

Autores:

Nidia Gamboa - Cristián Marina
 Cecilia Caffaro - Horacio Pagliarusco -
 Celina Mabel Savino

Mail de contacto: cristianmarinaarq@gmail.com

MUESTRA

Docentes y alumnos de las materias Geometría Descriptiva y Expresión Gráfica, del Área de Teoría y Técnica del Proyecto Arquitectónico, de la FAPyD, de la U.N.R.



Fotografías Celina Mabel Savino

INSTRUMENTO

Aplicación de diversos recursos multimediales en ejercicios propositivos para la generación de productos arquitectónicos. Implementación de trabajos prácticos con modalidad virtual. Instancias de evaluación y autoevaluación a través del Aula Virtual.

Encuestas y entrevistas a docentes y alumnos. Grupos focales. Observaciones en instancias presenciales y virtuales. Investigación - Acción.

CONCLUSIONES

Las ventajas del uso de materiales multimedia son notables, los procesos educativos se deben adaptar a los cambios, los docentes deben estar preparados para ellos y ser parte de los avances para mejorar y aportar a una mayor calidad educativa. Multimedia se ha convertido en una palabra muy utilizada en los últimos años en el campo de los medios de aprendizaje, adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, exhortando a los profesionales de la educación a incluir nuevas estrategias y dinámicas en sus ámbitos de acción.

LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIALES COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA LA ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE EXPRESIÓN GRÁFICA *

Las estrategias didácticas digitales en el ámbito de la enseñanza presencial y virtual.

OBJETIVOS

Con esta investigación se pretende incorporar nuevas herramientas y procesos al diseño de contenidos y actividades, generando e implementando material didáctico que se adapten a los principios de diseño de medios interactivos, que integren un interface usuario-material adecuado a la situación de aprendizaje, poniendo énfasis tanto en el diseño del dispositivo tecnológico como en el cuidado del diseño didáctico del material. Se busca incorporar al proceso de enseñanza nuevas herramientas que colaboren a la generación de un sistema multimedial, ordenado y pertinente a la propuesta del programa curricular, ampliando las posibilidades interactivas con los alumnos y potenciando los recursos y espacios disponibles de la Facultad.

METODOLOGÍA

El diseño metodológico de esta investigación está formado por un conjunto de procedimientos adecuados para la recolección y análisis de la información requerida, capacitación del cuerpo docente, generación de recursos y dispositivos pedagógicos e implementación del material generado en clases presenciales y virtuales. Se prevé una fase de planificación de dos años para desarrollar esta propuesta con los docente de las materias que intervienen.

Primer año: análisis de las unidades a desarrollar con recursos multimediales, talleres de capacitación para los docentes, producción de nuevos recursos multimediales aplicables a clases presenciales y en plataforma e implementación de clases con los productos multimediales generadas por los docentes. También el armado de Unidades en las Aulas de Plataforma, incluyendo los nuevos dispositivos pedagógicos y el trabajo con los docentes en metodologías para crear portafolios digitales personales, repositorios en Plataforma y recursos de acceso compartido para las cátedra, con aplicaciones y Software adecuados.

Segundo año: se plantea trabajar con la misma modalidad del primer año, abordando contenidos diferentes, poniendo mayor énfasis en el trabajo virtual en Plataforma, planteando al final del bimestre un período de evaluación, informe final y difusión de los datos.

AVANCES

Producción de recursos multimediales, talleres de capacitación para los docentes investigadores, aplicación de recursos a clases presenciales y virtuales, armado de Aula Moodle.

