



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACION FISICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

TITULO

PROPUESTA DE MEJORA EN TIC EN FID EN LA ASIGNATURA ARTE DIGITAL VISUAL

**MEMORIA PARA OPTAR AL TITULO DE
PROFESOR DE ARTES VISUALES**

Alumnas

CATHERINE MACARENA JARA ROSALES

.....
MACIEL JAVIERA OSORIO VELÁSQUEZ
.....

Profesora Guía

KARINA GUERRA PINTO
.....

SANTIAGO, (2020)



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACION FISICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

TITULO

PROPUESTA DE MEJORA EN TIC EN FID EN LA ASIGNATURA ARTE DIGITAL VISUAL

**MEMORIA PARA OPTAR AL TITULO DE
PROFESOR DE ARTES VISUALES**

Alumnas

CATHERINE MACARENA JARA ROSALES

.....
MACIEL JAVIERA OSORIO VELÁSQUEZ
.....

Profesora Guía

KARINA GUERRA PINTO
.....

SANTIAGO, (2020)

AUTORIZADO PARA SIBUMCE DIGITAL.

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN.....	3
MARCO TEORICO.....	4
Propósito.....	9
Conocimientos previos	9
Palabras clave.....	10
MARCO LÓGICO.....	19
Respuesta a los objetivos del Marco Lógico.....	24
1. Realizar un aporte al rediseño de la asignatura Arte Digital Visual en su última versión (Malla antigua) con la finalidad de ofrecerla en el futuro como un optativo dentro de la malla nueva Carrera de Pedagogía en Artes Visuales en la UMCE.	24
2. Alineación de la asignatura Arte Digital Visual de la Universidad Metropolitana de ciencias de la educación con la “unidad 4 arte digital para primero medio” en la asignatura artes visuales de los planes y programas del Ministerio de Educación de Chile.....	24
3. Matriz de clases para el profesor, que permita incorporar de forma eficiente los medios digitales en la clase de artes visuales a nivel escolar.....	29
4. Creación de base de matriz de clase con los elementos básicos para el desarrollo de una actividad con incorporación de TIC.....	30
5. Presentación de matriz a los estudiantes de cuarto año de la asignatura de arte digital visual para que la puedan llenar y modificar en caso que les parezca necesario	32
6. Incorporación de todas las modificaciones a la matriz original para originar una propuesta para profesores de artes visuales y que puedan incorporar las TIC específicamente en la unidad 4 arte digital para primero medio en la asignatura artes visuales	33
ANÁLISIS DEL CURSO ARTE DIGITAL VISUAL EN SU VERSIÓN 2019 Y ANTERIORES.....	36
PROPUESTA DE MEJORA PARA EL CURSO ARTE DIGITAL VISUAL 2020.....	37
PUESTA EN MARCHA DE LA PROPUESTA.....	38
CONCLUSIÓN	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47

RESUMEN

El presente trabajo, se enmarca en el proceso de rediseño curricular precedido por el cambio en el plan de estudios de la Carrera de Artes Visuales UMCE, en él se aborda la problemática del ajuste de formato y adaptación de contenidos de la actividad curricular Arte Digital que era de carácter obligatorio en el plan antiguo, a un formato de optativo en el plan nuevo.

Además de rediseñar el curso, éste se implementó en las clases que recibieron los estudiantes de la última generación que cursó esta actividad curricular de forma obligatoria, con la finalidad de probar el rediseño y hacer más ajustes en caso de ser necesario.

Si bien tanto la Carrera como la Actividad Curricular son de carácter presencial, el curso se debió dictar de forma totalmente online debido a la crisis sanitaria producida por la pandemia del COVID-19, lo que fue un desafío adicional, pues además de las adaptaciones antes mencionadas, en esta versión se debió hacer un cambio en la metodología de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: TIC, FID, Curriculum, Planes de estudio, Artes Visuales, Arte Digital.

INTRODUCCIÓN.

En el marco teórico se hace una revisión de los conceptos relevantes que serán utilizados, como TIC y Arte digital, para luego realizar una búsqueda en los planes y programas del currículum escolar y encontrar donde se debería abordar el Arte Digital de forma más evidente en la clase de Artes Visuales a nivel escolar, profundizando en el rol pedagógico de las TIC.

A continuación, se presenta la metodología de investigación seleccionada, en este caso el Marco Lógico, el cual se describe en cuanto a su metodología como al concepto mismo.

A partir de lo anterior se expone el diseño de marco lógico y se da respuesta a cada uno de sus seis objetivos:

1. Realizar un aporte al rediseño de la asignatura Arte Digital Visual en su última versión.
2. Alineación de la asignatura Arte Digital Visual de la UMCE con la Unidad 4 "Arte Digital" para primero medio propuesta por el MINEDUC.
3. Diseño de matriz de clase para el profesor, que permita incorporar de manera eficiente los medios digitales en la clase de Artes Visuales a nivel escolar.
4. Creación de base de Matriz de clases con los elementos básicos para el desarrollo de una actividad con incorporación de TIC.
5. Presentación de Matriz a los estudiantes de Arte Digital Visual, para su llenado y modificación.
6. Incorporación de todas las modificaciones a la matriz original para originar una propuesta para profesores de Artes Visuales.

Se concluye que los objetivos propuestos se cumplieron en su totalidad.

MARCO TEORICO.



TIC

A continuación, se presenta una revisión del concepto TIC, abordado por diversos autores.

Si se hace una revisión general del concepto TIC, éste ha transitado en las últimas décadas por distintas denominaciones "Nuevas Tecnologías" (NNTT), "Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento", entre otros. Para precisar que son las TIC primero se debe tener en consideración que se han elaborado múltiples definiciones del concepto, siendo algunas de ellas muy generales y otras son específicas del concepto en variados ámbitos de estudio

Un acercamiento preciso y general del concepto proviene del portal de la Sociedad de la Información de Telefónica de España, (citado por Sánchez, E. 2007, p.156) que indica: "*Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicaciones) son las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información*"

Otra definición que alberga más precisión es la del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2002) citado por Sánchez (2007, p.156)

"Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) –constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional– y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)"

Para Sánchez esta concepción resulta ser significativa al incluir los medios sociales convencionales como la televisión, la radio y el sistema telefónico

"Desde esta perspectiva, más amplia e inclusiva, es más factible considerar los contextos rurales, ya que en muchos de ellos aún imperan esos medios tradicionales de comunicación, y sólo paulatinamente se han podido incorporar las TIC más recientes, sobre todo la Internet. En esta época se vuelve importante porque, en términos generales, la sociedad moderna se caracteriza por el veloz despliegue y desarrollo de la tecnología y la ciencia, así como por la globalización de la información"

Para Kustcher y St.Pierre (en Castro et al.,2007, p 218) las TIC que tendrían un impacto en la educación son las siguientes:

- *Las computadoras y los periféricos que manejan y almacenan información digital (velocidad, potencia, sonido, una variedad de colores, video, unidad de CD-ROM, calculadora, cámara digital, impresora a color, scanner).*
- *Información digital (programas de aplicación y programas que muestran o administran la información: programa de aplicación didáctica, página WEB, base de datos, programas de procesamiento de texto, hoja electrónica de cálculo)*
- *Comunicación digital (mensajería electrónica, "charla", foros electrónicos, novedades electrónicas, teleconferencia, audio y videoconferencia)*

Para entender TIC en el presente trabajo de investigación, las entenderemos como todas las tecnologías que nos permiten crear, almacenar y/o transmitir información en todo tipo de formatos, con un énfasis en lo educativo y en el uso ético de la misma en contextos educativos.

Arte Digital



Al igual que el concepto anteriormente abordado, el concepto de Arte Digital ha evolucionado y es entendido desde diversas perspectivas, a continuación se revisan algunas de las definiciones encontradas en la literatura.

Villagomez (2018) en su trabajo llamado "Arte Digital Mx" menciona: *"El Arte Digital (en adelante AD) agrupa todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo mediante un ordenador. Son obras de arte que pueden ser realizadas con medios digitales y que pueden ser reducidas a una serie electrónica de unos y ceros (Lieser 2009). Una obra de este tipo es producida por creadores que usan medios computacionales en los pasos previos a la materialización de la obra o en su exhibición (Giner 2007). El AD combina Arte, Ciencia y Tecnología. Aunque no todo lo producido con estos recursos es AD, se puede decir que la frontera es imprecisa. Pero debido a esto el AD es semillero de nuevas ideas, por lo que la investigación en torno a sus procesos de creación es indispensable."*(p 286).

En relación a lo que describe el Museo Nacional Bellas Artes en su sitio web de Artistas Visuales Chilenos, propone que: *"Se refiere a objetos artísticos realizados, presentados o difundidos mediante tecnología digital (Net-Art), nuevos medios y/o medios emergentes (ej. CD, Youtube, dispositivos móviles).*

Se trata de aquellas imágenes realizadas a partir de la tecnología digital y de aquellos mensajes que son decodificados por ella y traducidos a imagen, luz, sonido, movimiento, entre otros. En este sentido, el arte digital abarca las obras que utilizan un soporte o medio electrónico o digital para su creación.

En ciertas ocasiones permite la interacción con la audiencia quien, mediante la manipulación del dispositivo tecnológico, tiene la posibilidad de intervenir el proceso de creación teniendo como resultado diferentes obras. En este sentido, permite la co-creación entre el artista y la audiencia.

Dentro de esta categoría también se puede incluir al videoarte.” (ARTISTAS VISUALES CHILENOS)

Esta definición la consideramos más certera para utilizarla como respuesta a la pregunta qué es arte digital, ya que explica de mejor manera el ambiente de tecnología digital, además de plantear una idea abierta sobre las herramientas que se pueden trabajar y resultados a obtener.

En Glez 2019, en su documento *¿Qué es arte digital? Inicios, referentes y conceptos básicos*, encontramos una buena investigación respecto a lo que compete este tema, en este archivo se mencionan puntos importantes que debemos considerar al hablar sobre los orígenes del arte digital:

Para hablar sobre los orígenes del arte digital, debemos hacer un reconocimiento sobre los referentes tanto artísticos y de la evolución tecnológica.

Por el área artística debemos considerar los trabajos de Duchamp (el elevar el objeto a la categoría de arte por la simple mirada), el dadaísmo (generar arte rompiendo con lo establecido), Futurismo (mecanización, dinamismo, industrialización y la vida urbana), constructivismo, Beuys (cualquier persona puede ser artista), arte cinético, Pop Art, Artivismo.

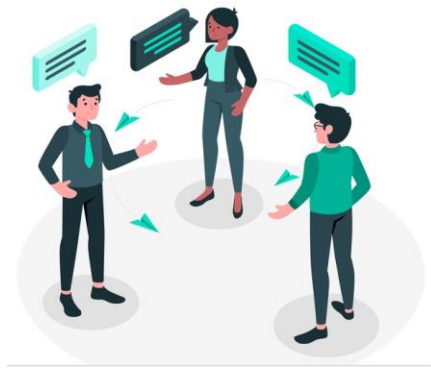
Los hitos de la evolución tecnológica tenemos a Norber Wiener que en la década de los 40 introduce el término cibernética, John Turkey con el uso de la palabra bit, Vannevar Bush, Douglas Englebart con el invento del mouse, Ivan Sutherland con Sketchpad, el primer sistema de gráficos por ordenador, Theodor Nelson el cual habla sobre el Hipertexto e hipermedia, Morton Heilig que desarrolla el Sensorama, Steve Russell crea Space war (considerado como el primer juego de ordenadores), el ENIAC el primer ordenador del mundo, MUNIVAC el primero disponible comercialmente, ARPANET, ETHERNET (sistema de redes intercomunicador), TCP/IP, HTTP, Skeleton Animation System (el primer sistema de detección de movimiento mediante cámaras), Data Globe. (p 2-3).

Actualmente el arte digital se ha visto favorecido debido a la pandemia mundial, abordándose tanto en espacios formales como informales, traspasando incluso las aulas de clases.

Muchos de nosotros al ver una obra digital observamos todas sus características, pero la magia de las obras está detrás de cada pixel y como menciona Guillén en su escrito "la importancia del arte digital en la actualidad *"Aunque muchas instituciones no vean realmente la magia y el encanto detrás del arte digital, la realidad es que cada vez lo necesitan más. La manera en la que este tipo de arte engancha a las personas es instantánea y es mucho más fácil que tratar de entender el motivo detrás de las pinceladas de una obra."*

Aunque no sea sencillo realizar una colección digital, las instituciones deben repasar sus perspectivas en torno a este tipo de arte, por ejemplo, el atraer las visitas por medio de una interacción virtual. Este soporte acerca también la creación de los estudiantes a sus padres y autoridades escolares.

Arte Digital y el Currículum Nacional



En la página Currículum Nacional - sitio web en donde se encuentran todos los planes y programas, de todas las asignaturas que se imparten en la educación nacional chilena- encontramos la temática de arte digital, la cual se trabaja en Primer año medio en la unidad N°4, con aproximadamente unas 10 horas de trabajo pedagógico. También se manifiestan los siguientes elementos:

Propósito

La unidad tiene por finalidad que los estudiantes experimenten, investiguen y creen usando procedimientos de arte digital con la sugerencia de ideas basadas en un ámbito colectivo o imaginarios personales. Se espera que los estudiantes propongan e investiguen sus propios referentes de cultura visual, además de la utilización de diversos procedimientos de edición de imágenes además de vincular el uso del lenguaje visual. También fomentar la reflexión ante los proyectos.

Conocimientos previos

- Procedimientos de dibujo y pintura.
- Apreciación de obras visuales.
- Apreciación de proyectos visuales personales y de sus pares.

- Técnicas básicas de edición de imágenes digitales.

Palabras clave

Arte digital, dibujos realizados en plotter, dibujos digitales, fotografías editadas, collages digitales, GIF, medios tecnológicos, plataforma digital, comunidad virtual, fotomontajes, programas de edición de imágenes, cámara digital, escáner y paisaje imaginario.

Es por ello que se propone incorporar en el rediseño curricular de la asignatura Arte Digital para la Carrera de Artes visuales, la cuarta unidad de primero medio como ejemplo a revisar, discutir y rediseñar.

Profesores en formación y el Arte Digital en el contexto nacional



En el contexto nacional actual de la formación docente el tema de las TIC en la educación superior se encuentra presente en los planes de estudios de otras universidades de Chile estatales y privadas que imparten la carrera de Pedagogía en Artes visuales. Al hacer una revisión de las mallas curriculares encontramos al menos una asignatura obligatoria sobre tecnologías de la educación, algunas de estas asignaturas dirigidas a una formación básica para la docencia en general y otras hacia la formación en lo técnico en el ámbito artístico en áreas como fotografía y video.

Universidad	Carrera	Asignatura TIC
Universidad de Playa Ancha	Pedagogía en Artes Plásticas	Empleo de TIC's para la vida Académica Empleo de TIC's para la vida profesional
Universidad de Concepción	Pedagogía en Artes Visuales	Tecnologías de información en el Aula
Universidad Alberto Hurtado	Pedagogía en Artes Visuales	Tecnologías digitales
Universidad Silva Henríquez	Pedagogía en Educación Artística	La Labor Docente en la Sociedad Digital

Tabla 1: TIC en las Carreras de Pedagogía en Artes en el Contexto nacional

Fuente: Elaboración propia a partir de revisión de los planes de estudio de las cuatro universidades mencionadas¹

Situación en la UMCE

En la carrera de Pedagogía en Artes de la UMCE el plan de estudios vigente entre los años 2010 y el 2017 contaba con dos asignaturas de profundización sobre los temas vinculados a las TIC y al arte digital; En primer año la asignatura “la imagen computacional” y posteriormente en cuarto año la asignatura “Arte digital Visual” ambas con una duración de un semestre.

A fines del año 2017, el departamento de Artes Visuales inició el proceso de construcción de una nueva malla curricular correspondiente a la Licenciatura en Educación y Pedagogía en Artes Visuales, con el fin de actualizar el plan de estudios, para que ésta genere un perfil de egreso en los estudiantes que puedan cumplir con las expectativas y desafíos que se manifiestan en los planes de estudios entregados por el MINEDUC, cumplimiento de competencias y generar unas nuevas competencias genéricas dentro de la carrera de pedagogía en artes visuales.

En el plan de estudios vigente no se encuentra una asignatura específica de arte digital o TIC para la formación docente que se desarrolle a lo largo de un semestre, dejándose esa formación al área de optativos de profundización. Dentro de las asignaturas que se imparten con el formato “módulos de aprendizaje por áreas” en primer año “taller de experimentación y producción visual” se encuentra el área digital impartida por la profesora Karina Guerra que consiste en la elaboración de portafolios digitales y en

¹ Universidad de Playa Ancha información disponible en: <https://www.upla.cl/admision/carreras-profesionales/facultad-de-arte/pedagogia-en-artes-plasticas/>

Universidad de Concepción información disponible en:

https://admision.udec.cl/sites/default/files/sites/default/files/ORIGINAL_Ped_ArtesVisuales.pdf

Universidad Alberto Hurtado información disponible en:

<https://www.uahurtado.cl/carreras/pedagogia-en-artes-visuales/>

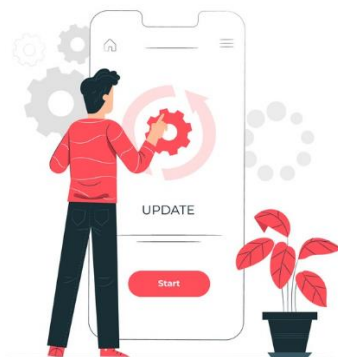
Universidad Silva Henríquez información disponible en:

<https://admision.ucsh.cl/carreras/pedagogia-en-educacion-artistica/>

segundo año en este mismo formato de módulos la asignatura "Taller de construcción espacial" que también cuenta con un área digital.

Con la nueva modalidad las asignaturas se desarrollan en menos tiempo, lo que implica una disminución de contenidos y aprendizajes

Profesores en formación y competencias TIC para abordar el Arte Digital



La UNESCO en plantea en su “Marco de competencias de los docentes en materia de TIC” (2019) presenta 18 competencias en torno a 6 aspectos de la práctica profesional de los docentes, en tres niveles de uso de TIC:

- 1.-comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas;
- 2.-currículo y evaluación;
- 3.-pedagogía;
- 4.-aplicación de competencias digitales;
- 5.-organización y administración y;
- 6.-Aprendizaje profesional de los docentes.

Los niveles son:

1.- Adquisición de conocimientos: adquirir conocimientos acerca del uso de la tecnología y competencias básicas de las TIC.

Pudiendo así determinar si las prácticas pedagógicas corresponden a las políticas, analizar las normas curriculares, la elección adecuada de tic en apoyo a las metodologías, definir las funciones de los componentes de los equipos informáticos y aplicaciones, organización del entorno físico, y la utilización de tic para el desarrollo profesional. (p 6)

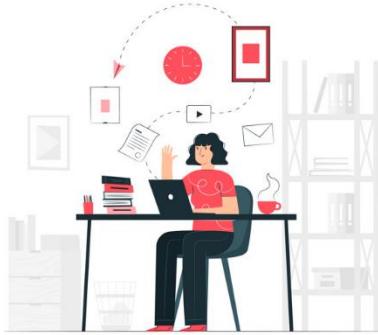
2.- Profundización de los conocimientos: adquirir competencias en materia TIC que les permitan crear entornos de aprendizaje, centrados en el educando.

Permite idear, modificar y aplicar prácticas docentes que apoyen las políticas institucionales, integración de las tic de forma transversal entre asignaturas y crear un entorno de aprendizaje propicio para alcanzar los niveles requeridos, idear actividades basadas en tic, combinar recursos y herramientas digitales, utilizar las herramientas digitales de forma flexible para facilitar el aprendizaje colaborativo, utilizar la tecnología para interactuar con redes profesionales. (p 7).

3.- Creación de conocimientos: crear competencias que ayuden a realizar buenas prácticas y crear entornos de aprendizajes idóneos.

Permite efectuar reflexiones críticas de acuerdo a las políticas educativas, determinación de las modalidades óptimas de un aprendizaje colaborativo y centrado en el educar promoviendo así la autogestión de los alumnos, construir comunidades de conocimiento, liderar elaboraciones de estrategias tecnológicas para la escuela, desarrollar, experimentar, formar, innovar y compartir prácticas óptimas de forma continua. (p 7).

METODOLOGÍA



La metodología propuesta para este trabajo de investigación se denomina Marco Lógico, en que se detallan los pasos a seguir en cada etapa asociados a los objetivos del presente trabajo.

Pero ¿Qué es el Marco Lógico? En "Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas" se entrega una breve definición de qué significa este concepto: *"es una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. Su énfasis está centrado en la orientación por objetivos, la orientación hacia grupos beneficiarios y el facilitar la participación y la comunicación entre las partes interesadas."* (Ortegón et al, 2015. p 13)

Al respecto es importante mencionar que existe una diferencia entre la metodología de Marco Lógico y la Matriz en sí misma. La primera se enfoca en observar desde todos los ángulos tanto el problema, como los involucrados estableciendo un orden jerárquico de objetivos lo cual conlleva a la selección e implementación de la mejor estrategia para afrontar dicho problema. La segunda, hace referencia a la instrumentalización y orden de la técnica. El énfasis está puesto en el diseño de objetivos que beneficien a grupos específicos de personas facilitando la participación y comunicación de quienes deben ejecutar los objetivos.

De acuerdo con Ortegón, E., Pacheco, J. F., & Prieto, A. 2015, en sus páginas 14 y 15 los aportes de esta metodología son los siguientes:

- *Aporta una terminología uniforme que facilita la comunicación y que sirve para reducir ambigüedades:*
- *Aporta un formato para llegar a acuerdos precisos acerca de los objetivos, metas y riesgos del proyecto que comparten los diferentes actores relacionados con el proyecto;*
- *Suministra un temario analítico común que pueden utilizar los involucrados, los consultores y el equipo de proyecto para elaborar tanto el proyecto como el informe de proyecto, como también para la interpretación de éste;*
- *Enfoca el trabajo técnico en los aspectos críticos y puede acortar documentos de proyecto en forma considerable;*
- *Suministra información para organizar y preparar en forma lógica el plan de ejecución del proyecto;*
- *Suministra información necesaria para la ejecución, monitoreo y evaluación del proyecto*
- *Proporciona una estructura para expresar, en un solo cuadro, la información más importante sobre un proyecto.*

Problema de Investigación

El problema de esta investigación es asegurar la entrega de conocimientos asociados al Arte Digital en el plan de estudios innovado de la Carrera de Artes Visuales de la UMCE. Antes del rediseño existía un plan de estudios (N°1179/19-05-2006) que contenía una línea transversal que empezaba en primer año y estaba asociada al desarrollo de competencias de gráfica digital que en su momento culmine abordaba la problemática del Arte Digital como tal.

Luego del rediseño, las competencias de gráfica digital fueron absorbidas por el área de Talleres y se encuentran bajo la lógica de un aprendizaje opcional supeditado a la creación de obra y la necesidad o no del uso de herramientas tanto de gráfica como de difusión en ámbitos digitales

El modo propuesto para abordar este problema es mediante la adaptación de la asignatura contenida en el plan de estudios antiguo al formato actual, con la finalidad de ofrecerlo como optativo, y ser un aporte a la formación debido a que los titulados deberán abordar la temática en su vida profesional de acuerdo a lo solicitado por el Ministerio de Educación.

Para ello se propone la utilización de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos y se implementa la competencia de trabajo colaborativo para el aprendizaje y uso de programas de gráfica bitmap y vectorial, así como el uso de aplicaciones online para la creación de productos gráficos digitales, selección de formatos adecuados y difusión digital de trabajos de estudiantes para producir objetos de Arte Digital y su difusión.

Los sujetos involucrados son los estudiantes de la Carrera de Pedagogía en Artes Visuales de la malla innovada, y los beneficiarios sería el sistema educativo que recibirá profesionales capaces de producir y evaluar piezas de Arte Digital.

El principal aporte de esta actualización del Programa de Actividad Curricular, es la posibilidad de profundizar en conocimientos específicos del ámbito de la gráfica digital y

su relación con los aspectos de la didáctica en la enseñanza de las Artes Visuales en general y del Arte Digital en particular.

A continuación, se presenta la Matriz de Marco Lógico en la tabla 2.

MARCO LÓGICO

	Objetivos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Fin	Realizar un aporte al rediseño de la asignatura Arte Digital Visual en su última versión (Malla antigua) con la finalidad de ofrecerla en el futuro como un optativo dentro de la malla nueva Carrera de Pedagogía en Artes Visuales en la UMCE	Evaluación de la adaptación de la asignatura al modelo por competencias	Adecuación al modelo de competencias del programa de asignatura	Implantación de las competencias en el programa rediseñado

	Objetivos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Propósito	La alineación de la asignatura Arte Digital Visual de la Universidad Metropolitana de ciencias de la educación con la “unidad 4 arte digital para primero medio” en la asignatura artes visuales de los planes y programas del Ministerio de Educación de Chile	El itinerario formativo rediseñado	Evaluación del itinerario formativo rediseñado a través de la evaluación de las competencias de los estudiantes	Los estudiantes desarrollarán las competencias necesarias para abordar la “unidad 4 arte digital para primero medio” en la asignatura artes visuales
Componentes	Matriz de clases para el profesor, que permita incorporar de forma eficiente los medios digitales en la clase de artes	Que la matriz realizada permita el desarrollo eficiente y eficaz de la “unidad 4 arte digital para	Evolución de la matriz de acuerdo al modelo propuesto	Que la matriz ayude al desarrollo eficiente y eficaz de la “unidad 4 arte digital para primero

	Objetivos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
	visuales a nivel escolar	primero medio" en base a las competencias		medio" en base a las competencias
Actividades	Creación de base de matriz de clase con los elementos básicos para el desarrollo de una actividad con incorporación de TIC	Creación de Matriz de clase	Funcionalidad de la Matriz de clase	Que la Matriz de clases contendrá los elementos básicos que permitan a un docente llevar a cabo una actividad con incorporación de TIC

	Objetivos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Actividades	Presentación de matriz a los estudiantes de cuarto año de la asignatura de arte digital visual para que la puedan llenar y modificar en caso que les parezca necesario	Modificación de Matriz de clase	Funcionalidad de la Matriz de clase	Que la Matriz de clases contendrá los elementos básicos que permitan a un docente llevar a cabo una actividad con incorporación de TIC
Actividades	Incorporación de todas las modificaciones a la matriz original para originar una propuesta para profesores de artes visuales y que puedan incorporar las TIC específicamente en la unidad 4 arte digital para primero medio en	Ajuste de Matriz de clase	Funcionalidad de la Matriz de clase	Que la Matriz de clases contendrá los elementos básicos que permitan a un docente llevar a cabo una actividad con incorporación de TIC

	Objetivos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
	la asignatura artes visuales			

Tabla 2: Marco Lógico de la Investigación

Fuente: Elaboración Propia

Respuesta a los objetivos del Marco Lógico

- 1. Realizar un aporte al rediseño de la asignatura Arte Digital Visual en su última versión (Malla antigua) con la finalidad de ofrecerla en el futuro como un optativo dentro de la malla nueva Carrera de Pedagogía en Artes Visuales en la UMCE.**

Para realizar el rediseño de la asignatura, se tomó en conjunto con la profesora a cargo, el programa de Arte Digital Visual en el formato antiguo, y la plantilla del formato de rediseño de Actividad Curricular correspondiente a la nueva malla, contemplando la idea que esta actividad curricular se pueda presentar en el futuro como un optativo en que complementen los aprendizajes del área de Didáctica de las Artes Visuales, con el uso de programas asociados al Arte Digital.

En el anexo 1, se puede ver la versión del plan antiguo y la propuesta para el plan nuevo.

- 2. Alineación de la asignatura Arte Digital Visual de la Universidad Metropolitana de ciencias de la educación con la “unidad 4 arte digital para primero medio” en la asignatura artes visuales de los planes y programas del Ministerio de Educación de Chile.**

Los contenidos de la asignatura fueron ajustados, pasando de un enfoque basado en el uso de herramientas de dibujo y pintura digital con un énfasis en el diseño gráfico de productos educativos, a la integración de saberes pedagógicos en el rediseño de una unidad planteada en el curriculum correspondiente a la unidad de Arte Digital de primero medio.

Una vez alineado el diseño de la asignatura y preparada el aula virtual, se diseñó un pre y post test compuesto por seis preguntas (Anexo 3) para saber si el nuevo diseño de actividad

curricular y metodología, mejoraba la percepción de preparación por parte de los y las estudiantes para enfrentarse al desafío de realizar una clase de Arte Digital a nivel escolar.

El test está compuesto por preguntas de uso técnico instrumental de herramientas de Arte Digital y conceptos asociados, siendo la última pregunta la que abordaba de manera cuantitativa a través de una escala Lickert y cualitativa a partir de la argumentación de la respuesta anterior, la percepción de preparación para la enseñanza de alguna de las clases diseñadas por el Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC) en su documento: "Unidad 4: Arte Digital" disponible en www.curriculumnacional.cl.

A continuación, se hará referencia de manera general a los resultados del pre y post test, los cuales se incorporarán de manera íntegra en el anexo 4.

Pregunta 1: ¿Qué es para ti el Arte Digital?

Pre-Test	Post-Test
Respuestas ambiguas en que se mencionaban conceptos "suelos" tipo lluvia de ideas, sin una ilación clara.	Existe un planteamiento más seguro, se observa un uso de palabras técnicas más complejas y una ilación más profunda, se demuestra que existió un aprendizaje al respecto.

Pregunta 2: ¿Qué son las imágenes digitales?

Pre-Test	Post-Test
Nuevamente se observan respuestas de conceptos sueltos, tales como pixeles, imágenes de programas (sin mencionar cuales) algo "intangibles" pero sin	Se mencionan terminologías técnicas para referirse a la creación de las imágenes digitales, realizando asociaciones con sus respectivos software.

profundizar en ideas o uso de palabras técnicas

Pregunta 3: ¿Qué son los archivos digitales?

Pre-Test	Post-Test
En general definen de manera básica qué es un archivo digital, se observa que existe una noción, pero no son capaces de profundizar la idea.	Se añaden características propias de los tipos de archivos, haciendo referencias tales como archivos nativos y de exportación, entre otras.

Pregunta 4: ¿Cuál es la diferencia entre color CMYK y RGB?

Pre-Test	Post-Test
Hubo muy pocos estudiantes que sabía lo que era o demostraba tener cierta noción de qué se trataba cada concepto, el resto mencionaba que no sabía directamente.	La gran mayoría de los estudiantes manifiesta una idea clara de la diferencia entre estos conceptos, especificando la funcionalidad de cada uno en el uso, sin embargo no parecen tener lo suficientemente integrado el conocimiento.

Pregunta 5: ¿Qué programas de edición de imágenes digitales conoces? ¿Cuál es tu nivel de uso en cada uno de ellos?

Pre-Test	Post-Test
En general los y las estudiantes manifiestan conocer Photoshop e Illustrator y respecto de su nivel de uso, refieren un uso básico.	Los y las estudiantes incorporan a los programas anteriores el uso de Inkscape como alternativa gratuita a Illustrator, así como aplicaciones y páginas web que cada grupo investigó e incorporó.

Pregunta 6: Señala de 1 a 5, qué tan preparado te sientes para hacer clases de Arte Digital en primero medio, de acuerdo al contenido del siguiente vínculo ([Aquí se incorpora el vínculo a los planes y programas de Arte Digital](#))

Esta pregunta se componía de dos partes, en la primera una escala lickert y en la segunda una argumentación del nivel expresado. Podemos observar en el Gráfico 1, cómo la percepción de preparación profesional para hacer clases de Arte Digital en primero medio, subió en el post test, siendo el nivel 4 “preparado” el que más respuestas obtuvo, a diferencia del pre test, donde el nivel 2 “algo preparado” fue el más seleccionado. Se concluye a partir de lo anterior que se lograron los objetivos propuestos.

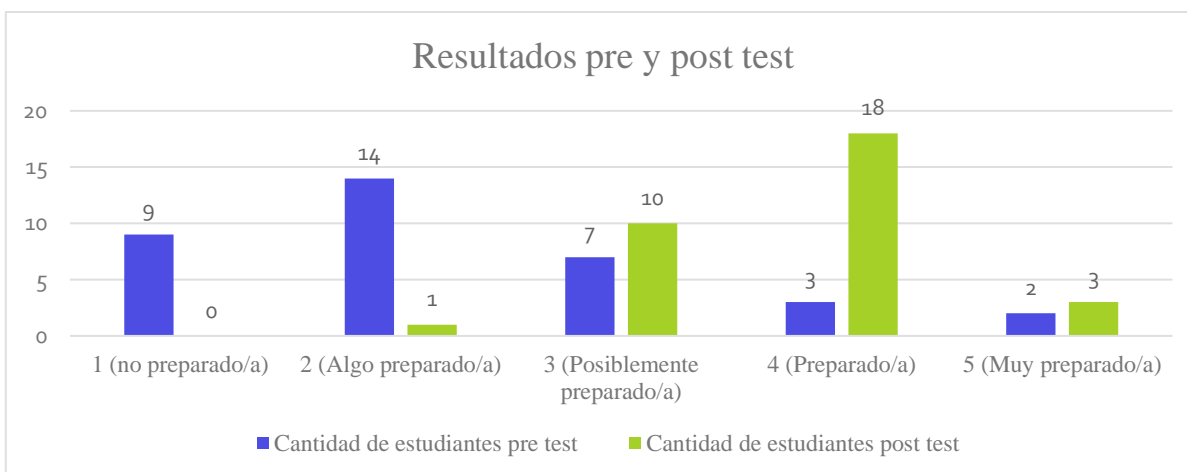


Gráfico 1: Resultados pre y post test

Fuente: Elaboración propia

Respecto de los aspectos cualitativos de la pregunta 6, en el **pre test**, destacan como razones para no sentirse preparados, las siguientes:

"Olvido de lo que se aprendió en primer año de universidad."

"No saber cómo captar la atención de los estudiantes en el uso de herramientas y programas."

"Inseguridad en el manejo de herramientas."

Luego en el **post test**, como razones para la mejora en la preparación destacan:

"Mejor manejo de TIC"

"Mayor comprensión de las TIC"

"Un abanico más amplio de recursos tecnológicos"

A pesar de lo anterior, los y las estudiantes continúan manifestando inseguridades asociadas a su formación pedagógica, lo que los lleva a marcar la opción preparado por sobre la opción muy preparado, que tan solo fue seleccionada por dos estudiantes.

3. Matriz de clases para el profesor, que permita incorporar de forma eficiente los medios digitales en la clase de artes visuales a nivel escolar

Los criterios para escoger la matriz de clase fueron los siguientes:

1. Que fuera atractiva visualmente.
2. Que permitiera visualizar en su totalidad el proyecto a realizar.
3. Que contuviera los elementos necesarios para lograr el aprendizaje, así como para entender las tareas y los productos finales a lograr.
4. Que contuviera explícitamente la incorporación de TIC en la clase.
5. Que tuviera una licencia que permitiera su reutilización.

Luego de una búsqueda que en su mayoría llevó a encontrar matrices de clases “clásicas” se encontró un sitio web acerca de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), alineada con los objetivos de investigación, llamado “Canvas para el diseño de proyectos” en él se habla acerca del ABP y se presenta una matriz para el diseño de proyectos, la cual de acuerdo a sus derechos de Creative Commons, puede usarse sin fines de lucro y debe usarse exactamente igual. A continuación, se presenta la matriz en cuestión, la que se encuentra en mayor tamaño en el anexo 2:

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS		
COMPETENCIAS CLAVE  ¿Qué competencias clave se desarrollan?	PRODUCTO FINAL  ¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿A qué problema queremos dar solución?	RECURSOS  ¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...? ¿Qué otros materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE  ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?	TAREAS  ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?	HERRAMIENTAS TIC  ¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?
MÉTODOS DE EVALUACIÓN  ¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?	DIFUSIÓN  ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?	AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN  ¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta 13** y publicado con licencia Creative Commons
(Diseño original: Miguel Ariza @maarzaperez y Antonio Herreros @aherrerrosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>

Fuente: <https://conecta13.com/canvas/>

4. Creación de base de matriz de clase con los elementos básicos para el desarrollo de una actividad con incorporación de TIC

El equipo decidió que como se quería complementar el Arte Digital, el diseño y lo pedagógico, la matriz tan sólo se reduciría a listar las secciones del "Canvas" y poner las preguntas asociadas a cada una de ellas en su versión original, dejando a los grupos en libertad de incluirlas todas tal cual, o hacer cambios que permitieran mejorar el diseño de matriz o adaptarla al contexto nacional, siempre justificando los cambios ante el equipo académico en las clases virtuales. A continuación, se presenta la matriz que fue entregada a los y las estudiantes.

Secciones de Canvas	Preguntas Clave en el diseño Canvas
Competencias Clave	¿Qué competencias clave se desarrollan?
Estándares de Aprendizaje	¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del currículum oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?
Métodos de Evaluación	¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?
Producto Final	¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿A qué problema queremos dar solución?
Tareas	¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
Difusión	¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?
Agrupamientos/ Organización	¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿cómo vamos a organizar el aula?
Herramientas TIC	¿Qué APPS y herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?
Recursos	¿Qué personas deben implicarse: ¿docentes del claustro, familias, otros agentes educativos? ¿Qué otros materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

En general los grupos mantuvieron las secciones del diseño Canvas, salvo un par de ellos que cambiaron el nombre y el propósito de algunas de ellas. El mayor cambio se observó en el diseño gráfico, incorporando diversas paletas de color y en todos los casos un código QR que llevaba a la página de Google Sites grupal, en que se encontraban todos los materiales necesarios para llevar a cabo dicho diseño de clase.


Si bien, todos los grupos lograron llevar a cabo la actividad hasta el final, el mayor apoyo fue requerido en el ámbito educativo ya que al no haber hecho la práctica profesional, había ciertos aspectos que no eran tan fáciles de comprender y abordar por parte de los estudiantes. Lo bueno es que los grupos sintieron confianza con el equipo académico y realizaron las preguntas necesarias, las que fueron respondidas en su totalidad de manera sincrónica y asincrónica.

5. Presentación de matriz a los estudiantes de cuarto año de la asignatura de arte digital visual para que la puedan llenar y modificar en caso que les parezca necesario

Para la presentación de la matriz escogida, se preparó la tercera clase online, luego de haber trabajado con los estudiantes, el uso de herramientas de dibujo vectorial, en el software gratuito Inkscape ©, con la finalidad que luego puedan rediseñar la matriz a través del mismo programa. Esta clase se realiza con apoyo de un espacio en el curso ubicado en la plataforma Moodle de la Universidad que se diseñó para introducir al tema y dividir a los estudiantes en grupos contenía los siguientes materiales:

1. Presentación en ppt acerca de la Integración de TIC en el aula.
2. Documento acerca del Aprendizaje Basado en Proyectos.
3. Acceso a documentación del Ministerio de Educación de Chile, respecto de la Unidad Arte Digital de primero medio.
4. Link al sitio "Canvas para el diseño de proyectos"
5. Y un espacio de foro para el trabajo en grupo.

Clase 3: Unidad de Aprendizaje Basada en Proyectos y Dibujo con Nota



- Presentación: Guía de integración de las TIC en clases
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Unidad de Arte digital en 1° Medio
- Canvas para el diseño de proyectos
- Trabajos en Grupo

Grabación de la clase de hoy, por si te perdiste algo :)



6. Incorporación de todas las modificaciones a la matriz original para originar una propuesta para profesores de artes visuales y que puedan incorporar las TIC específicamente en la unidad 4 arte digital para primero medio en la asignatura artes visuales

A continuación, se listan todos los aspectos que abordaba el diseño Canvas, y se observa donde se realizaron los mayores cambios además de los cambios estéticos, los programas que se utilizaron por parte de los y las estudiantes en cada una de las secciones.

Sección Día Jueves

Grupo	Cambios estéticos	Cambios en el contenido	Programa que utilizaron	Observaciones
1	Si	Si	Photoshop	Temática de videojuego en cuanto al diseño de Canvas. Fondo negro y variados elementos decorativos
2	Si	No	Photoshop	Problemas en cuanto al tamaño y resolución del documento Canvas, imágenes pixeladas en el fondo
3	-	-	-	No han publicado su sitio web para revisión.
4	Si	Si	Inkscape	Uso de fondo texturado con manchas de pintura, uso de tipografía manuscrita en los títulos texturas en el título
5	Si	Si	Inkscape	Buen uso de recursos gráficos, en este caso serie de vectores Añadieron el punto de objetivo de Aprendizaje.

Sección Día Viernes

Grupo	Cambios estéticos	Cambios en el contenido	Programa que utilizaron	Observaciones
1	Si	No	Inkscape	Buen uso de recursos gráficos vectorizados y paleta de colores armónica.
2	Si	No	Photoshop	Reorganización del Canvas en forma de tablas, buen uso de recursos gráficos, en este caso iconografía alusiva.
3	Si	No	Inkscape	Paleta de colores pastel y fondo texturado que aporta al diseño, buen uso de recursos gráficos.
4	Si	No	Página web Canva	Uso de plantilla en paleta de color azul, uso de tipografía manuscrita y diseño de hojas de cuaderno con notas tipo post-it en colores complementarios.
5	Si	No	Inkscape	Buen uso de recursos gráficos, en este caso serie de vectores y uso de texturas de colores pasteles para el fondo
5B	Si	No	Inkscape	Diseño circular, paleta de colores en tonos azules, secciones de información delimitadas con texto desordenado

Grupo	Cambios estéticos	Cambios en el contenido	Programa que utilizaron	Observaciones
6	Si	No	Desconocido	Reorganización de los elementos del Canvas, uso de una paleta de color azul en dos tonos, diseño minimalista
7	Si	No	Inkscape	Cambio de orientación del formato, de horizontal a vertical Uso de tipografías manuscritas y serif, paleta de colores pasteles (celeste y lila), diseño minimalista
8	Si	No	Desconocido	Diseño minimalista, cuadrados blancos y marcos de colores, uso de recursos gráficos, en este caso íconos vectorizados

Ya que los estudiantes no modificaron la naturaleza central de la matriz, se concluye que ésta es lo suficientemente eficiente para lograr la planificación de clases con apoyo de TIC. El mayor aporte que se realiza en este apartado, lo constituye la construcción de una estructura de sitio web asociado a la matriz de clases, que acompañará al diseño Canvas para el Aprendizaje basado en Proyectos, al cual se puede acceder a partir del siguiente vínculo: <https://sites.google.com/umce.cl/estructura-sitio-web-adv-2020/página-principal>

A continuación se listan las secciones.

Secciones del sitio web basado en Canvas
Competencias Clave
Estándares de Aprendizaje
Métodos de Evaluación
Producto Final
Tareas
Difusión
Agrupamientos/ Organización
Herramientas TIC
Recursos

Lo bueno de contar con un sitio web, es que se accede de forma expedita a las pautas y los contenidos necesarios, de forma gráfica y amigable.

ANÁLISIS DEL CURSO ARTE DIGITAL VISUAL EN SU VERSIÓN 2019 Y ANTERIORES

Para este análisis se consideró el programa de estudio y los indicadores de logro así como la evidencia del aprendizaje por parte de las y los estudiantes a través del tipo de trabajos.

Se concluye que es una asignatura de tipo taller, que entrega herramientas digitales para el dibujo, la pintura y el collage digital y que en algunas ocasiones los trabajos de los y las estudiantes tienen un foco que roza lo pedagógico, sin embargo, el foco está en las herramientas de dibujo y pintura, así como de ilustración digital.

PROPUESTA DE MEJORA PARA EL CURSO ARTE DIGITAL VISUAL 2020



La principal modificación en la propuesta de mejora, se sitúa en llevar a cabo la vinculación del uso de las TIC en la enseñanza de las artes visuales de una manera más integral, considerando la aplicación de conocimientos didácticos aprendidos en los años anteriores de la carrera tales como:

- Uso de Herramientas y dispositivos tecnológicos.
- Conocimientos de la formación pedagógica relacionados a las TIC.
- Currículum correspondiente a la asignatura Artes Visuales.

En este último punto relacionado al currículum de artes visuales se refiere al eje principal de la propuesta, la cual está enfocado en la unidad de Arte digital, sugerida en el programa de Artes Visuales del Ministerio de Educación, correspondiente al nivel de primero medio.

PUESTA EN MARCHA DE LA PROPUESTA



Uso de plataformas digitales

Debido al contexto actual de pandemia (Covid-19) el curso se desarrolla en modalidad online en su totalidad, por lo que el uso de plataformas digitales para distintos fines es fundamental para llevar a cabo las clases. Se escoge la plataforma Moodle de la UMCE debido a la posibilidad de incorporar herramientas de la suite de Google y la posibilidad de realizar un diseño de aula más acabado y con un orden cronológico.

Las clases duran aproximadamente una hora y media y son grabadas con el consentimiento de los estudiantes, acción solicitada por los estudiantes de la carrera para facilitar el acceso a aquellos que presentan problemas de conectividad, utilizándose la plataforma Meet ya que permite realizar un solo vínculo y utilizarlo durante todo el semestre, lo que facilitaba el ingreso de los y las estudiantes a clases.

El uso de la plataforma Moodle

Una de las ventajas para el profesor es la posibilidad de organización del curso, permitiendo organizar el material por clase, ordenar el curso por unidades y colocar títulos facilitando a los estudiantes encontrar el material que necesitan, así como la recepción de trabajos individualizando a los y las estudiantes con su nombre real y una fotografía que ayuda a la identificación de los mismos.

La plataforma permite la subida de archivos informáticos tales como documentos de texto, presentaciones con diapositivas, imágenes, documentos pdf, hojas de cálculo, y todo tipo de formatos, los cuales pueden ser descargados por los estudiantes. También permite compartir enlaces externos y configurarlos. Estos recursos se suben al curso y pueden dejarse a la vista de los estudiantes u ocultarse.

Por otra parte, la plataforma permite la creación de espacios de interacción entre los estudiantes como foros, los que pueden utilizarse para lo que el profesor estime conveniente, y permite crear un espacio especial para entregas de tareas o trabajos. El profesor puede programar una entrega con fecha y hora y la plataforma registra los datos de cada entrega. Cuando la calificación está disponible el estudiante puede ingresar al espacio de entrega para saber su nota y un comentario de ella.

Para los estudiantes el uso de la plataforma permite tener todos los recursos y materiales del curso a la mano, se puede mandar mensajes al profesor o a los ayudantes, al correo electrónico llegan notificaciones de ellos. También es posible para el profesor dejar un mensaje para todo el curso a modo de aviso y se notifica por correo electrónico a todos los participantes.

La modalidad sincrónica se mantiene a través de las clases por videoconferencia una vez a la semana en donde los estudiantes tienen contacto con la profesora, las ayudantes y sus compañeros de sección y también está presente en las dinámicas de trabajos grupales virtuales.

La metodología asincrónica *"transmite mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requiere necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje"* (López, M. 2011).

Esta modalidad diferida asincrónica es ventajosa porque no obliga a todos a estar conectados al mismo tiempo a cada momento y se hace muy necesaria de utilizar en la educación a distancia por las dificultades que pudieran presentar los estudiantes en relación a la conectividad, limitación de tiempo, cuestiones familiares, etc.

En el curso este método se encuentra presente en la realización de trabajos individuales y trabajos grupales en plataformas que permiten el trabajo asincrónico como la aplicación de texto documentos de Google.

La combinación de ambos métodos asegura un aprendizaje más efectivo, donde los estudiantes siguen en contacto con cierta regularidad con el profesor y sus compañeros, permitiendo tener flexibilidad con los horarios para el desarrollo de las tareas individuales y grupales

Metodología de aprendizaje del curso

Como se menciona en el punto anterior de las metodologías la asincronía de alguna forma lleva al estudiante a generar autonomía en su proceso de aprendizaje. Al encontrarnos en clases virtuales donde la supervisión y apoyo del profesor es más escaso por la distancia se

hace necesario seguir esta línea de aprendizaje autónomo y que resulte ser significativo para los estudiantes, por lo que en la propuesta uno de los ejes fundamentales es el ABP (Aprendizaje basado en proyectos).

"El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica. El método consiste en la realización de un proyecto habitualmente en grupo. Ese proyecto ha sido analizado previamente por el profesor para asegurarse de que el alumno tiene todo lo necesario para resolverlo, y que en su resolución desarrollará todas las destrezas que se desea" (EDUforics, 2017).

Sobre los roles de los estudiantes y el profesor en el aprendizaje se sostiene que:

"En el ABP, el alumnado puede participar, hablar y dar su opinión mientras que el profesorado adquiere un rol menos activo ayudando a lograr un consenso y orientar el desarrollo del proyecto del alumnado (...) el alumnado elabora el contenido, diseña el proyecto y colabora entre sí. A través de esta metodología los alumnos no sólo memorizan o recogen información, sino que aprenden haciendo" (EDUforics, 2017).

En la asignatura el proyecto que deben desarrollar los estudiantes consiste en la planificación de una actividad de artes visuales utilizando TIC.

Para esto profesora y ayudantes ponen a disposición materiales de apoyo que permitan desarrollar la actividad. Este material de apoyo no sólo consiste en material como documentos oficiales, también incluye pequeños trabajos escritos que se desarrollan en grupo y conceptos teóricos sobre la integración de las TIC en la educación resumidos en presentaciones.

Una vez terminado el curso, los y las estudiantes valoraron positivamente tanto la metodología como el uso de la plataforma y la disposición del equipo académico, entre los comentarios que se entregaron se encuentran las siguientes ideas:

- Rescatan el uso de nuevos recursos como aspecto positivo de aprendizaje.

-El trabajo en conjunto que se desarrolló entre estudiantes, profesora y ayudantes.

-La adaptación del curso al contexto de la pandemia actual, haciendo hincapie en la versatilidad de realizar algo nuevo y "entretenido"

-La disposición al resolver dudas por parte de la profesora y ayudantes al momento de las clases y fuera de éstas.

-Manifiestan el uso permanente de una pauta de evaluación para guiar el proceso de desarrollo del proyecto, a pesar de que se presentó una estructura con todos los componentes, aun manifiestan la falta de la pauta para hacer mayor énfasis en los puntos a desarrollar.

-Valoración al enriquecimiento del aprendizaje online, con retroalimentaciones de las clases y considerando flexibilidad con aquellos casos en donde el trabajo clase a clase fue afectado por casos específicos.

CONCLUSIONES

La gran motivación de la intervención en esta asignatura nace del interés de entregar herramientas en el uso de TIC a los estudiantes de cuarto año de la Carrera de Artes Visuales que les permitieran trabajar de manera óptima con la unidad de Arte digital a nivel escolar en primero medio, ya que están prontos a realizar su práctica profesional. Además de este factor, estuvo la idea de integrar los desafíos dentro del trabajo docente en los que incluyen las unidades que entrega el Ministerio de Educación, lo cual nos permite hacer un trabajo de simulación con los estudiantes, en donde ellos tienen la oportunidad de desarrollar actividades y posibilidades dentro del rol profesional docente.

En cuanto al tipo de metodología de investigación (el desarrollo del marco lógico) nos ayudó a especificar de mejor manera los objetivos y actividades que realizamos y cómo éstas podrían impactar en los sujetos: la generación de cuarto año, que están cursando la asignatura de Arte Digital Visual, teniendo en consideración las condiciones actuales de educación debido a las problemáticas que ha conllevado la llegada de la pandemia del COVID-19.

Para todo esto, fue necesario tener en consideración las condiciones en que están los estudiantes, principalmente en el aspecto de conocimientos previos. Uno de los principales problemas en esta generación de estudiantes es que han sufrido variadas interrupciones en sus años académicos debido a paralizaciones o tomas del establecimiento universitario, por lo tanto con esta metodología, podemos reducir aquellos impactos negativos, realizando pequeños recordatorios de aquellos conceptos o conocimientos que debido a las interrupciones no se lograron aprender del todo, esto se da principalmente en las asignaturas vinculadas a formación pedagógica, donde los estudiantes han expresado sentirse inseguros en esta área. En la modificación propuesta de la asignatura "Arte Digital Visual" estos saberes se tratan de forma concreta situando a los estudiantes en un escenario donde se enfrentan a estos conocimientos con el apoyo de la profesora a cargo, se trabajan las propuestas de rediseño de las actividades en equipos, de forma colaborativa

buscando minimizar las posibles dificultades que podrían presentarse en la situación real de llevar a cabo una actividad integrando tecnologías.

Además de potenciar el uso y conocimientos de herramientas TIC, este rediseño de la asignatura nos permite aprovechar el potencial que presentan algunos estudiantes que tengan mayores habilidades frente a la tecnología, y una participación activa de aquellos estudiantes que tuvieron menos interés en este aspecto. El trabajar estas herramientas con apoyo de profesora, ayudantes y compañeros de sección de forma continua permite que los estudiantes con dificultades en el área digital trabajen las herramientas básicas de un programa determinado, resolviendo sus dudas técnicas y de esta forma generar más seguridad en el uso. Por otra parte los estudiantes más avanzados en el aspecto técnico, la asignatura permite trabajar en la integración de estos conocimientos a un contexto pedagógico.

Si bien en las condiciones actuales debido a la pandemia el trabajo colaborativo presentó dificultades en lo técnico (problemas de conectividad y con los computadores de algunos estudiantes) las actividades propuestas en el rediseño pudieron desarrollarse en general de forma adecuada y se lograron los objetivos propuestos.

Los resultados parciales obtenidos del post test evidencian en los estudiantes mayor claridad respecto a conceptos que al principio de las clases estaban poco claros, llegando a un mejoramiento en la percepción propia respecto a qué tan preparados se sienten para hacer clases de arte digital, si al principio se sentían nada preparados el nivel subió a sentirse preparados en distintos niveles (en una escala donde el uno es "nada preparado" y cinco "muy preparado") un 66,7% respondió número cuatro. Este post test mostró en general una mejoría en la autopercepción de los estudiantes respecto a sus conocimientos y habilidades en lo digital.

La puesta en marcha del rediseño de la asignatura se da bajo condiciones difíciles debido al contexto actual por la pandemia COVID-19 por lo que en el futuro si este rediseño de la asignatura se implementa como un optativo en el plan de estudios de la carrera se deberá

analizar su funcionamiento y resultados en la modalidad presencial cuando esto sea posible, bajo condiciones más adecuadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Castro, Santiago, & Guzmán, Belkys, & Casado, Dayanara (2007). "Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje". *Laurus*, 13(23),213-234.[fecha de Consulta 3 de Febrero de 2020]. ISSN: 1315-883X. Disponible en

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761/76102311>

"¿Cómo enfrenta Chile la emergencia educativa ante el COVID-19? La UNESCO entrevista a Raúl Figueroa, ministro de Educación" En Línea: <<https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/articles/ministro-educacion-Chile-covid-19>>

Curriculum Nacional, 2020. *Artes Visuales 1º Medio. Unidad 4: Arte Digital. Experimentar, investigar y crear usando elementos y herramientas de arte digital*. En Línea <<https://www.curriculumnacional.cl/614/w3-article-79881.html#objetivos>>

Educación 2020. *19 propuestas para la educación escolar en tiempos de la pandemia Covid-19*. En Línea <<http://educacion2020.cl/documentos/19-propuestas-para-la-educacion-escolar-en-tiempos-de-la-pandemia-covid-19/>>

EDUforics. 2017. "Aprendizaje basado en proyectos: un proyecto auténtico y real." Disponible en <http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-proyectos/> Recuperado el 22 de Julio del 2020

Freepik. 2020. Recursos Gráficos Para Todos. En Línea:<<https://www.freepik.es>>

Glez. P.2019 "¿Qué es Arte Digital? Inicios, referentes y conceptos básicos". En Línea <https://www.acta.es/medios/articulos/disenno_y_multimedia/033083.pdf>

Gullén I. 2020. "La importancia del arte digital en la actualidad". En línea <<https://medialab.up.edu.mx/noticias/la-importancia-del-arte-digital-en-la-actualidad/>>

López, Marga. 2011. "Metodologías para el aula virtual". Disponible en: <https://www.monografias.com/trabajos85/metodologias-aula-virtual/metodologias-aula-virtual.shtml> Recuperado el 22 de Julio del 2020

Ortegón, E. Pacheco, J. Prieto, A. 2015 "Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas" Serie Manuales. Naciones Unidas. CEPAL. ISSN 1680-886X En Línea <<http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1534> >

Sánchez, E. (2007), "Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social". Revista Educare Vol. XII, N° Extraordinario, 155-162, ISSN:1409-42-58. P.155-162. Recuperado el 27 de Agosto del 2020 de https://www.researchgate.net/publication/237028452_Las_tecnologias_de_informacion_y_comunicacion_TIC_desde_una_perspectiva_social

UNESCO. 2020. "Apoyar a los docentes y al personal educativo en tiempos de crisis". En línea:< https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373338_spa >

UNESCO. 2019. "Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO". En línea <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024> >

Villagómez, C. 2018. "Arte Digital MX" AusArt Journal for Research in Art. 6 (1) - 2018, pp. 285-295 Disponible en línea: <<https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/article/view/19384/17979> >

Anexo N°1



CARRERA
Licenciatura en Educación
y Pedagogía en Artes Visuales

PROGRAMA DE ESTUDIO
Plan de Estudio N° 1179/19-05-2006

Nombre de la asignatura	Arte Digital Visual
Tipo de actividad curricular	Obligatoria - taller
Número de horas semanales	4
Créditos	4
Código asignatura	APZ711
Semestre	Séptimo
Prerrequisitos	APZ302 La imagen computacional
Académico(a)	Eugenio Contreras Lobos
Fecha elaboración programa	2008
Fecha(s) de modificación	

I DESCRIPTOR

Taller de 4 horas semanales y 4 créditos.

Taller de aplicación de técnicas donde se construye un discurso visual. a partir de lo digital.

Objetivos Generales

Conocer y comprender los procesos relacionados con la manipulación y creación digital de imágenes y su uso en el contexto de la enseñanza aprendizaje de las artes visuales.

Discriminar en el uso de diversas herramientas digitales orientadas a la creación de imágenes vector de acuerdo a las necesidades proyectuales, estableciendo relaciones directas entre posibilidades y necesidades pedagógicas planteadas en los planes y programas del subsector específico.

El estudiante desarrollará sus habilidades creativas en la solución de proyectos educativos con la ayuda de computadores, softwares gráficos y equipos periféricos.

Objetivos Específicos

Conocer, comprender y manejar aplicaciones orientadas a la creación de imágenes vectoriales o de dibujo digital.

Crear y manipular imágenes digitales a través de aplicaciones/software de edición de documentos gráficos mezclando imágenes bitmap y vector.

Desarrollo de Construcciones visuales y exportación de imágenes en diversos formatos para uso Editorial y Web.

Construcción de Sitios Web (en HTML) relacionados con la Educación Artística y la Gestión de las Artes Visuales.



II. COMPETENCIAS

Instrumentales

- CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN ORAL, ESCRITA Y VISUAL
- HABILIDAD TÉCNICA ESPECÍFICA EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA EL ÁMBITO EDUCATIVO Y LA ESPECIALIDAD ARTÍSTICA VISUAL.
- CAPACIDAD EN EL DOMINIO ESPECÍFICO DE TÉCNICAS, MATERIALES Y HERRAMIENTAS PROPIOS DEL HACER ARTÍSTICO PLÁSTICO Y VISUAL.

Interpersonales

- CAPACIDAD PARA EL TRABAJO INTERDISCIPLINARIO Y TRANSVERSAL, EN EQUIPO Y EN FORMA AUTÓNOMA.
- CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN, TOLERANCIA, FLEXIBILIDAD

Sistémicas

- CAPACIDAD INVESTIGATIVA
- CAPACIDAD REFLEXIVA Y CRÍTICA
- CAPACIDAD DE ANÁLISIS Y SÍNTESIS
- CAPACIDAD CREATIVA
- CAPACIDAD PARA TOMAR DECISIONES DIDÁCTICAS, METODOLÓGICAS Y/O CURRICULARES, RESPECTO DE CONTEXTOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS.

III CONTENIDOS

Primera Unidad: Herramientas de dibujo digital

Software de Dibujo Vectorial (Freehand).

Comprensión de la naturaleza de la imagen vector.

Aplicación de pintura bitmap y edición de fotografías.

Distribución de paletas - Modo de visualización de pantalla – Herramientas – Menú – Menú contextuales – Paletas y ventanas.

Configuración de documentos nuevos y manipulación de documentos previamente creados.

Importación de archivos bitmap.

Construcción de composiciones a partir de la manipulación y creación de imágenes.

Exportación de imágenes vectoriales a software de pintura Bitmap.

Formatos de archivos para su exportación.

Segunda Unidad: Herramientas de diseño web

Elementos básicos en la creación de interfaces gráficas de usuario desde software de composición Bitmap (Photoshop).

Uso de módulos de Exportación a Web, Gráficos / HTML

Creación de composiciones de múltiples capas para la producción de animaciones.

Creación de animaciones en formatos Gif y Flash (Image Ready / Photoshop)

Diseño de Sitio Web y Construcción de Páginas Web en Software de Edición HTML (Dreamweaver).

Definición de Carpeta de Raíz Local.

Aplicación de propiedades a páginas.

Definición tipográfica, de Color Web.

Uso de Tablas y Capas. Aplicación de ventanas con Scroll.

Aplicación de Botones Flash y de Sustitución.

Creación de Vínculos a páginas del sitio. A imágenes y documentos y a sitios externos, en páginas Self y Blank.

Control de sonido en páginas y vínculos.



Tercera Unidad: Desarrollo de proyectos Didácticos

A partir del conocimiento adquirido en los módulos previos, el estudiante confeccionará material didáctico para el subsector de Artes Visuales materializado en un Sitio Web.

Para ello deberá Recopilar y preparar el Contenido.

Desarrollará la Estructura de Dicho contenido.

Diseñará un Diagrama de Flujo del Sitio Web

Diseñará una interfaz apropiada para la interacción de su público objetivo con el contenido desarrollado.

Y finalmente Construirá el Sitio Completo.

IV METODOLOGÍA

Teórica y Práctica en torno al desarrollo de medios didácticos para la enseñanza de las artes visuales con el uso de medios digitales.

Exposición de los contenidos.

Investigación y práctica de los participantes en relación a los contenidos de la técnica digital.

Desarrollo de proyectos didácticos.

V ACTIVIDADES

Teóricas

- En relación los factores que definen las imágenes digitales, a los diversos medios y herramientas, al uso didáctico de los soportes digitales.

Prácticas

- En la captura , gestión y tratamiento de las imágenes fijas con el uso de aplicaciones digitales de pintura.
- Desarrollo de proyectos digitales con énfasis en la didáctica de las artes visuales.
- Diseñar un documento vectorial (que contenga imágenes bitmap) relacionado con la gestión de las artes visuales, involucrando elementos de diseño gráfico y artes visuales.
- Diseñar una interfaz para web orientada a la enseñanza de las artes visuales.
- Construir un sitio web orientada a la enseñanza de las artes visuales.

VI RECURSOS DE ENSEÑANZA

Cámara fotográfica digital.

Laboratorio de computación (1 computador – 1 estudiante)

Softwares de Dibujo Vectorial (Freehand), de Pintura Bitmap (Photoshop) y de Construcción Web (Dreamweaver).

Proyector digital.

Impresora Láser.



VII TIPOS DE EVALUACIÓN

Formativas en el proceso, acumulativa al término de cada proyecto propuesto.
Con un proyecto final a modo de examen (30%)

VIII BIBLIOGRAFÍA

Básica (máximo 5 textos)

Nº	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1	Fuenmayor, Elena	2001	RATÓN, RATÓN	España, Barcelona	Gustavo Gili
2	Lynch & Horton	2002	Principios básicos en el diseño de sitios web	España, Barcelona	Gustavo Gili
3	<i>MorenoMuñoz, Antonio</i>	2000	Diseño Ergonómico de Aplicaciones Hipermedia	España, Barcelona	Paidós
4					
5					

Complementaria (máximo 5 textos)

Nº	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1					
2					
3					



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre de la actividad curricular:	Talleres I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII y IX		
Unidad(es) Académica(s) Responsables	Facultad de Artes y Educación Física. Departamento de Artes Visuales		
Nivel Plan de estudio:	Talleres I, II y III 5° semestre Talleres IV, V y VI 6° semestre Talleres VII, VIII y IX 7° semestre	Código:	
Equivalencia:	PLA 6402 Optativo I, PLA7402 Optativo II, PLA 8401 Optativo III, PLA 8402 Optativo IV o PLA 8403 Optativo V	Requisito(s):	Sin pre requisito

Modalidad					
Tipo de Docencia	Docencia		Co-docencia		Docencia colegiada
	X				
Espacio de Aprendizaje	Laboratorio	Aula	Taller	Espacio de práctica	Salida Pedagógica
			X		
Tipo de Interacción	Presencial		Virtual		B-learning (mixta)
	X				
Distribución temporal	Nº semanas	Horas cronológicas semanales		Total horas semestral cronológicas	Nº de créditos SCT
		presenciales	autónomo		
Distribuida	18	2.25	2	76.5	3



II. DESCRIPCIÓN

Estas actividades curriculares tienen un carácter práctico y consideran la elección de tres talleres semestrales de una oferta diversa, que se impartirán desde el 5° al 7° semestre, inclusive. Estas actividades curriculares posibilitarán al estudiante profundizar y diversificar sus proyectos de creación artística para su desempeño laboral en contexto de enseñanza aprendizaje formal y no formal, a través de las siguientes líneas de investigación y producción artística; en el caso de la Actividad Curricular propuesta, ésta se enmarca en la línea:

Línea diseño y medios: aborda la problemática del diseño, la imagen digital y su edición, a través de medios como el diseño gráfico, ilustración, arte digital, fotografía digital, arquitectura y otros; con el fin de profundizar en técnicas, procedimientos y operaciones.

Está actividad curricular tributa al área formativa de creación, producción e investigación artística visual.

Contribución de la actividad curricular a las competencias de Egreso (Códigos):

Competencia Sello Institucional

- **CS2 N2 CRE**

Competencia genérica

- **CG4 N2 HSV**

Competencia Específica:

- **CE2 N2 C**
- **CE2 N2 P**
- **CE2 N2 SA**

DESAGREGACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Competencias Sello Institucional:

CS2 N2 CRE

Creatividad: propone distintas soluciones que involucren acciones nuevas y originales en relación a las necesidades de formación.

CS3 N3

Crea oportunidades de aprendizaje significativo para sus estudiantes en contextos educativos diversos, integrando saberes pedagógicos a través de procesos colaborativos de reflexión.

Competencia genérica:

CG4 N2 HSV

Habilidades sociales y valóricas: Se compromete con su propio aprendizaje y el de los demás respetando las diferencias individuales.

CG1 N3

Adapta el uso de diversos recursos tecnológicos en desarrollo curricular, desde la comprensión del impacto y rol de las TIC en la sociedad y la educación, como un medio que contribuye a la docencia y el desarrollo del pensamiento.

Competencia Específica:

CE2 N2 C

Reconoce las diferentes formas de construcción de conocimientos con el hacer artístico situado.

CE2 N2 P

Utiliza materiales y procedimientos en la producción de obras artísticas personales situadas.

CE2 N2 SA



Valora procesos de aprendizaje en el quehacer artístico personal, situado en su comunidad educativa.

RESULTADO FORMATIVO DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

- Maneja procesos, recursos técnicos artísticos y visuales, de prácticas artísticas en la línea de diseño y medios de manera crítica y creativa, experimentando con formatos diversos, demostrando un compromiso con su aprendizaje y respeto por el trabajo de sus pares, así como el aprendizaje de sus futuros estudiantes respecto de la enseñanza aprendizaje del Arte Digital.

III EVALUACIÓN

Criterios Evaluación¹

- Identifica antecedentes históricos, conceptuales y simbólicos del Arte Digital.
- Experimenta técnicas de dibujo, pintura bitmap y vectorial, así como creación de objetos digitales.
- Realiza una bitácora digital en que se evidencia su trabajo colaborativo en línea.
- Proyecta una propuesta pedagógico visual para la enseñanza del Arte Digital en contextos escolares.

Repertorio de situaciones evaluativas

- Evaluaciones diagnósticas, formativas y acumulativas.
- Bitácora que contiene registros de procesos, investigación a partir de textos u otras referencias, reflexiones en torno al proceso creativo.
- Desarrollo de proyectos.
- Discusiones colectivas en torno a la producción de obras.

Nota: De acuerdo al Reglamento General de Estudio, Resolución Exenta N°02329, artículo 14 se debe consignar como mínimo tres calificaciones en régimen semestral y en anual cuatro.

1.- Núcleo de aprendizaje: **Concepto y Contexto / Diálogo con las problemáticas sociales / procedimientos y oficio.**

- Aproximación teórica a los antecedentes históricos y conceptuales del Arte Digital.
- Vínculo entre los lenguajes visuales y las problemáticas sociales de inclusión y/o diversidad y/o género y/o ciudadanía y/o sustentabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje del Arte Digital en contextos escolares.
- Experimentación de herramientas, técnicas, procedimientos, oficio a partir de lenguajes artísticos visuales de la línea de diseño y medios audiovisuales.

¹ La formulación del Criterio de Evaluación implica Habilidad + Contenido.



Estrategias de enseñanza – aprendizaje:

Taller- laboratorio de experimentación artística y visual.

Elaboración de bitácoras digitales grupales – Rediseño de una actividad de aprendizaje de la unidad 4 para primero medio “Arte Digital” a través de una matriz de clases dada.

I. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS Y OTROS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA OBLIGATORIA(aplicar formato APA)				
Autor(es)	Año	Título	Ciudad	Editorial
1. Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A.	(2010).	Aprendizaje basado en proyectos. <i>Revista Universidad EAFIT</i> , 46(158).		
2. Badia, A., & García, C.	(2006).	Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos.		
3. Kuspit, D.	(2007).	<i>Arte digital y videoarte</i> . Círculo de Bellas Artes.		
4. Bellido Gant, M. L.	(2003).	Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital.		

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (aplicar formato APA)	
	La bibliografía complementaria de cada taller será determinada según la especificidad de la actividad curricular.

SITIOS WEB (aplicar formato APA)	
1	1. Ministerio de Educación de Chile, Currículum Nacional para Primero Medio: Unidad 4: Arte digital Experimentar, investigar y crear usando elementos y herramientas de arte digital. https://www.curriculumnacional.cl/614/w3-article-79881.html#proposito 2. Educación 2020, Aprendizaje Basado en Proyectos. http://educacion2020.cl/aprendizaje-basado-en-proyecto/ 3. Canvas para el diseño de proyectos https://conecta13.com/canvas/

OTROS RECURSOS	
1	<i>Ej. : - Ley N° 28675. Diario Oficial de la República de Chile. Santiago, Chile, 30 de junio de 1986.</i>
2	Presentación: Guía de integración de las TIC en clases
3	



Unidad de Gestión
Curricular Institucional

Anexo N°2

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



?Qué competencias clave se desarrollarán?

DESAFÍO Y PRODUCTO FINAL



?Qué desafío nos planteamos?
?Qué preguntas usaremos para provocar el aprendizaje?
?Qué producto final queremos crear?

RECURSOS



?Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos...?
?Qué recursos materiales son necesarios?
?Es necesaria algún tipo de instalación especial?

METAS DE APRENDIZAJE



?Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?

TAREAS



?Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
?Es la secuencia de tareas coherente con las competencias y las metas de aprendizaje?

HERRAMIENTAS TIC



?Qué herramientas TIC necesitamos?
?Cómo se vinculan con las tareas?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



?Qué herramientas y estrategias de evaluación aplicaremos?
?Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



?Cómo se agrupará el alumnado?
?Cómo organizaremos los espacios?

DIFUSIÓN



?Cómo difundiremos nuestro proyecto?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por  **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Artza @maarizaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>



Anexo N°3

Curso Arte Digital Visual 2020

Prueba de diagnóstico

***Obligatorio**

1. Nombre completo y Sección *

2. ¿Qué es para ti el arte digital? Da ejemplos *

3. ¿Qué son las imágenes digitales? *

4. ¿Qué son los archivos digitales? *

5. ¿Cuál es la diferencia entre color CMYK y RGB? *

6. ¿Qué programas de edición de imágenes digitales conoces? ¿Cuál es tu nivel de uso en cada uno de ellos? *

7. Señala de 1 a 5 qué tan preparado te sientes para hacer clases de arte digital en primero medio de acuerdo al siguiente vínculo

<https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-79881.html#proposito> *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

Nada preparado Muy preparado

8. Argumenta tu respuesta anterior *

Muchas gracias

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo N°4

ANEXO 4 :RESPUESTAS AL PRE Y POST TEST

- **¿Qué es para ti el arte digital? Da ejemplos**
- Un tipo de expresión donde hay una utilización de herramientas digitales, como filtros, capas, corrección de sombras, etc.
- creo que es utilizar ciertas plataformas, que tengan que ver con la pantalla, como por ejemplo Illustrator, Photoshop, imágenes, fotografías, entre otras.
- Todo lo que salga del arte analógico y pase por una pantalla o computador o medio digital.
- Dibujar, diseñar en programas de dibujos como Photoshop, Ai, Sketchbook.
- Para mí el arte digital es crear imágenes a través de programas como Illustrator o Photoshop. Por ejemplo las imágenes que tuvimos que crear en el ramo de La Imagen Computacional en el segundo semestre de nuestro primer año.
- Es el arte que se nutre de técnicas y materiales que implican el uso de tecnologías, como pantallas o programas específicos.
- Es arte realizada con herramientas digitales. Animación Digital (Pixar), Ilustración Digital (con Photoshop, por ej) producción de imágenes mediante programas o medios digitales, que puedan comunicar un mensaje o intencionalidad de quién las produce.
- Para mí el arte digital tiene que ver por ejemplo con todas aquellas creaciones que se realizan de manera digital, como ilustraciones digitales, imágenes que encontramos en páginas web, blogs, etc.
- El arte digital es aquel que presenta el uso de un proceso digital para su creación. Ej: Fotomontaje.
- una herramienta que da varias alternativas más para poder gestionar un lenguaje plástico, un ejemplo de esto Jaar en su última muestra pública de proyección sobre edificios en E.E.U.U. sobre el acontecer racista que estaba sucediendo en aquel territorio.
- arte realizado digitalmente.
- una herramienta para experimentar arte... ilustración o stop motion.
- una obra hecha a través de una plataforma.
- Hoy en día el área digital está siendo sumamente importante como herramienta pedagógica, por lo cual considero que el arte digital pueden ser ilustraciones, medios de difusión creados virtualmente, es decir, una obra en un contexto digital. Por ejemplo los creadores de videojuegos son artistas digitales, ya que el pincel y el bastidor cambian del plano físico al plano virtual.
- El arte digital para mí son todas las creaciones artísticas elaboradas desde las tecnologías digitales como programas especializados.
- creación de una imagen con un objeto digital como ejemplo, las ilustraciones.
- Creo que son el producto (imagen, objeto o creación) del uso de herramientas tecnológicas variadas, tales como programas de edición (Ps o Ai) aunque también se pueden incluir pantallas u otros elementos digitales.

- es una forma de expresión artística vinculada a la globalización, los avances tecnológicos son los que permiten que el arte se desarrolle de manera digital, usando esta herramienta de forma de difusión de la expresión artística.
- arte digital, yo creo que es como la versión multimedia de lo que considerábamos arte
- el arte que se desarrolla o crea mediante medios digitales, como un computador, proyector, programas de edición etc. se usan medios como tabletas y programas para realizar ilustraciones, pinturas, dibujos etc, pero en lugar de hacerlas directamente con el lapiz y pincel, se realizan mediante una pantalla, regulando los colores, grosores o texturas a través de un programa.
- Ilustración digital, edición de fotos
- Para mí el Arte Digital, es aquél, cuyo soporte, es tecnológico.
- Creaciones que podemos desarrollar dentro del plano de lo digital, por ejemplo, creaciones hechas en Photoshop, Illustrator
- Es el arte creado con medios digitales, no análogos. Por ejemplo, imágenes hechas con photoshop en vez de pintadas en lienzo con pincel.
- el arte digital para mi, tiene que ver con la utilización de herramientas digitales dentro del mundo del arte, la cual en la actualidad es de suma importancia, ya que las herramientas tecnológicas han favorecido enormemente las posibilidades y la disponibilidad artística, y para mi es de suma importancia ya que mi área de interés tiene que ver con el arte digital, vídeo específicamente
- Arte en torno a medios audiovisuales como video arte,etc, además de estar asociados a programas como photoshop, ilustrar, etc.
- Arte; ya sea pintura, gráfica o video que se realiza utilizando programas computacionales
- todo arte hecho digitalmente, en pc o en tablet
- trabajar desde algun medio tecnologico computador, tabletas digitales con el uso de photoshop u otros
- una herramienta de creación y difusión en material visual a través las plataformas digitales. creación e intervención de imágenes para el traspaso coreografiar
- Algo de lo cual me gustaría tener más conocimientos
- Arte a través de programas computarizados
- Según mi percepción de lo que es arte digital, son las obras/imágenes creadas en plataformas de programas de edición, y en tecnologías como computadores o celulares, ejemplos específicos en este momento no podría nombrar, pero todo lo que es ilustración, dibujos animados o los fotos montajes.
- Arte digital para mi es todo tipo de arte mediante programas de vídeo, ilustración, fotografía, intervenciones de fotografías, etc.
- **¿Qué son las imágenes digitales?**
- Píxeles
- pueden ser publicidad, afiches, fotografías, ilustraciones, etc
- es una imagen 2d que puede estar en píxeles o vectores
- Imágenes que podemos tener en dispositivos como el celular, computador
- Por ejemplo podrían ser fotografías o videos, imagenes de la realidad que se ven traducidas en una pantalla. O imagenes creadas directamente mediante herramientas tecnológicas.

- son imágenes que se realizan o que también se trabajan con formatos y programas tecnológicos
- Imágenes trabajadas con un procesador de imagen (?)
- imágenes producidas con algún tipo de programa computacional o tecnologico
- Las imágenes digitales son aquellas que podemos realizar a través del computador y capturar con el celular y cámara.
- Son imágenes bidimensionales
- imagenes que se intervienen digitalmente creando una propuesta personal
- imágenes bidimensionales
- son nuevas imagenes mas sintéticas
- son imagenes que no estan en un papel o un formato tangible
- No sabría cómo responder a eso.
- las imágenes digitales son la representación bidimensional
- muchos pixeles
- La imagen digital puede ser un dibujo o gráfico de representación bidimensional hecha a través de programas computacionales
- formas de expresión no sólo tecnológicas que sirven para difundir información no solo por redes.
- segun yo, aquellas que estan en formate png, jpg, etc...
- para mí es la representación de algo mediante un circuito computacional, no sé muy bien
- Imágenes trabajadas en vectores
- Aquellas, que se componen y transmiten por medios tecnológicos.
- Imágenes bidimensionales que se contienen dentro de lo digital
- Las imágenes creadas en programas digitales.
- no sabría decir, tengo un leve noción solamente
- Aquellas que son creadas por medios digitales.
- no sabría definirlo
- imagenes hechas con programas digitales
- imagenes realizada con algun medio digital u de manera digital
- representaciones visuales generadas mediante las herramientas digitales
- la publicidad, los dibujos realizados de manera digital

- Imágenes que están en tecnología como celular
- las imágenes que circulan por la red, y manipuladas por programas.
- una representación bidimensional de una imagen.
- **¿Qué son los archivos digitales?**
- Conjunto de pixeles
- ni idea, pero creo que pueden ser todo los procesos para crear una imagen
- Todos los formatos que puedan ser leídos mediante un computador u objeto digital, o formato web, estos tiene distintos formatos basados según lo que son
- Documentos, fotos, videos que solemos tener en dispositivos y plataformas digitales
- Se me ocurre que como están los archivos en el computador donde uno guarda la información, los archivos digitales podrían ser las imagenes y borradores que vamos guardando.
- documentos que dan algún tipo de información y que provienen de medios tecnológicos
- Todo archivo de texto, audio, datos
- documentos producidos mediante programas computacionales o algun tipo de maquinaria tecnológica
- Según yo, los archivos son aquellos trabajos de diferentes tipos por ejemplo un trabajo realizado en word ya es un archivo.
- Es una unidad de información almacenada.
- podemos encontrar imagenes digitales como si fueran una biblioteca o compendio de un trabajo especifico
- información almacenada en el computador
- son una serie de archivos...
- documentos, fichas, trabajos que se mantienen en la nube sin necesidad de tenerlos fisicos
- No sabría cómo responder a esto, pero me imagino que pueden ser documentos de diferentes programas y de diferentes formatos.
- Son un conjunto de documentos organizados y almacenados
- datos
- Son informaciones (fotos, documentos, videos) que se almacenan en algún espacio de la computadora u otras accesos (usb o disco duro)
- es complejo definirlo, pero creo que se debe decir que es lo que se ha desarrollado por algún medio digital
- son los formatos
- un contenido que puede verse mediante un programa de computadora

- Archivos hechos para trabajar en programas de computador con los respectivos formatos. (pdf, jpg, png, Word, psd, etc)
- No sé.
- Documentos digitales
- Lo mismo (?). Archivos que quedan almacenados en medios como el PC.
- archivos digitales son elementos no físicos
- Aquellos que guardan cierto tipo de memoria clasificada en torno a cosas creadas digitalmente.
- no sabría definirlo
- no se
- nose
- una especie de caja o estante donde se pueden guardar distintos tipos de informaciones digital mente
- jpg
- Archivos que están en una tecnología
- los archivos ya son elementos digitales que se crean en un formato especial.
- un medio de almacenamiento
- **¿Cuál es la diferencia entre color CMYK y RGB?**
- No lo sé.
- Cmyk es de colores impresos y rgb colores proyectados
- ni idea
- La diferencia se basa en que el rgb son los colores primarios planos y el cmyk son los colores pero mediante la de luz
- No lo sé
- no sé y tampoco sé qué son.
- no se
- Cian, Magenta, Yellow, (no recuerdo ese ultimo) colores de tinta de impresoras RGB es Red, Green, Blue, colores de espectro luz (si mal no recuerdo)
- creo que son dos configuraciones de colores con las que se les da el formato
- de color a una imagen y responden a la necesidad de mantener la imagen en digital o impresa
- No se.

- no lo se
- no se la diferencia, pero se que tienen que ver con el color
- no sé
- no me acuerdo
- No tengo conocimiento de estos términos
- no se la diferencia
- No tengo idea jaja
- no recuerdo exactamente pero sé que rgb se usa en el tema del color
- el color luz, (RGB) y las tintas de la impresora (cian - magenta - yellow- key black)
- no sé
- Ni idea
- No sé.
- No tengo conocimiento.
- CMYK es Cian Magenta Amarillo... K me parece que era negro, pero no recuerdo bien. RGB es Rojo Verde Azul. RGB se usa para medios luminosos, por ejemplo las pantallas de PC, la tele, el celular, y CMYK es el formato para impresión. Por lo tanto hay que asegurarse que al imprimir una imagen creada digitalmente, se cambie de RGB a CMYK
- se que rgb (es Red Green and Blue) la cual uniéndose entre si puede conformar una variante de colores, y CMYK es otra paleta de colores que es parecida al rgb pero compuestas por el Cyan, Magenta, Yellow o amarillo y K seria el black (negro)
- No se.
- no sé):
- no se
- nose
- solo se que el RGB es la abreviatura de Red Green Blue (rojo, verde y azul)
- no lo se
- No lo sé
- el primero son los colores "digitales" o los colores que utilizan las impresoras para crear la paleta de color, pero realmente no tengo más conocimiento sobre estas definiciones.
- no sé que es eso.
- **¿Qué programas de edición de imágenes digitales conoces? ¿Cuál es tu nivel de uso en cada uno de ellos?**
- Photoshop , medio

- ilustrator, photoshop, corel painter, mmm muy precario jasj
- Photoshop e Illustrator, los ocupo ambos casi todos los días y me manejo bastante pues aprendí a usarlos desde muy pequeña
- Photoshop, ai, sketchbook, mi nivel de uso y conocimiento de ellos es bajo/medio
- Photoshop e Illustrator pero ya no sé cómo usarlas. Olvidé lo que vimos en primer año.
- ninguno, he trabajado en algunos pero mi nivel es bajo y no me acuerdo del nombre
- Photoshop (avanzado, intuyo), Medibang pro (básico), Illustrator (ya lo olvidé XD) Paint (me defiendo) Paint tool sai, manga studio (de nombre)
- Adobe Illustrator y photoshop, conocimientos básicos
- Illustrator, Photoshop, mi nivel de uso yo diría que bajo ya que me cuesta aún manejarlos.
- Photoshop, Illustrator. Muy poco manejo y uso.
- ilustrator, photoshop
- photoshop, lightroom muy poco manejo realmente
- ilustrator, basico
- photoshop e ilustrator, nivel? creo que ni basico
- Illustrator, photoshop; básico, muy básico.
- Photoshop e illustrator, manejo muy poco estos programas
- photoshop- ilustrator- aplicaciones de telefono
- Photoshop, Adobe Illustrator, Filmora, y muy bajo
- photoshop e illustrator pero más photoshop y es muy básico
- Photoshop - Illustrator – Photoscape
- photoshop, illustrator, vsco. en cuanto a las dos primeras mi conocimiento es casi nulo, de hecho ni tengo los programas en mi computador. vsco es una app que uso en el celular para editar fotos en cuanto a luz, brillo, nitidez, saturación, filtros, etc. y la manejo más, ya que la uso para subir contenido a instgram
- Adobe en general, sin embargo desconozco cómo funciona illustrator, me manejo en photoshop y premiere.
- Photoshop, Illustrator (No se utilizarlos) y Filmora (Sé utilizarlo de forma muy básica)
- Photoshop, Premier, mi nivel de uso es básico, teniendo conocimiento solo por experimentación individual.
- Photoshop, Indesign. Practicamente nulo
- soy conocedor de programas de edición de vídeos mayoritariamente, ya que se utilizar photoshop e illustreitor pero no es su totalidad

- Photoscape, word, ppt...lo básico.
- Illustrator, photoshop. krita. No sé utilizarlos.
- no se
- photoshop (muy basico) ilustrator (no me acuerdo) paint 3d :v
- photoshop, ilustrator y canva (ademas de la edicion en celulares) en
- photoshop del 1 al 10 me encuentro en el 1, con conocimientos mas que basicos ya que lo ocupo circunstancialmente, en cambio el ilustrator lo conozco por este ramo y la nula practica desde la primera vez me ha hecho
- olvidar casi todo creo yo, por ultimo canva lo he utilizado en mas ocasiones, pero conozco lo básico
- adobe, photoshop
- Ilustrator, Photoshop
- Illustrator, Photoshop, Indesign, pero mi nivel de uso, podría decir que en
- photoshop, lo básico de lo básico, pero porque he ido aprendiendo por mi sola, y descubriendo.
- Illustrator, bajo; Photoshop, medio; Lightroom alto.
- **Señala de 1 a 5 qué tan preparado te sientes para hacer clases de arte digital en primero medio de acuerdo al siguiente vínculo_**
[https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-79881.html#proposito.](https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-79881.html#proposito)
Argumenta tu respuesta anterior
- Me falta grafica , se me laguea con muchas capa o trasos
- creo que las palabras caves, conceptos no lo manejo, pero si he metido mano con respecto al ilustrator y algo he realizado.
- En vista de que tengo conocimientos en programas digitales, me parece que estaría bastante preparada para poder realizar la clase
- No tengo mucho conocimiento sobre arte digital, ni artistas referentes. Mi uso y conocimiento de photoshop es un poco más amplio en comparación con ilustrator u otros programas que se muy poco o nada de sus usos.
- Porque nunca he sido muy buena para la tecnología, el simple hecho de descargar algunas de los programas sé que me va a estresar. Pero por lo menos tengo herramientas que me pueden después facilitar su uso, como una tablet de dibujo.
- Estoy un poco familiarizada con el tema como para hablar de ello, pero no mas alla como dar indicaciones en algún uso de programa
- Me manejo con photoshop, pero no con la intención pedagógica que busca el curso
- no tengo los conocimientos bien asentados, tendría que volver a estudiar para estar segura de dar la información correcta y poder responder sus dudas

- Porque no me siento preparada como para manejar tantos conceptos y plataformas ya que no las uso recurrentemente y solo sé lo básico.
- Debido a que me falta aprender un mayor uso de las herramientas digitales que se puedan utilizar.
- creo que necesito reforzar conocimiento que aun están muy endeble
- Siento que tengo muy pocos conocimientos en el tema de edición.
- No tengo buena base o nunca he utilizado esas herramientas digitales como photoshop u otras
- porque siento que no soy capaz de hacer algo en uno de estos programas de forma autonoma
- Mis conocimientos son muy básicos y la verdad necesito reforzar y aprender mucho más.
- Tengo vagos recuerdos de los programas utilizados en primer año de universidad
- creo que aun se muy pocas en cuanto a lo digital, muchas cosas las he olvidado y me siento muy poco preparada.
- Tengo muy poco conocimiento y manejo de programas que nos ayuden a desarrollar imágenes u obras digitales, pero los otros objetivos podría cumplirlos, como la apreciación y procedimientos de dibujo y pintura, aunque no es lo mas relevante del trabajo
- porque lo que aprendí fue en primer año de universidad (2017) y lo demás ha sido todo por internet y mis medios junto con una diseñadora profesional.
- estude gráfica en un liceo tecnico, luego trabaje en una fotomecanica como pre-prensista, en una imprenta y luego en el grupo copesa (la tercera) como prensista y empalmador, asi que me manejo en el área de edicion e impresion.
- tengo ciertos conocimientos sobre fotografía, qué es el collage, la pintura, etc. pero no tengo las habilidades para realizar este tipo de cosas con programas de edición, como photoshop e illustrator, porque no tengo conocimiento sobre esto ya que el curso anterior de arte digital no aprendí.
- Podría hacerlo pero solo con photoshop
- La verdad, tuve, un ramo de Imagen Computacional en Primer año, sin embargo, no recuerdo como utilizar los programas, no tengo mucha afinidad con la tecnología, me complica todo lo que son las herramientas de los programas de edición y cómo utilizarlos, no tengo muy buena memoria para asimilar los pasos.
- Conozco algunas técnicas y herramientas pero de manera superficial.
- Si bien me siento capacitada para mostrarles arte digital y hacer un trabajo de apreciación y reflexión, no conozco demasiado arte digital, y tampoco manejo casi las herramientas para crearlo.
- porque me manejo en área digital, y me resulta fácil aprender de este ámbito
- No se la mayoría los conceptos.

- Me siento bastante insegura con estos contenidos, ya que no sé utilizar las herramientas de los programas típicos de arte digital, como los que mencioné anteriormente. Por ende espero poder aprender lo necesario en este curso, para enfrentarme al contexto educativo escolar.
- siento que el arte digital me cuesta ya que no estoy familiarizado con las plataformas,
- no se manejar bien la tecnología ni programas digitales
- conozco lo básico de arte digital, por ende no sabría como captar la atención y generar un aprendizaje significativo
- no recuerdo mucho de lo que aprendi
- Por qué no tengo mayor conocimiento
- creo que tengo conocimiento de todos los conceptos mencionados por ejemplo en palabras clave, y he trabajado en algún minutos sobre estos, pero creo que no lo domino al 100% y por eso no podría responder con el numero 5.
- no me cuesta aprender ni manejar programas de edicion, siempre que no entiendo recurro a youtube.

• **Respuestas al post test**

- **¿Qué es para ti el arte digital? Da ejemplos**
- Es la creación mediante medios digitales
- Para mi el arte digital es la realización de obras hechas por medio de programas digitales como photoshop, Illustrator e Inkscape por ejemplo
- El arte digital es una disciplina de creación artística realizada a través de medios de edición y creación digital.
- El arte digital es el que se trabaja y crea por medios digitales, como programas de edición, todo lo que se cree y circule por este medio, llevará su apellido de digital, ya que existe en esta plataforma y se crea en ella.
- Es la desmaterialización del arte, traspassado el soporte a lo virtual, normalmente creada a través de medios digitales. Ejemplos: Collage digital, Airbrushing, fotomontajes, pixelart.
- la creacion de imagenes a traves de todas aquellas herramientas digitales como programas de photoshop, inksape entre otras
- imagenes, videos u otros realizados a traves de la tecnología digital como recurso para su creacion collage digitales, gif, animaciones, dibujos digitales, etc
- es una rama artistica que comprende los diferentes formatos de realizar una obra visual mediante recursos teconologicos, ya sea por dispositivos (computador, celular, tablet), programas (illustrator, inkscape, photoshop) o paginas web (canva, no se me ocurre otro ahora)... Esta rama del arte tiene sub categorias donde se desempeñan habilidades y tecnicas con resultados muy distintos entre si, como el pixel art, modelado 3d, retoque digital, tipografia, etc.
- El arte digital es todo el arte creado con medios tecnológicos digitales, tales como programas de edición de imagen, de vídeo, etc. Por ejemplo pixel art, fotografía digital, arte generativo, etc.

- el arte digital es la realización de una obra a partir de recursos tecnológicos, los cuales están presentes en todo el proceso creativo. Se usan computadoras, programas de edición, cámaras fotográficas, tablet, etc.
- Creaciones artísticas desarrolladas en plataformas digitales.
- para mí el arte digital es toda arte proveniente de algo digital, ya sea animación 3D, la realización de Gif, ilustraciones realizadas a partir de photochop o illustrator, etc. en definitiva para mí el arte digital es eso, arte relacionado con herramientas tecnológicas.
- es todo arte relacionado con lo multimedia, específicamente herramientas digitales tanto visuales como de sonido.
- Arte realizado a través de recursos digitales como computadores celulares, tablets y páginas
- Son obras creadas con medio o soporte digital.
- Son proyectos visuales que se realizan utilizando diversas herramientas tecnológicas. Como la edición de imágenes con el uso de photoshop o la creación de ilustraciones utilizando tabletas de dibujo.
- Cualquier forma de arte producida y/o editada por herramientas digitales como procesadores de imagen, texto y música. Ej. Modelado 3D a través de ZBrush
- Son recursos artísticos creados a través de un computador, por ejemplos imágenes, gif, videos, cortometrajes, fotomontajes, entre otros. Además está ligado con el uso de las herramientas TIC.
- El arte digital es la creación y producción de obras a través de medios digitales (programas y plataformas online). Estas obras pueden ser impresas posteriormente o quedar en la web. También pueden ser parte de películas o cortos de animación y vida real, como es el caso de Avatar, Klaus, o videojuegos en general. Las ventajas de este arte es que se puede reproducir de forma masiva, lo que lo hace más cercano, como la Xilografía.
- Es una disciplina de las artes visuales que permite representar de forma digital procesos de creación artísticas a partir de la utilización de herramientas tecnológicas
- El arte digital es una disciplina de las artes que involucra lo digital tanto en forma de proceso creativo, formato, o tipo de exhibición, se usan programas vectoriales, bitmap, etc. Se presentan obras en video, proyecciones, etc.
- Bueno arte digital para mí engloba varios temas, como diseño, publicidad, videos juegos, hacer ilustraciones digitales, fin de difusión etc... en nuestro caso crear un canvas dedicado al proyecto artístico, que son en base a herramientas tecnológicas y software para poder realizar estos proyectos.
- cualquier tipo de expresión artística en torno a la utilización de programas digitales que pueda ser mostrada o difundida a través de pantallas. imágenes, videos
- El arte digital es una serie de disciplinas que utilizan las tecnologías para crear obras artísticas. Ejemplo de ellas son: Arte tipográfico. Modelado 3D Airbrushing
- El arte digital, es una forma de comunicación, crítica, expresión, entre otras, que es realizada a través del uso de dispositivos tecnológicos algunos ejemplos pueden ser las fotografías, collage, imágenes visuales, videos, etc.

- el arte digital para mi es todo aquel tipo de expresión artística ,que tenga que pasar por una aplicación para ser reproducido en un soporte electrónico
- creación de imágenes, videos, etc. de forma digitalizada utilizando diversos tipos de programas y herramientas.
- Es una forma diferente de abordar el arte tradicional y academicista, las herramientas que se entregan son digitales, es decir, el pincel y los acrílicos pasan a ser una barra de herramientas, el lienzo pasa a ser una tableta, cambiando de esta manera el contacto y la relación entre el artista y la obra.
- Es una disciplina creativa que utiliza tecnologías digitales, en su proceso de creación y/o exhibición, la computadora es una de las herramientas más utilizadas en esta área, aunque existen actualmente otros instrumentos que facilitan este trabajo, como las tabletas digitalizadoras y los lápices, pero no solo se necesitan los instrumentos sino que también los programas para armar la imagen, como Photoshop, Adobe Illustrator, GIMP, etc. Las obras pueden ser transmitidas a través de otros aparatos tecnológicos, impresas o difundidas por redes sociales, en fin, es amplia la variedad de formas de crear y exhibir una obra que ofrece el Arte digital
- El arte digital es todo arte que contempla tecnologías digitales para su realización
- Es la utilización de herramientas digitales a través de programas que nos sirve para crear imágenes digitales, paginas webs, entre otros.
- El arte digital para mi, es una rama del arte donde se utilizan medios digitales para su producción y/o exhibición, como por ejemplo la ilustración digital, fotografía, dibujo en programas digitales, etc
- **¿Qué son las imágenes digitales?**
- Representación mediante bits o vectores
- Las imágenes digitales son todas ellas que fueron realizadas por medio de programas
- Las imágenes digitales son aquellas realizadas o bien, editadas a través de programas de edición y creación digital.
- yo considero que las imágenes digitales son aquellas que circulan por la web, que dejan de ser físicas y tangibles, transformándose a un formato específico para ser utilizable en el medio. Ahora hay imágenes netamente creadas desde la tecnología y la edición, y también están aquellas que se "digitalizan", pasando de un plano físico a uno web.
- Es una imagen pasada al plano digital, por ende de manera binaria. Puede estar compuesta por vectores o por mapa bits
- todas aquellas imagenes que estes debeladas a traves de una herramienta digital
- es una imagen que se construye a partir de programas digitales completamente desde la creacion de esta, como la deformacion y/o modificacion de una imagen no digital que posteriormente fue transformada a este formato para intervenirla
- todas aquellas imagenes capturadas o intervenidas por dispositivos digitales.
- Son las imágenes creadas y/o editadas mediante software.
- son imágenes creadas a partir de una tecnología digital, de carácter bidimensional

- imágenes creadas digitalmente, digitalizadas desde la realidad, intervenidas o producidas en su totalidad a partir de plataformas digitales.
- una imagen digital es una imagen bidimensional la cual esta compuesta por una matriz numérica, mayoritariamente números binarios, unos y ceros.
- son composiciones virtuales, en donde una imagen se aprecia digitalmente
- Aquellas realizadas o que vemos a través de estos recursos digitales como una foto tomada con el celular o un dibujo realizado en alguna aplicación o programa como inkscape
- Son imágenes creadas a partir de tecnología digital, en algún medio digital.
- Las imágenes digitales son las que se producen o editan utilizando alguna herramienta tecnológica.
- Imágenes producidas, editadas y/o almacenadas digitalmente
- Son representaciones de la realidad o la creación de un imaginario llevado a cabo por aplicaciones como Illustrator, Photoshop o Inkscape (entre otros)
- Conjunto de píxeles o líneas vectoriales, que forman una imagen dentro de un aparato tecnológico.
- Las imágenes digitales son aquellas representaciones elaboradas desde una matriz numérica bidimensionales
- la imagen digital es un formato de imágenes, fotografías, dibujos, etc. en las que aquello que se está representando se compone de números o gráficos.
- Las imágenes digitales se pueden apreciar de forma bidimensional (por lo general) esto puede proceder de varios formatos, como una fotografía, crear una ilustraciones, etc que además esta conformada por vectores y bits para la resolución de imágenes. Y para intervenir en ellas existen programas específicos.
- es un dibujo bidimensional hecho a través de programas digitales
- Las imágenes digitales son archivos de imágenes representadas bidimensionalmente que se pueden almacenar en un aparato electrónico como un computador.
- La imagen digital es una representación bidimensional, que es realizada por dispositivos tecnológicos. Se encuentran las imágenes con píxeles y las vectoriales.
- imágenes digitales son aquellas que se componen por píxeles
- una representación bidimensional que se hace a través de herramientas digitales.
- Archivos que pueden ser JPEG, PNG, entre otros, es decir, en diferentes formatos, los cuales pueden estar vectorizados.
- Es una representación bidimensional que es creada o transmitida con programas y/o aparatos digitales, a partir de su matriz numérica puede ser hecha del formato píxel o del formato vectorial, dependiendo del objetivo de creación (si es estática o no)
- es una representación 2d de una imagen, esta puede estar en bits, vectores, píxeles, etc

- Son representaciones que se obtienen a través de píxeles en una pantalla, que pueden calificarse como vectoriales, mapas de bits entre otros
- las imágenes digitales es una representación bidimensional de una imagen, existen dos tipos, vectoriales o en bits. Las imágenes vectoriales, están formadas por pequeños puntos geométricos que son de alta calidad en resolución que al agrandar, achicar, deformar, no altera la imagen en sí. En cuanto las imágenes en bits, son todas las imágenes que conocemos comúnmente, como por ejemplo fotografías o imágenes creadas en algún programa digital y están formadas por pequeños puntos digitales llamados píxeles. Los cuales definen su calidad, mientras más píxeles, más calidad, y menos píxeles, menos calidad.
- **¿Qué son los archivos digitales?**
- Es una serie de información almacenada que puede ser también clasificada
- los archivos digitales son el lugar donde se encuentran todo lo realizado por medio de programas digitales
- Los archivos digitales, son aquellos documentos y/o imágenes creados a través de herramientas tecnológicas.
- Los archivos digitales son elementos, que se traducen de diferentes maneras, y tienen diferentes formatos por lo tanto diferentes funciones, se dividen según su funcionalidad, textos, imágenes, videos etc... así son formulas que la web junto con la tecnología como los computadores, pueden traducir y transformar en algo legible y útil.
- Son documentos, imágenes, videos, etc. compartidos en los medios digitales, cada uno con su respectivo formato. (.doc, .pdf, .jpg., .AI)
- es una unidad de datos almacenada en diferentes formatos y que pueden almacenarse ya sea en computadores u otros dispositivos
- información almacenada en algún medio digital (? carpeta o aplicación de almacenaje (como drive creo)
- es una carpeta virtual la cual cumple una función de archivar y almacenar datos que traen consigo información de programas, herramientas, fotos, etc.
- Son los archivos creados para ser abiertos y utilizados en software, por ejemplo mediante el computador o en el celular.
- es una unidad de datos con información almacenada en algún medio tecnológico, por ejemplo una computadora, que contiene datos, información de estudio, etc
- Un archivo digital sirve para almacenar datos, por lo tanto contiene información. Estos están constituidos por dígitos binarios, 0 y 1. Cada archivo tiene un formato de archivo lo que nos dice de donde proviene este. Por ejemplo .jpg .png .pdf, etc
- los archivos digitales, son todos esos archivos nativos que se pueden establecer en el ámbito tecnológico, ya sea .png , .jpg, .zip , que puedan ser leídos y codificados por una aplicación en específico o el computador.
- los formatos en los cuales está compactado dichos archivos para su visualización

- aquellos archivos donde se guarda información de manera digital como imágenes o actividades realizadas y escaneadas llevadas al medio digital para guardarlos
- Es un conjunto de elementos almacenados en algún medio digital. Se pueden acceder a ellos a través de alguna aplicación.
- Los archivos digitales son documentos o formato en el que se guardan los elementos digitales.
- Cualquier archivo de almacenamiento virtual, su información se codifica en binario.
- Es el tipo de formato de un trabajo, por ejemplo si es un PDF, o DOC, en el caso de Illustrator es AI.
- los archivos digitales son formatos entregados por un programa digital, estos pueden ser archivos nativos (que se pueden editar) o de copia, que son inalterables (con la calidad original por lo menos). Ejemplos son .ai (original de Illustrator) y .png (solo de imagen)
- Los archivos digitales son un conjunto de datos e información almacenada en un dispositivo
- los archivos digitales son como toda la información almacenada en un mismo lugar, se diferencia de otras por su nombre y terminación, por ejemplo en photoshop el archivo se guarda en formato .psd
- mm por lo que creo que es, son archivos de distintos documentos, imágenes, donde se almacena como un registro de lo que uno va haciendo o modificando y así uno va guardando cada cambio, además de que se le pone un nombre
- archivos que se guardan en la nube
- Los archivos digitales son una unidad de datos con información que se pueden almacenar y registrar en una unidad.
- Los archivos digitales, son datos o información almacenada en algún medio tecnológico
- todo aquel formato que se puede reproducir por medio de aplicaciones visuales, jpg png , svg..
- son datos, unidades, información que se pueden guardar de forma digital y en distintos formatos disponibles.
- Conjunto de documentos en diferentes formatos, almacenados dentro del computador o dispositivo tecnológico.
- Son todos los documentos, imágenes, fotos, elementos audiovisuales que almacenamos en nuestros aparatos tecnológicos
- corresponden a archivos que se almacenan y abren dentro de medios digitales, estos pueden ser png, pdf, jpg, psd, ai, etc.
- Son datos que se obtienen a través de una computadora o teléfono , en realidad en medios digitales inteligentes, que guardan información y la almacenan
- Es una fuente o base de datos para almacenar información y puede ser utilizada solo en medios digitales
- **¿Cuál es la diferencia entre color CMYK y RGB?**
- No me acuerdo

- no se
- La diferencia está en que el CMYK corresponde a colores impresos y el RGB a colores presentes en medios tecnológicos y digitales.
- Son formatos de como se utilizan y se "leen" los colores en los medios digitales, algunos son especiales para trabajarlos para imprimir, ya que son los que alcanza a traducir la impresora, y el otro ya son los colores que se pueden utilizar si o si para difusión digital, ya que las pantallas logran hacer otra lectura del color.
- El RGB es para pantalla y CMYK para ser traspasado a físico
- Los colores CMYK se utilizan para materiales impresos de distintos formatos y el color RGB es para la utilización de computadores, celulares, páginas web, es decir soportes digitales
- no lo se
- es su posterior uso, ya que el CMYK al ser colores pigmentos sirven para realizar impresiones de alguna imagen con mejor calidad, en cambio, el RGB se basa en los colores de la luz, haciéndolo más conveniente para trabajar casi exclusivamente en medios digitales
- CMYK es Cian, Magenta, Yellow, Black, generalmente se utiliza para impresión industrial. RGB es Red, Green, Blue, es el color que se utiliza para las pantallas (luces de colores)
- los colores cmyk son los que se utilizan al momento de imprimir alguna imagen, flyer, poster, etc y así su calidad de color es mejor. Mientras que los rgb corresponden a los colores primarios, y es el formato que se utiliza en la televisión, computadores, páginas webs, etc.
- CMYK nos sirve para imprimir y RGB se usa en pantallas o iluminación. (el formato RGB apaga más los colores)
- la diferencia entre CMYK y RGB, es que RGB significa RED, GREEN y BLUE, la cual mezcladas dan una gama de colores y CMYK son CYAN, MAGENTA, YELLOW y KEY y que se utiliza mayoritariamente para impresión.
- cian magenta yellow black se refiere al color que saldrá en la impresión mientras que rgb es el color que se observa de todo virtual (teoría del color, luz)
- el que cmyk es para imprimir y que quede bien el color y el rgb se utilizan en las páginas o recursos digitales
- Los colores CMYK se usan para diseños digitales que van a ser impresos y el RGB se puede utilizar para cualquier medio o soporte digital.
- define la diferencia en el uso final de una imagen digital, creo que por tamaño de impresión u otros.
- Cyan, Magenta, Yellow (colores de imprenta, se combinan en negro) y Red, Green, Blue (colores luz, se combinan en blanco)
- CMYK es de Cian, Magenta, Yellow y K era para el negro, RGB crea colores a partir de los primarios (Red, Green y Blue)

- RGB son los colores utilizados para imágenes de formatos digitales y CMYK, corresponde a la configuración de color que se utiliza para realizar impresiones de las imágenes previamente digitalizadas.
- La diferencia es que el color CMYK indica los colores presentes en soportes digitales como computadores, televisores o celulares, en cambio los colores RGB están presentes en los formatos impresos
- uhmm no recuerdo cuál es cuál pero sé que hay uno que es para las imágenes en un computador o televisor, las otras son para productos impresos como portadas de revistas, flyers o afiches publicitarios.
- el RGB es rojo, verde azul y creo que el CMYK trae el color negro
- no se)))):
- El CMYK son los colores Cian, magenta, amarillo y negro que se utilizan para la impresión en papel. En tanto RGB son los colores rojo, verde y azul que corresponden a los colores que se visualizan en pantalla.
- El CMYK Y RGB son modelos de colores digitales, que se diferencian en que el primero nos muestra en la pantalla los colores que se verían, si es que uno desea imprimir afiches, imágenes, etc, y el RGB son los colores de la pantalla del computador.
- el cmyk son colores sustractivos , colores impresos x eso se añade el k que es el negro para darle cuerpo a los colores, mientras que el rgb son coores aditivos , que son colores proyectados por la luz y funcionan al reves que los colores sustractivos , no se susman , se restan
- rgb son los colores que se ven en los aparatos y cmyk seria los de impresión.
- Los colores CMYK se utilizan para trabajos impresos, como afiches o imágenes de gran magnitud y los colores RGB son utilizados por ejemplo, en televisores o celulares.
- El RGB utiliza y arma los colores a través de los 3 colores primarios rojo, azul y amarillo en cambio el CMYK es un modelo de colores que se arma a través de 4 colores, amarillo, rojo, cian y negro, este último es usado al imprimir imágenes
- el cmyk es para la impresión mientras el rgb son colores que se trabajan para medios digitales
- que el color RGB se utiliza para plataforma digitales como pc , smartphones, televisores etc, en cambio el CMYK es para póster , carteles , flyers es decir materiales que se imprimirán.
- La diferencia esta en que CYMYK, son el formato de los colores que se utiliza para imprimir, y RGB, es el formato de colores utilizado para los medios digitales
- **¿Qué programas de edición de imágenes digitales conoces? ¿Cuál es tu nivel de uso en cada uno de ellos?**
- Photoshop, Inkscape, sketchbook. Nivel básico
- photoshop, Illustrstor E Inkscape mi nivel en el uso de ellos es basico
- Photoshop (50%) Illustrator (40%) Inkscape (60%)

- Photoshop nivel básico Inskape muy básico
- Inkscape (bajo), Illustrator (bajo pero entiendo un poco más), Photoshop (mas alto)
- en esta curso aprendí la utilización del INSKAPE el cual me fue muy útil en cuanto a recursos digitales creo que mi nivel es medio Photoshop aun me parece lejano así que mi nivel de uso es básico
- illustrator (baja ;;-)- photoshop (aun mas baja t-t) - inkscape (medio bajo)- pait (medio-alto)- paint 3d (bajo) - make a gif (nulo) - ghipy gif maker (nulo)
- del 1 al 10... canva, 5...ilustrator, 4...Photoshop, 5nkscape, 3
- Illustrator, Photoshop (muy básico), Inkscape (un poco más de práctica, me siento más cómoda usándolo)
- vsco, picsart, photoshop, illustrator, inkscape, canva, etc. Tengo más dominio con vsco y picsart, porque son aplicaciones que suelo utilizar en el celular, mientras que de las otras mi dominio es más bien intermedio, ya que son más de computador y tienen muchas herramientas, sin embargo de igual forma puedo editar
- Inkscape, Photoshop, Illustrator. Nivel principiante, medio.
- inkscape, photochop, illustrator y editores de vídeo, y me manejo de muy buena manera en este tipo de aplicaciones.
- photoshop (alto) illustrator (medio) freehand (bajo) inkscape (minimo)
- Illustrator, Photoshop, Inkscape, MediBang, diría que mi nivel de uso es medio pero mucho más que a principio de semestre
- Photoshop: nivel medio. - Illustrator: nivel medio. Inkscape: nivel bajo. Sketchbook: nivel medio-alto.
- inkscape y adobe illustrator, mi nivel en el uso de estos es básico.
- Photoshop, avanzado. Paint, Corel Draw, Corel Painter, Medibang Paint Pro, Ink Scape, Illustrator.
- Photoshop, Illustrator y ahora Inkscape, considero que mi nivel sigue siendo bajo pero menos bajo a cuando comencé el curso. Puedo usarlos para trabajar con herramientas básicas como capas, máscaras de recorte, dibujar, pintar, deformar letras.
- Illustrator, Photoshop, Inkscape. Nivel básico.
- Los programas de edición que conozco son: Photoshop, Illustrator y Inkscape. Mi nivel en estos programas es medio, se utilizarlos pero no en su totalidad.
- photoshop, illustrator, inkscape. Tengo más afinidad con photoshop, diría que avanzado pero no al grado de un diseñador, creo. Pero es básico con todos.
- gracias a esta clase conozco inskape, aparte de los ya existente como photoshop e ilustrator mmm creo que aún me falta seguridad, pero creo que ahora me atrevo a meter más mano
- inskape, photoshop, ilustrator, basico en todos

- Photoshop, Inkscape, Illustrator. Un nivel intermedio, preparada para utilizarlos y ejecutar tareas básicas.
- Photoshop, Básico Lightroom, Básico
- photoshop , freehand , inkscape , gimp , ilustrator , sketbook , paint
- photoshop creo manejarlo de mejor forma que el resto pero de forma básica también, ilustrator e Inkscape y aplicaciones para los celulares.
- Adobe Illustrator (básico), Photoshop(básico), Inkscape(Medio).
- Photoshop, no tengo mucho conocimiento más que las herramientas de dibujo, colorear y armar formas con línea, esto me sirvió para hacer un afiche
- Adobe Illustrator, lo conozco pero nunca he tenido la oportunidad de utilizarlo Inkscape, se deformar imágenes, rellenar formas y letras, degradar colores, recortar y usar la mayoría de las herramientas básicas GIMP con este programa jugué un poco más para conocer su barra de herramientas y solo eso sé, pero me pareció fácil de usar, con una lápiz más móvil y transitable
- ps, ai, sketchbook y el programa de vectores que utilizamos en la clase; Me manejo bastante bien en ellos debido a que me gusta el trabajo digital y los utilizo hace tiempo.
- Inkscape , Lo manejo de forma normal conociendo las herramientas principales , pero no manejaría por completo, al igual que Illustrator,
- Lightroom, photoshop, Illustrator, Sketchbook, inkscape, nivel medio en todo, y Lightroom avanzado
- **Señala de 1 a 5 qué tan preparado te sientes para hacer clases de arte digital en primero medio de acuerdo al siguiente vínculo_ <https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-79881.html#proposito> .**
Argumenta tu respuesta anterior
- Me falta el rol de formación pedagógica
- De realizar la clase la puedo hacer, pero no me siento cien por ciento preparado para hacer la clase ya que hay información que no manejo y mi conocimiento práctico frente a las herramientas de trabajo que ofrecen los programas digitales siento que me falta aun más perfeccionar mi nivel práctico de los programas
- Siento que aún me falta aprender a utilizar programas de edición y creación digital y manejar conceptos de forma más específica.
- Creo que domino en su mayoría las técnicas para poder realizar esa clase, pero si me faltan algunos detalles para poder enseñar en su totalidad, pero como no se me es difícil, es algo que puedo aprender muy rápido.
- A nivel de herramientas digitales me siento preparada, pero en verdad nunca sé si voy a estar preparada para hacer una clase entonces mejor un 3.
- Comprendo la importancia de conocer todas las herramientas TIC porque su utilización en las clases es muy necesaria por lo tanto considero que he puesto un tiempo considerable en este aprendizaje aun cuando considero que es necesario profundizarlo.

- solo tengo conocimientos basicos y poco manejo de los programas digitales, podria aprenderme de alguna manera toda la informacion necesaria (como terminos, significado de palabras, etc.), pero en la practica al explicar algo para directamente hacer... no
- todo un semestre buscando formas para llevar a cabo esta unidad me hace sentirme preparado, y el trabajo en conjunto en clases y con mi grupo me fortaleció las habilidades para desarrollar la unidad 4
- Comprendo mejor a qué se refiere el arte digital, y si bien sé que quedan cosas por aprender y profundizar, ya tengo algunos referentes de los que carecía al principio, y no parece algo tan distante.
- Encuentro que si podría desarrollar esta actividad en el curso, ya que tengo conocimiento de los temas y conceptos, sin embargo mi capacidad no es total porque no domino muchos de los programas digitales de computadora, por lo que en ese lado tendría dificultades, pero podría recurrir a otros recursos más simples y al que puedan tener acceso los y las estudiantes, como teléfonos celulares, grabadoras, entre otras.
- Puedo entender los propósitos, conocimientos previos y palabras claves, imaginando maneras de poder abarcarlos y desarrollarlos. Siempre hay dificultades y espero poder solucionarlas.
- me siento preparado en el ámbito para poder enseñar herramientas relacionada a la tecnología y que los alumnos puedan entender de buena manera como utilizarlas, pero en el ámbito, lo único que no me sentiría preparado varia dentro a que ámbito académico este, pero me siento preparado a todas las adversidades que puedan aparecer en la vida de un profe y enseñar arte digital.
- estudie en un liceo técnico profesional (gráfica) trabaje en pre-prensa y fotomecanicas por lo que poseo experiencias en el área
- Me siento en el número 4 ya que estoy más capacitada pero no soy experta sin embargo ahora podría realizar una mejor clase de manera digital y con sus recursos
- Me gustaría poder estar mejor preparada con los programas de edición de imágenes digitales, así me sentiría mucho más segura de poder responder cualquier duda sobre estos a mis futuros estudiantes.
- Creo que tengo cierto conocimiento de datos teóricos con respecto al tema, pero un limitado conocimiento sobre el uso de programas y sus herramientas.
- No soy muy cercano a la fotografía.
- de momento he practicado usando photoshop e illustrator (con los archivos que subió un compañero una de las primeras clases) y he aprovechado de usar mi tablet de dibujo, con inkscape recordé algunas herramientas para trabajar y el semestre anterior tuvimos que aprender a editar videos pero aún me falta reforzar mucho, y no será hasta que tenga manejo en todo cuando me sienta segura y preparada nivel 5 para hacer clases de arte digital.
- Nunca se está muy preparado, porque los alumnos son nativos digitales y es muy probable que manejen plataformas y programas de edición con un nivel más avanzado que el del docente. Pero me siento cómoda con la nociones básicas que deberían manejar, aunque requeriría de estudio constante, sobretodo por los riesgos que conlleva el uso de plataformas digitales para menores de edad.

- Me siento preparada para impartir una clase acerca de arte digital, manejo los conceptos básicos y algunos programas para utilizar en el aula, recalcar que manejo lo básico y el proceso de aprender en conjunto sería la base.
- digo 3 porque está al medio, debería poder manejar mejor las herramientas, porque si un docente no sabe hacer uso de las herramientas que pretende que sus estudiantes utilicen, ¿cómo les enseño realmente a usarla y sacarles el mayor provecho? Pero nada más es porque se me hace difícil estar un buen rato analizando las aplicaciones. Sé usar pero a veces no sé explicar.
- Creo que es un hecho de que tengo más conocimiento, puedo usar más plataformas y programas, pero en sí la computación la considero compleja... o más que compleja me falta conocimiento básico en otras cosas, como para poder tener un dominio seguro de poder emplear la clase, si me falla un computador, no sabría que hacer...
- Me siento capaz de dar las instrucciones lo más claras posibles pero de todas maneras sería necesario para mí la visualización de varios tutoriales para recordar lo básico y poder entregar mayor herramientas y ayuda a los estudiantes
- Debido a que en base al trabajo realizado durante las clases de arte digital he podido investigar, utilizar y aprender sobre herramientas básicas para aplicar en actividades con tecnología.
- Siento que he aprendido bastante durante el confinamiento acerca de programas, pero aún siento que me falta aprender de programas de edición de fotografías.
- Mi preparación de conocimiento y dominio de las técnicas es bastante decente, pero aún no tengo quizá el dominio de estar pendiente de un curso completo en primera instancia, más allá de eso creo que estaría preparado de impartir una clase de dibujo digital a 1 medio
- Creo que ahora me siento más segura con algunos conocimientos que al comienzo del curso ya que estuvimos recordando y trabajándolos de forma más seguida las herramientas y conceptos de trabajos. Si bien no me siento completamente preparada creo que he mejorado a lo anterior.
- Creo que ahora tengo los conocimientos básicos para poder desarrollarme con más confianza dentro del área digital, quizá no soy experta, pero puedo defenderme de alguna forma; el uso del programa Inkscape y Google Sites me pareció muy bueno, porque son herramientas fáciles y accesibles, de verdad gracias! me di una oportunidad con el ramo a pesar de que tengo conocimientos y nociones muy básicas de todo lo que conlleva, sin embargo, ahora me siento mucho más tranquila para enfrentar esta unidad dentro del aula. Gracias por la paciencia. :-)
- Creo que después de crear el site y tener que diseñar una actividad completa para un curso (imaginario) me siento mucho más preparada que al inicio del semestre, ahora al menos se usar Inkscape y explorar las herramientas no me complica, además aprendí bastante sobre el arte digital y sus características y muchos artistas que también trabajan con él. Lo que me pareció genial fue conocer alternativas digitales con las que poder trabajar como Canva, Google Site, entre otros
- En torno a los aprendizajes previos y lo aprendido en la clase este semestre, creo que tengo las competencias claves para poder enseñar arte digital
- He aprendido como manejar y comprender el arte digital aún así es complejo abordarlo en una sala de clase si no se sabe al 100% todo lo que se puede hacer con lo digital.

- No me siento preparada, ya que no se utilizar todas las plataformas digitales y conocer mas los programas, familiarizarme mas para enseñar.