning del módulo Estilos de la Escuela de Decoración, DECOMobiR

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:
Pérez, F. C. (2022). Propuesta pedagógica en la modalidad e-learning del módulo Estilos de la Escuela de Decoración, DECOMobiR (Trabajo final integrador). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/3833

Puede encontrar éste y otros documentos en: https://ridaa.unq.edu.ar

Universidad Nacional de Quilmes
Roque Sáenz Peña 352 // Bernal
Buenos Aires // Argentina
t.: (+41 11) 4365 7100
f.: (+54 11) 4365 7101
info@unq.edu.ar

Fabiana Carolina Pérez, Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto,
Marzo de 2021, pp. 53,
http://ridaa.unq.edu.ar,
Universidad Nacional de Quilmes, Secretaría de Posgrado,
Especialización en Docencia en Entornos Virtuales

Propuesta pedagógica en la modalidad e-learning del módulo Estilos de la Escuela de Decoración, DECOMobi^{R}

Trabajo final integrador

Fabiana Carolina Pérez

fcperezboan@gmail.com

Resumen

El trabajo se orientará a trazar los lineamientos de la enseñanza del módulo Estilos del curso a distancia de Decorador de interiores que imparte DECOmobi^{R}. El objetivo es desarrollar una estrategia pedagógica con la aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante un entorno virtual de aprendizaje para beneficiar el acceso a los conocimientos y desarrollar competencias en el arte del diseño interior por parte de los estudiantes que cursan a distancia. La propuesta parte de un relevamiento de la forma en que se dictan los cursos a distancia y presenciales, cómo se efectúa la tarea pedagógica y los materiales disponibles. En base a la información anterior se desarrollará la propuesta para el módulo Estilos.

Tabla de Contenidos

Contexto……. 3
Marco teórico referencial…….. 6
Fundamentos del proyecto……. 16
Intervención pedagógica…… 16
Destinatarios…….. 17
Objetivos de aprendizaje……... 17
Descripción de la propuesta pedagógica……... 17
Análisis de necesidades……. 18
Análisis de los alumnos……. 20
Análisis de los temas……. 22
Propuesta didáctica…… 23
Sugerencia de actividades prácticas y de evaluación…… 27
Selección de recursos multimedia……. 30
Selección de formas de comunicación…….. 31
Rol del docente/facilitador/Tutor……..... 31
Conclusiones……. 32
Referencias bibliográficas……. 34
Anexo I- Programa del módulo Estilos..... 36
Anexo II- Entrevista……. 38
Anexo III- Ejemplo de hipertexto de Grecia……. 40
Anexo IV- Tarea de reconocimiento de órdenes arquitectónicos…….. 47
Anexo V- Mapa mental de síntesis de Grecia..... 53

Contexto

El proyecto de propuesta pedagógica se llevará a cabo en DECOmobi[R1] (Instituto especializado en la enseñanza de Decoración de Interiores) fundada en 1972. La sede principal es Nuñez y fue la primera de trece sucursales del país. Cuenta con una matrícula superior a los 200 alumnos. El instituto enseña hace más de cuatro décadas con el respaldo de miles de egresados que han cursado a lo largo de los años.

El modelo de enseñanza presencial alterna clases teóricas y prácticas con el fin de aplicar los conocimientos adquiridos en formas integradas, mediante la realización de ejercicios individuales o colaborativos guiados con temáticas próximas a la realidad.

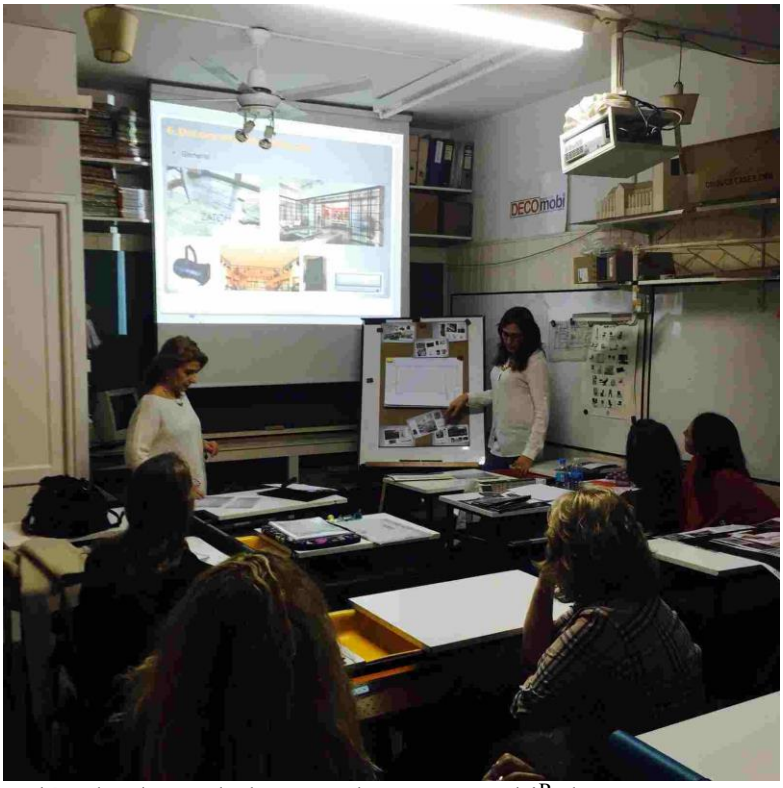


Imagen1. Salón de clases de la Escuela DECOmobi[R] de Nuñez. Autor: DECOmobi[R]

El curso de decoración da respuesta a la necesidad de la sociedad por tener espacios habitables y diseñados a medida. El propósito de la escuela es posibilitar una formación especializada en diversas áreas del interiorismo ofreciendo herramientas

[1] https://www.decomobi.com.ar/sitio/

necesarias para desarrollar proyectos principalmente hogareños. La principal premisa es un curso para gente que trabaja y tiene baja disponibilidad horaria. El curso tiene cuatro áreas troncales que son diseño, estilos, componentes y representación.

El área de diseño incluye contenidos relacionados con el manejo del espacio interior, condicionantes del lugar, tema y cliente, criterios funcionales de la vivienda y el mobiliario e iluminación.

El área de estilos trata de la evolución del diseño de los espacios y objetos a lo largo de la historia de la humanidad, desde Egipto hasta nuestros días.

El área de componentes comprende el uso de textiles, revestimientos, complementos de obra y accesorios.

El área de representación incluye los elementos y herramientas del dibujo esenciales en el proceso de diseño, así como las convenciones e interpretación de planos y presentación de proyectos.

El instituto ofrece cursos presenciales y a distancia. En cuanto a los cursos presenciales son dinámicos y aplicados porque están basados en la realización de proyectos de espacios, además son dictados por docentes con larga trayectoria en el rubro. El curso regular es de dos años con clases semanales de tres horas, durante las cuales se imparten los distintos módulos teóricos y prácticos. Cabe mencionar que los cursos tienen una matrícula reducida por lo cual la atención es personalizada.

La escuela utiliza diferentes métodos pedagógicos que surgieron de la experiencia a lo largo de los años, todos enfocados en a la transmisión/instrucción de los conocimientos, analizados a través de los conceptos de formas generales para enseñar de Davini, M.C. (2015).

El método más utilizado es la transmisión significativa en el cual el docente desarrolla los contenidos con ayuda de diferentes recursos por ejemplo uso de textos (apuntes), soporte visual que pueden ser imágenes, multimedia y materiales, los alumnos escuchan en forma activa, se hace un análisis durante el desarrollo de la clase, se intercambia información y opiniones, se realiza una revisión del tema y se propone su aplicación a diferentes casos.

En el módulo de representación se utiliza el método inductivo que favorece la adquisición de habilidades de dibujo técnico. El docente muestra cómo se realizan las representaciones y los alumnos mediante la observación directa y medición de los espacios realizan sus propios esquemas normalizados. Es una de las herramientas más utilizadas por el decorador para el desarrollo de los proyectos, mediante el análisis de los planos se determina la funcionalidad de los espacios.

Otro método muy usado en la escuela es el de los proyectos, generalmente realizado en forma individual o en forma colaborativa de a pares, se propone el estudio y desarrollo de un espacio, que pueden ser el estar, comedor, baño ó cocina y se elabora un plan de trabajo, se desarrollan las actividades y se comparte lo producido.

También se realizan otras actividades complementarias de carácter voluntario como seminarios, visitas a museos, fábricas y exposiciones. En época de bonanza económica, la escuela organiza viajes de estudio a los principales centros de diseño como ser Miami, Londres, Barcelona, San Pablo, París y Milán a los cuales asisten varios profesores que son los encargados de desarrollar las visitas con fines didácticos con un programa pre-establecido.

Periódicamente se realizan evaluaciones para verificar los conocimientos adquiridos mediantes exámenes de elección múltiple, análisis y reconocimiento de imágenes.

Sin embargo los cursos a distancia necesitan una actualización dado que están en la generación uno porque se caracteriza por el uso de Internet y del correo electrónico como herramienta de comunicación, tomando la perspectiva de Gros Salvat, B (2018). Actualmente DECOmobi^{R} tiene un sistema híbrido, por correspondencia y digital para el manejo de la información. La escuela envía los contenidos y las actividades a desarrollar a los alumnos. Los últimos remiten las actividades en forma digital a un tutor asignado quien realiza las devoluciones por el mismo medio. Los materiales como hojas de dibujo, metro, escalímetro, etc son enviados por correo. No posee plataforma e-learning.

La escuela asume que el propósito fundamental de la modalidad a distancia es facilitar el acceso de los estudios para aquellos alumnos que no tienen una sede cerca o tienen una alta carga laboral que no permite su asistencia a los cursos. Hoy en día la

visión de distancia ya no es la separación geográfica sino la establecida por el diálogo entre docente/alumno y la estructura del curso, basado en el modelo de distancia transaccional de Michael Moore, (1973).

La propuesta educativa de la escuela implica la absoluta equivalencia entre los créditos otorgados por cada asignatura con independencia de la modalidad seleccionada para cursarla. Para obtener el título de decorador los alumnos deberán completar los créditos necesarios mediante la aprobación de exámenes escritos y trabajos prácticos.

Marco teórico referencial

La tecnología ha dado la oportunidad al ser humano de innovar en forma permanente. Hoy no se concibe una educación alejada de las Tecnologías de la Información y Comunicación. La incorporación de las TIC en el aula favorece la independencia, creatividad e interactividad del alumno. Ante esta realidad, el sistema educativo está obligado a orientarse a nuevos enfoques pedagógicos.

De acuerdo al análisis realizado por Begoña Gros Salvat (2018) señala que:

"El e-learning está incorporando diseños pedagógicos más abiertos en que diferentes personas pueden compartir contenidos, actividades y experiencias en situaciones formales e informales." (Gros Salvat, B., 2018:69).

Una de las teorías más relevantes en el campo de la educación a distancia es el aporte de la distancia transaccional de Moore, M. (1973), en dónde propone un modelo de enseñanza mediada en tres dimensiones que son:

- La estructura que involucra la propuesta de enseñanza y las actividades que se realizan.
- El diálogo que existe entre el docente/estudiante, estudiantes entre sí y con la plataforma
- La autonomía del alumno, administración y motivación.

A menor cantidad de transacciones (ó diálogos) se necesita una mayor estructura y otro factor importante es la autonomía que se requiere del alumno en

función de las otras dos dimensiones. A mayor distancia transaccional se precisa mayor autonomía por parte del alumno.

En el e-learning se busca que el aprendizaje sea significativo para el alumno, y esto se da por la aplicación de diferentes perspectivas o teorías pedagógicas como ser el conductismo, cognitivismo, construccionismo y conectivismo.

El conductismo tiene como base que el comportamiento es debido a la experiencia aprendida por el alumno y no de los factores innatos, el éxito del aprendizaje se da cuando se produce un cambio de conducta frente a un estímulo.

Gros Salvat, B. (2000), describe "además del análisis de tareas y su gradación, un aspecto fundamental del planteamiento conductista es que los objetivos de aprendizaje deben ser observables. Por ello, es preciso diseñar tareas, ejercicios, problemas, preguntas, etc., de manera que el usuario del programa tenga que elaborar una respuesta. Las respuestas deben reforzarse y por este motivo es necesario planificar el refuerzo." (Gros Salvat, B, 2000:72)

En el conigtivismo se da una participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, se parte de experiencias previas de la información y el docente actúa sólo como mediador.

Uno de los autores más conocidos del cognitivismo es el pscicólogo David Ausubel que introduce el término de aprendizaje significativo quien postuló que los estudiantes aprenden de experiencias previas a la cual dotan de un significado y el docente es el encargado de mediar para que el proceso de aprendizaje sea efectivo. Rodriguez, M (2011)

Zapata Ross, M (2015), reflexiona sobre las teorías pedagógicas que participan de los entornos de aprendizaje y dice que:

"El aprendiz incorpora así lo aprendido al conocimiento que ya posee y lo transforma en un nuevo conocimiento. Incrementado así su capacidad de aplicarlo a nuevas situaciones. Otra aportación de Ausubel es que el conocimiento se organiza, en los individuos, en estructuras jerárquicas. De tal manera que los conceptos menos generales o subordinados se incluyen bajo conceptos más generales de niveles superiores. De esta forma La estructura cognoscitiva proporciona un soporte

(andamiaje cognitivo) que favorece el almacenamiento, el proceso y la interpretación del conocimiento." (Zapata Ross, M. 2015:76)

El construccionismo se caracteriza porque el estudiante es responsable de su aprendizaje mediante la construcción del conocimiento. Se incentiva a desarrollar estrategias (formas de aprender) y establecer sus propios objetivos y metas (qué aprender). Begoña Gros Salvat (2000).

Zapata Ros, M (2015), describe el aprendizaje constructivo de la siguiente forma:

"El estudiante no se limita a copiar el conocimiento, sino que lo construye (constructivismo) a partir de elementos personales, experiencia e ideas previas e implícitas, para atribuir significado (eso es ahora comprender) y representarse el nuevo conocimiento con sentido adquirido (el contenido del aprendizaje). Como consecuencia cambia el papel del profesor, que pasa de suministrar conocimientos, a participar (a ayudar según los casos) en el proceso de construir el conocimiento junto con el estudiante o como una ayuda, se trata pues de un conocimiento construido y, según los modelos teóricos, compartido o ayudado". (Zapata Ross, M. 2015:75)

El conectivismo dice que el aprendizaje se da como resultado de la experiencia del aprendiz y la interacción con la sociedad y el mundo cambiante. La experiencia de otras personas se transforma en fuente de conocimiento, esta incorporación se da a partir del impacto que tiene la sociedad de la información y la tecnología en nuestros días.

Es interesante conocer algunos de los principios del conectivismo dado por Siemens (2004) donde el aprendizaje y el conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones, que la conexión puede tener diferentes fuentes no necesariamente humanas, que el aprendizaje continuo se da por mantener conexiones entre áreas, ideas y conceptos, la importancia de la toma de decisiones sobre que aprender y el significado de la información entrante, dependerá de la realidad que es cambiante.

Todas las teorías mencionadas anteriormente se deben aplicar para generar un aprendizaje significativo en los entornos virtuales.

En un notable trabajo Zapata Ros (2015) sobre el diseño instruccional de los MOOC[2] presenta un esquema como las diferentes teorías sustentan los diseños de formación de cursos on-line.

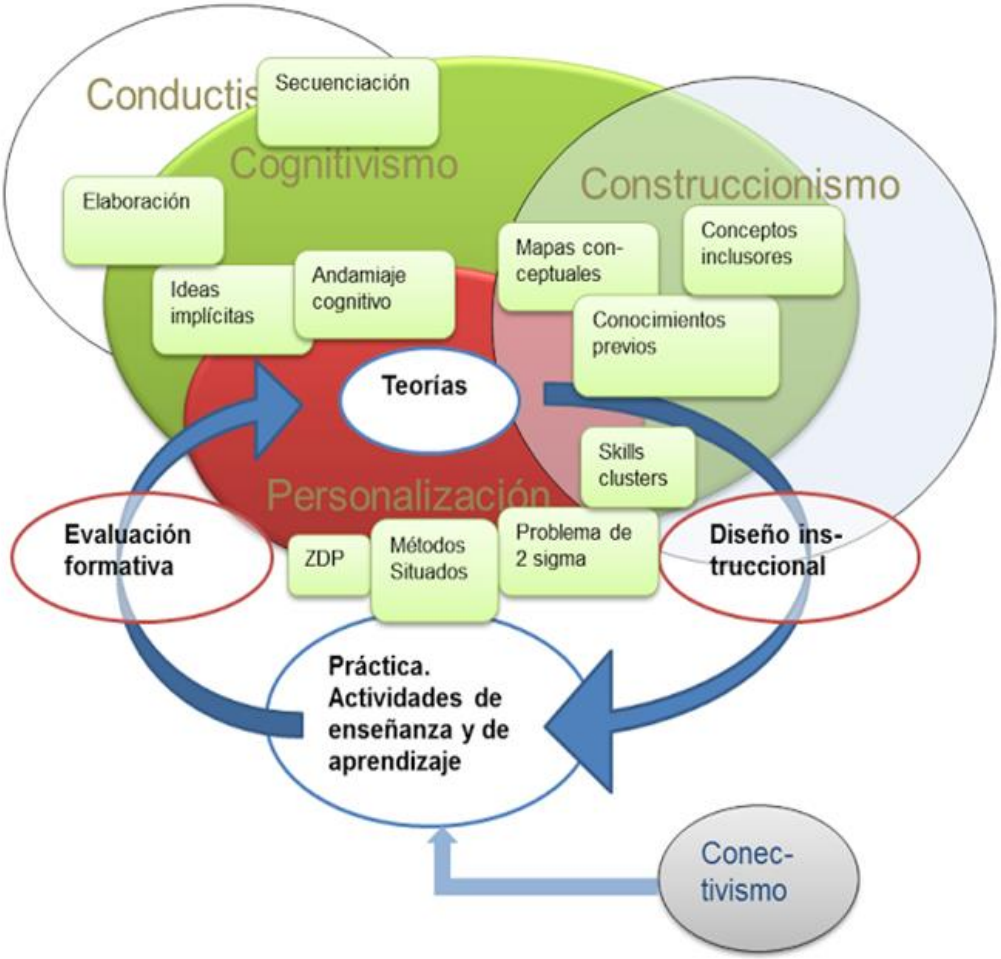


Imagen 2. Las teorías del aprendizaje y el diseño instruccional. Zapata Ross, M. (2015).

Una de las grandes ventajas del e-learning desde el punto de vista del alumno es que ha permitido el aprendizaje en cualquier lugar, momento y ritmo. El concepto de distancia se ha modificado, dejó de ser un concepto de localización geográfica a uno de transacciones, tomado de la teoría de Moore, M (1973), que la distancia se establece por la cantidad de dialogo que ocurre entre los diferentes participantes entre sí, el docente y su entorno virtual. La educación en entornos virtuales requiere de

[2] MOOC: es el acrónimo en inglés de Massive Online Open Courses (o cursos online masivos y abiertos)

habilidades tecnológicas de parte de los estudiantes y profesores, además de autonomía por parte del aprendiz.

La tecnología se incorpora en la educación de diferentes formas como fin, como medio de aprendizaje y como herramienta. En el primer caso el objeto de estudio es la computadora en sí misma y todo lo relacionado con las ciencias de la computación; en el segundo caso como medio de aprendizaje se da a través del uso de software educativo, por ejemplo la utilización como recurso didáctico del docente, medios de comunicación, búsqueda de información y herramienta de evaluación y en el tercero el empleo de la computadora como herramienta de trabajo, utilización de procesadores de textos, planillas de cálculo, etc. Gros Salvat, B (2000).

Mediante las TIC se puede tener acceso a la información, a las redes de comunicación, a la creación de materiales, permiten transmitir conocimiento e intervenir en los procesos de enseñanza y aprendizaje entre otras cosas.

La clave fundamental para el éxito de un proyecto de educación virtual es partir de un buen diseño. Los modelos de diseño instruccional son muy utilizados para desarrollar cursos e-learning de calidad, sistematizan las fases y los criterios a tener en cuenta para llevar a cabo las tareas formativas. Un diseño instruccional eficiente asegura el éxito del aprendizaje mediante una planificación detallada de las actividades educativas.

El diseño instruccional (DI) ha variado en el transcurso de los años de acuerdo a las diferentes teorías de aprendizaje que estaban en auge en cada momento de la educación, desde el conductismo, pasando por el cognitivismo y la construcción hasta llegar al conectivismo, cada uno ha incorporado las fortalezas del DI anterior. Bruner (1969) sintetiza la idea de diseño instruccional como un proceso que incluye la planeación, preparación, diseño de recursos para que se lleve a cabo el aprendizaje.

Existen diferentes modelos de diseño instruccional, uno muy utilizado por su efectividad es el ADDIE, es genérico y su acrónimo proviene de las cinco etapas del proceso que son análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Es un

modelo interactivo porque tiene un enfoque sistémico[3] de retroalimentación en cada etapa.

El modelo ADDIE facilita la gestión del conocimiento basado en objetivos de aprendizaje para un público previamente identificado. La sistematización del modelo favorece el éxito del aprendizaje.

La Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y Agricultura (FAO) desarrolló una guía de diseño instruccional para el desarrollo de cursos e-learning basado en el modelo ADDIE. El presente trabajo toma como referencia las pautas propuestas por la FAO (2014).

A continuación se hace una reseña de cada una de las fases del modelo ADDIE:

Etapa de análisis: se debe hacer análisis de las necesidades del proyecto y se centra en el análisis de los recursos existentes como ser el personal, conocimiento y habilidades tecnológicas, requerimientos tecnológicos, el público destinatario del curso y tareas a realizar.

Etapa de diseño: se seleccionan los objetivos del curso y aprendizaje, se planea la estrategia pedagógica, se definen los contenidos y la forma de evaluación.

Etapa de desarrollo: comprende la producción de contenidos y recursos didácticos. En esta fase se desarrollan los documentos, las actividades y las evaluaciones que serán usadas durante la instrucción.

Etapa de implementación: se lleva a cabo el curso, los alumnos tienen los contenidos a su disposición y se administra y facilita las actividades asegurando el cumplimiento de los objetivos y la transmisión del conocimiento.

Etapa de evaluación: se realiza una evaluación del curso en todos los aspectos, si el alumno ha cumplido los objetivos de aprendizaje (de conocimientos y habilidades), el desempeño de los docentes y facilitadores y si el curso ha cumplido

[3] "El pensamiento sistémico abarca una amplia y heterogénea variedad de métodos, herramientas y principios, todos orientados a examinar la interrelación de fuerzas que forman parte de un proceso común." Senge Peter, Roberts C., Ross, R., Smith, B., Kleiner, A. (2012, p 93)

con las expectativas generales. Se analiza la información para establecer mejoras en el diseño.

Imagen 3. Modelo ADDIE adaptado de FAO (2015)

Cabe resaltar que el rol del docente en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) es diferente al de formación tradicional, ya no es un transmisor de contenidos es más bien un organizador y motivador que facilita el aprendizaje del alumno por medio de la construcción del conocimiento.

De acuerdo a Silva Quiroz J (2010), aclara que: “En estos espacios se concibe el papel del docente como un facilitador, un tutor que guía y orienta al alumno posibilitándole la interacción social y la construcción del conocimiento en forma colaborativa —al interior de la comunidad de aprendizaje— a través de instancias de trabajo individual y grupal e interacción con materiales. Para el correcto funcionamiento de un EVA se requiere la importante actuación del tutor “profesor virtual”, quien debe mantener vivos los espacios comunicativos, facilitar el acceso a los contenidos, animar el diálogo entre los participantes, ayudarles a compartir su conocimiento y a construir conocimiento nuevo”. Silva Quiroz J, (2010:14)

Por otra parte los estudiantes de entornos virtuales ya no son receptores pasivos de contenidos sino que participan activamente en la construcción de su conocimiento y requieren de ciertas capacidades como conocimiento tecnológico, alta motivación, interés, autodisciplina y claramente una actitud positiva hacia el formato e-learning. Podemos resumir que un estudiante e-learning requiere cualidades de independencia, responsabilidad y constancia.

"El estudiante virtual se convierte en sujeto activo de su propio aprendizaje cuyos roles, representados en autodisciplina, auto aprendizaje, análisis crítico y reflexivo, y trabajo colaborativo, permiten que su proceso educativo sea más humanizante, como un sujeto que piensa, actúa, crea y construye saberes personales y sociales." Afirman Rugeles Contreras P, Mora González B, Metaute Paniagua P. (2015:137).

Area M. y Adell J. (2009) plantean cuatro dimensiones pedagógicas básicas para que el alumno tenga una experiencia similar al ambiente presencial con tareas habituales que se realizan en el aula. En el siguiente gráfico se ejemplifican las dimensiones pedagógicas de un aula virtual propuestas:

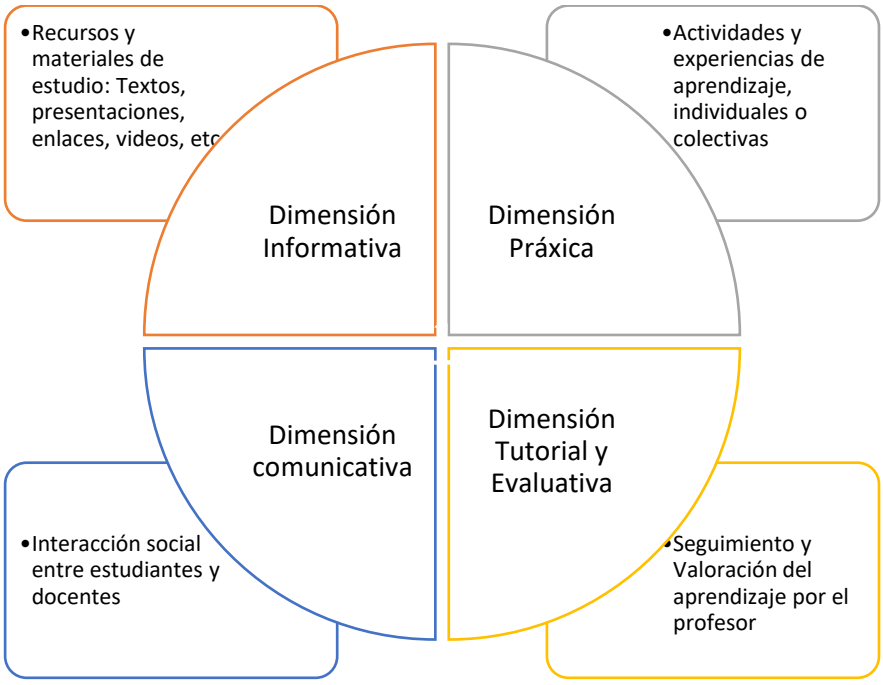


Imagen 4. Dimensiones Pedagógicas en el aula virtual adaptado de Area M. y Adell, J. (2009)

Un aspecto básico a considerar es el material didáctico que debe ser diseñado adecuadamente para que motive al alumno dentro de marcos pedagógicos convenientes.

En particular Area M. (2003) hace una síntesis de las características básicas de cómo deberían ser los materiales didácticos en la web, hace hincapié en la interactividad, que responda a un modelo pedagógico (el autor propone el enfoque constructivista), tener una interface atractiva e intuitiva para captar la atención del alumno, ser multimedial, adecuarse a las características de los usuarios y responder a las necesidades del desarrollo del curso.

A continuación se encuentra un cuadro que resume los rasgos de los materiales didácticos:

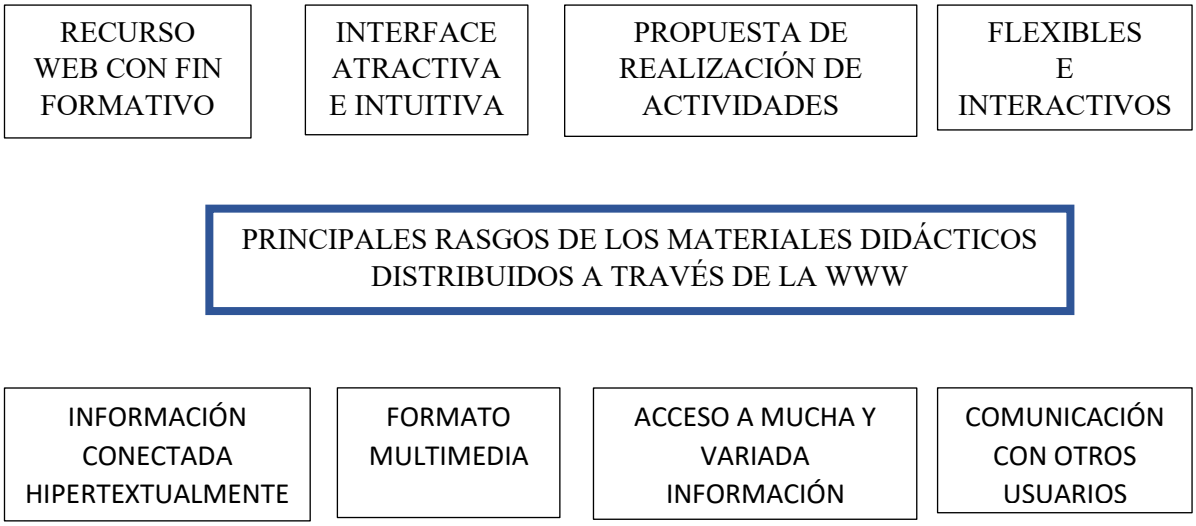


Imagen 5. Principales rasgos de materiales didácticos, Area M. (2003)

En cuanto a la evaluación se entiende que es una forma de control que tiene el docente sobre el aprendizaje del alumno en relación al contenido impartido. Grvitz S. y Palamidessi M. (2006).

La evaluación tiene diferentes funciones, las cuatro básicas son, conocer las capacidades de los individuos, herramienta para el mejoramiento de la enseñanza, evaluación de la institución escolar y por último analizar la política y administración del sistema escolar.

El trabajo se enfoca en la evaluación del alumno desde un modelo tradicional que es denominada sumativa y busca acreditar los saberes del alumno. De acuerdo a Grvitz, S., et al. (2006) las preguntas fundamentales para elaborar una evaluación son:

“¿Qué se evalúa?

¿Cómo se evalúa?

¿A quién/es se evalúa?

¿Quién evalúa?

¿Qué decisiones se vinculan con la evaluación o qué efectos prácticos provoca?" Grvitz, S., et al. (2006:252).

En relación a lo planteado anteriormente, Davini, M.C. (2008) explica que las evaluaciones tienen que ser útiles, con criterios y estándares claros, transparentes y apropiados. En síntesis el diseño de la evaluación tiene que ser práctico y adecuado al grupo de estudiantes.

Las plataformas educativas tienen herramientas para la generación de actividades evaluativas y que favorecen el seguimiento de los alumnos en forma instantánea suministrando información cuantitativa y cualitativa. Además, los estudiantes pueden acceder a sus calificaciones y a los comentarios de los profesores.

Fundamentos del proyecto

Intervención pedagógica:

La propuesta pedagógica se realizará en el módulo de Estilos del curso de decorador de la escuela de decoración DECOmobi^{R}. Para diseñar las metodologías de las prácticas docentes en la virtualidad se toma como punto de partida la entrevista con el director y fundador de la Escuela. Como primera etapa será restringido a la asignatura de Estilos porque es teórica y puede hacerse en forma independiente sin conocimiento previo ni interacción con otras áreas del curso.

Estilos trata de la evolución del diseño de los espacios y objetos a lo largo de la historia de la humanidad, desde Egipto hasta nuestros días. Se dice que un estilo es una forma particular de ambientar un espacio, a través de pautas de composición, formas, colores, objetos y arquitectura, que están relacionadas a una época y contexto socio-cultural que le otorga características específicas. En palabras más simples los estilos están relacionados con el conjunto de criterios estéticos de la moda de las personas más influyentes y ricas de la sociedad en una determinada época. Los estilos fueron variando a lo largo del tiempo, primero definido por unos pocos y con períodos de transición largos; después determinado por la burguesía tras la revolución industrial y hoy en día influido por la globalización, ya no hay fronteras que lo limiten a una época o una región.

En el módulo de Estilos se busca que el alumno conozca y sepa utilizar los conocimientos en la ambientación de espacios contemporáneos. Al tratarse de historia, los materiales que se usan en las clases presenciales pueden ser utilizados como base en las virtuales. Una limitación es que el plantel docente desconoce el funcionamiento de las plataformas y no son nativos digitales por lo que habrá que fortalecer las habilidades tecnológicas.

Las horas equivalentes son de 3 horas reloj en forma mensual dado que se alternan los diferentes módulos.

En el anexo 1 se encuentra el programa del módulo, organización de los contenidos y criterio de evaluación.

Destinatarios de la propuesta:

La mayoría de los estudiantes son mujeres de entre 35 y 50 años de edad, algunas de ellas trabajan en áreas vinculadas con el interiorismo en forma indirecta como ser organización de eventos, mueblerías, paisajismo, entre otras actividades y otras están vinculadas con el arte y son hobbistas. La población tiene diferentes niveles de estudio desde primario, secundario, terciario y universitario. Por la edad los alumnos no son nativos digitales y probablemente requieran una capacitación básica en el área tecnológica para desarrollar las actividades del curso. De acuerdo a la premisa de la escuela el estudiante establecerá el ritmo de aprendizaje en los cursos on-line.

Objetivos del aprendizaje:

El objetivo del aprendizaje se refiere a la capacidad que deberá adquirir el alumno una vez terminado el curso.

El objetivo general del módulo es aplicar el conocimiento de Estilos en la creación de espacios habitables.

Los objetivos detallados son:

- Reconocer Estilos de interiores, espacios y objetos (principalmente muebles)
- Comprender los conceptos de fondo de cada una de las épocas históricas del interiorismo desde Egipto hasta la actualidad
- Conocer y comprender la función, el desarrollo y la evolución del mobiliario, la decoración y la arquitectura
- Aplicar el conocimiento en la generación de nuevos espacios
- Crear nuevos espacios utilizando diferentes estilos

Descripción de la propuesta pedagógica:

La propuesta pedagógica se diseña empleando los fundamentos del diseño instruccional utilizando el modelo ADDIE para un aprendizaje significativo y tiene en cuenta la entrevista realizada al director y las metodologías de enseñanza de la escuela en forma presencial.

Cabe resaltar que el trabajo está acotado a las dos primeras etapas del modelo ADDIE que son el análisis de las necesidades y el diseño y son fundamentales para la

creación de un curso eficaz. Realizar un adecuado análisis de las necesidades, el alumnado, el contenido junto con la selección de estrategias pedagógicas y actividades didácticas asegurará la efectividad del curso.

Análisis de las necesidades:

En esta parte se hace un análisis de las necesidades en función de la entrevista realizada al director y docente de DECOmobi^{R} quien efectúa las tareas de facilitador de los cursos a distancia de la escuela.

En una primera instancia se requiere capacitación del personal que estará vinculado a los cursos virtuales para que se familiaricen con el funcionamiento y uso de la plataforma de educación en entornos virtuales además de fortalecer las habilidades tecnológicas. Se necesita incrementar las competencias para utilizar las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y mantener una productividad alta en la búsqueda, análisis, producción y publicación de la información.

De acuerdo a la Unesco (2008), los docentes deben estar preparados dentro de las nociones básicas de TIC y establece que, "los docentes deben conocer el funcionamiento básico del hardware y del software, así como de las aplicaciones de productividad, un navegador de Internet, un programa de comunicación, un presentador multimedia y aplicaciones de gestión". Unesco (2008:15)

La escuela no posee una plataforma de tecnológica de Educación en Entornos Virtuales (EVA) para impartir las clases e-learning y se opta por la elección de un software libre y de código abierto (open source) muy utilizado a nivel mundial que es Moodle[4].

Moodle es un software gratuito y open source que fue creado hace muchos años por Martin Dougiamas en Australia. Está desarrollado en un marco pedagógico social constructivista. Es utilizado por muchas entidades educativas y empresas. Está en constante evolución y tiene una comunidad amplia de usuarios que apoyan a su crecimiento continuo. Tiene muchas ventajas como ser la licencia gratuita, se adapta a pequeñas y grandes estructuras, permite numerosos usuarios en línea simultáneamente, es fácil de usar, altamente personalizable, admite muchas

[4] Moodle: https://moodle.org/?lang=es

extensiones compatibles como ser programas de contenido (como el exelearning[5]), evaluación (ej, Hot Potatoes[6]) y comunicación (ej, Bigbluebutton[7]).

Los requerimientos para la instalación de una plataforma de educación en entornos virtuales como Moodle son los siguientes:

Hardware:

- Espacio en el disco: 200MB para el código de Moodle, más cuanto se necesite para almacenar los materiales. 5 GB es probablemente el mínimo realista para correr un sitio de producción.
- Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo más
- Memoria: 512 MB(mínimo), 1 GB o más es recomendado

Todos los requisitos anteriores variarán dependiendo de las combinaciones del hardware y software específicos, además del tipo de uso y la carga.

En cuanto al software:

Un sistema operativo como Linux ó Windows XP en adelante, un servidor web primariamente Apache, lenguaje de programación PHP, una base de datos, MySQL y PostgreSQL

Características generales de la plataforma Moodle:

- Tiene diferentes perfiles de acceso definidos por los roles de administrador, gestor, profesor, tutor y estudiante.
- Herramientas de comunicación como foros, mensajería, chat, posibilidad de incorporación de videoconferencias
- Gestión académica y de contenidos para la administración de cursos
- Gestión administrativa para el seguimiento de alumnos
- Sistema de Gestión de Calificaciones.
- Gestión de Usuarios, altas, bajas, matriculaciones a cursos
- Posibilidad de incorporación de extensiones como ser paquetes scorm, páginas, cuestionarios, videoconferencias, plantillas

[5] Exelearning: https://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html
[6] Hot Potatoes: https://hotpot.uvic.ca/
[7] Bigbluebutton: https://bigbluebutton.org/

- Seguridad
- Personalización, adecuación a las necesidades de la institución.

A continuación se muestra imágenes del modelo de prueba de la plataforma.

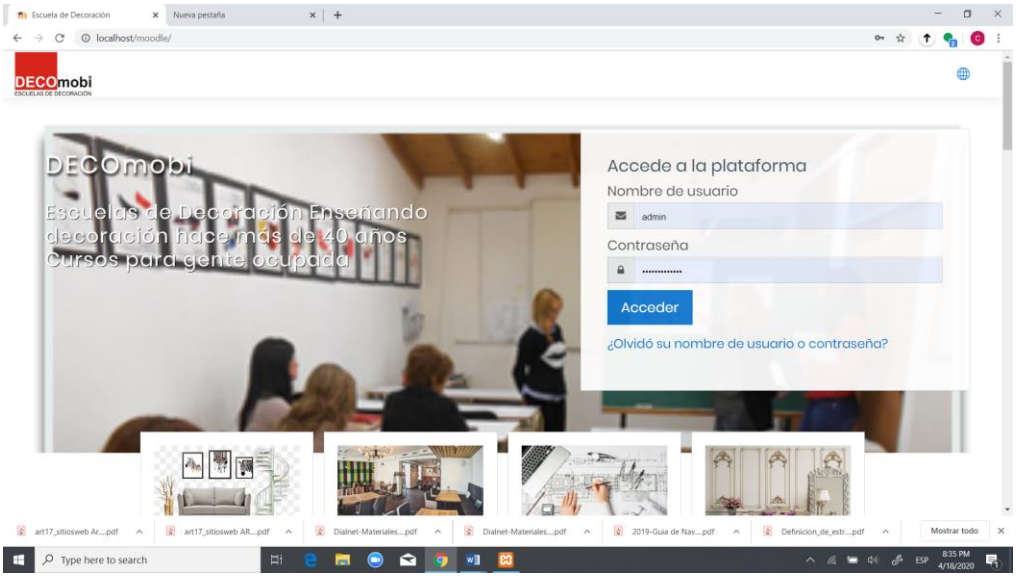


Imagen 6. Página principal de acceso de la plataforma en Moodle, modelo de prueba

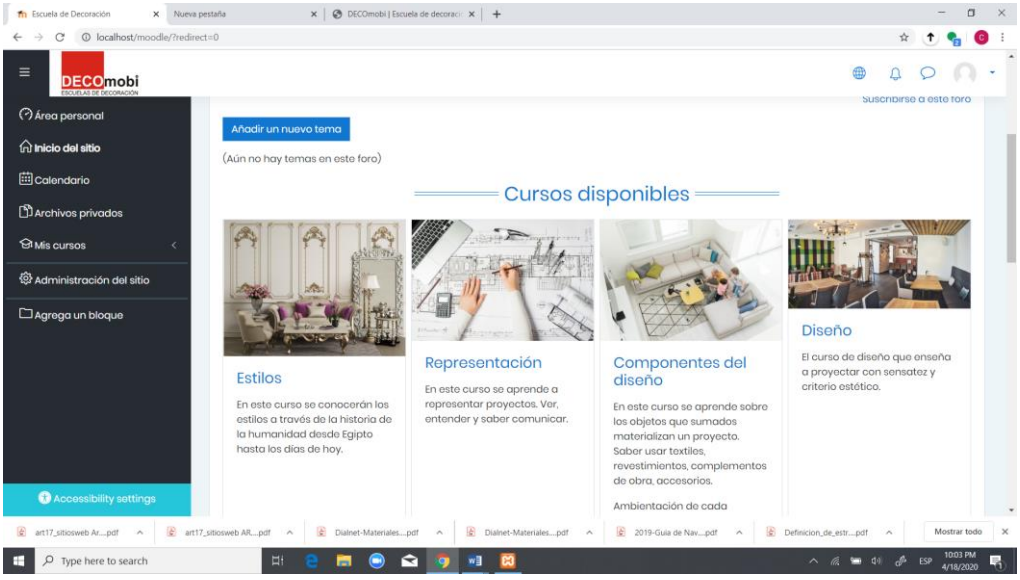


Imagen 7. Página de inicio del sitio. Modelo de prueba

Análisis de los alumnos:

Los factores a tener en cuenta en el alumnado son principalmente el acceso a internet, computadora y formación previa. El alumno debe saber comunicar y manejar

herramientas tecnológicas. La formación previa también define la cantidad de contenidos y las actividades.

Como se había mencionado los estudiantes de Decoración generalmente son mujeres de diferentes niveles de formación y de mediana edad (no son nativos digitales) con conocimientos tecnológicos básicos por lo que generalmente no tienen un manejo fluido de los recursos informáticos.

Para unificar conocimientos en el área tecnológica e inmersión en los cursos e-learning es necesario recurrir a la incorporación de materiales de apoyo que permitan la adaptación y familiarización con la metodología de estudio y el uso de la plataforma. Primero incorporar una guía de claves estratégicas como ser un alumno e-learning eficaz y un plan de estudios para alcanzar los objetivos. Un recurso adecuado es la utilización del tour disponible en Moodle para la navegación en la plataforma como alumno. Incorporación de guías de apoyo para el uso de Moodle y foros de preguntas frecuentes.

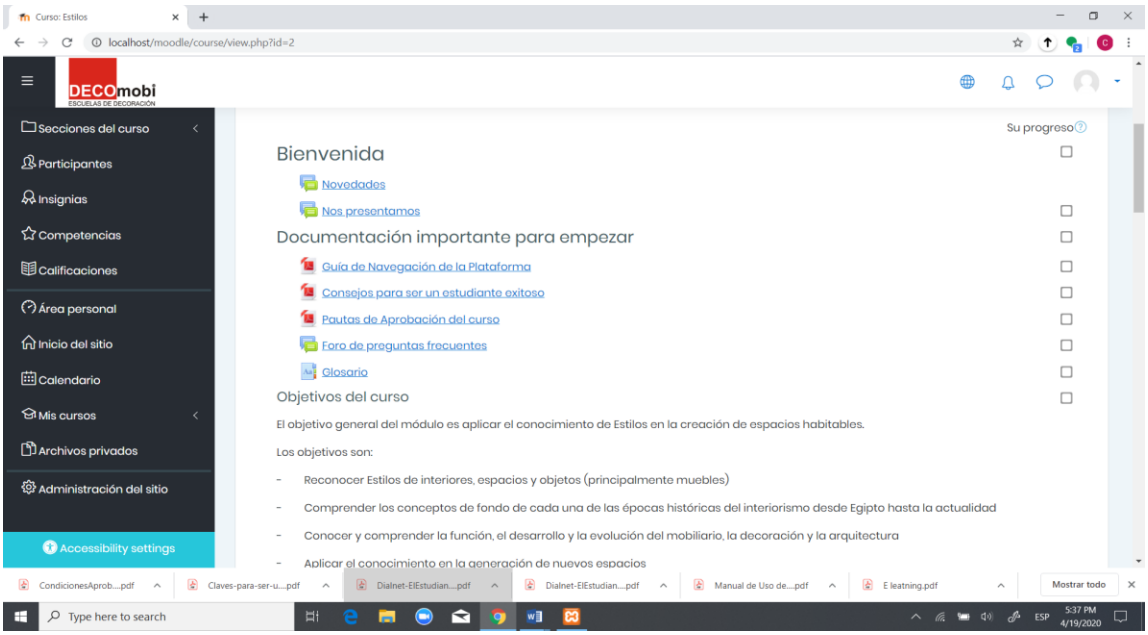


Imagen 8. Página de inicio del curso con las instrucciones de guía

Análisis de Temas:

En este apartado se identificará el contenido del módulo de Estilos y se clasificará los elementos del contenido.

El curso de Estilos es uno de los pilares de la decoración de interiores y trata de la historia del interiorismo en la sociedad desde la antigüedad hasta nuestros días.

En el curso de Estilos se identifican tres categorías de contenidos, contexto histórico-cultural, el espacio y los objetos y está ordenado cronológicamente:

- El contexto histórico-cultural desde Egipto hasta la actualidad. Las etapas cubren la edad antigua con las culturas de Egipto, Grecia, Roma. Edad media y gótico. El renacimiento en Italia, Francia, Inglaterra, España y Portugal. Los estilos franceses desde Luis XIII hasta Luis XVI, neoclasicismo francés y provenzal. Los estilos ingleses como el Tudor, Reina Ana, Chipendale, Adam, Heppelwhite, Sheraton, y las versiones coloniales americanas. El siglo XIX con Biedermeier. Estilos burgueses. Louis Philippe, Victoriano, etc. El siglo XX. Art Nouveau. La belle époque y su estética. El impacto de la Bauhaus. Racionalismo, Art Déco. Eclecticismo, high-tech, postmodernismo, deconstructivismo.
  Reconocer y recordar mobiliario clásico del s.XX. El siglo XXI y sus tendencias. Las «ondas retro».
- El espacio que se refiere a la caja arquitectónica, techos, iluminación, paredes, aberturas, revestimientos, pisos, materiales y colores que se usaba en cada una de las etapas mencionadas en el punto anterior.
- Los objetos involucran el mobiliario, los textiles, los artefactos de iluminación y decorativos.

En la siguiente tabla se da un ejemplo referido a un clásico de la historia, Grecia, se identifican los tres tipos de contenidos más relevantes:

Tabla 1. Tipos de contenido de aprendizaje

Tipos de contenido de aprendizaje	
Contexto histórico-cultural	Cronología: desde el tercer milenio AC hasta el año 146 AC, hasta que cae Corinto en manos de los romanos. Filósofos. Siglo de oro de Pericles. El Partenón. Perfección como concepto ideal. Proporciones áureas. Existencia de tres órdenes arquitectónicas, dórica, jónica y corintia.
Espacio	- Techos: características - Iluminación artificial - Paredes, aberturas y revestimiento - Pisos: características - Uso del color y los materiales
Objetos	Características de los muebles: elegancia y ergonomía. Kliné, Klismos, Difros. Objetos decorativos de metal y cerámicos. Textiles.

Propuesta de didáctica para facilitar los procesos de aprendizaje

El aula virtual de Estilos tendrá en cuenta los criterios didácticos del curso presencial. Se tomará en cuenta las características de los participantes para aplicar didácticas[8] adecuadas al alumnado.

Para que el trabajo del alumno sea autónomo se definirá los objetivos, qué conocimientos debe adquirir, cómo será la estructura de la clase y forma de evaluación.

[8] Didáctica es la encargada de sistematizar conocimientos y opciones de acción destinados a apoyar las tareas de los profesores y ayudarlos a tomar decisiones según los contextos y los grupos particulares de alumnos. (Camilloni, A., Cols, E. y Basabe, L. 2007).

Del análisis de los contenidos del módulo Estilos, se propone como un método de enseñanza apropiado la transmisión significativa centrada en los alumnos. Davini M.C. (2015) lo sugiere como uno de los métodos sistemáticos más utilizados en diferentes disciplinas; siguiendo los lineamientos de Davini, M.Cl (2015), la práctica docente puede estar organizada de la siguiente forma, primero se parte de un material introductorio que puede ser una narrativa transmedia ó presentación en una fase de apertura para promover la significación lógica, después la realización de un análisis y profundización de los contenidos para motivar y vincular los nuevos saberes en la cual se logra una significación psicológica y por último una integración final de los conocimientos y su aplicación en distintos contextos por la cual el alumno incorpora un significado social.

En la siguiente tabla se propone los elementos básicos para desarrollar una clase virtual:

Tabla 2: Componentes de una clase virtual

Componentes de una clase virtual			
Planificación	Consulta	Comunicación	Seguimiento
• Guías de estudio y planes de trabajo • Calendarios •Presentaciones de módulos	• Materiales de estudio •Direcciones electrónicas de referencia • Biblioteca virtual	• Herramientas de comunicación: chats, foro debate, correo electrónico, tablón docente, grupos de trabajo	• Estadísticas de asistencia y rendimiento • Herramientas de apoyo y evaluación • Aplicativos para calificaciones

Nota: Tabla adaptada de Barberá (2008)

En conjunción de los autores anteriormente mencionados se propone que cada clase tenga la siguiente estructura:

- Presentación introductoria de los contenidos a desarrollar
- Objetivos de la clase

- Explicación de la ruta de trabajo, participación en medios de comunicación, tareas y evaluación.
- Desarrollo del contenido mediante una presentación multimedial ó un hipertexto como material obligatorio.
- Como material complementario enlaces a páginas web con información relevante para profundizar los contenidos de la unidad
- Síntesis de la unidad con los aspectos más importantes.
- Tarea ó cuestionario de evaluación

El uso de una imagen de un espacio puede ser un organizador previo para iniciar un tema, por ejemplo, el análisis de las características de la caja arquitectónica y los objetos puede generar ideas previas. Un organizador avanzado puede ser una narrativa digital o una exposición del docente. Se terminan de definir las características de interiores, objetos, materiales utilizados, forma, función, paleta de colores, etc.

El formato puede ser un hipertexto, una presentación ó un video grabado, es sencillo, económico y rápido. El recurso de la presentación se utiliza como una guía organizada de la clase que debe contener los temas esenciales y con fotografías de soporte para favorecer la comprensión por parte del alumno. Como punto de partida se podrán utilizar como base las presentaciones de los cursos presenciales.

En el anexo III se ejemplifica un hipertexto de contenido obligatorio de Grecia.

Los videos producidos por los profesores en las visitas a exposiciones, museos y edificios emblemáticos son otra forma de incorporar contenidos al curso.

Como material complementario se podrán añadir recorridos virtuales de monumentos, casas y museos[9] disponibles en internet. Por ejemplo: la simulación de la construcción del Parthenón griego ó el Museo de Arte decorativo de Buenos Aires ó Madrid cuyo interior permite una visualización muy atractiva del mobiliario de diferentes épocas, obras de arte e interesantes vistas de la caja arquitectónica.

[9] Recorrido por el Museo de Arte decorativo, Consultado el 5 de mayo de 2020 https://museoartedecorativo.cultura.gob.ar/noticia/el-mnad-en-3d/

Imagen 9. Video de simulación de la construcción del Parthenon, un clásico de la época griega. Consultado el 29 de mayo de 2020 en: https://www.youtube.com/watch?v=I6Wl4vyRqvw&t=159s

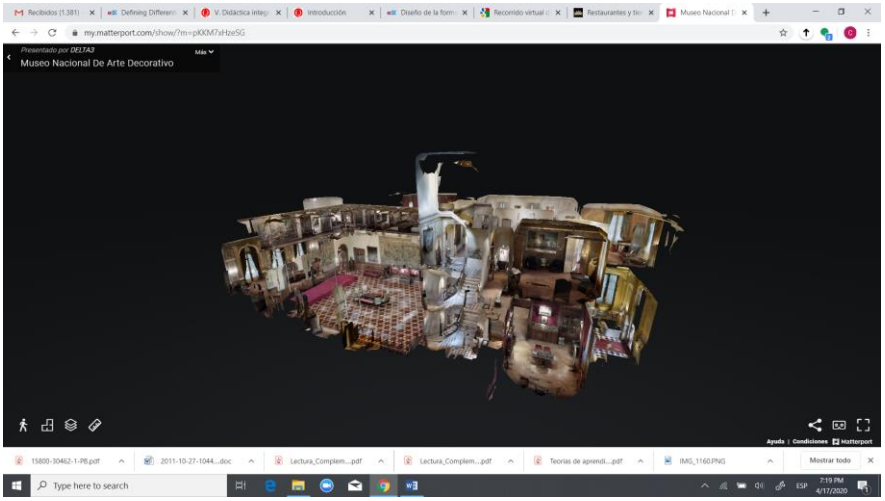


Imagen 10. Inicio del recorrido virtual del museo de Arte decorativo de Buenos Aires. Consultado el 29 de mayo de 2020 en: https://my.matterport.com/show/?m=pKKM7xHzeSG

Como opciones avanzadas multimediales y de aprendizaje activo se puede incorporar líneas de tiempo interactivas, narrativas digitales[10] y juegos[11].

Es importante incorporar ejercicios y evaluaciones para tener un feedback del éxito del aprendizaje.

[10] Narrativa digital ó storytelling permite crear historias con imágenes y sonidos.

[11] Juegos ó gaming, incorporación de juegos en la enseñanza para adquisición de competencias.

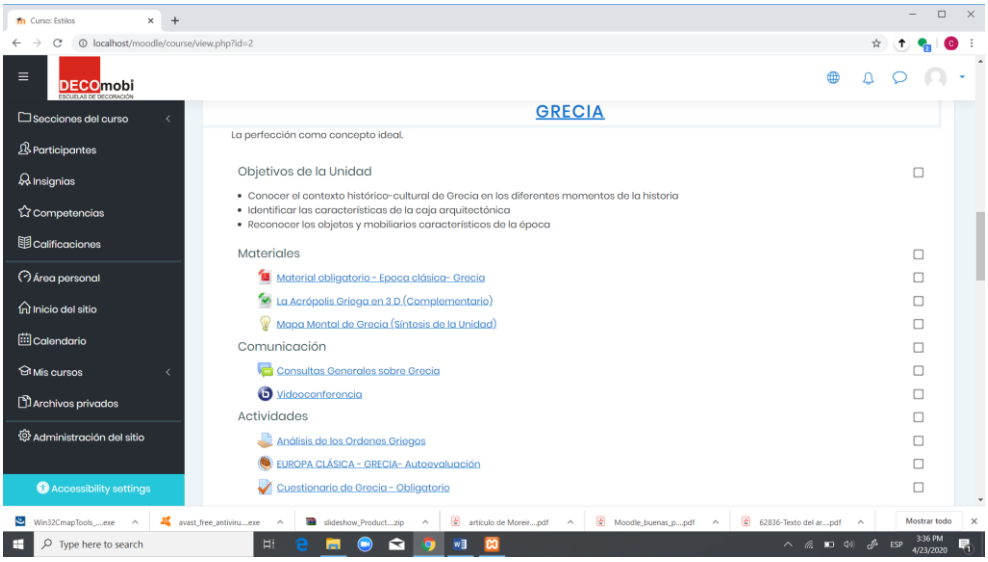


Imagen 11. Vista del Aula Virtual de Estilos. Tema Grecia.

Sugerencia de actividades prácticas y de evaluación:

Se incorporarán diferentes actividades prácticas y de evaluación para mantener el interés del alumno y reforzar el aprendizaje.

La plataforma dispone de herramientas para el desarrollo de diferentes actividades como ser tareas de aprendizaje, de comunicación y evaluación. Lo interesante del gráfico es que se puede ver que una misma herramienta puede cumplir diferentes funciones por ejemplo el foro puede ser utilizado como actividad de aprendizaje, de comunicación y en la última versión de Moodle 3.8 como herramienta evaluativa.

Imagen 12. Actividades EVA. Consultado el 29 de mayo de 2020 en https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA7.wiki?6

La principal intención del curso de estilos es que el alumno desarrolle capacidades de observación de elementos arquitectónicos y objetos y que puedan analizar y utilizar dichos conocimientos en nuevos espacios, lo anterior involucra una experiencia activa con el conocimiento.

En el punto anterior se habían mencionado algunas actividades vinculadas con el desarrollo de la clase como ser el contenido organizado expuesto en una presentación multimedial ó un hipertexto.

Para que el aprendizaje sea significativo a los intereses del alumno se propone la realización de demostraciones y posterior tarea de análisis de casos. A continuación se encuentra un breve ejemplo.

Tarea: Reconocimiento de Estilos Arquitectónicos griegos es un claro ejemplo de un ejercicio basado en casos. Como se trata de una tarea compleja se necesita una breve demostración con ejemplos gráficos de reconocimiento de estructuras clásicas, explorar las características del orden dórico mediante el análisis de columnas de palacios emblemáticos de Grecia. En base al ejemplo se solicitará reconocer los órdenes griegos mediante el análisis de fotografías de edificios antiguos y modernos con características jónicas y corintias. En el anexo IV se encuentra desarrollado el ejemplo de la tarea de Grecia.

La escuela tiene tareas similares de reconocimiento en la modalidad presencial y forman parte de la evaluación.

Otra forma de incorporar actividades es la incorporación de foros de discusión con temas disparadores en los cuales los alumnos deberán participar haciendo aportes ó exponiendo opiniones, puede haber ó no intervención del docente/tutor. Con la nueva versión de Moodle los foros aparte de ser actividades de aprendizaje pueden ser evaluativas.

En cuanto a la evaluación del alumno se utilizará diferentes herramientas como las propias de la plataforma Moodle que cuenta con un editor que permite al docente diseñar cuestionarios de diferentes tipos de preguntas como opción múltiple, verdadero/falso, respuestas cortas, etc. Se puede limitar la cantidad de intentos y cada uno de ellos es calificado en forma automática.

También se utilizará el software hot potatoes para la generación de las diferentes actividades de prácticas y evaluación. Es un recurso open source desarrollado por el centro de humanidades y computación de la Universidad de Victoria en Canadá.

El programa consta de seis herramientas que permiten hacer actividades como preguntas con respuestas de múltiple opción, rellenar huecos, armar crucigramas, ejercicios de emparejamiento u ordenación, poner orden a letras, palabras o fragmentos y por último incluye un programa The Masher que permite crear ejercicios enlazados entre sí.

A continuación se encuentra un ejemplo de cuestionario de opción múltiple.

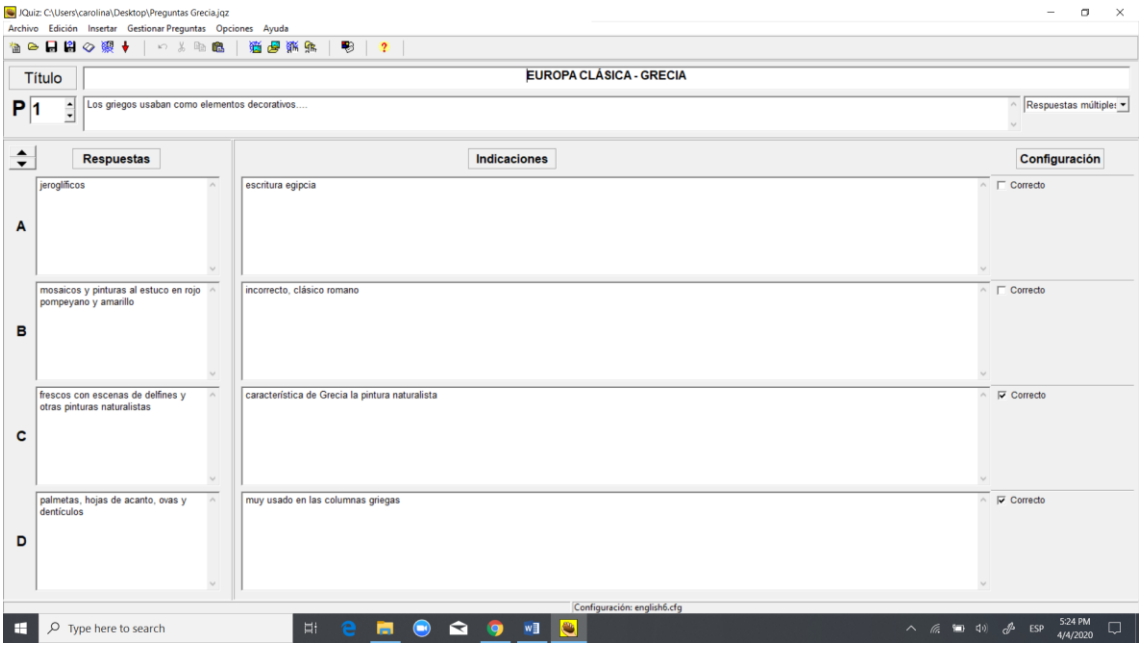


Imagen 13. Cuestionario de Hot Potatoes, opción múltiple de Estilos en Europa clásica.

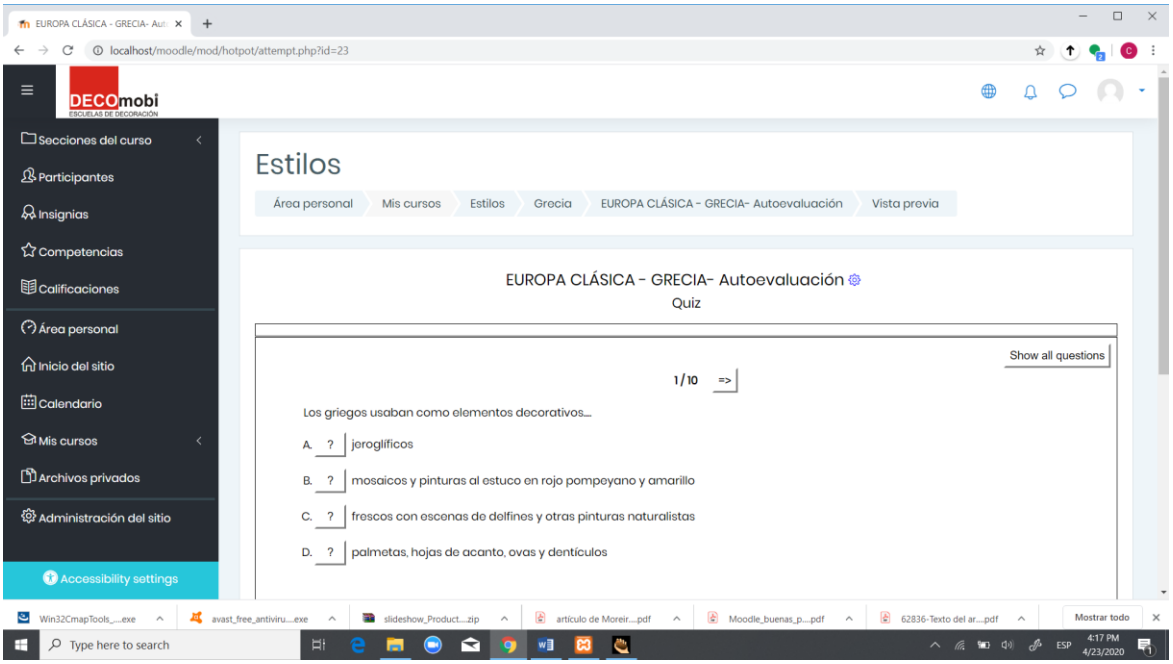


Imagen 14. Cuestionario de Hot Potatoes como actividad en la plataforma modelo.

Para la evaluación del alumno se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Asistencia y participación: el alumno debe participar de las actividades propuestas tanto trabajos como foros. La calificación y criterios de evaluación será de aprobado ó desaprobado en función de la comprensión de los temas e intervenciones efectuadas en los foros.
- Dominio de contenidos: el alumno deberá aprobar las evaluaciones y los trabajos prácticos propuestos. Tendrá una instancia de recuperación en el caso que no cumpla con los objetivos.
- Cada actividad tendrá un porcentaje de la nota final y para aprobar es necesario alcanzar un mínimo del 60% de las actividades obligatorias.
- La escala de evaluación final será de cinco puntos, Excelente- Muy Bueno- Bueno- Regular- Desaprobado.

Selección de recursos multimedia:

La presentación de los contenidos tiene que ser atractiva para captar la atención de los estudiantes para eso se utilizan diferentes recursos multimedia. Un trabajo ordenado se inicia con la generación de un guion gráfico que facilita una visión general y secuenciada de los contenidos.

Las unidades incluirán guías de estudio en formato texto descargables y una narrativa digital con una combinación de recursos multimedia (texto, gráfico, audio, animación y video). Los núcleos centrales del tema serán sintetizados en un mapa mental con una extensión de Moodle. En el anexo V se encuentra un ejemplo del mapa mental de Grecia realizado con el recurso freemind de Moodle.

Selección de formas de comunicación:

En una primera etapa la comunicación en el aula virtual será con herramientas asincrónicas, correo electrónico, foro de consulta y de discusión y webcast. Esto permite la comunicación entre el docente y el alumno en tiempos distintos.

El correo electrónico es la forma más sencilla y usada para comunicarse. Se empleará para avisos de novedades y recordatorios.

Los foros son muy útiles para compartir dudas y plantear debates de temas de interés. Los mismos serán utilizados por el docente/facilitador para generar discusiones, compartir reflexiones, reforzar el aprendizaje y responder a las dudas planteadas.

Se utilizarán webcast de audio y video grabados para aclarar consignas de trabajo y resumir los principales puntos de cada unidad.

En una segunda etapa se evaluará incorporar herramientas de comunicación sincrónica (chat y videoconferencia) para favorecer el intercambio instantáneo entre el profesor y el alumno. Esto permite una interacción en tiempo real como si fuera una clase presencial. Un recurso open source que se puede incorporar a Moodle como una extensión es Bigbluebutton (https://bigbluebutton.org/) que permite la realización de videoconferencias que pueden ser grabadas y vistas en cualquier momento.

Docente/facilitador/tutor

Como se trata de una estructura pequeña el profesor también cumple la función de facilitador y tutor, es la persona especializada en el área y experto en la materia y es el responsable de mantener el proceso de aprendizaje activo mediante el acompañamiento del alumno. En el formato de enseñanza de DECOmobi^{R} estará disponible en forma permanente de manera asincrónica.

Como docente, facilitador y tutor las tareas serán:

- Realizar la planificación del módulo, determinación de los temas con la propuesta de actividades y evaluación.
- Definir los objetivos del curso y desarrollar los contenidos didácticos
- Asistencia y acompañamiento de los alumnos
- Desarrollo de las actividades y las evaluaciones
- Realizar el seguimiento y motivación de los alumnos
- Informar e incentivar al alumno de los progresos

Conclusiones

El trabajo integrador final es una propuesta de intervención pedagógica en el módulo Estilos para la Escuela de Decoración, DECOmobi, en la cual fui alumna del curso de Decorador en forma presencial.

La propuesta pedagógica e-learning partió del análisis de las metodologías de enseñanza de la escuela que está basada en los enfoques cognitivo-conductual y constructivos, acorde a los principios se utilizó el modelo ADDIE de diseño instruccional para el desarrollo del trabajo.

El diseño instruccional elegido facilitó la organización de las tareas de análisis de las necesidades, los recursos disponibles y las características del alumnado. En función de la fase de análisis se desarrolló un diseño acorde a los valores de la escuela.

Como mejora se proyectó la incorporación de una plataforma de EVA que ofrecerá múltiples beneficios tanto a la institución como a los alumnos. La misma es un gestor integral de las tareas de enseñanza y aprendizaje. Se diseñó una plataforma de prueba en base al software libre Moodle, se probó su funcionamiento con una unidad temática simple y conocida por todos. Las funcionalidades que presenta es el manejo de contenidos en diferentes formatos, herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica, procesos de evaluación y gestión administrativa de los alumnos.

El gran desafío que surge es actualizar los valores educativos arraigados mediante la incorporación de la tecnología al aula y adquisición de recursos apropiados para el desarrollo del e-learning.

En cuanto a los docentes requerirán de un programa de formación en el área tecnológica para el uso de la plataforma y las herramientas TIC dado que no son nativos digitales y están habituados a las clases presenciales. Los docentes deberán incorporar nuevos procesos de enseñanza y modificar las prácticas docentes incorporando la tecnología para el desarrollo de clases virtuales.

Los alumnos valoran la dimensión social de las clases presenciales y la forma de acortar distancias en el espacio virtual es mediante el aumento del diálogo transaccional. También, es relevante el compromiso y la autonomía por parte del estudiante para alcanzar las metas propuestas, y dada la disparidad del alumnado pueden presentarse dificultades como déficit de competencias digitales, autodisciplina y automotivación que habrá que compensarlo con una mayor estructura e-learning (recursos, actividades y formas de comunicación que facilite el aprendizaje). Además, las características de los alumnos requiere el empleo de diferentes metodologías didácticas, al principio las más adecuadas son las de transmisión/instrucción y a medida que el estudiante adquiera experiencia en las actividades virtuales se podrá incorporar los métodos constructivos.

El presente trabajo se limitó al módulo Estilos porque es netamente teórico y puede implementarse a corto plazo, en una segunda etapa se propone incorporar los otros módulos Diseño, Componentes y Representación con el planteo de otras estrategias pedagógicas como ser el diseño de proyectos, estudio de casos reales y simulaciones con programas 3D.

Referencias bibliográficas

1. Aldoobie, N (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research* (2015), 5(6).
2. Area, M. y Adell, J. (2009). E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, (2009) 391-424.
3. Area, M. (2003), De los webs educativos al material didáctico web. *Revista comunicación y Pedagogía*, (2003), 188, 32-38.
4. Barberá, E. (2008). Aprender e-learning. Paidós. Barcelona
5. Belloch, C. (2013). Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Valencia, España. Recuperado el día 30 de marzo de 2020 de: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1MXBYRSF8-1Y2JTP7-RM/EVA4.pdf
6. Bruner, J (1969). The process of Education. Cambridge, MA: Harvard University Press.
7. Camilloni A., Cols, E. y Basabe, L. (2007). El saber didáctico. Paidós. Buenos Aires.
8. Davini M.C, (2008). Métodos de Enseñanza. Didáctica general para maestros y docentes. 1ª ed. Santillana. Buenos Aires
9. Davini M.C, (2015). La formación en la práctica docente. Paidós. Buenos Aires.
10. FAO (2014) Metodologías de E-learning. Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones.
11. Gros Salvat, Begoña (2018), La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2018), 21(2), pp. 69-82. DOI: http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.2.20577 – ISSN: 1138-2783 – E-ISSN: 1390-3306
12. Gros Salvat, Begoña (2000), El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Editorial Gedisa. Barcelona
13. Guerrero Z., Tivisay M.; Flores H., Hazel C. (2009) Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materia les didácticos informáticos. *Educere*. (2009), 13(45), 317-329.
14. Gvirtz S, Palamidessi M. (2006). El ABC de la tarea docente: Currículum y Enseñanza. 3ª ed, 4ª reimp. Editorial Aique. Buenos Aires.
15. Marzal, Miguel y Cruz-Palacios, Eduardo. (2018) Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en Competencias Digitales desde los Academic Skills

Centres. *Revista General de Información y Documentación.* (2018). ISSN: 1132-1873 http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805

16. Moore, M. G. (1973). Toward a theory of independent learning and teaching. The *Journal of Higher Education*, (1973), 44(9), 661-679.
17. Moore, M. G (2018). The theory of transactional distance. Handbook of Distance Education. Routledge. Consultado el 15 de mayo de 2020 en https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9781315296135-4
18. Peterson, C. (2003) Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best. *JI of Educational Multimedia and Hypermedia*, (2003), 12(3), 227-241
19. Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa.* (2001), 3 (1), 29-50.
20. Rugeles Contreras, Paul, &Mora González, Beatriz, & Metaute Paniagua, Piedad María (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, (2015), 12(2). 132-138.
21. Senge, Peter, Roberts Ch, Ross R. (2012), La quinta disciplina en la práctica: estrategias y herramientas para construir la organización abierta al aprendizaje. Ed 6ª reimp. Granica. Buenos Aires
22. Siemens, George (Dic, 2004), traducción de Fonseca D. (Feb, 2007).Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Trabajo publicado bajo licencia Creative Commons 2.5.
23. Silva Quiroz, Juan (2010), El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Innovación Educativa*. (2010), 10 (52), 3-23. ISSN: 1665-2373.
24. UNESCO (2008), Estándares de competencias en TIC para docentes, Consultado el 10 de abril de 2020 en http://portal.unesgo.or/es/ev.php-URL ID=41553
25. Zapata Ross, M. (2015). El diseño instruccional. *Open Edition Journal*. Consultado el 20 de abril de 2020 de https://red.hypotheses.org/tag/diseno-instruccional. Artículo bajo una licencia de Creative Commons Attribution-NoDerivs 3.0 Unported.
26. Zapata-Ros, Miguel (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "conectivismo". *Education in the Knowledge Society*. (2015), 16 (1), pp. 69-102.

Anexo I: Programa del módulo Estilos

<table>
<tr><td colspan="3">Módulo: Estilos</td></tr>
<tr><td>Año de la Carrera</td><td>Horas Reloj de Clases mensuales</td><td>Régimen de Cursado</td></tr>
<tr><td>Primero</td><td>3</td><td>Anual</td></tr>
<tr><td>Segundo</td><td>3</td><td>Anual</td></tr>
<tr><td colspan="3">Docente facilitador:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Roberto Asseo Coch</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivos Generales</td></tr>
<tr><td colspan="3">Análisis crítico de la influencia de los factores socio-políticos y económicos en el diseño de interiores de distintas culturas, órdenes e imperios desde Egipto a la actualidad.
Conocer, analizar y comprender la función, el desarrollo y la evolución del mobiliario, la decoración y la arquitectura en la historia de la humanidad.
Reflexionar acerca de las tendencias de arte y diseño contemporáneas.
Reconocer los Estilos mediante la identificación de espacios y objetos.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="3">Espacios y objetos de las principales civilizaciones de la Edad Antigua.
Edad Media.
Renacimiento
Estilos franceses
Estilos ingleses
El siglo XIX
El siglo XX.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Organización de los contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="3">A partir de los contenidos mínimos se organizan las clases que se detallan a continuación:
Clase 1: Antigüedad
Egipto, Grecia y Roma.
Clase 2: Edad Media
Románico y Gótico
Clase 3: Renacimiento
El renacimiento y las derivaciones coloniales</td></tr>
</table>

Clase 4: Estilos franceses primera parte Luis XIV, Luis XV, Luis XVI Clase5: Estilos franceses segunda parte Neoclasicismo y Provenzal Clase 6: Estilos ingleses primera parte Los básicos. Tudor. Reina Ana. Chippendale Clase 7:Estilos ingleses segunda parte Adam. Hepplewhite. Sheraton. Versión colonial americana Clase 8: Siglo XIX Biedermeier. Estilos Burgueses: Luois Philippe. Victoriano Clase 9: Siglo XX primera parte Art Noveau. La belle époque y su estética. Clase 10: Siglo XX segunda parte Escuela Bauhaus. Racionalismo. Art Decó. Eclecticismo. Postmodernismo. Clase 11: Siglo XX y XXI Mobiliario clásico del siglo XX. El siglo XXI y sus tendencias. La onda retro.
Criterios de Evaluación
Presentación de trabajos prácticos en tiempo y forma. Evaluaciones teóricas: aprobación de los cuestionarios sobre temas dictados en el curso de acuerdo a un cronograma establecido al inicio del año.

Anexo II: Entrevista al director de DECOmobi[R]:

1. ¿Cómo es la metodología actual empleada en los cursos a distancia?

Es un curso de 20 Módulos, que reproducen el contenido de los 20 meses de clase de los cursos regulares (2 años).

2. ¿Cuáles son las competencias que deberá tener el alumno al terminar de curso?

El decorador se encarga de generar espacios habitables donde se desarrollan actividades humanas teniendo en cuenta la función y forma.

3. ¿Cuáles son los objetivos de formación?

Los objetivos de formación son que el alumno pueda diseñar, ambientar todas las actividades referidas al embellecimiento y la funcionalidad de los espacios. No involucra cambios estructurales ó portantes.

4. ¿Cuál es la forma de evaluación?

Las evaluaciones se realizan sobre las 4 áreas de enseñanza (Diseño, Ambientación, Estilos y Representación), teoría y trabajos prácticos que se realizan sobre material real – no virtual-tal como los cursos regulares.

5. ¿Cuáles son los recursos disponibles, humanos, materiales y tecnológicos?

Los recursos disponibles son docentes de cada una de las áreas y un tutor que realiza el seguimiento, los materiales son apuntes escritos y videos soportados en YouTube. Se dispone de computadoras y conexión a internet.

6. ¿Indique si alguna vez usó un sistema de soporte de aprendizaje (plataforma virtual) como Moodle, dokeos, claroline, etc?

No he utilizado un sistema de soporte de aprendizaje.

7. ¿Cuáles de las siguientes actividades utiliza en las clases? Foros de debate, videos, imágenes, textos, links, exámenes.

Todos menos los foros de debate, ya que nuestro sistema tiene la característica de no tener cronograma fijo. El curso se desarrolla a la velocidad que disponga el alumno a distancia (a su propio ritmo)

8. ¿Cuál sería la principal dificultad para el uso de plataformas? Falta de tiempo, difícil uso para estudiantes, conectividad, actualización de contenidos.

Probablemente el tiempo de los docentes y ayudantes, la experiencia en el uso de tecnología de los alumnos y docentes. Cualquier decisión que se tome debería respetar la consigna básica: que el curso a Distancia se parezca lo más posible al presencial

9. ¿Cómo es el modelo de enseñanza presencial?

El modelo de enseñanza presencial alterna clases teóricas y prácticas para internalizar los conocimientos adquiridos. Se realizan ejercicios individuales y grupales relacionados con el ambiente doméstico.

10. En su opinión, ¿es útil un sistema de soporte de aprendizaje?

No conozco el tema, no podría dar detalles.

ANEXO III: Ejemplo de hipertexto de Grecia como contenido obligatorio.

Decoración de Interiores **Módulo: Estilos**

Grecia

Temas:

- Contexto histórico
- Los Ordenes arquitectónicos
- La vivienda griega

Contexto histórico:

La civilización griega es la cuna de la cultura occidental. Históricamente se sitúa entre los años 3000 a 500 aC.

El estilo arquitectónico de Grecia se basa en los conceptos racionales de los filósofos de la época (Sócrates, Platón, Aristóteles). Sus ideas consistían en el pensamiento racional, la idea de democracia, el desarrollo de las ciencias, oratoria y el teatro.

Los principios racionales de la construcción son la simetría, la armonía de las proporciones matemáticas y el equilibrio. La magnificencia de un edificio pasa por la belleza arquitectónica de los cánones de la época. Los templos eran los edificios más importantes de la arquitectura griega. El es un referente de construcción de esta época y configura el concepto de clasicismo.

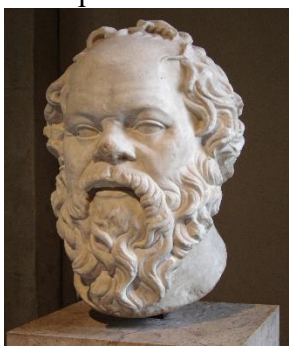


Imagen15. Sócrates. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Sócrates, consultado, 20 de mayo de 2020

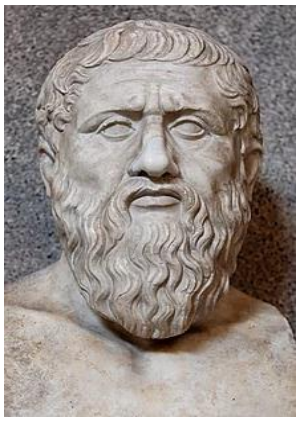


Imagen 16. Platón. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Platón, consultado, 20 de mayo de 2020

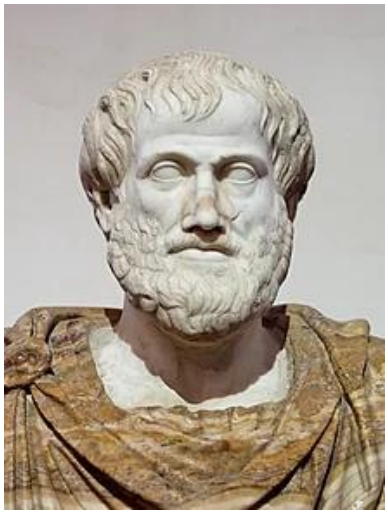


Imagen 17. Aristóteles. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Aristóteles, consultado, 20 de mayo de 2020

Los griegos tenían una idea de perfección como concepto ideal, la búsqueda de la belleza en función de cánones pre-establecidos. Las reglas universales del arte-bellezas son: armonía, proporciones áureas, equilibrio, sólidos platónicos, concepto de canon, correcciones ópticas, importancia de lo visual y figura en escorzo.

Ordenes arquitectónicos:

Los órdenes arquitectónicos eran normas para la proyección de los edificios con columnas. Tenía dos elementos básicos que eran los elementos sustentantes (plataforma y columna) y los sustentados (entablamento). La plataforma o krepidoma tenía tres escalones. La columna estaba constituída por tres partes, la basa, el fuste y el capitel. El entablamento también se dividía en tres partes, el arquitrabe, el friso y la cornisa. Encima de la cornisa tenía un techo a dos aguas y un frente llamado frontón.

Los tres órdenes clásicos griegos son dórico, jónico y corintio y su sistema de construcción era el trilítico.

El orden dórico es el más antiguo y de carácter masculino. El edificio representativo es el Partenón. La columna dórica no tenía basa y el capitel tenía forma de semiesfera aplastada.

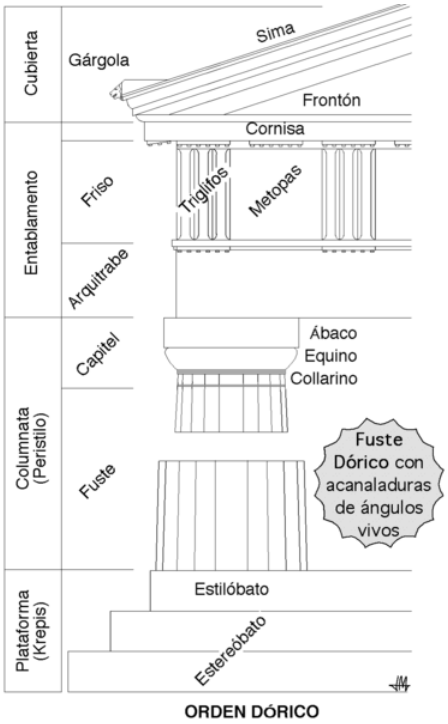


Imagen 18. Orden dórico. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Orden_dorico.gif consultado, 20 de mayo de 2020

El orden jónico tenía características más esbeltas que el anterior. El templo de Artemis en Efeso es uno de sus representantes más famoso. Se caracterizaba por tener una columna con basa y un capitel con volutas.

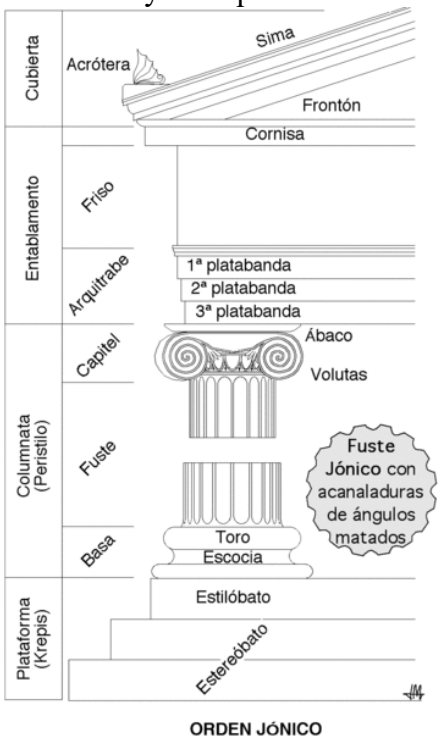


Imagen 19. Orden jónico. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Orden_jonico.gif consultado, 20 de mayo de 2020

El tercer orden griego es el corintio que se caracteriza por tener un capitel con hojas de acanto. Es el orden que se replicará en Roma.

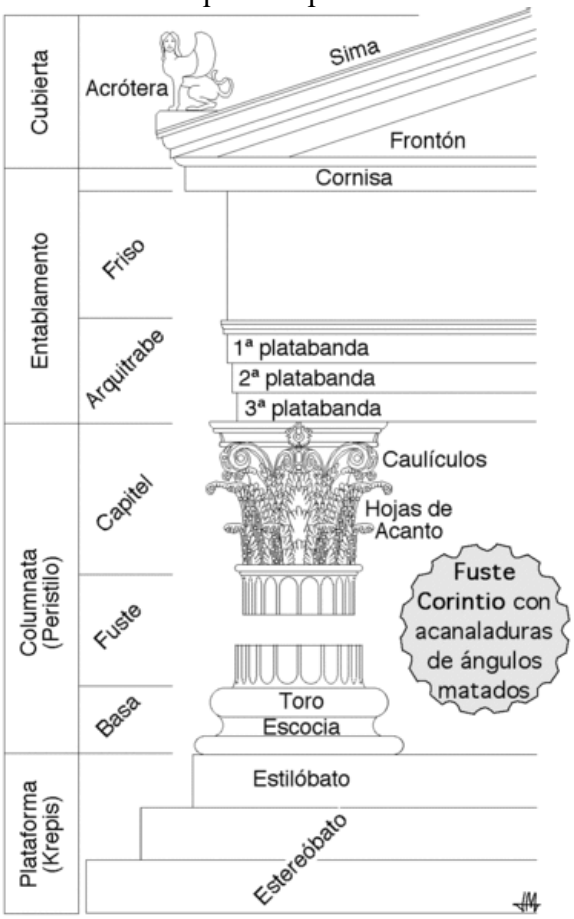


Imagen 20. Orden Corintio. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Orden_corintio.gif consultado, 20 de mayo de 2020

Los diseñadores griegos utilizaron la matemática para determinar las proporciones de los elementos arquitectónicos y crear un efecto visual estéticamente bello.
Los materiales usados fueron variados primero la madera, le siguió el mármol pulido y la piedra. Sus telas usuales eran la lana tejida muy fina, lino tejido o sedas importadas.

Surge la decoración por placer estético. Utilizan el color y temas naturalistas y mitológicos, se produce la idealización de las formas y de la figura humana. Los colores vivos que usaban eran los primarios y algunos tonos pastel.

La vivienda griega

En la vivienda griega se distinguen sectores bien definidos el comedor (andrón) donde el dueño de casa recibía a sus amigos, el recinto de las mujeres (gineceo) amoblado con telares cunas y lechos. Los niños dormían con sus madres hasta el inicio de la adolescencia.

El interior de las construcciones se componía de:

Techos:

Los cielorrasos de distintas alternativas a) liso, blanco o de color uniforme (terracota o tierra)
b) vigas decoradas con círculos
c) cabreadas a la vista, techo en pendiente (campo)
d) casetonado de mármol (templos)

Iluminación:

Mediante lámparas colgantes de bronce o cobre alimentadas por aceite.

Paredes:
Las paredes eran de adobe enlucidas con un revoque fino, decoradas al fresco con escenas deportivas de la Grecia clásica, al trompe l'oeil con escenas naturalistas como por ejemplo fresco de delfines, procesiones y otros rituales de las culturas egeas.
Con respecto a las aberturas encontramos ventanas sin cristales, con postigones, a veces geminadas (dobles) con parteluz que es un soporte vertical en el medio que sirve para sostener el dintel. Las puertas son de madera con accesorios de bronce. La madera era cara en Grecia por lo que las puertas eran objetos de lujo en la época.

Amoblamiento:
Los muebles eran escasos, construidos en madera con clavijas o metálicos, según suposiciones arquitectónicas ya que no llegó más que uno a nuestros días.
Algunos ejemplos de asientos: *klismos* generalmente con mesita trapeza delante, diphros que es una especie de banquito con cuatro patas, a veces con respaldo bajo, *diphros okladias* que era plegadiza. Las patas características eran las de sable.

Imagen 21. Versión actual de un asiento Klismos. Fuente: https://free3d.com/es/modelo-3d/brass-klismos-chair-2207.html consultado, 20 de mayo de 2020

Imagen 22. Banqueta Diphros. Fuente: https://www.etsy.com/mx/listing/555467272/taburete-taburete-sofros-klismos-griego consultado, 20 de mayo de 2020

Imagen 23. Banqueta Diphros Okladias plegadizo.
Fuente: http://iswdesign.blogspot.com/2015/10/edad-media-grecia.html consultado, 20 de mayo de 2020

Imagen 24. Mesa trapeza. Fuente https://decoracion2.com/opendeco/las-casas-en-la-grecia-clasica/ consultado, 20 de mayo de 2020

Dentro de las camas *klinè* que significa reclinarse.

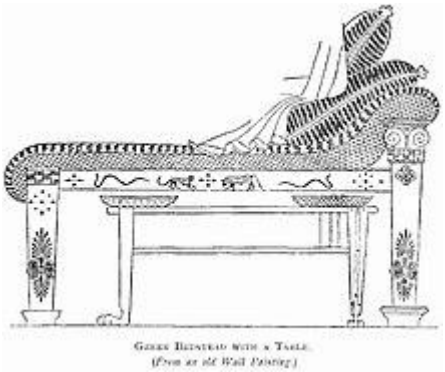


Imagen 25. Kliné. Fuente:https://es.wikipedia.org/wiki/Kline consultado, 20 de mayo de 2020

También se hallaban cofres sencillos que se usaban de lugar de guardado y trípodes.

Suelo:
Los suelos eran de mosaicos de arcilla o mármol con guardas grecas decorativas o bien de pequeños mosaicos pintados en trompe l'oeil por ejemplo el suelo sin barrer.

ANEXO IV: TAREA de Reconocimiento de Órdenes Arquitectónicos

Decoración de Interiores **Módulo: Estilos**
Nombre del alumno:

Información extraída de: Fichas de trabajo ESO-Aula de Convivencia by Mª Begoña García Pérez is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Trabajo Práctico: Reconocimiento de Ordenes Arquitectónicos griegos

Marco Teórico Referencial:

Un **orden arquitectónico** comprende el conjunto de elementos de un edificio que realizan las funciones de elemento sustentante y sustentado, así como otros menos estructurales que lo caractericen. Estos elementos, previamente definidos y conjuntados, relacionándose entre sí y con el todo de una manera coherente, brindan armonía, unidad y proporción a un edificio según los preceptos clásicos de belleza. Los distintos órdenes arquitectónicos se crearon en la antigüedad Clásica.

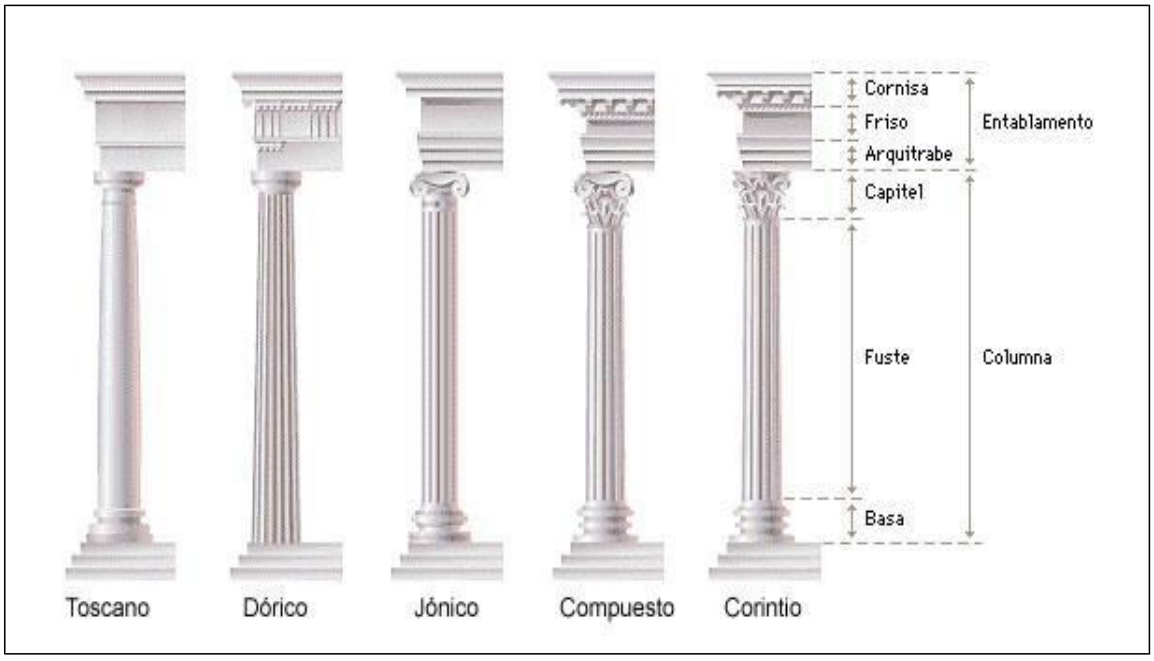


Imagen 26. Columnas de diferentes órdenes fuente https://mediateca.educa.madrid.org/ consultado, 20 de mayo de 2020

Los órdenes clásicos griegos fueron el dórico, el jónico y el corintio. El dórico y el jónico surgen en la Edad Arcaica, y su denominación concuerda con los dos grupos étnicos de la cultura: los dorios y los jonios. A su vez, los órdenes, representan al hombre y a la mujer. El corintio surge más tarde, en el siglo V a.C., y es una variante decorativa del jónico, siendo más utilizado por los arquitectos romanos

que por los griegos. El orden toscano es de origen etrusco (pueblo que proviene de Asia Menor que se asienta en la Toscana y en el Lacio italiano) y guarda similitud con el dórico.

EL **ORDEN DÓRICO** es el más antiguo, sus formas se definieron en el siglo VI a.C., apareciendo en la región griega del **Peloponeso**. Se extiende por la Hélade y por las colonias de la **Magna Grecia. E**s un **orden sobrio**, relacionado con el hombre y lo masculino.

Elementos sustentantes:

- Basamento, Pedestal, Krepis o Crepidoma: formado por 3 escalones, dos interiores o estereóbato, y uno superior o estilóbato.
- Columna: reposa directamente sobre la plataforma, pues carece de basa.
    - Está formada por el fuste, compuesto por varios tambores cilíndricos dispuestos unos sobre otros a hueso (sin argamasa), con 20 estrías en arista viva. El fuste suele ser más ancho por abajo que por arriba y presenta engrosamiento central denominado éntasis.
    - Sobre el fuste se dispone el *capitel*, formado por el *equino*, de forma circular a modo de tronco de cono invertido, y por el *ábaco*, pieza de forma de prisma cuadrangular que remata la columna. Bajo el equino a veces nos encontraremos con una fina moldura anular denominada *collarino*. el módulo de altura de la columna (la relación entre su altura y su anchura) era de 6 a 8 veces, lo que le daba un aspecto macizo, sólido.

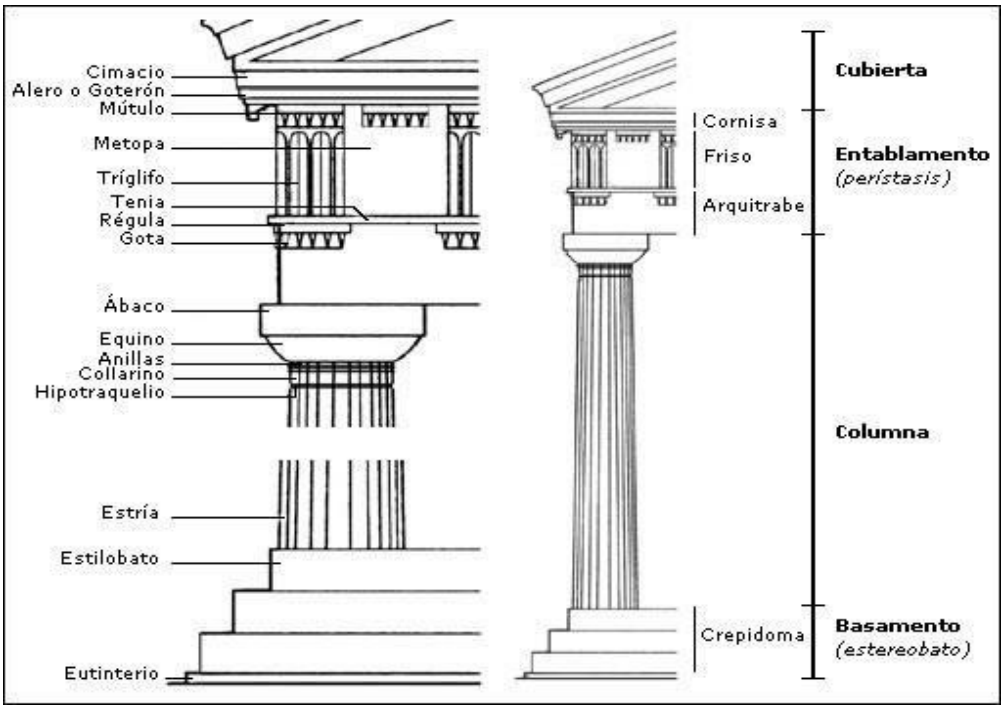


Imagen 27. Columna dórica fuente https://mediateca.educa.madrid.org/ consultado, 20 de mayo de 2020

Elementos Sostenidos:

- *Entablamento* es el primero. Se divide en *arquitrabe*, *friso* y *cornisa*.
  - El arquitrabe es una gran viga de piedra horizontal, sin decoración, que descansa sobre el ábaco del capitel.
  - Sobre él, y separado por una moldura muy fina, se sitúa el *friso*; éste dividido en *triglifos*, rectángulos acanalados y en *metopas*, pequeñas losas cuadradas que se sitúan entre los triglifos, se decoraban con relieves.
  - La cornisa se apoya sobre el friso. Consta de un ancho alero o geison para protegerla de la lluvia.
- Entre la parte de la cornisa situada sobre el friso y su prolongación ascendente siguiendo las líneas de la doble vertiente se forma el frontón o tímpano. El tejado del edificio construido siempre a doble vertiente descansa sobre el entablamento.

Imagen 27. Partenón ejemplo del Orden Dórico. Fuente:

https://www.freepik.es/fotos-premium/templo-partenonatenas_7701707.htm#page=1&query=el%20partenon&position=15 consultado, 20 de mayo de 2020

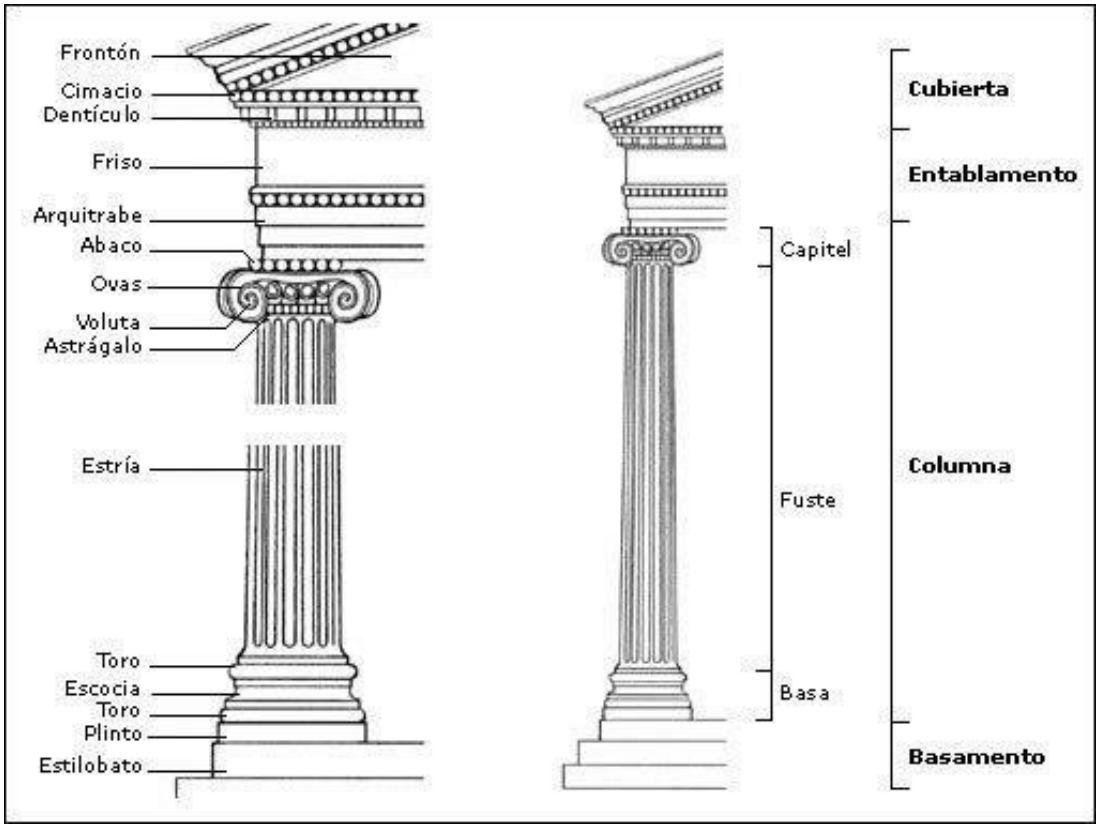


Imagen 28. Columna jónica fuente https://mediateca.educa.madrid.org/ consultado, 20 de mayo de 2020

EL **ÓRDEN JÓNICO** surge a fines del siglo VII a.C. y se expande a comienzos del siglo siguiente por las costas de Asia Menor y por las islas del Egeo, aprovechando la prosperidad económica y cultural de la zona, caracterizando las construcciones de las colonias griegas orientales (influencia de los Persas sobre Jonia).

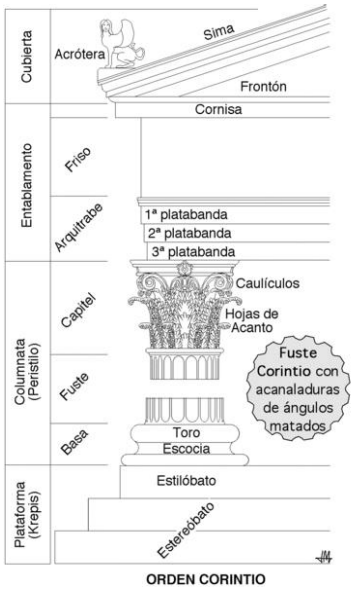
El jónico presenta una mayor decoración y en un canon más alargado que el dórico, sobre todo relacionadas con la columna. Se le relaciona con la forma o figura de la mujer. Se diferencia del dórico en:

Columna: Reposa sobre una *basa* circular formada por *plinto*, *toro* y *escocia*. El *fuste* es más alargado, carece de éntasis y está acanalado, con aristas matada. El *capitel* se une a menudo al fuste mediante un *collarino* y posee un pequeño *equino* decorado con *ovas* sobre el que se dispone una especie de almohadillado circular con los extremos enroscados en espiral formando dos *volutas*. El módulo de altura es de 8 a 10 veces.

Entablamento: varía respecto al dórico: el *arquitrabe* se divide en tres franjas llamadas *platabandas,* cuya profundidad aumenta al ascender unas sobre otras. El *friso* es continuo y carece de triglifos y metopas. El frontón presenta idéntica forma y función que en el dórico.

Imagen 29. Erection de orden Jónico fuente: https://www2.uned.es/geo-1-historia-antigua-universal/GRECIA/RELIGION/Ordenes_arquitectonicos_griegos.htm consultado, 20 de mayo de 2020

EL **ORDEN CORINTIO** no es más que una variación del jónico que aparece a finales de la Edad clásica y se extiende su uso en la Época Helenística, en el que el capitel presenta cuatro volutas muy pequeñas en cada esquina y una decoración de hojas de acanto superpuestas. Los romanos lo utilizarán más a menudo que los griegos, y en algunos casos, utilizando un fuste liso, sin estrías. El módulo es más esbelto, de 10 a 12 veces el alto sobre el ancho de la columna.



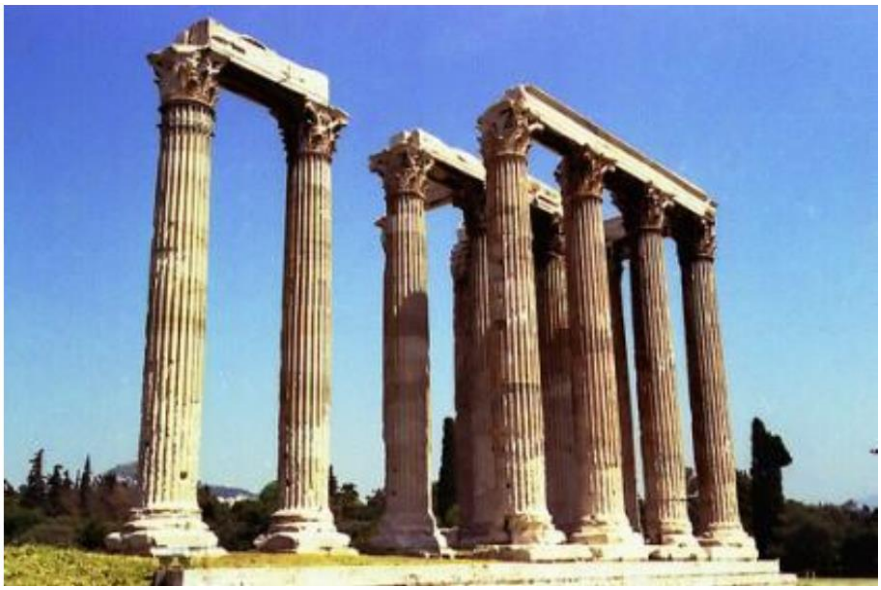


Imagen 30. Templo de Zeus del orden Corintio fuente https://mediateca.educa.madrid.org/ consultado, 20 de mayo de 2020

Ejercicio:

A continuación se encuentra una fotografía de las columnas de la Facultad de Abogacía de la Universidad de Buenos Aires. Indique a qué orden griego se asemejaría considerando sólo el análisis de la columna (Basa, Fuste y Capitel), justifique su respuesta.

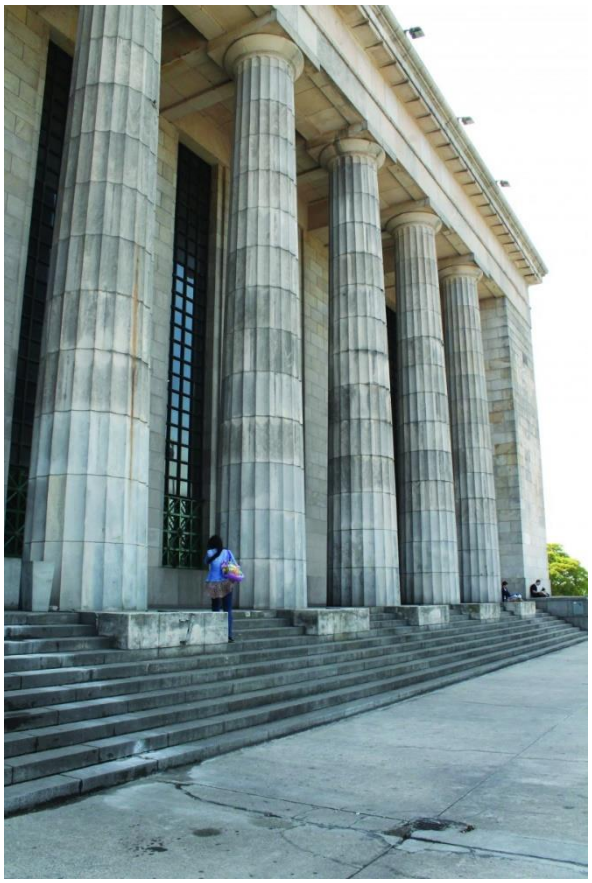


Imagen 40. Escalinata de la Facultad de Abogacía de la Universidad de Buenos Aires. Fuente: http://www.derecho.uba.ar/derechoaldia/notas/la-facultad-de-derecho-desde-1814-a-la-actualidad/+6434 consultado, 20 de mayo de 2020

ANEXO V: Mapa Mental de Síntesis de Grecia

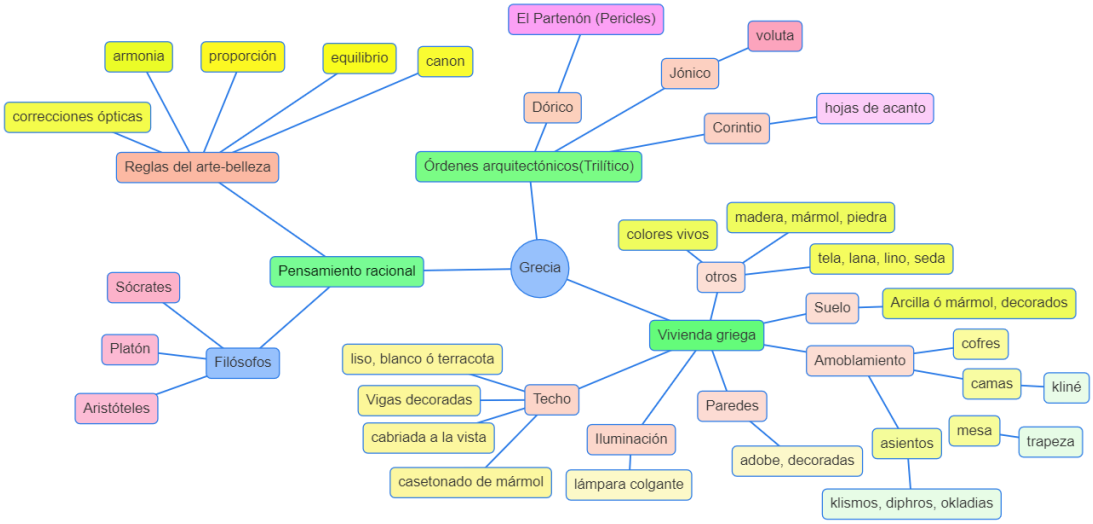


Imagen 45. Mapa mental de Grecia creado con la extensión freemind de Moodle.