



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



Universidad
Nacional
de Quilmes

Bertolini, Alejandra Cecilia

Diseño del curso y MDM de lenguajes artísticos y comunicacionales Plan 20/30 : prov. de San Luis (modalidad semipresencial)



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:

Bertolini, A. C. (2015). Diseño del curso y MDM de lenguajes artísticos y comunicacionales Plan 20/30. Prov. de San Luis (Modalidad semipresencial) (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/20.500.11807/68>

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

Diseño del curso y MDM de lenguajes artísticos y comunicacionales Plan 20/30. Prov. de San Luis (Modalidad semipresencial)

Trabajo final integrador

Alejandra Cecilia. Bertolini

alejandra.bertolini@gmail.com

Resumen

Este Trabajo Final Integrador de la carrera de Especialización en Docencia en Entornos Virtuales de la UNQ, fue realizado con la intención de que se constituya en un Proyecto de intervención pedagógica integrando los contenidos de la carrera.

En particular, haber tenido la oportunidad de elaborar los contenidos de la asignatura de Lenguajes artísticos y comunicacionales en el contexto de un Plan de terminalidad de estudios para adultos mayores de 20 años, para ser cursado en modalidad b-learning, fue la ocasión de poner en práctica lo aprendido durante el transcurso de la Especialización.

A la elaboración de los contenidos siguió el diseño del Material Didáctico Multimedia, ya que el módulo tendría soporte digital, oportunidad ideal entonces para incorporar a este MDM todos los elementos audiovisuales necesarios para que los jóvenes y adultos naveguen libremente por los diferentes contenidos y realicen en forma autónoma las actividades de aprendizaje y autoevaluación.

El TFI entonces, es el análisis detallado del diseño del curso y de cada uno de los elementos (texto, audio, videos, interactividad) que constituyen el Material Didáctico Multimedia desarrollado, para luego ser publicados en el sitio Web correspondiente.

Tabla de contenidos

1. Datos generales del proyecto
 - 1.1. Nombre del proyecto
 - 1.2. Descripción general
 - 1.3. Propósitos del proyecto
2. Fundamentación
 - 2.1. Diagnóstico de la situación que le da origen
 - 2.2. Población objetivo: perfil de los estudiantes
 - 2.3. La justificación de su pertinencia como proyecto de formación en entornos virtuales
 - 2.4. Responsables de llevar adelante el modelo propuesto
3. Aspectos tecnológicos y entorno/s de desarrollo
4. Propuesta didáctica
 - 4.1. Objetivos generales
 - 4.2. Fundamentación
 - 4.3. Enfoque del área
 - 4.4. Justificación del enfoque
 - 4.5. Conceptos clave
 - 4.6. Metodología de estudio
 - 4.7. Contenidos
 - 4.8. Fuentes
5. Análisis detallado del Módulo
 - 5.1. Elementos de Edición
 - 5.1.1. Texto
 - 5.1.2. Imágenes
 - 5.1.3. Audio o Sonido
 - 5.1.4. Video
 - 5.1.5. Interactividad
6. Evaluación de los aprendizajes
7. Conclusiones

8. Referencias

9. Anexo

"El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".

David P. Ausubel

1. Datos generales del proyecto:

Este proyecto se desarrolla dentro del contexto institucional de la ULP (Universidad de La Punta, San Luis), en el que la autora se desempeña como capacitadora e investigadora del Centro de investigación y Desarrollo de contenidos medios y tecnología educativa, e inmerso en el contexto [del Plan 20/30](#), emprendimiento provincial de finalización de estudios secundarios para personas de entre 20 y 30 años, que se implementa entre el Ministerio de Educación y la Universidad de La Punta, aprovechando los recursos y especificidades de cada una de estas organizaciones.

En este entorno institucional, y dentro de las características que imponía el Plan, la autora es convocada (en el mes de abril de 2013) como -experta]], para desarrollar el **Módulo de Lenguajes Artísticos y Comunicacionales**, incluido en el Área de Lengua y correspondiente a la primera etapa de estudios.

El propósito de este proyecto es consignar que la elaboración y publicación de estos contenidos, se ajusta a las prácticas realizadas durante el cursado de la Especialización y se convierte en una muestra de las amplias posibilidades que ofrece la modalidad e- learningy/o b-learning para la enseñanza y el aprendizaje en todos los niveles educativos. Tal afirmación intentaremos fundamentarla en el transcurso de este informe.

2. Fundamentación:

¿Cuál es la situación que da origen a este proyecto y quién es el público al que va dirigido?

El Ministerio de Educación de la Prov. de San Luis puso en marcha como política pública del área educativa la implementación de un plan para atender la demanda de adultos jóvenes de entre 20 y 30 años con estudios secundarios inconclusos a fin de que puedan finalizar esta etapa de su formación. Esta situación provoca que muchos jóvenes vean interrumpidas sus posibilidades de progreso al no poder continuar estudios terciarios, técnicos o universitarios y que opten por empleos de baja calificación y escasa remuneración. Por ende, la elaboración de un proyecto posible de ser cumplido por sus destinatarios, que en su mayoría tienen obligaciones laborales y familia a cargo, brinda una respuesta de cómo la educación puede contribuir a la movilidad social y a la mejora en las condiciones de vida de la población.

La situación que da origen a la puesta en marcha del proyecto es que, según datos del gobierno de la provincia de San Luis, una vez abierta la convocatoria, -de acuerdo a registros del 21 de mayo de 2013, el programa de terminalidad educativa Plan 20/30 está conformado por 11.283 postulantes, de los cuales 5.973 tienen la secundaria incompleta y 5.310 han completado sólo la primaria. La mayor cantidad de postulantes pertenecen al departamento Juan Martín de Pueyrredón (52%), en segundo lugar se encuentra el Departamento Pedernera (31%) y en el interior de la provincia existe un 17% de los alumnos que se han preinscripto. En este punto, existía un potencial de 3000 alumnos más al 31 de mayo"¹.

Por lo tanto, se decidió crear 169 Escuelas Públicas Digitales para Adultos, a las que asistirían todos los alumnos del Plan 20/30 distribuidas según la localización de demanda.

Las Escuelas Públicas Digitales son una iniciativa de la provincia de San Luis, enmarcadas dentro de la Agenda Digital, que prevé distintas acciones durante 20 años a partir del año 2006. Los pilares fundamentales de estas escuelas son: personalización, excelencia y uso de las TIC. La personalización está basada en dos elementos fundamentales, el Modelo 1 a 1 y el Diseño Curricular por módulos.

Las EPD para adultos (EPDA) si bien respetan la modalidad presencial: educación por módulos, enseñanza personalizada, autonomía de los alumnos, entre otras cosas, exhiben diferencias relacionadas con los objetivos y los contextos socioeconómicos en los que se localizan. Los alumnos utilizan la PC e Internet para el estudio y aprendizaje, pero manifiestan que su nivel de conocimiento en computación es en promedio bajo. Sin embargo, la EPD adultos cumple sus objetivos utilizando las TIC como herramienta, lo cual permite ir formando habilidades digitales, algo que se logra con la guía y el acompañamiento que realizan los facilitadores de estas Escuelas, docentes que han sido capacitados y formados en la ULP específicamente para desempeñar ese rol. Al tratarse de un modelo de educación

personalizada, la relación entre el docente y el alumno es mucho más estrecha que en las escuelas tradicionales, lo que posibilita que el proceso de aprendizaje sea continuo, profundo y motivador.

¿Por qué se consideró que los entornos virtuales favorecerían la enseñanza y el aprendizaje en este proyecto?

Módulos 1 año	Hs. Reloj		Módulos 2 Año	Hs. Reloj		Módulos 3 Año	Hs. Reloj	
	P.	No P.		P.	No P.		P.	No P.
Lengua I	48	35,5	Lengua II	60	44,5	Lengua y Literatura	48	35,5
Matemática I	48	35,5	Matemática II	48	35,5	Geografía de San Luis	48	35,5
Geografía	48	35,5	Geografía política y socio económica	48	35,5	Matemática III	48	35,5
Técnicas de Estudio	48	35,5	Física	36	27	Economía II	48	35,5
Biología	48	35,5	Sistemas de Información	48	35,5	Derecho Económico	48	35,5
Computación I	48	35,5	Lengua extranjera Ingles II	48	35,5	Sistemas de información contable	48	35,5
Historia	48	35,5	Química	60	44,5	Gestión financiera y cálculo financiero	60	44,5
Educación para la Salud	48	35,5	Historia II	60	44,5	Computación II	60	44,5
Formación ética y ciudadana	48	35,5	Derecho	36	27	Historia de San Luis	36	27
Lengua extranjera Inglés I	48	35,5	Teoría y Gestión de las Organizaciones I	36	27	Lengua extranjera inglés técnico	48	35,5
Educación tecnológica	48	35,5	Sistemas de Información de proyectos y gestión de micro emprendimientos	48	35,5	Teoría y Gestión de las Organizaciones II	48	35,5
Lenguajes artísticos comunicacionales	48	35,5	Economía	48	35,5	Legislación laboral e impositiva	36	27

Por lo anteriormente expresado, se establece, para la enseñanza y aprendizaje de los módulos de este Plan, la modalidad semipresencial.² En el caso del módulo que desarrolló esta autora, se consideraron 48 hs. Reloj Presenciales, y 35,5 hs. No presenciales para su cursado completo.

De todas formas, mostramos aquí en el cuadro anterior, la Estructura Curricular completa de este Bachillerato con orientación en Economía y Gestión de las Organizaciones. Según el criterio clasificatorio de algunos autores, todo proceso mediado por tecnología (educación virtual, e-learning, aprendizaje electrónico), debería estar comprendido en el término *educación a distancia*, considerando solamente aquellas prácticas que reúnan estas características (García Aretio, 2002; pp.40-41):

- «La casi permanente separación del profesor/formador y alumno/participante en el espacio y en el tiempo, haciendo la salvedad de que en esta última variable, puede producirse también interacción síncrona.
- El estudio independiente en el que el alumno controla tiempo, espacio, determinados ritmos de estudio y, en algunos casos, itinerarios, actividades, tiempo de evaluaciones, etc. Rasgo que puede complementarse –aunque no como necesario– con las posibilidades de interacción en encuentros presenciales o electrónicos que brindan oportunidades para la socialización y el aprendizaje colaborativo.
- La comunicación mediada de doble vía entre profesor/formador y estudiante y, en algunos casos, de éstos entre sí a través de diferentes recursos.
- El soporte de una organización/institución que planifica, diseña, produce materiales (por sí misma o por encargo) y realiza el seguimiento y motivación del proceso de aprendizaje a través de la tutoría»

Creemos que la propuesta de este Plan debe estar enmarcada en este modelo, que es el que más se ajusta a su implementación, sobre todo porque sus destinatarios son jóvenes que poseen responsabilidades familiares y laborales, y porque es necesaria una metodología lo suficientemente flexible como para que el estudiante no se sienta desanimado y abandone sus estudios. Bajo esta forma relativamente independiente y autónoma, el estudiante decide cuándo, cómo y dónde estudiar: autonomía de espacios y tiempos de estudio, pero también de control y dirección de su aprendizaje.

Siempre, por supuesto, con el aporte del diálogo abierto en forma presencial o virtual, tomando cuerpo en la enseñanza tutelada, dando forma a la relación entre el que enseña y el que aprende (G. Aretio; 2008), atendiendo a la flexibilidad que necesitan los destinatarios para respetar la diversidad de sus recorridos, habida cuenta de las diferentes formaciones previas existentes en cada alumno.

Podríamos ser un poco más exhaustivos en la clasificación, y denominar a este modelo *b-learning*, ya que se trata de procesos de aprendizaje realizados a través de los sistemas y redes digitales pero en los que se establecen una serie de sesiones presenciales o situaciones que propician el contacto cara a cara (Marsh y otros, 2003).

Las TIC facilitan la elaboración de un conocimiento significativo por parte del alumno, diversifican y amplían las formas de ayuda educativa, mejoran los procesos de seguimiento y

evaluación, favorecen los procesos de comunicación, interacción y construcción conjunta del conocimiento, y promueven formas particulares de regulación del proceso de aprendizaje en forma individual y grupal.

¿Quiénes son los responsables?

Para mejor implementación del modelo, se pensó en las siguientes funciones para los Docentes Facilitadores y Tutores, quienes serían los encargados de acompañar presencial y virtualmente a los alumnos, respectivamente:

Función del docente Facilitador EPDA:

- Orientar en el acceso a los contenidos disciplinares asociados a los diferentes módulos de formación.
- Realizar el adecuado seguimiento del trayecto curricular de los estudiantes.
- Ofrecer fuentes de información vinculadas a los contenidos de los módulos de formación.
- Evacuar dudas de contenido vinculadas a su área de especialidad y su dominio profesional.
- Propiciar el acceso de los estudiantes a las tutorías virtuales.

Función del Tutor Virtual EPDA:

- Evacuar dudas de carácter disciplinar (con respecto a los materiales y recursos incluidos en el Módulo Virtual) de los estudiantes y de los Docentes Facilitadores.
- Propiciar el dialogo y la reflexión orientada a la comprensión de los contenidos disciplinares asociados al plan de estudios.
- Complementar la tarea del docente facilitador, brindando el acceso a fuentes de información especializadas complementarias, vinculadas a los contenidos disciplinares del plan de estudios.
- Orientar al acceso de actividades de aprendizaje que propicien la adquisición de los contenidos del plan de estudios y su comprensión.
- Seguimiento del adecuado desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas.
- Corregir exámenes.

Comentaremos brevemente cómo funciona esta interacción entre Docentes Facilitadores y Tutores Virtuales:

- El Docente Facilitador es quien recibe varias veces por semana, durante varias horas (las estipuladas en el detalle de la Propuesta Didáctica) al estudiante, en forma presencial. Colabora en su ingreso al aula virtual, despeja sus dudas técnicas y su acceso a los contenidos. Sugiere las ocasiones en que puede consultar al tutor virtual quien específicamente es docente de la asignatura. Indica los trayectos más adecuados de sus estudios: organización de días y horarios, aprovechamiento del tiempo, da a conocer cronogramas y calendarios, etc. Informa al estudiante cuándo está debidamente preparado para presentarse en las mesas de exámenes.
- El Tutor Virtual es docente de la asignatura. Acompaña (dentro de horarios estipulados con anterioridad) al estudiante en forma no presencial. Es obligación de este docente, la planificación de Foros y Chats, dispuestos para que el estudiante se presente, despeje dudas, realice preguntas y reflexione sobre los contenidos del Módulo que está cursando, respondiendo a consignas y a distintos —disparadores|| que permitan un aprendizaje significativo de los mismos. Debe satisfacer todo requerimiento de parte del estudiante con respecto a autoevaluaciones y actividades planificadas en el Módulo. Es quien proporciona materiales complementarios o recursos para que el alumno pueda conocer exhaustivamente los contenidos, y es el encargado de corregir las producciones integradoras, si existieran, para definir su acceso o no al examen final.

3. Aspectos tecnológicos y entorno/s de desarrollo

¿Cómo se organizó el desarrollo de contenidos?

Para cubrir a la totalidad de los estudiantes inscriptos, se llevaron a cabo una serie de estrategias pedagógicas con la intención de no dejar ningún aspecto de lado.

- En primer lugar, se convocó a una serie de —expertos|| en cada una de las áreas y de las asignaturas de la orientación propuesta, con la intención de que se convirtieran en los autores de los contenidos digitales de las mismas. Todos ellos, docentes con amplia experiencia frente a aula y también con la suficiente formación en tecnología educativa.
- Luego se pasó a la etapa de Diseño Curricular, respetando los NAP (Núcleos de Aprendizajes Prioritarios) en vigencia de cada una de las asignaturas, y realizando las adaptaciones curriculares necesarias para alumnos con NEE (Necesidades Educativas Especiales).
- Se desarrollaron los contenidos en lenguaje de autor en ExeLearning.
- Se construyó un repositorio de objetos de aprendizaje de contenido abierto.
- Se contó con el apoyo de desarrolladores multimediales para los casos en que fuera necesario y para unificar la imagen institucional.
- Se investigó sobre software para NEE (Necesidades Educativas Especiales), y se dispusieron reglas para convertir a audio todos los documentos, de tal forma que los no videntes pudieran acceder a todos los contenidos.

4. Propuesta didáctica:

Carrera: Bachiller en Economía y Gestión de las Organizaciones (resolución provincial n° 259 me 2011) Módulo: lenguajes artísticos y comunicacionales ubicación en el plan de estudio: 1er. Año

Objetivos generales:

Dar respuesta a los cambios socioculturales sucedidos en el campo del lenguaje artístico y comunicacional, formando espectadores críticos y productores de objetos artísticos significativos. Originar aprendizajes significativos al gestar y explorar procesos creativos. Presentar la riqueza de la imagen, sin descuidar el valor de la comunicación humana.

Fundamentación:

Los contenidos del módulo proponen el fortalecimiento de la capacidad de comprensión de las artes y la comunicación, sus significados y funciones según los contextos, teniendo en cuenta que en la producción y comprensión de los textos incide la articulación de los diferentes códigos (verbal, icónico, sonoro).

Identificar lenguajes y reconocer roles vinculados con los mismos, en el marco de cada contexto sociocultural, permitirá a los estudiantes problematizar y apreciar los fenómenos artísticos y comunicacionales, advirtiendo especialmente el grado de inserción de los mismos en la vida cotidiana y valorizándolos como elementos constitutivos del patrimonio cultural.

Comprender el significado de las producciones (audiovisuales, plásticas, teatrales, musicales u otras) desde el lugar del que las produce y del que las recibe le brinda al joven una mejor posibilidad de comprensión e interpretación del mundo.

Reconocer el sentido profundo de las formas en las que se representan ideas, valores, sentimientos y emociones individuales y colectivas permitirá a los/las estudiantes detectar la articulación de dichas producciones con las dimensiones sociales, culturales, históricas, económicas y religiosas del contexto.

El análisis sistemático facilitará a los alumnos y las alumnas el acceso permanente a sistemas simbólicos integrados, aplicando instrumentos de análisis que le aseguren amplitud crítica y valoración personal, en su propio entorno y en otros contextos.

Enfoque del área:

Los procesos creativos nos brindan posibilidades de desarrollar y estimular nuestra inteligencia. Los diversos y múltiples lenguajes que el hombre utiliza para realizar estos

procesos, así como los distintos sistemas de representación, nos acercan a profundas posibilidades de que el mismo efectúe aprendizajes significativos, no sólo como espectador de la realidad, sino como productor, resignificándola y convirtiendo conceptos en realizaciones diversas.

Concentraremos nuestra mirada en el lenguaje audiovisual, partiendo de la riqueza significativa de la imagen (fija y en movimiento), intentando profundizar paso a paso sobre el significado de este lenguaje, sus características, las formas de decodificarlo y también de construir mensajes, sin dejar por eso de atender a la importancia de la semiótica en la comunicación humana. Prestaremos especial atención a la singularidad del intérprete de esos signos generados en todo lenguaje, y a la diversidad en la recepción de los mismos.

Justificación del enfoque:

Como expresáramos anteriormente, todo discurso se resignifica con las lecturas que se hacen del mismo: la producción y la recepción son actividades que participan en la constitución del sentido de una obra artística; cuando esos discursos se encuentran con el destinatario, se completa el proceso de producción de sentido.

Leemos o interpretamos una publicidad, un film, un video, una obra plástica, a partir de nuestro horizonte de experiencias. Ampliar ese horizonte es aprender a ver más, y es interesante que ese hecho aparezca en la formación escolar.

Consideramos que la escuela debe dar respuesta a los cambios socioculturales que se producen, haciendo necesario el abordaje del Lenguaje audiovisual como objeto de estudio.

Intentaremos concretar un aprendizaje sobre cada uno de los medios de expresión: cine, teatro, cómic, publicidad, televisión, radio, videos, etc., como espectáculo, como industria, como fenómeno sociológico, como medio fundamentalmente artístico y comunicacional.

Los medios no solamente re-presentan a la realidad, sino que fundamentalmente construyen sentido, por lo que es importante formar espectadores críticos, que puedan encontrar las marcas narrativas en relación con el objeto o suceso representado.

Conceptos clave:

Creación – comunicación - interpretación – producción –significado

Metodología de estudio:

El documento oficial nos relata que —El módulo está diseñado para que los jóvenes y adultos naveguen libremente por los diferentes contenidos y realicen en forma autónoma las actividades de aprendizaje y autoevaluación. Durante el proceso contarán con el apoyo de un

docente facilitador presencial y de un docente tutor virtual por área de especialidad]].

Tal como nos refiere Salinas (2003) los alumnos en contacto con la tecnología educativa, y en especial con los entornos virtuales se benefician de muchas maneras. El autor nos dice que se deben llevar a cabo acciones educativas que tengan que ver con selección, utilización y organización de la información, y ése es nuestro cometido. Por supuesto, somos conscientes de que sus escenarios de trabajo se dividirán entre la presencialidad en las EPDA y sus hogares, puestos de trabajo, etc., pero se intenta que el apoyo y la orientación que reciba en cada situación (ver Función del Docente Facilitador EPDA y Función del Tutor Virtual EPDA) le otorguen la suficiente flexibilidad para ir variando de ser un alumno presencial a serlo a distancia y a la inversa.

Estos docentes, incluyendo al autor de cada uno de los Módulos que conforman el plan completo de este Bachillerato para adultos, son los encargados de establecer los lazos necesarios entre los alumnos y los contenidos, valiéndose de los recursos tecnológicos y coordinando lo que ocurre en las instancias presenciales, con las acciones educativas mediadas por TIC.

Un modelo que elige un soporte digital, debe contar con una metodología pedagógica específica, así como la tutoría integral y la comunicación multidireccional. De la misma forma, los aspectos organizativos y estructurales deben responder a esta metodología (G. Aretio y otros; 2007).

Este curso, tendrá una duración de cuatro semanas, y se desarrollará de la siguiente forma:

- ❖ en lo posible, el alumno deberá recorrer las Unidades 1 y 2, durante la primera semana, realizando las actividades correspondientes³.
- ❖ luego destinará una semana a la Unidad 3, y le dedicará las dos semanas restantes a la Unidad 4, incluyendo la Producción Integradora.

Vale la pena resaltar que el MDM detallado en los párrafos siguientes, respeta absolutamente el desarrollo del curso efectuado por la autora, integrando los elementos multimediales necesarios para facilitar las pautas pormenorizadas en la página 13 ([Metodología de Estudio](#))

Debemos también aclarar que esta autora se comprometió a desarrollar su tarea de diseño del Módulo de Lenguajes artísticos y comunicacionales, **respetando todas las pautas de elaboración de un MDM (Material Didáctico Multimedia)**⁴, aprendidas durante el transcurso del Seminario de Producción Multimedia, a cargo del profesor Marcelo Aceituno, en la Especialización (EDEV).

De tal manera, intentaremos realizar un análisis detallado de este desarrollo, como ha sido enseñado en la oportunidad de cursado de ese Seminario.

Contenidos:

Unidad 1: Lenguaje y Cultura

- 1.1: El lenguaje como conformador de la cultura
- 1.2: Lenguaje: tipos y funciones
 - 1.2.1: Lenguaje no verbal
- 1.3: Percepción
- 1.4: Apreciación del arte: sustancia, forma y técnica
 - 1.4.1: Experiencia de la apreciación artística
- 1.5: Función sociocultural de la imagen: pequeño recorrido histórico

Unidad 2: Los Sistemas de Representación

- 2.1: Sistema de representación Visual
- 2.2: Sistema de representación Auditivo
- 2.3: Sistema de representación kinestésico

Unidad 3: Lenguaje, Medios y Comunicación

- 3.1: Comunicación
 - 3.1.1: El modelo de Jakobson: mensaje, canal, emisor, etc.
- 3.2: Clasificación de los Medios de Comunicación
 - 3.2.1: Los medios, su símbolo, sus capacidades
- 3.3: Comunicación audiovisual
 - 3.3.1: Morfología, estética, sintaxis, semántica, didáctica
- 3.4: Discursos audiovisuales
 - 3.4.1: Cine
 - 3.4.2: Video
 - 3.4.3: Televisión
 - 3.4.4: Publicidad
 - 3.4.4.1: Publicidad en internet
 - 3.4.5: Notas sobre internet

Unidad 4: Producción

- 4.1: Elementos para la producción
 - 4.1.1: Nivel narrativo y estructura dramática
 - 4.1.2: El guión multimedia
 - 4.1.2.1: Estructura y desarrollo del relato
 - 4.1.3: Fotografía y cine
- 4.2: Proceso de producción
 - 4.2.1: Campo conceptual
 - 4.2.2: Campo procedimental
 - 4.2.3: Campo ofimático
 - 4.3.3: Taller de producción
 - 4.3.3.1: Ejemplos
- 4.3: Producción integradora

Fuentes:

- MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION DE LA NACION; CONSEJO FEDERAL DE CULTURA Y EDUCACION; CONTENIDOS BASICOS COMUNES PARA LA EDUCACION POLIMODAL; Lenguajes artísticos y comunicacionales ; República Argentina; Febrero de 1997.
- Landau, Erika (1991) El vivir creativo. Herder, Barcelona. Pp. 23-60
- La producción audiovisual como estrategia didáctica (Módulos 1 y 2) Educ.ar, Ministerio de Educación, Rep. Argentina, 2010.
- El mundo en un telar de imágenes. Portal educ.ar <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/debate/el-mundo-en-un-telar-de-imagenes-.php>
- Daniel Goleman,. —La inteligencia: una visión revolucionaria||, en *El espíritu creativo*, Buenos Aires, Javier Vergara Editor, 1992, págs. 91-102.
- Módulo del taller Creatividad y Nuevas tecnologías, del máster Comunicación y nuevas tecnologías educativas, del ILCE <http://cecte.ilce.edu.mx/programa.htm>
- Sabiduría.com <http://www.sabiduria.com/liderazgo/category/reflexiones/page/3/>
- Waisburd, G., Creatividad y transformaciones, México, Trillas, 1996.
- Lenguaje Audiovisual, un universo de sentidos; Ministerio de Educación ciencia y tecnología, INCAA, República Argentina, 2005.

- Media; Ministerio de Educación, Gobierno de España.
<http://recursostic.educacion.es/comunicacion/media/web/>

Es necesario e importante aclarar, que tal como se ha relatado, el diseño primigenio se realizó en ExeLearning, y que luego, los desarrolladores multimediales de la institución, se encargaron de alojar estos contenidos en un LMS (la plataforma elegida), **cambiando algunos elementos del formato, con la intención de unificar el aspecto estético de todos los módulos. He aquí al Módulo publicado:**

<http://contenidosdigitales.ulp.edu.ar/exe/lenquaie-artistico/index.html>.

El análisis que realicemos, entonces, será fiel al primer diseño, es decir el realizado por esta autora en ExeLearning, en los casos que corresponda a diseño textual, y en otros al Módulo ya publicado digitalmente.

5. Análisis detallado del módulo:

¿Qué pautas se siguieron para la selección y aplicación de los elementos de edición y los materiales multimedia?

Texto

Los valores gráficos que intentamos sostener fueron: la legibilidad, la claridad, la estética y la función. En cuanto a este último término, se establece que la funcionalidad de la tipografía, por ejemplo, cumplirá cabalmente con su objetivo, si obtiene un contacto inmediato con el receptor, que leerá con mayor facilidad y fluidez, aquello que está mejor preparado para ser leído (Esparza González, 2007). Además estuvimos atentos a las funciones de connotación y denotación de la letra, como signo y como símbolo.

Teniendo en cuenta que nuestro texto es de carácter informativo y se trata de un elemento didáctico, para la condición de Legibilidad y Claridad del mismo, hemos elegido a la fuente Verdana, que se encuentra dentro de la familia Sin (o Sans) Serif, porque los tipos de esta familia logran un mayor rendimiento para la lectura en pantalla, sus bordes son netos, menos confusos, se distinguen velozmente, y son aplicables para grandes bloques de información, utilizando el tamaño de 3 (12 p.).

Sumamos a ello la utilización de las variantes Mayúscula, Negrita o Itálica, para atraer su atención en determinadas ocasiones, ya sea por criterios de jerarquización (Títulos), o ya sea por propiedad de autoría de los textos citados (generalmente se relaciona la Itálica con el lenguaje verbal, lo que además de connotación de la fuente determina su denotación, su significado icónico).

Agregamos además el factor estético a esta edición con el agregado de diferentes colores. En este caso, el verde, y el naranja, son colores complementarios adyacentes desde el punto de vista plástico, lo que implica una —amigable convivencia|| entre los dos (sin tomar ninguno excesivo protagonismo desplazando a los otros). El color azul que aparece en los enlaces, es por defecto, una convención de hipertextualidad que utilizan los ordenadores, por lo tanto no fue una decisión nuestra.

Ejemplo:

¡Tengo una idea!
**¿Cómo voy a concretarla en mi video? (podrán
consultar todo lo necesario en este [sitio web](#))** -

Primer Paso: Voy a elegir si prefiero:

- Realizar un spot publicitario utilizando alguno de los [funciones del lenguaje que se utilizan en publicidad](#), en lo posible con una actitud crítica, tal como muestra el [Ejemplo 3](#)
- Ponerle imágenes a un tema musical, realizando un [video clip](#) (clickeandotenés un video explicativo) original (con imágenes fijas, dibujos, palabras, o imágenes en movimiento)
- Realizar un video con formato de cortometraje (debe rondar como máximo los 20 m. de duración)
- Realizar una narración auditiva o un radio/teatro (la misma duración que en el ejemplo anterior)

Segundo Paso: Una vez que haya realizado mi elección:













- Desarrollaré la idea y le daré forma de historia respetando la [estructura dramática](#) de la misma
- Elegiré un formato de [guión](#) para organizar mis secuencias o diapositivas (en el caso por ejemplo del video clip o de la historia en audio)
- Volcaré mi historia respetando tiempos, imágenes, momentos del sonido o canción, etc.

Imágenes

En épocas más remotas, en las bibliotecas o centros especializados de guarda y consulta de documentación, el soporte era el protagonista principal de dichos documentos. Luego ese protagonismo fue pasando al contenido, y en estos momentos ya se habla del protagonismo del **acceso al contenido**. El soporte físico puede estar muy lejos de nuestro dispositivo. Los textos impresos, ahora se han convertido y condensado en una pantalla (tal como en los e-books o libros electrónicos), y se ha establecido una dialéctica entre esa imagen y el texto, que se extiende a todo el lenguaje hipermedial. El triunfo, de esta forma, se le atribuye a la imagen, y a esta nueva racionalidad.

Por ello, es fundamental aclarar que en este apartado, hablaremos de gramática visual, de distribución espacial del texto, y de la combinación de ambos lenguajes (gráfico y visual), en productos didácticos llamados gráficos bimedia.

En reglas generales Hicks y Essinger (1991)⁵ designan algunas razones importantes para incluir imágenes dentro de los materiales didácticos, a saber:

-  -para presentar la estructura y el orden de las cosas
-  para centrar la atención de los usuarios
-  para ayudar a los usuarios a percibir y asimilar la información
-  para estimular el interés
-  para ayudar a navegar por el sistema
-  para confirmar interacciones
-  para clasificar y distinguir hechos
-  para manifestar la importancia relativa de distintos hechos
-  para reducir la cantidad de lenguaje escrito
-  para simbolizar y representar hechos
-  para estimular el reconocimiento y el recuerdo
-  Para dar un estilo apropiado al tipo de usuario y a las tareas que deben hacerse. ||

Las imágenes -per se|| abstraen y sintetizan conceptos, mientras que las imágenes -per accident||, se utilizan en forma ilustrativa. Veamos sus características en detalle en este cuadro:

imagen didáctica "per se"	Imagen didáctica «per accident»
INTENCIONAL	CASUAL
Fue preconcebida expresamente para un determinado fin	El autor la re-contextualiza para que cumpla funciones ilustrativas, aunque su origen responde a cualquier otro fin
Simboliza, construye un conocimiento	Ilustra, enseña, muestra o motiva.
Función expresiva: enuncia una idea	Función representativa: presenta una realidad de modo análogo
Generalmente representada con esquemas y gráficos sintéticos, de poca iconicidad	Generalmente presentada mediante fotografías o ilustraciones realistas, de mucho nivel icónico.

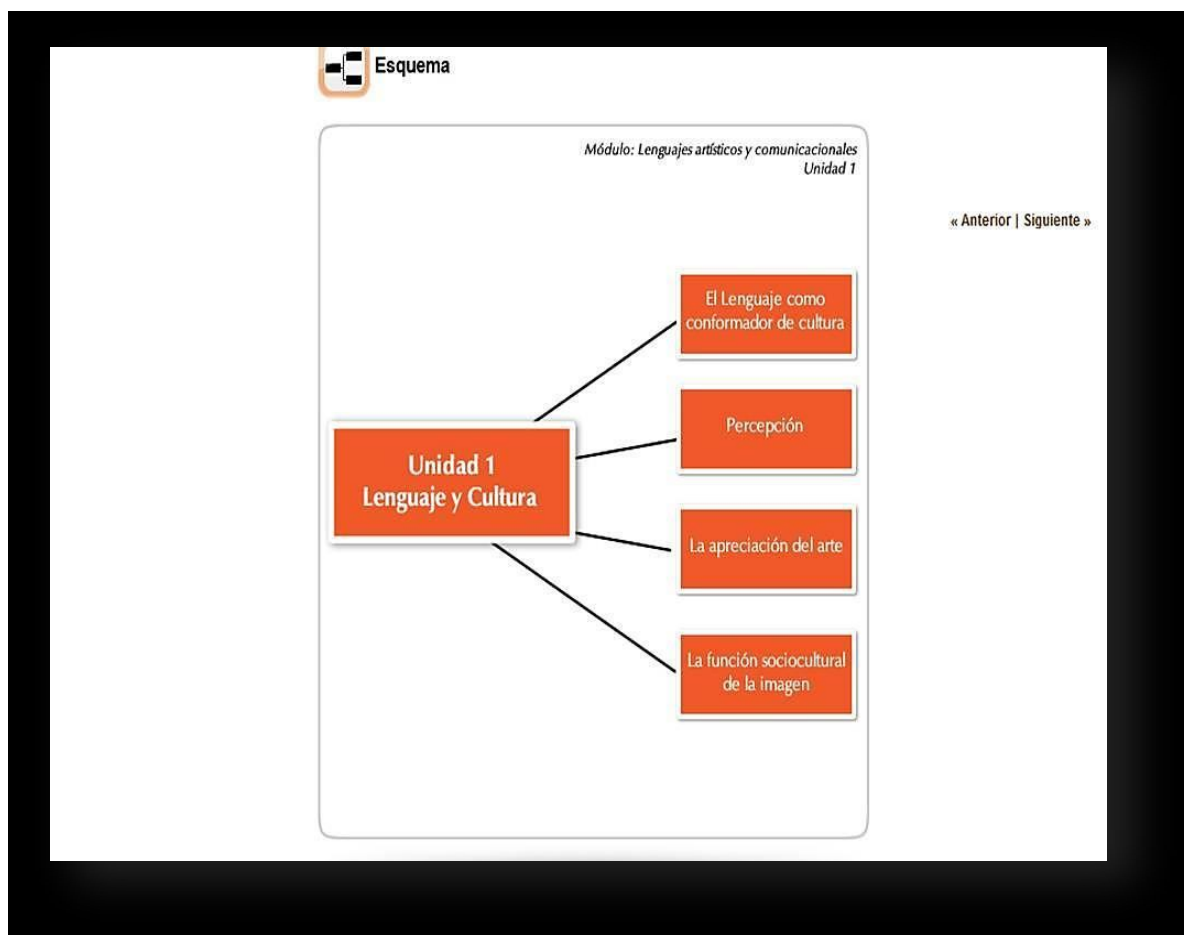
(MDM Seminario de Producción Multimedia, Prof. M. Aceituno, UNQ., 2013)

Pero una primer aproximación hacia la utilización de las imágenes en textos didácticos, dividiría en dos grandes grupos, mencionados por Prendes Espinosa (1995)⁶: imágenes –per se|| e imágenes –per accident||.

Ejemplos:

La primer imagen, es de carácter –per se||, y se trata de un organizador gráfico, diseñado con el fin de mostrar al alumno los apartados contenidos en la Unidad 1.

Imagen 1:




En la segunda imagen, el cuadro elegido es una imagen –per accident||, y fue puesto simplemente con una intención motivadora: el camino que se muestra ante nuestros ojos, puede ser quizás una metáfora que indica lo que quede por recorrer del Módulo, a los alumnos desde ese momento en adelante. Los colores alegres invitan a descubrirlo y transitarlo.

Imagen 2:

Unidad 2: Los sistemas de representación
Unidad 3: Lenguaje, medios y comunicación
Unidad 4: Producción
Referencias

Los contenidos de este módulo apuntan a que puedas convertirte en un espectador y un productor crítico responsable de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales.



Para ello, nos dedicaremos primero a reforzar tus conocimientos de la lengua verbal, reconociendo diferentes situaciones de comunicación lingüística.

1. Dentro de este mismo espacio, llamado Lenguaje y cultura, daremos una rápida mirada al **lenguaje no verbal**, teniendo como eje al cuerpo humano, y luego a las **características perceptivas**, elementos fundamentales para completar nuestras posibilidades de evaluación de una manifestación artística.
2. Habiendo dejado en claro éstas posibilidades podremos saber qué ponemos en juego cuando **apreciamos el arte**, considerando además a la función sociocultural de la imagen a través de los

Se incluyen además, otras imágenes, que según los distintos autores, podrían incluirse como informativas (función vicarial, informativa y explicativa), catalizadoras de experiencias (nos van a ayudar a organizar la realidad), o, de acuerdo a una clasificación anterior del mismo autor, Rodríguez Diéguez (1977), podrían llamarse de Facilitación redundante, ya que su función es reforzar los conceptos vertidos en el texto.

Ejemplos:

PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO

Módulo. Lenguajes Artísticos y Comunicacionales

Unidades del Módulo

Unidad 1: Lenguaje y Cultura

Contenidos Unidad 1

El lenguaje como conformador de la cultura

Lenguaje: Tipos y funciones

Percepción

Apreciación del arte: Sustancia, forma y técnica

Función sociocultural de la imagen: pequeño recorrido histórico


¿Qué sabía?, ¿Qué aprendí?

Autoevaluación Unidad 1

Resumen de la Unidad 1


Unidad 2: Los sistemas de

El lenguaje como conformador de la cultura




1

Lenguaje: Tipos y funciones




2

Percepción




3

Apreciación del arte: Sustancia, forma y técnica




4

Función sociocultural de la imagen: pequeño recorrido histórico






5

¿Qué sabía?, ¿Qué aprendí?



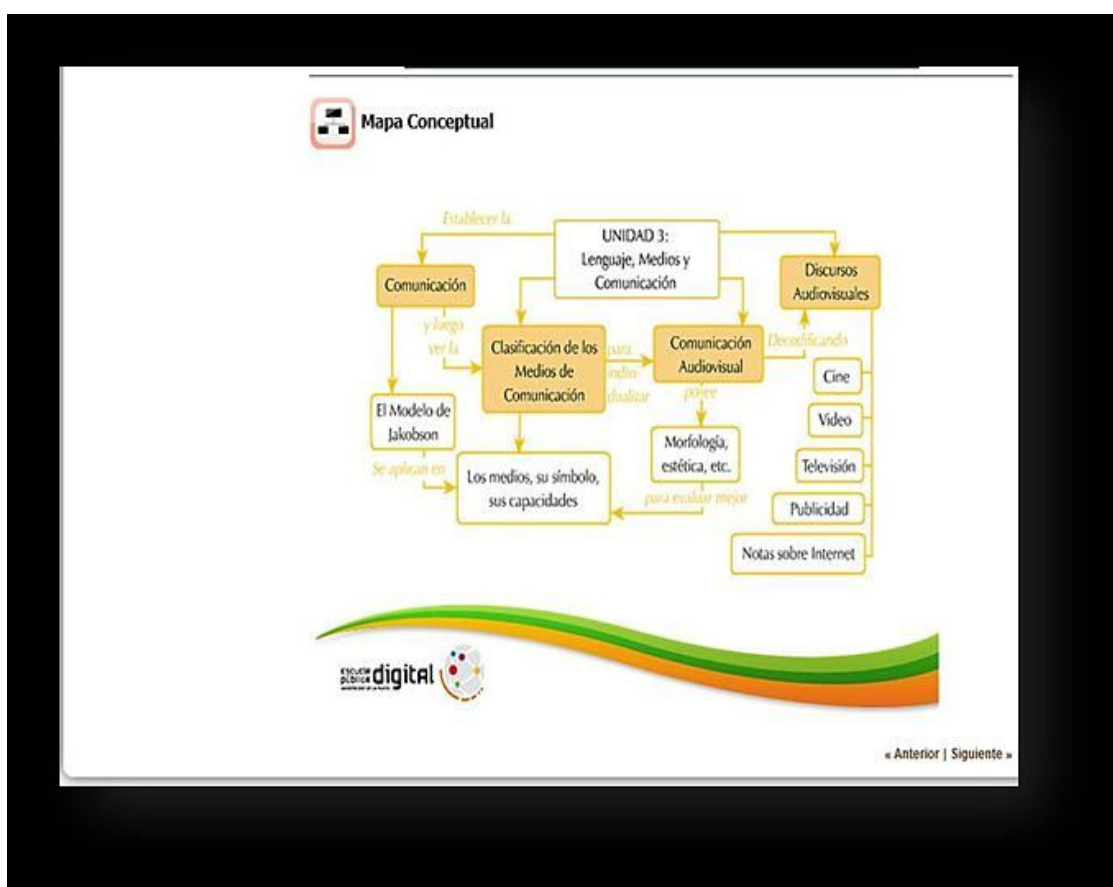
6

MEDIOS	SÍMBOLOS	CAPACIDADES
<p>Libro de texto</p>  <p>Prensa</p> 	<p>Lenguaje verbal escrito e icónico (imágenes visuales fijas).</p>	<p>Facilita la retención de información (adquisición de conocimientos).</p> <p>Estimula la reflexión y la atención.</p> <p>Desarrolla capacidades de abstracción.</p> <p>Expectativa de aprendizaje (actitud de esfuerzo).</p>
<p>Cine</p> 		<p>Modela los sistemas de</p>

Justamente, al tratarse de un Módulo que intenta dar a los alumnos un panorama bastante claro sobre los elementos del Lenguaje Visual, se ha intentado tener en cuenta a todos los elementos que componen la gramática visual, la sintaxis (forma, color, equilibrio) y la semiótica de la imagen (su significado e iconicidad), así como también se intentó respetar las leyes de Percepción Visual en todo el desarrollo del Módulo.

En cuanto a la integración de medios (en este caso textos e imágenes) como se trata de un elemento sustancial en la comunicación multimedia, se intentó incluir varios de sus recursos didácticos, como son, los mapas conceptuales, las infografías, los cómics, etc.

Ejemplos:



PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO

Módulo. Lenguajes Artísticos y Comunicacionales

Unidades del Módulo

Unidad 1: Lenguaje y Cultura

Resumen de la Unidad 1

Unidad 2: Los sistemas de representación

Unidad 3: Lenguaje, medios y comunicación

Contenidos Unidad 3

Comunicación:

El modelo de Jakobson: mensaje, canal, emisor, etc.

Clasificación de los medios de comunicación

Comunicación audiovisual

Discursos Audiovisuales

Qué sabía? Qué aprendí?

Autoevaluación 3

Resumen de la Unidad 3

Unidad 4: Producción

Referencias

Retomamos también ahora otro concepto que ya viste en Lengua I: Comunicación. Repasaremos algunos conceptos básicos al respecto, solamente para tomar de ello lo que sea importante en este momento para nuestra visión: la comunicación en los medios audiovisuales

La comunicación es el Proceso de transmisión de información de un emisor (A) a un receptor (B) a través de un medio (C). En la transmisión y la recepción de esa información se utiliza un código específico que debe ser "codificado", por el emisor y "decodificado" por el receptor". Proceso de interacción social basado en la transmisión de mensajes. Es decir tiene que existir diálogo entre el emisor y receptor.

El diagrama ilustra el modelo de comunicación de Jakobson. A la izquierda, un emisor (A) con una burbuja de pensamiento que dice "Idea a comunicar" realiza el proceso de "Codifica el mensaje". En el centro, el "MENSAJE" viaja a través del "CANAL". A la derecha, un receptor (B) realiza el proceso de "Decodifica el mensaje" y obtiene una "Idea obtenida y respuesta". Una línea curva superior indica el "Feed - Back". Debajo del canal, se muestran "Barreras" y "Ruidos" que afectan la transmisión, con un "CONTEXTO" compartido entre emisor y receptor. En la base, se indica que tanto emisor como receptor utilizan "CÓDIGOS".

Lenguajes Artísticos y comunicacionales **Elementos para la producción**

PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO

Módulo. Lenguajes Artísticos y Comunicacionales

Unidades del Módulo

Unidad 1: Lenguaje y Cultura

Resumen de la Unidad 1

Unidad 2: Los sistemas de representación

Unidad 3: Lenguaje, medios y comunicación

Unidad 4: Producción

Contenidos Unidad 4

Elementos para la producción

Nivel narrativo y estructura dramática

El guión Multimedia

Fotografía y cine

Proceso de producción

Producción Integradora

¡Hola! qué bueno será poder conocer esto!

Tengo ganas de empezar pero no sé cómo ni con qué

¿Cómo podremos organizarnos para poder elaborar una producción audiovisual?

¡Quédense tranquilos! Va a ser muy fácil!!!

¡Sigamos adelante!

Conocimiento previo

Para realizar la Producción Integradora necesitarás

- Conocer los elementos teóricos que la van a sustentar
 - La estructura dramática
 - El Guión Multimedia
 - Los planos en la fotografía y en el cine

Y luego nos conduciremos hacia el Proceso de Producción, en dónde aprenderás a utilizar algunas herramientas audiovisuales que te permitirán obtener un producto del que puedas estar orgulloso!

Audio o Sonido

Me gustaría citar la misma frase que en su momento consignó el profesor M. Aceituno en su MDM, pues ilustra y resume el uso del sonido como elemento didáctico: *La música puede dar nombre a lo innombrable y comunicar lo desconocido (Leonard Bernstein)*. Yo agregaría que la definición es extensiva al sonido en general, por supuesto.

Según Arraya (2004:1), el Lenguaje Sonoro tiene las siguientes características:

- El lenguaje sonoro es fugaz. Dura exactamente el tiempo de emisión.
- Es instantáneo.
- Es huidizo. No se lo puede retener para volver a escuchar o entender. La audiencia tiene poco poder de retención, por ello en la producción se recomienda la redundancia o repetición.
- Es rápido. Inmediato, la emisión es simultánea con la recepción.
- Es económico. El costo mensaje / receptor es más barato cuanto mayor sea la difusión.
- Amplitud de cobertura. Tiene la posibilidad de llegar a muy diversos lugares al mismo tiempo.
- Unisensorialidad. Se recibe a través de un solo sentido (el oído).
- Bidireccionalidad. Posibilita el diálogo entre el comunicador y la audiencia.

Siguiendo además con las pautas obligatorias de la integración del sonido con el texto, que conducen a la producción y comunicación del mensaje, en el caso particular de este Módulo, se sumó el cometido de transformar **todo** texto en audio para que pudiera ser accesible a alumnos con NEE (Necesidades Educativas Especiales), en particular no videntes o con visión restringida.

Las ocasiones en que el sonido se encuentra presente en nuestro Módulo son varias y variadas, a saber:

- Integración de [sonido y texto](#).
- Integración de [imagen, música y sonido \(locución\)](#)
- Integración de [imagen y música](#)

- Integración de [imagen y efectos sonoros](#)
- Integración de [texto, imagen y efectos sonoros](#)

Debemos aclarar, que hablamos en estos casos, de montajes, animaciones flash o videos realizados ex profeso con la intención de dinamizar los discursos, y de respetar los usos sociales y culturales del grupo al que están destinados. Se trató de respetar las pautas indicadas por Arraya (2004:13) con respecto a la producción de mensajes sonoros:

- Claridad. Predominio del sentido lógico. No usar abreviaturas. Utilizar frases cortas.
- Valorar la reiteración y redundancia.
- Utilizar un lenguaje usual, comprendido por la mayoría de las personas.
- Evitar las oraciones subordinadas. Lo concreto en forma activa y presente.
- Utilizar palabras descriptivas. Hiperrealismo.
- Representar el ritmo del mensaje hablado. Valorar la espontaneidad y las frases populares.
- Respetar la perspectiva del auditorio hablando a todos en términos genéricos o a cada persona si se quiere intimidar.
- Procurar jugar con elementos que rompan la linealidad del mensaje.

En algunos otros casos, se utilizaron voces robotizadas de programas como Text Aloud , Text Speech o Loquendo, para transformar el texto en audio. En otros casos, esta autora fue quien realizó esa tarea, siguiendo pautas técnicas:

- ❖ La confección de un Guión Técnico (visual, literario y sonoro).
- ❖ El montaje sonoro (teniendo en cuenta superposiciones, yuxtaposiciones, fundidos, etc.).
- ❖ La edición de audio en programas como Audacity, teniendo en cuenta el formato de archivos, la calidad de sonido, etc.
- ❖ La integración con imágenes.

Sintetizando, se han tratado de considerar : la inclusión de elementos sonoros en el uso didáctico, las características de los distintos códigos expresivos: la voz, la música, los ruidos, los efectos de sonido y el silencio, la complejidad de adecuación que requieren los textos escritos para convertirse en discursos orales, los vínculos existentes entre la música y el

lenguaje verbal, el guión y el montaje sonoro y los factores que intervienen en la configuración de la calidad del audio digital⁷.

Video

Como dice Marina Gergich⁸ -el video es uno de los recursos didácticos más motivadores:

- ✓ utiliza la creatividad empleando más de un canal perceptivo,
- ✓ facilita la comprensión, la síntesis y la retención de la información,
- ✓ explica aquellos eventos temporales de las acciones, narraciones o historias que sólo se pueden asimilar a través de la imagen en movimiento,
- ✓ es controlable y reduce la cantidad de texto,
- ✓ favorece la exposición de contenidos complejos que con otros medios resultaría de muy difícil descripción
- ✓ permite mostrar hechos o procedimientos que requieren una representación dinámica, secuencial y contextualizada,
- ✓ el realismo de sus registros fortalece la sensación de autenticidad y de credibilidad apoyada en la concreción que caracteriza al medio audiovisual||

Autores como Cabero Almenara, Castaño Garrido y Romero Tena (1995) aportan funciones del material audiovisual como instrumento de evaluación y alfabetización digital, así como recurso para la construcción del aprendizaje significativo.

Fundamentalmente, creemos que su gran valor didáctico reside en que condensa las virtudes de varios lenguajes: el verbal, el visual, el sonoro, el de las imágenes en movimiento, formando una trama de recursos expresivos que permiten al espectador fusionar sensaciones.

En nuestro caso en particular, hemos intentado mostrar más de una combinación de esos recursos, con la intención de aprovechar todas y cada una de las estrategias cognitivas que pueden generar, a saber, a modo de ejemplo:

[Integración de texto e imagen:](#)

El editor de video en línea Animoto, nos permitió colocar imágenes fijas, pero que se suceden dinámicamente gracias a las posibilidades de edición, agregando dimensiones

espaciales y temporales que refuerzan y complementan la presentación de los textos, que en este caso es informativa.

El sonido (música) agregado al texto e imagen, proporciona la complementariedad necesaria para acompañar y reforzar la comprensión y memorización del texto. Según Copland⁹, la música sirve a la imagen del siguiente modo:

- ❖ Crea una atmósfera más conveniente de tiempo y de lugar.
- ❖ Subraya refinamientos psicológicos: los pensamientos no expresados de un personaje o las repercusiones no vistas de una situación.
- ❖ Sirve como una especie de fondo neutro.
- ❖ Da un sentido de continuidad.
- ❖ Sostiene la estructura teatral de una escena y la dota de un sentido de finalidad

Integración de voz, imagen y sonido:

Siguiendo las pautas mencionadas en el apartado de Audio o Sonido, se adicionó la locución en reemplazo del texto, considerando que en este caso se trataba de la bienvenida al Módulo, y que era indispensable crear un lazo de aparente —presencialidad||, aprovechando el acompañamiento y la identidad que podía otorgar la voz humana.

Integración de texto, imagen, sonido y voz:

En casos como el ejemplificado, lo que se intentó fue corresponder a los contenidos presentados (en este caso Sistemas de Representación), intensificando la eficacia comunicacional, y presentando una correspondencia de *paralelismo* en las que imagen, texto y voz refuerzan al mensaje redundante.

Cabe mencionar, que aquí se utilizó el editor en línea We Video y en otros casos el Microsoft ExpressionEncoder, sumando por supuesto al programa Audacity para el caso de voz y sonido (música).

Presentaciones editadas en forma de video:

Si bien este ejemplo podría ser analizado desde el apartado de Interactividad, haremos mención en este caso a que se aprovecharon las posibilidades de edición de un programa como Prezi para incluir música, voz, imagen y texto en un mismo espacio, que además es interactivo e iterativo, cualidad que permite reforzar estrategias cognitivas al permitirnos volver sobre nuestros pasos inmediatamente y continuar luego con el recorrido en el punto

abandonado anteriormente, saltarnos los pasos que deseemos, etc.

[Una mención a las animaciones:](#)

Recordamos que –la animación (Flash) es película o serie de animación que es creada con Adobe Flash o un programa de animación similar y a menudo se distribuye en el formato de archivo SWF. El término animación Flash no sólo se refiere al formato de archivo, sino a un cierto tipo de movimiento y estilo visual.||¹⁰

Es importante relatar en esta mención, que sobre las presentaciones preparadas por la autora, los diseñadores web de la institución, elaboraron animaciones flash como la del ejemplo, agregando efectos sonoros y/o visuales. En casos como [éste](#), por ejemplo, la animación además es interactiva, permitiendo al alumno seguir la secuencia ordenada numéricamente, para dar respuesta a los interrogantes.

Luego, desde ya, están todos los recursos en video, extraídos de la web con intenciones didácticas, ya sea para [ejemplificar](#), para [motivar](#), para [detonar interrogantes](#) y cuestionamientos o para [explicar detalladamente un tema](#).

Interactividad

No podríamos decir que una construcción multimedia está completa, si no existiera el elemento clave que incluya acciones bidireccionales tanto como resultados obtenidos en ese proceso, cual es *la interactividad*.(MDM Seminario de Producción Multimedia, UNQ, Bernal, 2013)



La mente humana siempre estuvo preparada para funcionar en forma secuencial, y realizando asociaciones: en la escritura y en la lectura, tanto el escritor como el lector realizan disgresiones mentales o se pierden en pensamientos relacionados con la cuestión que se trata.

La hipertextualidad ha venido a imitar estas interrelaciones y a agregar nuevas posibilidades, que hacen que el lector pueda saltar de un discurso al otro de acuerdo a sus

necesidades, sin perder el hilo narrativo , dándole autonomía y el control de la información.

-D.A. Norman describió en 1986 el proceso de interacción en varias etapas:

- El usuario determina la intención de alcanzar un objetivo.
- El usuario convierte esta intención en una acción que ejecuta efectivamente (por ejemplo, pulsa una tecla o hace clic sobre una opción de la interfaz).
- La acción produce una serie de cambios en el sistema del ordenador, que el usuario percibe e interpreta.
- El usuario evalúa si estos cambios son favorables para la consecución del objetivo propuesto.||

(Norman, 1986 en Monjo, 2001:6)

Hemos intentado que el alumno pueda realizar todo tipo de interacción, en el módulo publicado, es decir, exploratoria (con los contenidos que no pueden editarse ni modificarse), y manipulativa (modificar algunos aspectos, por ejemplo en el caso de la realización de las actividades propuestas que no modificarán a su vez su aspecto para los otros alumnos.

Ahora bien, el requisito indispensable de un Módulo Didáctico Multimedia, la interactividad, le da un valor didáctico agregado a cada uno de los otros elementos, pues el texto se convierte en hipertexto, la imagen puede desplegar las virtudes de la gramática visual en todo su potencial, el sonido, la animación y el video, se convierten en flexibles, se acomodan a los gustos, tiempos y preferencias de los alumnos, proporcionando una nueva dimensión temporal a la interacción. La construcción del conocimiento se vuelve realmente activa y participativa.

Interactividad y texto:

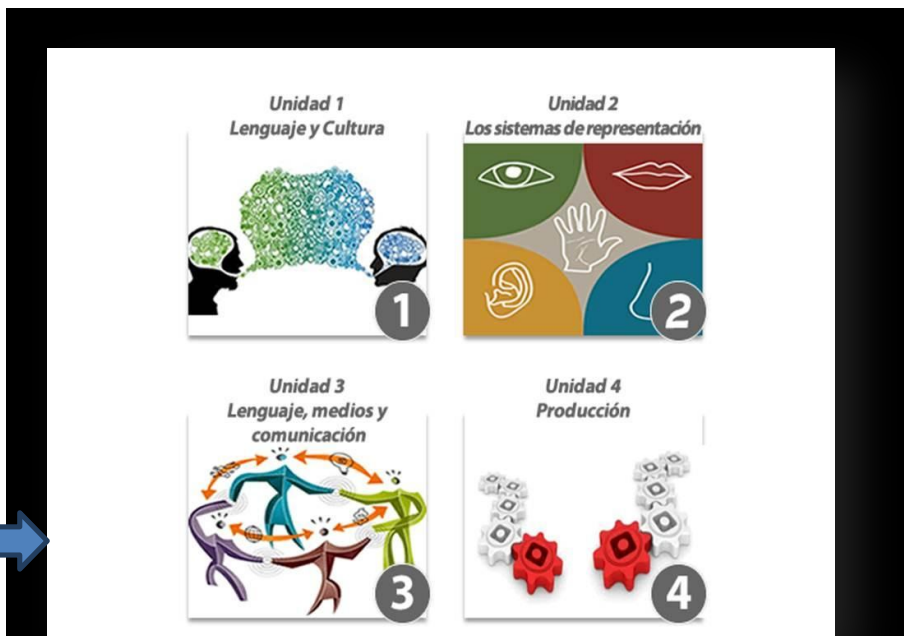
Hemos colocado [enlaces internos](#) como en los casos de ¿Qué sabía? ¿Qué aprendí? , que conducen a los sitios del mismo módulo en los que el contenido otorga las respuestas, y también [enlaces externos](#) (enlace para realizar un test de percepción)¹² .

Como ya expresáramos, las posibilidades del hipertexto permiten romper los límites espaciales de lo impreso, y poder desplazarse en la misma pantalla o en varias simultáneas, modificando una única posibilidad de secuencia, y eligiendo cuándo y cómo construir la propia. La estructura, la navegabilidad y el criterio conceptual elegidas, conforman la multisequencialidad deseada.

Interactividad e Imagen:

El lenguaje visual adquiere nuevo significado, si, gracias a su polisemia, suma y aporta poder informativo.

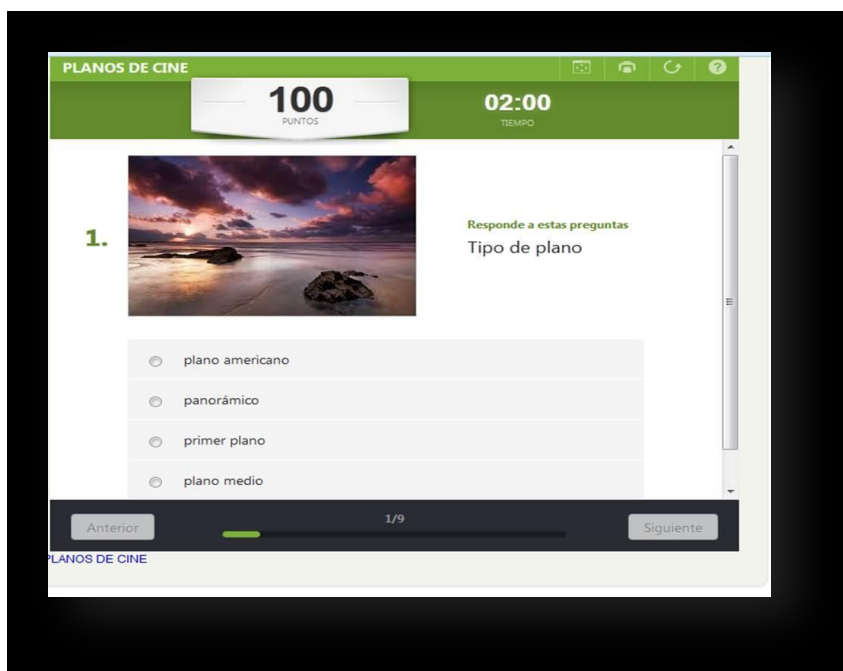
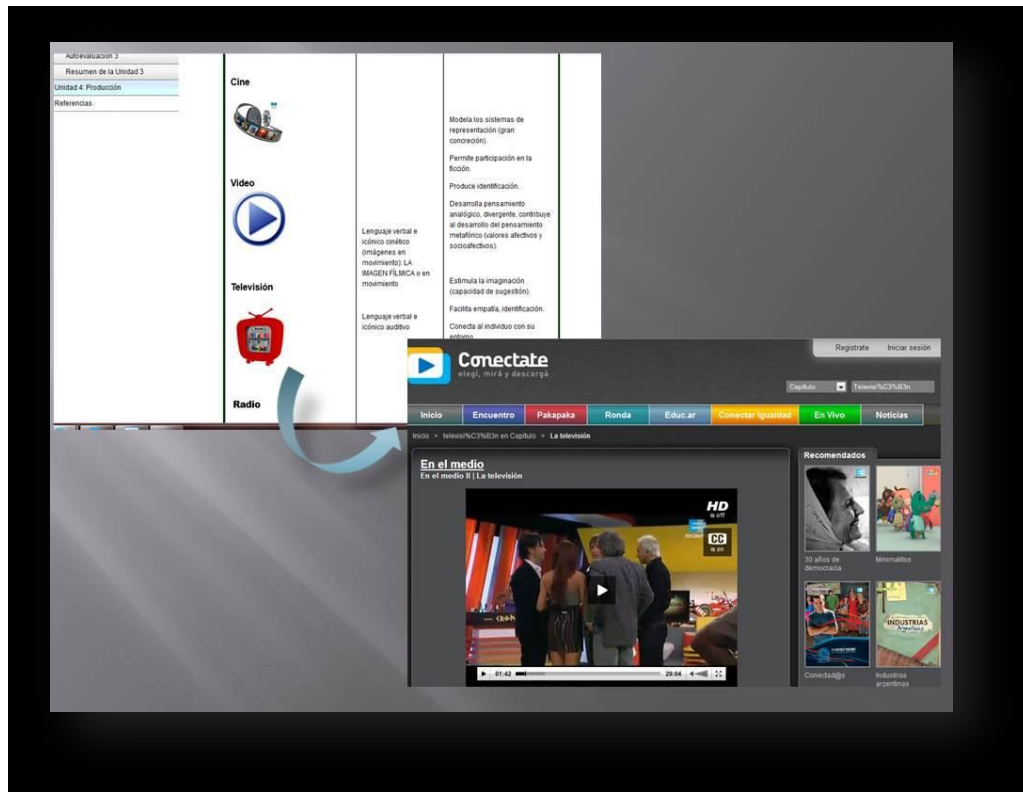
En este caso no es posible acceder a las diferentes Unidades del Módulo, clickeando sobre las imágenes, facilitando la navegación y permitiendo explorar someramente cada una de ellas.



[ejemplo](#)

en [Pulse aquí](#)) si bien podría tratarse como de interacción con animación, hemos preferido clasificarlo como una infografía interactiva, ya que cada uno de los títulos, despliegan las explicaciones necesarias clickeando sobre ellos, al igual que [éste otro](#).

En ejemplos como [éste](#) la imagen, al ser clickeada (en caso de Cine, Televisión y Radio), nos enlaza a videos que contienen mayor información, que puede tomarse como necesaria para acrecentar los conocimientos sobre el tema, y para profundizarlo.



En algunas situaciones como la de estas [actividades](#) (u otras), si bien la interactividad se produce con la opción textual, la imagen cumple una función muy importante en ella, ya que ejemplifica la opción correcta.

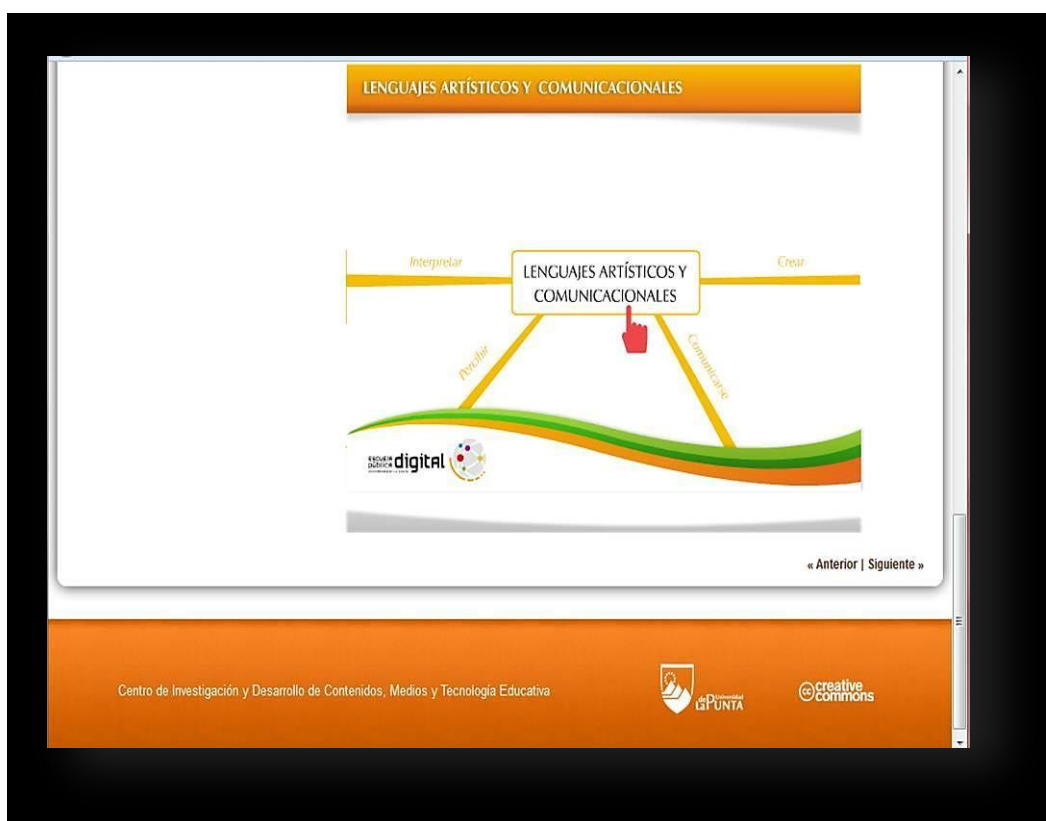
Interactividad y sonido:

El sonido, integrado a otros elementos multimedia, como presentaciones web, animaciones, videos, etc., permite que el usuario interactúe con él, pudiendo elegir volumen y elección de oírlo o no. En nuestro caso, está muy presente en todos estos elementos, aunque en algunos no es posible optar por suprimirlo desde el recurso multimedia (caso de algunas animaciones flash), pero siempre es posible utilizar los comandos del dispositivo para estas elecciones.

Como ya [hemos mencionado](#), lo hemos utilizado como efecto sonoro, acompañando videos, como locución, como música, etc. En cada una de estas acciones justificadas, hemos intentado reforzar la emotividad, la imaginación y la motivación en el aprendizaje, permitiendo al alumno el control de la reproducción.

Interactividad y animación:

La posibilidad que brindan los controles de reproducción y los botones, hace que la interactividad sea la virtud más aprovechable de estos recursos: el alumno puede elegir visitar [una a una las Unidades](#), obteniendo una primer mirada que le servirá de primera exploración;



que puedan [recorrer los contenidos](#) con su ritmo de lectura;

The screenshot shows a digital learning interface for 'Unidad 1: Lenguaje y Cultura'. The interface is divided into several sections. On the left, there is a navigation menu with the following items: 'PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO', 'Módulo. Lenguajes Artísticos y Comunicacionales', 'Unidades del Módulo', 'Unidad 1: Lenguaje y Cultura' (highlighted), 'Contenidos Unidad 1', 'Autoevaluación Unidad 1', 'Resumen de la Unidad 1', 'Unidad 2: Los sistemas de representación', 'Unidad 3: Lenguaje, medios y comunicación', 'Unidad 4: Producción', and 'Referencias'. The main content area is titled 'Objetivos' and features a target icon. Below the title, there is a section titled 'En esta unidad pretendemos que:' with a list of objectives, including 'comprendas que la comunicación es un fenómeno complejo.' The interface also includes a 'Bloquear...' button, navigation arrows, and a 'Esquema' section with a diagram icon. The footer of the interface contains the text 'Módulo: Lenguajes artísticos y comunicacionales Unidad 1' and navigation links '« Anterior | Siguiente »'.

Intentar armar una [definición de Lenguaje](#) siguiendo distintas y diferentes alternativas; o de [Comunicación Audiovisual](#) pasando las distintas diapositivas con el ritmo de lectura personal.

Luego están otras animaciones, ya mencionadas y clasificadas en Interactividad e Imagen como infografías animadas.

Interactividad y Video:

La inclusión de videos interactivos ha quedado afuera de las posibilidades de esta autora, pero mencionaremos que existen videos con áreas sensibles, con botones que permiten modificar la reproducción, el encuadre, o la estructura lineal.

En nuestro caso simplemente diremos que los comandos de reproducción incluidos en los videos de este Módulo, tanto los producidos ex profeso como los que son recursos de internet, permiten avanzar, retroceder, detenerse y volver a comenzar un video cuando se desee, virtud que deja en manos del receptor el manejo de sus propias habilidades cognitivas.

6. Evaluación de los aprendizajes:

El examen es un efecto de las concepciones sobre el aprendizaje, y no el motor que transforma a la enseñanza

Angel D. Barriga.

La evaluación, de por sí un aspecto que merece mucho más análisis que lo que podamos destinarle en esta circunstancia, se vuelve aún más digna de una especial observación cuando se trata de evaluación en línea o en entornos virtuales.

Barberà (2006) le otorga a la evaluación en general ciertas características esenciales e ineludibles, que deben tenerse en cuenta cuando se planifica en estos entornos: la motivación externa que implica recibir certificados o acreditaciones, la motivación interna que implica ser evaluado para consolidar sus propios aprendizajes, y la capacidad de modelar el propio aprendizaje, aportando la evaluación directrices a los alumnos. En entornos multidimensionales y teniendo en cuenta estos contextos de aplicación, Sangrà y Mateo (2007) aconsejan que la evaluación apoye el aprendizaje de adultos y sus necesidades, optimizando los recursos de aprendizaje.

Se intentó entonces, considerar principalmente el entorno o plataforma en el que se publicó el módulo, el contexto institucional, la currícula, las expectativas de los estudiantes y las características de los facilitadores de este Plan, para realizar una evaluación **en proceso y como producto**.

De los enfoques evaluativos posibles presentados por Lipsman (2008),¹³ hemos optado por el Enfoque en que la tecnología se utiliza para transparentar los procesos cognitivos de los estudiantes, generando una diversidad de opciones instrumentales, conservando registro de las intervenciones y respuestas de los estudiantes (proceso) y promoviendo espacios de intercambio entre pares y con sus profesores (foros, por ejemplo).

Si planteamos entonces, tal como dijimos, una evaluación en proceso continuo, fue necesario recabar datos del progreso del aprendizaje en tres momentos fundamentales¹⁴ :

1. **Inicialmente:** Tuvimos en cuenta en primer lugar los conocimientos previos que poseían los posibles estudiantes, y si bien nuestro Módulo pertenece a la primer etapa de estudios, fue necesario acordar, que se cursaría solamente luego de que lo hubieran hecho anteriormente con Lengua I, ya que nuestro módulo reforzaría conocimientos ya adquiridos sobre Lenguaje, Funciones y Tipos de Lenguaje, etc. Por otra parte, planificamos y planteamos Foros de presentación para conocer sus expectativas y familiaridad con la temática general del curso.
2. **Durante el desarrollo del curso:** como evaluación formativa, incluyendo un conjunto [de instrumentos](#), entre los que escogimos

Pruebas Objetivas y una o varias de sus posibilidades, en forma de actividades de autoevaluación, que le permitan al estudiante tener una respuesta inmediata, o comentarios acerca de su actuación. Se le recomiendan allí algunos recursos para aumentar sus conocimientos, lo remiten a otros nodos o enlaces útiles, etc.

Se incluyó además una estrategia cognitiva en formato de tabla, en la que se le sugieren las preguntas de autocontrol ¿Qué sabía? Y ¿Qué aprendí?, y cada uno de los títulos incluidos conduce al sitio en donde se encuentra la respuesta dentro de los mismos contenidos, de tal forma que se convierte en un repaso además de una autoevaluación más.

3. **Al finalizar el curso** (evaluación sumativa y acreditativa): se trató de una evaluación en línea que tuvo varias etapas precedentes que se consideraron necesarias en el diseño del Módulo para arribar a un buen resultado.

En primer lugar se previó la realización de una [Producción Integradora](#), incluida en la Unidad 4 de este Módulo, con la intención de que los alumnos puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de las 3 unidades anteriores, y se estableció como condición sine qua non su realización antes de pasar al Examen Final. Se entregó una Rúbrica a los facilitadores para que pudieran corregir de acuerdo a esos parámetros, la Producción.

En segundo lugar, se prepararon Simuladores de examen (uno por cada Módulo del Plan), en los que se incluye una cantidad menor de preguntas (y distintas) del examen final, para que el alumno pueda medir a último momento, y aleatoriamente, sus conocimientos.

Y finalmente, por supuesto, se preparó una batería de preguntas para el examen final en línea, que contó con las características y pautas de calidad dadas para todos los expertos diseñadores de Módulos de este Plan, coincidente además con el resto de las evaluaciones en los distintos momentos del curso. A saber:

La **ALINEACIÓN** refiere a que la habilidad y el contenido que se solicite demostrar al alumno en el reactivo (pregunta) deben corresponder efectivamente a la habilidad y el contenido señalados en el objetivo de evaluación.

La **VALIDEZ** se refiere a que los resultados de la evaluación sean reflejo de lo que los alumnos realmente saben o son capaces de hacer.

La **RIGUROSIDAD** se refiere a que el contenido de las preguntas no debe contener errores (1. El contenido del reactivo, debe ser conceptualmente correcto, en función del conocimiento de la disciplina, 2. La información entregada en el enunciado y la clave debe ser veraz cuando aluda a hechos de la realidad, 3. La tarea debe estar inserta en un contexto significativo, y Los reactivos deben

expresarse en lenguaje formal y no deben contener errores de redacción u ortografía) y la ECUANIMIDAD refiere a que todos los alumnos tengan la oportunidad potencial de enfrentarse a la tarea de manera equitativa, es decir en igualdad de condiciones.

Con todas estas condiciones, se intentó, tal como aconseja García Aretio (2008)¹⁶ diseñar evaluaciones que contemplen:

- Consideración de los objetivos
- Proceso mental que se pretende evaluar
- Enunciado de las cuestiones
- Univocidad de la pregunta.

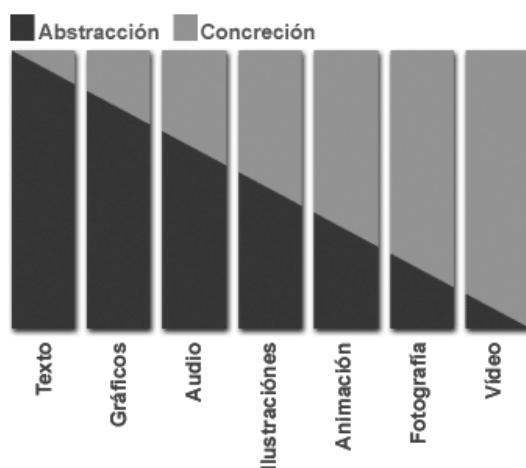
7. Conclusiones:

En los puntos anteriores, se intentó realizar un detallado análisis de cómo y por qué se realizó la selección de cada uno de los materiales utilizados en este módulo, alojados en un entorno que se encuentra preparado para la multimedialidad y la hipertextualidad, y que debería favorecer el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos a través de la comunicación y la colaboración.

Se procuró responder a la pregunta de Gutiérrez Martín, A.: || ¿Quién utiliza qué y para quién? || y lograr:

- ✓ que los objetivos propuestos sean satisfechos por los contenidos
- ✓ que se adapten al grupo a quién es dirigido
- ✓ que sean coherentes con el contexto (tiempos estipulados, modalidad elegida, etc.)
- ✓ que sean utilizados con la estrategia didáctica correcta, (Marqués Graells, P., 2010)

En este gráfico adjuntamos una justificación de la jerarquización de estas elecciones de acuerdo al grado de concreción o de abstracción que proponen:



Fuente: Guardiola, Lourdes y Xavier Mas (2000), Curso de diseño de materiales multimedia para entornos virtuales de aprendizaje, Universitat Oberta de Catalunya - UOC. Barcelona, España.

Pero ante todo, cualquier selección o actitud que se haya tomado, fue absolutamente posible, porque la elaboración de un MDM de estas características solamente puede ser justificada si las condiciones del entorno lo permiten: la provincia de San Luis, cuenta con la [Autopista de la información](#), servicio de conectividad gratuita para todos los habitantes de la misma. La Universidad de La Punta, es la encargada de dar sentido social y educativo a este recurso, que permite que la comunidad forme parte de los proyectos gubernamentales sin distinciones, reduciendo de esta forma la brecha digital.

Ahora, tal como analizan Elmore y Sykes en su *-Política Curricular* (1992), las políticas públicas son las que deciden que ciertos problemas sociales, como en este caso, ciertas condiciones, se conviertan en problemas dignos de ser subsanados. El desafío es cómo hacer que estas influencias produzcan concepciones más ambiciosas de la enseñanza y el aprendizaje.

Estos autores insisten también en que la práctica docente tiene un impedimento muy importante en los saberes previos y el conocimiento pedagógico, y en este contexto nos refieren, no sin alarma, que sería bueno cuestionarse en los casos en que los alumnos (como el de este Plan) provienen de contextos sociales casi marginales, si para cambiar el acceso al conocimiento es necesario cambiar la habilidad de los docentes para enfrentarse a las diferencias de los estudiantes, o redefinir el contenido académico, o alterar prácticas grupales o de seguimiento, promoviendo una **mayor flexibilidad en el acceso al contenido**.

En pos de una mejora en los resultados para eliminar completamente la probable deserción, y para culminar con resultados altamente satisfactorios, sin renunciar a concepciones interesantes sobre la práctica de la enseñanza y el aprendizaje, sería necesario reconsiderar algunos aspectos relacionados con las estrategias de enseñanza y el modelo pedagógico elegido por los autores de este Plan.

Consideramos que para que se concreten las ventajas de los aspectos básicos de las comunidades de aprendizaje, en un modelo de semipresencialidad, en primer lugar se debe producir un incremento en la responsabilidad del alumno y en su autonomía respecto de su propio aprendizaje, pero ese progreso solamente podrá hacerse efectivo si el alumno se implica en actividades de grupo y si interactúa con otros actores del mismo proceso.

Uno de los escollos más importantes a salvar probablemente sea la ausencia de interactividad virtual debido a la solución de problemas por parte del Docente Facilitador. La falta de aprovechamiento de una verdadera comunidad de aprendizaje, probablemente se deba a la poca preparación que poseen los estudiantes en comunicaciones asíncronas, ya que se trata de nativos digitales habituados a la constante sincronicidad, pero no a la reflexión y a la planificación de respuestas. Sus conocimientos informacionales quizá no sean equiparables a los tecnológicos, y observamos que no se han dado las condiciones suficientes y necesarias para una preparación previa de los estudiantes en este aspecto y para un sostén posterior en el uso y aprovechamiento de la interactividad por parte de los

docentes involucrados.

Se ha intentado y se continuará intentando, crear nexos más sólidos entre los estudiantes y los autores de los contenidos, o sus tutores (docentes de la asignatura cursada), y sería muy interesante que se establecieran comunicaciones más fluidas y continuas entre todos los participantes de esta comunidad de enseñanza-aprendizaje generando nuevas atmósferas de relaciones (intercambio de ideas, experiencias), generando espacios de intercambio, colaboración y comunicación (Salinas; 2003).

Lic. Alejandra C. Bertolini

Merlo, San Luis, febrero de 2014

Agradezco enormemente el sabio e invaluable acompañamiento, y la guía cálida, correcta y oportuna, de mi directora de TFI, mi admirada profesora Adriana Imperatore.

8. Referencias:

- Arraya, Carolina (2004): *Lenguaje sonoro*, Taller de Producción de Mensajes, Universidad de La Plata. Disponible en: http://www.perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_sonoro.pdf.
- Bachrach, E. (2012) *Ágil Mente*, Ed. Sudamericana, Bs. As.
- Barberà, E. (2006, Julio) :*Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación*. RED. Revista de Educación a Distancia, Número 2006, en: <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Berenguer, Xavier, (1997): *Escribir programas interactivos*, Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, en: Revista FORMATS N° 1. Disponible en: www.iaa.upf.es.
- Cabero Almenara, Julio, Carlos Castaño Garrido y Rosalía Romero Tena (2007): *Las TIC en los procesos de formación. Nuevos medios, nuevos escenarios para la formación*, en: Julio Cabero Almenara y Rosalía Romero Tena (coordinadores), Diseño y producción de TIC para la formación, Editorial UOC, Barcelona.
- Davini, M. C. (2008): *La didáctica En: Métodos de enseñanza: Didáctica general para maestros y profesores*. (Cap.3). [en línea]. (Santillana).
- Elmore, R; Sykes, G. (1992): *Curriculum policy*. En JACKSON. P. (ed.) Handbook of research on curriculum. New York, Macmillan.
- Esparza González, M.G: *La interpretación tipográfica*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, (2007).
- Finquelievich, S., Feldman, P. y Fischnaller, C. :(2012) *Observatorio de Escuelas Públicas Digitales en la Provincia de San Luis* ¹⁷ : *Avances de Investigación*, 10° Simposio sobre la Sociedad de la Información, SSI, Buenos Aires.
- García Aretio, L. (2008): *Diálogo didáctico mediado*, Ed. Del BENEDE, Barcelona.
- García Aretio, L. y otros (2007): *De la educación a distancia a la educación virtual*, Ariel Educación, Barcelona.
- Gutiérrez Martín, A. (2000): *Evaluación de la Comunicación en las Actividades Multimedia Educativas*. [en línea] (UNED). Consultado: (10 enero, 2013) Disponible en: <http://edev.uvq.edu.ar/file.php/126/MDM/html/u07/doc/gutierrez.pdf>

- Lamarca Lapuente, (2013) M. J : *Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*, Tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid, España.
- Landau, Mariana, (2009): *Herramientas para el análisis de los materiales didácticos desde el diseño de la información*, en: Principios de Diseño y Evaluación de Materiales Didácticos, Secretaría de Posgrado, Universidad Nacional de Quilmes, Bernal.
- Lipsman, Marilina (2008): *Nuevas tecnologías, nuevos desafíos para la evaluación de aprendizajes en la educación superior*, en Pérez, S y A. Imperatore: Actas del I Foro Internacional de Educación Superior en Entornos Virtuales. Bernal: Editorial UNQ.
- Marqués Graells, P. (2010): *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas, diseño de actividades*; UAB, Barcelona.
- Mateo y Sangrà (2007): *Designing online learning assessment through alternative approaches: facing the concerns*. Disponible en:
http://www.eurodl.org/materials/contrib/2007/Mateo_Sangra.htm
- Monjo Palau, Antonia (2001): *Interfaces para sistemas multimedia*, Universitat Oberta de Catalunya – UOC, Barcelona.
- Prendes Espinosa, M. Paz, (1995): *¿Imagen didáctica o uso didáctico de la imagen?* Ediciones Universidad de Salamanca, Enseñanza. 13, pp. 199-220.
- Rodríguez Diéguez, J. (1977): *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Barcelona, Gustavo Gilli. — (1983) *Evaluación de textos escolares*, Revista de Investigación Educativa, vol. 1 (2), 259-279.
- Salinas, J. (2003): *Comunidades virtuales y aprendizaje digital*, conferencia presentada a Edutec 2003, <http://www.edutec.es>.
- Sangrà, Josep, y Josep M. Duart (1999): *Curso de materiales didácticos multimedia*, Universitat Oberta de Catalunya - UOC. Barcelona, España.
- Sangrà, Albert y Duart, Joseph María (comps.) (2000): *Aprender en la virtualidad*, Gedisa, Eduoc, Barcelona.
<http://es.scribd.com/doc/68589620/Uso-Educativo-de-Los-Wikis>
- Odetti, Valeria (septiembre 2010): *Las prácticas comunicacionales como mediadoras*

en la escritura colaborativa de un texto. Presentado en el V Seminario Internacional de Educación a Distancia: -De legados y horizontes para el siglo XXI, Red Universitaria de Educación a Distancia de Argentina (RUEDA). Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/practicas-comunicacionales-como-mediadoras-escritura-colaborativa-un-tex>

- Schwartzman, Gisela (2009): *El aprendizaje colaborativo en intervenciones educativas en línea: ¿Juntos o amontonados?* En: Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje. Perspectivas teórico-metodológicas. Pérez Sandra y Adriana Imperatore compiladoras. Universidad Nacional de Quilmes, Bernal.
- Wong, W. (1979): *Fundamentos del diseño*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Notas

¹ Informe del Gobernador de la Pcia. De San Luis, Claudio Poggi, Plan 20/30, MINISTERIO DE EDUCACION – GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE SAN LUIS

² Se trata de estudios con un determinado porcentaje de tiempo lectivo realizados en presencia y el resto a distancia. Silvio (2000)

denomina a este modelo como dual parcial, contraponiéndolo al dual total en el que, según este autor, se duplica una universidad en el ciberespacio, pero conservando su identidad física.

³ Ver Anexo con ejemplos de estas actividades.

⁴ Los materiales didácticos hipermediales son **sistemas de organización de la información** que se expresan mediante diversos **códigos simbólicos**: texto escrito, imágenes estáticas, sonidos, animaciones, audiovisuales, infografías dinámicas e interactivas, etc.

.Se caracterizan por una **integración continua de estos lenguajes** que se combinan, complementan y traducen entre sí, generando un mensaje holístico, totalizador.

• Utilizan hipervínculos que posibilitan un tipo de **interactividad exploratoria** flexible y multilineal.

• Disponen de una **estructura de secuencialidad múltiple** que, en teoría, nos permite aprender no solamente del contenido, sino

también de las relaciones experimentadas entre los distintos nodos y las asociaciones que se construyen durante la exploración. (Introducción a la Producción Multimedia. M. Aceituno)

⁵ Hicks, R. y Essinger, J. (1991), *Making computers more human: designing for human-computer interaction*, Oxford, Elsevier Science Publications.

⁶ Prendes Espinosa, M. Paz, (1995) *¿Imagen didáctica o uso didáctico de la imagen?* Ediciones d.es>

⁷ MDM Producción Multimedia, UVQ, Universidad Nacional de Quilmes, 2013.

⁸ Clase 5 del seminario Principios de Diseño y Evaluación de Materiales Didácticos, en: Imperatore, Adriana et al, Principios de Diseño y Evaluación de Materiales Didácticos, Secretaría de Posgrado, Universidad Nacional de Quilmes. Bernal., 2009.

⁹ Copland, A. (1939) : *¿Cómo escuchar la música?*, Fondo de Cultura Económica, México., en *¿Cuál debe ser la función de la música en relación a la imagen?*, Peñalver, J., Revista Sonorama N° 6, 2010.

¹⁰ http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_Flash

¹¹ Lamarca Lapuente, M.J.: *Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Tesis doctoral Univ. Complutense de Madrid, España, 2013.

¹² Se hace notar que el criterio utilizado en el Ex eLearning por la autora es de apertura de pestaña aparte, pero el utilizado por los editores fue de la misma pestaña, pudiendo regresar con la flecha de retroceso en la pantalla.

¹³ La autora presenta cinco enfoques de uso de TIC para evaluación: 1) Evaluación administrada por la tecnología (devolución automatizada de la calificación a estudiantes); 2) Evaluación con tecnología de tipo objetivo (única respuesta correcta); 3) Evaluación en base a respuestas originales por parte de los estudiantes a problemas presentados por el docente; 4) Evaluación construyendo respuestas en forma colaborativa (entre pares e incluso con el docente también) y

5) La elegida por nosotros, por considerar que se adecúa más al modelo elegido en el Plan, y porque podemos optar entre varias opciones instrumentales, como hemos hecho, y conservamos registro de las intervenciones y respuestas de los estudiantes.

¹⁴Bryndum Sonia - Tessio Noemí, Seminario: Evaluación de los Aprendizajes y de la Enseñanza, Clase 7. La evaluación educativa en línea, EDEV, UNQ., 2013.

¹⁵ Ver Anexo

¹⁶García Aretio "Pruebas de evaluación" Editorial del BENED, Febrero de 2008. UNED.

¹⁷ La presente ponencia se basa en el proyecto de investigación "Observatorio del desarrollo e impactos de las Escuelas Públicas Digitales" en la Provincia de San Luis, dirigido por Susana Finquelievich. Investigadores: Celina Fischnaller y Patricio Julián Feldman. Asesora pedagógica: Graciela Samuel.

Para citar este documento

Alejandra Bertolini. (2015). Diseño del curso y MDM de lenguajes artísticos y comunicacionales Plan 20/30. Prov. de San Luis (Modalidad semipresencial) (Trabajo final integrador). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina: Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto. Disponible en: <http://ridaa.demo.unq.edu.ar>

9. ANEXO:

Algunos ejemplos de Actividades de autoevaluación presentadas a los estudiantes:

UNIDAD 1:

Esta actividad y la Actividad 6 deberás resolverlas con conexión a Internet

Te presentamos esta Sopa de Letras que trata sobre Funciones del Lenguaje. Cuando hayas resuelto la Sopa de Letras, recuerda repasar esos conceptos para saber de qué se trataba cada uno. ¿En dónde estaban?

Instrucciones

Intenta resolver la sopa de letras. Para ello busca las palabras escondidas en ella y selecciónalas deslizando el ratón sobre las letras que las componen. Si te atascas y no encuentras más, puedes pulsar en **Mostrar Palabra** para que te diga una palabra que busques.

Puntos: 0

Tiempo Restante: 03:53

FUNCIONES DEL LENGUAJE

A	E	K	T	I	H	R	V	O	S	P	B	V	K	K	O	Ñ
E	S	P	R	E	S	I	V	A	H	Z	T	B	N	Y	Q	M
R	U	D	V	U	Y	H	E	Z	A	Q	Z	A	Z	O	M	Z
T	I	O	R	I	F	E	M	H	V	A	U	W	M	E	R	R
L	G	W	E	P	Y	M	A	F	L	C	N	W	T	W	E	F
U	B	O	A	I	A	C	I	V	I	W	N	A	G	F	P	H
Q	A	I	O	C	I	P	Y	E	W	L	T	A	F	R	C	
O	U	X	E	T	I	U	E	O	O	I	P	P	U	Z	E	T
J	Q	K	A	H	I	T	A	L	N	J	W	V	R	M	S	X
H	B	F	G	A	X	K	E	G	A	I	U	G	O	H	E	D
R	H	C	N	H	V	B	U	O	Z	T	F	M	A	A	N	S
O	E	H	K	U	E	I	X	C	P	N	I	O	A	O	T	N
H	L	Y	E	G	S	K	S	S	N	O	N	V	E	B	A	O
N	V	B	E	T	A	K	P	Y	W	Y	A	T	A	Q	T	U
K	S	U	I	A	I	R	I	X	J	D	M	J	P	I	I	R
Y	L	C	N	P	P	C	E	I	A	W	M	T	W	F	V	I
L	A	W	X	B	Q	T	W	E	N	C	V	G	Y	Q	A	U

METALINGÜÍSTICA
REPRESENTATIVA
ESPRESIVA
APELATIVA
POÉTICA
FÁTICA

Mostrar palabra



Pregunta de Selección Múltiple

Marcá las opciones correctas



El lenguaje es un sistema de comunicación que permite al hombre comunicarse con todas las otras especies de la naturaleza



Lenguaje: Capacidad del ser humano de crear un sistema de signos y símbolos para comunicarse con su misma especie



Lenguaje: sistema de comunicación más especializado que el de otras especies, fisiológico y psíquico



Lenguaje: sistema de signos y símbolos de carácter individual

Retroalimentación:

Te aconsejamos ver nuevamente el [video](#) de Lenguaje, Tipos y Funciones

UNIDAD 2:



Basándote en todo lo que estuvimos leyendo con respecto a los diferentes Sistemas de Representación, te presentaremos un texto que deberás completar con las palabras indicadas, en los espacios en blanco. Tendrás inmediatamente la devolución para saber si elegiste correctamente esa palabra. Adelante!

En su conducta, el alumno que prefiere el sistema , es preocupado por su aspecto, ordenado, observador y tranquilo. En cambio, el que prefiere el sistema AUDITIVO, solo, no le preocupa su aspecto y le gusta la . Expresa sus emociones . Aquella persona que prefiere el sistema , responde a las muestras de cariño, se mueve y gesticula mucho, y expresa sus con movimientos.

En relación con su imaginación, la persona que prefiere el sistema VISUAL, piensa en , y recuerda todos los detalles. El que prefiere el AUDITIVO, piensa en y no es tan . El KINESTÉSICO, imagina siempre en movimiento.

Las personas que prefieren el sistema VISUAL memorizan las caras pero no los , los que prefieren el sistema AUDITIVO, recuerdan lo que , por ejemplo los pero no las caras. El KINESTÉSICO recuerda lo que hizo o la que le causa, pero no los detalles.

UNIDAD 3:



Pregunta Verdadero-Falso

Deberás decir si estas afirmaciones son Verdaderas o Falsas

El emisor es la persona que recibe el mensaje

Verdadero Falso

El mensaje es la información que transmite el receptor

Verdadero Falso

El receptor es quien recibe el mensaje

Verdadero Falso

El código es el lenguaje con que se elabora un mensaje

Verdadero Falso


El canal es el soporte físico con el que se elabora un mensaje

Verdadero Falso 

Rellenar huecos

Completa las palabras que faltan en los espacios vacíos.

Manuel Luque, director general de CAMP.



La función del lenguaje que utiliza esta publicidad es

[Averiguar la puntuación](#) [Mostrar/Ocultar retroalimentación](#) [Mostrar/Ocultar las respuestas](#)