

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
Maestría en Tecnología Educativa

Título del proyecto

Capacitación virtual en Historia del Arte Moderno para facilitar la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, dirigido a docentes de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada del Ministerio de Educación Pública

Por:

Jonathan Alonso Chaves Quesada

Noviembre, 2017

Este Proyecto fue aprobado por el Tribunal Examinador de la Maestría en Tecnología Educativa, según lo estipula el Reglamento General Estudiantil en el artículo 105 y el Reglamento de Estudios de Posgrado en el artículo 59 y como requerimiento para optar por el título de Magister en Tecnología Educativa con énfasis en producción de medios instruccionales.

Dra. Ileana Salas Campos, cédula 401330344
Coordinadora de la Maestría en Tecnología Educativa

Mag. Silvia Salas González, cédula 108290290
Representante de la Escuela de Ciencias de la Educación

M.Sc. Ana María Sandoval Poveda, cédula 108580861
Representante del Sistema de Estudios de Posgrado

Dra. Xinia Cerdas Araya, cédula 105930964
Directora del TFG

Mag. Paul Alvarado Quesada, cédula 303600291
Lector de TFG.

M.Sc. Carlos Bermúdez Vives, cédula 107250200
Lector de TFG

San José, octubre 2017

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	12
1. Antecedentes	12
2. Declaración del problema	21
3. Justificación del problema	21
4. Población afectada por el problema	28
5. Objetivos del Proyecto Final de Graduación	29
5.1 <i>Objetivo general</i>	29
5.2 <i>Objetivos específicos</i>	29
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	30
CAPÍTULO III: MARCO CONTEXTUAL.....	48
CAPÍTULO IV: DIAGNÓSTICO.....	50
1. Tipo de investigación	50
2. Participantes (población y muestra)	51
3. Descripción de instrumentos	52
4. Procedimientos de recolección de información del diagnóstico	56
5. Procedimientos para analizar la información del diagnóstico	69
6. Resultados del diagnóstico.....	70
7. Análisis e interpretación de resultados	82
8. Alcances y limitaciones del proyecto.....	92
8.1 <i>Alcances</i>	92
8.2 <i>Limitaciones</i>	93
9. Conclusiones	95
CAPÍTULO V: PROPUESTA PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA.....	100
1. Definición de la solución al problema	100
2. Enfoque epistemológico de la propuesta	104
3. Definición funcional de la propuesta	109
4. Tipo de propuesta.....	110
5. Objetivos de la propuesta.....	111
5.1 <i>Objetivo general de la propuesta</i>	111
5.2 <i>Objetivos específicos de la propuesta</i>	111
6. Estructura u organización de la propuesta	111
7. Gestión de riesgos	113
8. Recursos y presupuesto.....	113
9. Desarrollo de la propuesta, fases de desarrollo.....	116
10. Cronograma de desarrollo de la propuesta	136
CAPÍTULO VI: DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA	139
CAPÍTULO VII. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA.....	151

1. Modo de aplicación de la solución	151
b2. Selección de método y criterios de validación.....	152
3. Instrumentos para la validación	155
4 .Resultados obtenidos de la validación	156
5. Análisis de los resultados de la validación	159
CAPÍTULO VIII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	163
1 Conclusiones	163
2. Recomendaciones	166
REFERENCIAS	172
ANEXOS	183
ANEXO 1: CARTA DEL BENEFICIARIO DEL PROYECTO	183
ANEXO 2: CUESTIONARIO ASESORÍAS PEDAGÓGICAS REGIONALES DE ARTES PLÁSTICAS	184
ANEXO 3: CUESTIONARIO DOCENTES DE ARTES PLÁSTICAS	186
ANEXO 4: ENTREVISTA A DOCENTES EXPERTOS(AS) DE ARTES PLÁSTICAS.....	188
ANEXO 5: ENTREVISTA A SIETE DOCENTES DE ARTES PLÁSTICAS	189
ANEXO 6: CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN PARA LA PROPUESTA	190
ANEXO 7: CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN PARA LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS/LAS DOCENTES DE ARTES PLÁSTICAS.....	191
ANEXO 8: RESPUESTAS DE LAS ASESORIAS REGIONALES DE ARTES PLÁSTICAS SOBRE POSIBLES TEMAS PARA SER ABORDADOS MEDIANTE ALGUNA CAPACITACIÓN VIRTUAL. AÑO 2013 Y 2016	194
ANEXO 9: RESPUESTAS DE LOS/LAS DOCENTES DE ARTES PLÁSTICAS SOBRE POSIBLES TEMAS PARA SER ABORDADOS MEDIANTE ALGUNA CAPACITACIÓN VIRTUAL. AÑO 2013 Y 2016	195
ANEXO 10: TEMAS PARA POSIBLES CAPACITACIONES	196
ANEXO 11: MATRIZ TEMÁTICA DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE ARTES PASTICAS EN ÉTICA, ESTÉTICA Y CIUDADANÍA	197
ANEXO 12: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 0. PRESENTACIÓN.....	198
ANEXO 13: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 1. EL FAUVISMO.....	198
ANEXO 14: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 2. EL EXPRESIONISMO.....	199
ANEXO 15: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 3. EL CUBISMO	200
ANEXO 16: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 4. EL FUTURISMO.....	200
ANEXO 17: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 5. DADÁ Y SURREALISMO	201
ANEXO 18: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 6 CONSTRUCTIVISMO, SUPREMATISMO, DE STIJL Y LA BAUHAUS	202
ANEXO 19: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 7. AMÉRICA MODERNA	203

ANEXO 20: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 8. COSTA RICA MODERNA.....	204
ANEXO 21: ESTRUCTURA DEL MÓDULO 9. REFLEXIONES.....	204
ANEXO 22: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 0: CONOCIÉNDONOS.....	205
ANEXO 23: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 1: EL FAUVISMO.	206
ANEXO 24: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 2: EL EXPRESIONISMO	207
ANEXO 25: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 3: EL CUBISMO ...	209
ANEXO 26: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 4: EL FUTURISMO	210
ANEXO 27: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 5: DADAÍSMO Y SURREALISMO	211
ANEXO 28: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 6: EL CONSTRUCTIVISMO, SUPREMATISMO, DE STIJL Y LA BAUHAUS	213
ANEXO 29: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 7: AMÉRICA MODERNA	216
ANEXO 30: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 7: COSTA RICA MODERNA	218
ANEXO 31: DISEÑO DEL GUION DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN VIRTUAL EN HISTORIA DEL ARTE MODERNO. MÓDULO 9: REFLEXIONES.	220
ANEXO 32: MAPA DE NAVEGACIÓN MÓDULO 1: EL FAUVISMO Y MÓDULO 2: EL EXPRESIONISMO	220
ANEXO 33: MAPA DE NAVEGACIÓN DE NAVEGACIÓN MÓDULO 3: EL CUBISMO Y MÓDULO 4: EL FUTURISMO	222
ANEXO 34: MAPA DE NAVEGACIÓN MÓDULO 5: EL DADÁ Y SURREALISMO	223
ANEXO 35: MAPAS DE NAVEGACIÓN MÓDULO 6: EL CONSTRUCTIVISMO, DE STIJL, LA BAUHAUS	224
ANEXO 36: MAPAS DE NAVEGACIÓN DEL MÓDULO 7: AMÉRICA MODERNA Y MÓDULO 8: COSTA RICA MODERNA.....	225

Figuras

Figura 1 Esquema resumen sobre los aspectos a mencionar en el marco teórico	30
Figura 2 Estructuración general de la capacitación virtual	112
Figura 3 Metáfora pedagógica del módulo 1	131
Figura 4 Metáfora pedagógica del módulo 2	131
Figura 5 Metáfora pedagógica del módulo3	132
Figura 6 Metáfora pedagógica del módulo4	132
Figura 7 Metáfora pedagógica del módulo5	133
Figura 8 Metáfora pedagógica del módulo 6	133
Figura 9 Metáfora pedagógica del módulo 7	134
Figura 10 Metáfora pedagógica del módulo 8	134
Figura 11 Metáfora pedagógica de uno de los módulos	140
Figura 12 Bienvenida a uno de los módulos	140
Figura 13 Preguntas de conocimiento previo de los módulos	141
Figura 14 Contenidos multimediales de los módulos	141
Figura 15 Contenidos multimediales de los módulos	142

Tablas

Tabla 1 <i>Comparación de la cantidad de cursos de Historia del Arte que incluyen las universidades que ofrecen Bachillerato en Educación Artística</i>	26
Tabla 2 <i>Población participante en el diagnóstico</i>	52
Tabla 3 <i>Descripción de los instrumentos utilizados</i>	56
Tabla 4 <i>Descripción de las unidades de análisis y categorías del cuestionario para Asesores Pedagógicos Regionales de Artes Plásticas</i>	59
Tabla 5 <i>Descripción de las unidades de análisis y categorías del cuestionario de la encuesta para docentes de Artes Plásticas</i>	59

Tabla 6 <i>Descripción de las unidades de análisis y categorías de la entrevista a docentes expertos</i>	60
Tabla 7 <i>Descripción de las unidades de análisis y categorías de la entrevista a siete docentes de Artes Plásticas</i>	60
Tabla 8 <i>Unidades de análisis que integran el cuestionario de encuesta aplicado por Asesores de Artes Plásticas</i>	61
Tabla 9 <i>Unidades de análisis que integran el cuestionario de encuesta aplicado por docentes de Artes Plásticas</i>	62
Tabla 10 <i>Dimensiones que se toman en cuenta para la construcción del instrumento aplicado a los docentes expertos de Artes Plásticas</i>	64
Tabla 11 <i>Unidades de análisis que integran la entrevista semi estructurada aplicada a docentes de Artes Plásticas</i>	66
Tabla 12 <i>Frecuencia en que los Asesores Pedagógicos Regionales de Artes Plásticas y los docentes de Artes Plásticas mencionaron en que una capacitación virtual ayudaría a los docentes de Artes Plásticas</i>	71
Tabla 13 <i>Menciones realizadas por los Asesores Pedagógicos Regionales de Artes Plásticas en relación con la metodología para una capacitación virtual</i>	72
Tabla 14 <i>Frecuencia con que los docentes usan una estructura para desarrollar la metodología de aprendizaje por proyectos</i>	73
Tabla 15 <i>Menciones de frecuencias sobre las ventajas y desventajas que tendría una capacitación virtual para docentes de Artes Plásticas</i>	75
Tabla 16 <i>Resumen de las temáticas por capacitar mencionadas en los diagnósticos</i>	78
Tabla 17 <i>Cantidad de docentes quienes han trabajado o no con la tecnología y sus justificaciones</i>	79
Tabla 18 <i>Percepción sobre la posible participación docente en una capacitación virtual</i>	79
Tabla 19 <i>Asistencia a las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por parte de los docentes de Artes Plásticas</i>	80
Tabla 20 <i>Ayuda brindada mediante capacitaciones presenciales en temas de metodología, enfoques por nivel, evaluación y actividades de mediación</i>	81
Tabla 21 <i>Propuesta de evaluación para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno</i>	106

Tabla 22 <i>Requerimientos funcionales presentes en la propuesta de capacitación virtual</i>	109
Tabla 23 <i>Gestión de riesgos para el Trabajo Final de Graduación</i>	113
Tabla 24 <i>Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno</i>	117
Tabla 25 <i>Estructura en la que se basa el cronograma</i>	137
Tabla 26 <i>Cronograma de la propuesta</i>	138
Tabla 27 <i>Descripción del diseño del módulo 0, Conociéndonos</i>	142
Tabla 28 <i>Descripción del diseño del módulo 1: El Fauvismo</i>	143
Tabla 29 <i>Descripción del diseño del módulo 2: El Expresionismo</i>	144
Tabla 30 <i>Descripción del diseño del módulo 3: El Cubismo</i>	145
Tabla 31 <i>Descripción del diseño del módulo 4: El Futurismo</i>	146
Tabla 32 <i>Descripción del diseño del módulo 5: Dadá y Surrealismo</i>	147
Tabla 33 <i>Descripción del diseño del módulo 6: Constructivismo, De Stijl, la Bauhaus</i>	148
Tabla 34 <i>Descripción del diseño del módulo 7: América Moderna</i>	149
Tabla 35 <i>Descripción del diseño del módulo 8: Costa Rica Moderna</i>	150
Tabla 36 <i>Dimensiones y criterios utilizados para construir el instrumento de validación de la propuesta de capacitación virtual: dimensión pedagógica</i>	154
Tabla 37 <i>Dimensiones y criterios utilizados para construir el instrumento de validación de la propuesta de capacitación virtual: dimensión temática</i>	154
Tabla 38 <i>Dimensiones y criterios utilizados para construir el instrumento de validación de la propuesta de capacitación virtual: dimensión tecnológica</i>	155
Tabla 39 <i>Descripción del instrumento utilizado</i>	155
Tabla 40 <i>Elementos que se toman en cuenta para la construcción del cuestionario para establecer la validez y la confiabilidad por parte de la tutoría</i>	156
Tabla 41 <i>Menciones presentes en el cuestionario de validación para los docentes expertos</i>	157
Tabla 42 <i>Menciones de los criterios sobresalientes y sus respectivas recomendaciones desde la dimensión pedagógica</i>	158

Tabla 43 <i>Menciones de los criterios sobresalientes y sus respectivas recomendaciones desde la dimensión temática</i>	159
Tabla 44 <i>Menciones de los criterios sobresalientes y sus respectivas recomendaciones desde la dimensión tecnológica</i>	159
Tabla 45 <i>Fraccionamiento de los contenidos en eXeLearning para ser exportados a Moodle</i>	169
Tabla 46 <i>Estructura para montar los componentes de la capacitación en la plataforma</i>	170

Capacitación virtual en Historia del Arte Moderno para facilitar la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, dirigido a docentes de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada del Ministerio de Educación Pública

Jonathan Chaves Quesada

Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

(2017)

Palabras clave: Capacitación, aprendizaje en línea, Historia del Arte, actualización de los conocimientos, plan de estudios, Educación artística, formación del personal docente.

Este Trabajo Final de Graduación surge como un aporte a la necesidad de capacitación continua en torno a algunos contenidos curriculares del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía que hace falta profundizar, entre ellos la Historia del Arte y el uso de las TIC como herramienta para construir propuestas plásticas y expresivas con estudiantes. En ese sentido, la población meta está compuesta por docentes de Artes Plásticas de secundaria de colegios académicos, bilingües, humanísticos y demás instituciones que den la asignatura dentro de su malla curricular del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

Posee como objetivo proponer, mediante una capacitación virtual dirigida a docentes de Artes Plásticas, el conocimiento de las temáticas necesarias de profundizarse dentro del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

A partir de esta problemática, se ha planteado una propuesta de solución mediante el diseño de una capacitación virtual en el tema de Historia del Arte Moderno con un enfoque constructivista, así como con el diseño de una metodología compuesta por una mezcla de la propuesta metodológica de aprendizaje por proyectos propia del programa, además de elementos de la educación de adultos y de educación a distancia mediante la virtualidad y fundamentos de capacitación.

Dentro del Trabajo Final de Graduación cabe destacar el apoyo brindado por el Ministerio de Educación Pública mediante una serie de capacitaciones presenciales; pero a la vez se evidencia la falta de capacitación en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Hay contenidos curriculares que necesitan profundizarse, especialmente los relacionados a la Historia del Arte y las TIC, así como varias fortalezas que deben potenciarse, como la interdisciplinaridad y correlación con otras asignaturas. Además, se señalan elementos de contenidos curriculares que se deberían reestructurar como los ejes horizontales, además de elementos evaluativos como la prueba de ejecución. También, se analiza la importancia de darle seguimiento al Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía y constatar si hasta el momento está funcionando.

Dentro de las recomendaciones planteadas para futuras investigaciones relacionadas con el problema detectado, se sugiere abordar el tema de Historia del Arte

Contemporáneo, ya que puede abordar contenidos de noveno, décimo y undécimo, así como la Historia del Arte Latinoamericano desde el ámbito del arte pre-moderno (Historia del Arte prehispánico, Historia del Arte Colonial) y desde al ámbito contemporáneo (Historia del Arte Contemporáneo).

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1. Antecedentes

En el Acta No. 53-2009 celebrada por el Consejo Superior de Educación y aprobada en la sesión No. 54-2009 del 23 de noviembre de 2009, se acuerda aprobar el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía para la Educación General Básica y Educación Diversificada.

El Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía está conformado por las asignaturas de Educación Cívica, Educación Musical, Artes Plásticas, Educación Física, Artes Industriales, Educación para la Vida Cotidiana, y Afectividad y Sexualidad, materias en las que se cambian los programas de estudios. Ese cambio curricular se fundamenta en el artículo 2 de la Ley Fundamental de Educación (1957) la cual menciona que uno de los fines de la educación costarricense es formar ciudadanos integrales, conscientes de sus derechos, deberes dentro de una colectividad y contexto cultural democrático.

Con respecto al Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se menciona:

Este programa se dirige a la población estudiantil de secundaria con la intención de desarrollar entre los estudiantes la sensibilidad, las destrezas y las habilidades necesarias para enfrentar el saber vivir y saber convivir como criterios básicos para fomentar una convivencia ciudadana centrada en el reconocimiento y el respeto al otro. Son conceptos vinculados a la recuperación y a la articulación de las actividades educativas, relacionadas con el disfrute, la apreciación, el conocimiento y la expresión del arte; la inclusión, tolerancia y respeto de lo diverso, la sana competencia en las prácticas deportivas, la identidad individual y colectiva, el fomento de liderazgos democráticos, así como la apropiación y el aprecio de los espacios de participación. (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2017, párr. 2-3).

En el año en que se implementa el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se encuentra como Ministro de Educación Pública de Costa Rica, el señor Leonardo Garnier Rímolo, quien enfatiza en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (2009) que la educación costarricense se ha enfocado en aspectos más prácticos, dejando de lado conocimientos y habilidades que conllevan un pensamiento de solución creativa, como son las artes. Por lo que desde la óptica de los programas de estudio de las materias conformadoras del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se pretende lograr en el estudiantado:

Que lo que aprendan sea relevante y que lo aprendan bien. Una educación que prepare para la búsqueda pragmática y dinámica de "lo verdadero". Una educación que forme para la búsqueda trascendente de "lo bueno" y "lo bello". Una educación en la ética y la estética, como criterios fundamentales de la convivencia humana. Una educación para la ciudadanía democrática, una educación que nos libre de la discriminación y el miedo. (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, pp. 3-4).

Desde esta perspectiva y para efectos del presente Trabajo Final de Graduación (TFG) se hace referencia a la asignatura de Artes Plásticas, ya que en ella se fundamentará el proyecto, por esta razón, se pretende diseñar una propuesta de capacitación virtual. Tal capacitación intenta facilitar información a los y las docentes de Artes Plásticas para la actualización en diversos contenidos curriculares del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

A continuación, se mencionan algunas experiencias de capacitación sobre el tema de las Artes Plásticas, las cuales dan información importante para orientar la

propuesta por desarrollar con este TFG. Se trata de capacitaciones virtuales y presenciales, tanto nacionales como latinoamericanas.

1.1. Cursos presenciales de capacitaciones en relación al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía desde el año 2009 al 2012

El Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía se ha implementado en los colegios públicos académicos y bilingües del país desde el año 2010, el cual ha sido acompañado de una serie de capacitaciones presenciales enfocadas en la inducción y la actualización técnica. Estas capacitaciones fueron desarrolladas en el periodo en que el investigador de este TFG tuvo la oportunidad de fungir como Asesor Regional de Artes Plásticas de la Dirección Regional de Educación de Guápiles (2010-2012), por lo que desde el año 2009, el MEP ha convocado a los Asesores Pedagógicos Regionales de Artes Plásticas para capacitarlos y a la vez que ellos repitan y contextualicen los contenidos de las capacitaciones con los docentes a cargo en cada una de las Direcciones Regionales de Educación del país.

Las capacitaciones dadas en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, " pretenden cubrir en los programas de estudio, en el caso de Artes Plásticas, la expresión a través del arte" (Misterio de Educación Pública de Costa Rica, 2013, p.4).

Estas capacitaciones estaban amparadas por la Dirección General de Servicio Civil y del Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano (IDPUGS) del MEP, que de acuerdo con los con los FOCAP 1 (Información para la ejecución de

actividades de capacitación) aprobados por el IDPUGS, las capacitaciones desarrolladas fueron las siguientes:

- Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades en la implementación de los nuevos Programas de Artes Plásticas, cuyo objetivo fue "aplicar estrategias metodológicas y evaluativas según enfoque curricular y pedagógico propuesto en los nuevos programas de estudio de Artes Plásticas" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, párr.4).
- Abordaje del Programa de estudio de Artes Plásticas el Tercer Ciclo y la Educación Diversificada desde la perspectiva de Ética, Estética y Ciudadanía, donde su objetivo fue "aplicar aspectos básicos del programa de estudio de Artes Plásticas para Tercer ciclo y Educación Diversificada, desde la perspectiva de la ética, la estética y la ciudadanía" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2010, párr.4).
- Estrategias evaluativas y metodología de aprendizaje por proyectos para los niveles de noveno, décimo y undécimo en el Programa de Estudio en Artes Plásticas y su objetivo fue " implementar estrategias evaluativas y metodología de aprendizaje por proyectos para los niveles de noveno, décimo y undécimo según enfoque curricular y pedagógico propuesto en los nuevos programas de estudio de Artes Plásticas" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2010, párr.4).
- Estrategias metodológicas y seguimiento en la implementación del Programa de estudio de Artes Plásticas, en el marco de la Ética, Estética y Ciudadanía, cuyo objetivo fue "implementar estrategias metodológicas y evaluativas según enfoque curricular y pedagógico propuesto en los nuevos programas de estudio

de Artes Plásticas" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2010, párr.4).

- Estrategias metodológicas sobre Arte Contemporáneo en el marco de la Ética, Estética y Ciudadanía. Su objetivo fue " implementar estrategias metodológicas para el desarrollo de contenidos sobre arte contemporáneo según enfoque curricular y pedagógico propuesto en los nuevos programas de estudio de Artes Plásticas " (Ministerio de Educación Pública, 2011, párr.4).
- Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades y el uso de la semiótica en la implementación del Programa de Artes Plásticas, cuyo objetivo fue "aplicar estrategias metodológicas y evaluativas según enfoque curricular y pedagógico propuesto en los programas de estudio de Artes Plásticas" (Ministerio de Educación Pública, 2012, párr.4).

De acuerdo con los objetivos de las capacitaciones que se han realizado en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía y su aplicación de estrategias metodológicas para abordar temáticas con contenidos de Historia del Arte, en particular la Historia del Arte Moderno y Contemporáneo, el abordaje ha sido escaso, así como el uso de recursos tecnológicos aplicados para el aprendizaje. Esto es importante ya que desde el eje vertical del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (eje enfocado en la Historia del Arte), los niveles de octavo, noveno, décimo y undécimo año se fundamentan en la Historia del Arte Moderno y Contemporáneo.

1.2. Capacitación virtual en relación al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

Además de las capacitaciones presenciales que ha efectuado el MEP, también se impulsó una capacitación virtual en el año 2012, que de acuerdo con el plan docente propuesto por el IDPUGS llevaba por nombre: Estrategias para el desarrollo de los modelos de apreciación artística para décimo y undécimo año en los nuevos programas de Artes Plásticas, cuyo objetivo fue "capacitar a docentes en las nuevas metodologías de apreciación y crítica, contenidas en la nueva propuesta curricular de la asignatura de Artes Plásticas correspondiente al ciclo de educación diversificada" (Ministerio de Educación Pública, 2012, párr. 10).

El investigador tuvo la oportunidad de participar en este proceso, por lo tanto, se considera que la experiencia vivida es una fuente importante para identificar aspectos que debe cumplir una capacitación virtual. A continuación, se describen algunas particularidades importantes para esta investigación:

La metodología propuesta estuvo compuesta por las siguientes partes: una bienvenida en cada unidad semanal, contenidos temáticos, actividades y asignaciones.

Las bienvenidas a los módulos o unidades temáticas semanales se caracterizaron por mostrar una breve introducción a los contenidos y presentar una invitación a revisar el material y las actividades. Según la percepción del investigador, estas no mostraban algún elemento que llamara la atención del participante a explorar los contenidos de la semana como alguna metáfora pedagógica llamativa o preguntas generadoras las cuales dejaran al participante con algún interés por lo que se iba a estudiar. Además, mostraban las fechas con el día de inicio y finalización de la unidad, estas presentaban el problema de no coincidir en fecha ni mes con el desarrollo de la unidad, lo cual creaba confusión.

Los contenidos desarrollados estaban estructurados con un video inicial, información textual, imágenes y artículos de lecturas. En el caso del video inicial no se

indicaba cuál era la finalidad de este. En varias ocasiones, el video no se relacionaba con el resto de los temas desarrollados.

De acuerdo con el plan docente de la capacitación (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2012), las actividades de mediación de los módulos se organizaron de la siguiente manera: Actividad de análisis: lecturas reflexivas para profundizar contenidos. Actividad de creación: asignaciones individuales o grupales basadas en los modelos planteados en el programa. Actividad de discusión: reflexión y discusión acerca de las preguntas planteadas.

Según la percepción del investigador, estas actividades tuvieron la particularidad de volverse reiterativas ya que no se especificaba qué se pretendía lograr con la actividad de cada semana y las dudas realizadas no eran contestadas, lo cual hacía que el/la participante realizara las actividades por obligación, sin ninguna razón del porqué lo estaba haciendo.

Según lo experimentado por el investigador en la capacitación virtual, la evaluación de las asignaciones nunca fue enviada a la plataforma o por otro medio a el/la participante de forma semanal para saber en qué se había fallado y en qué se podía mejorar, de manera que el/la docente no sabía si lo que hacía estaba orientado correctamente. Además, en ninguno de los módulos se recibió retroalimentación, así como aclaraciones u orientaciones por parte de la tutoría a cargo. Al finalizar cada una de las unidades, no se presentó ningún resumen o síntesis de las temáticas abordadas, por lo que se volvió un curso desarrollado únicamente por los y las docentes; nunca se dio un diálogo entre tutor-estudiante, lo cual fue una de las razones por las cuales la mayor parte de los/las participantes desertó. Existían foros de dudas, los cuales nunca fueron respondidos, así como foros de opinión para hacer retroalimentaciones o

discusiones entre los/las participantes. Estos no funcionaban ya que no se sabía sobre qué discutir o aportar, por lo que muchos participantes optaban por escribir sus impresiones de los materiales visuales o de las lecturas; lo cual imposibilitó que se diera un verdadero foro de discusión.

1.3. Cursos virtuales de capacitación en relación con las artes visuales a nivel latinoamericano

Desde el ámbito de la educación artística y las TIC se han realizado propuestas de educación virtual, sobresaliendo el Centro de Altos Estudios Universitarios (CAEU), creado en el año 2008, como parte de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).

De acuerdo con lo postulado en el sitio web de la OEI (2011), el CAEU posee "cursos de convocatoria abierta en web a través de sus cuatro escuelas (educación, ciencia, cultura y cooperación). Algo más de medio centenar de cursos activos con distintos formatos, duración costos y estrategias" (párr. 2). Entre los cursos que ofrece relacionados a las artes y la tecnología se encuentran los siguientes:

- Curso Artes y tecnologías para Educar

Curso dirigido a docentes de todas las áreas educativas, así como a artistas y su propósito "plantea una invitación a reflexionar sobre el papel que las artes y las tecnologías desempeñan hoy, en pleno siglo XXI, en cualquier proceso de aprendizaje" (Organización de Estados Iberoamericanos, 2016, párr. 1).

- Especialista en Educación Artística, Cultura y Ciudadanía

Curso dirigido a docentes y artistas cuyo objetivo es "ofrecer una formación innovadora y de calidad en el ámbito de la Educación Artística" (Organización de Estados Iberoamericanos, 2016, párr. 1).

Los dos cursos van dirigidos a docentes en general o a docentes que imparten educación artística o que tengan formación básica en algunas de las áreas de artes visuales, música, danza, teatro, cine, fotografía. Según los programas de estudios de ambos cursos, sobresale la metodología virtual, donde el/la estudiante accede a la información y se encuentra con objetivos, presentación del equipo docente, contenidos, materiales didácticos, metodología, actividades y evaluación, así como la disposición de un tutor durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las temáticas y contenidos tratados se enfocan en el uso y el desarrollo de habilidades artísticas a través de las TIC. Una de las particularidades de estos cursos es que los/las participantes que quieran llevarlos deben pagar por ellos.

1.4. Cursos de capacitación virtuales dados en nuestro país

Entre las instituciones costarricenses que han tenido experiencias exitosas con capacitación virtual sobresalen la Universidad Estatal a Distancias (UNED) y la Fundación Omar Dengo (FOD).

La UNED es la única universidad pública del país con la modalidad a distancia. Además, es pionera en el aprendizaje virtual, que de acuerdo con Salas, 2010, "desde el año 1995 incursionó en el uso de aplicaciones tecnológicas para la virtualización de procesos académicos"(párr.2) y para el año 2016, de acuerdo con los datos suministrados por la coordinadora del Programa de Aprendizaje en Línea de la UNED, se ofertaron un total de 1877 asignaturas/cursos en la plataforma LMS institucional Moodle.

Otra de las instituciones que se han introducido en el aprendizaje virtual ha sido la Fundación Omar Dengo (2013), esta institución:

Gesta y ejecuta proyectos nacionales y regionales en el campo del desarrollo humano, la innovación educativa y las nuevas tecnologías. Estas iniciativas, han contribuido en forma decisiva a entender el uso de las tecnologías en la educación, como instrumentos para ampliar las potencialidades y funcionalidades de las personas. (párr.2).

La FOD cuenta con veintitrés años de experiencia ejecutando proyectos que han beneficiado a personas de todo el país; niños, jóvenes, estudiantes, educadores, comunidades, adultos mayores. En sus últimos años, incursiona en la oferta de cursos virtuales para diferentes poblaciones.

2. Declaración del problema

Los/las docentes de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada del MEP carecen de bases sólidas en el tema de Historia del Arte, lo que dificulta la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, el cual está fundamentado en un eje vertical que se estructura en la Historia del Arte.

3. Justificación del problema

Desde que se inicia el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en el año 2009, los/las docentes de Artes Plásticas han sido capacitados con una serie de capacitaciones presenciales, que como lo evidencian los FOCAP del IDPUGS (2009-2012) van desde veinticuatro a cuarenta horas de duración, llegando a completar de forma anual entre una a tres capacitaciones. Desde esa fecha hasta 2015, se ha dado constante apoyo, pero aun así, las capacitaciones presentan vacíos en temáticas en las que se debe profundizar, como lo expresa el Asesor Nacional de Artes Plásticas, el señor Carlos Bermúdez en conversación con el investigador. Según Bermúdez (2013), "las capacitaciones

presenciales trabajan temas que las universidades no contemplan en su formación. En ese sentido, en este programa se trabajan temáticas que no existían en el programa anterior y son indispensables para la comprensión del fenómeno del arte." (párr.2), por esta razón es vital la capacitación constante "ya que se requieren educadores altamente capacitados para mejorar el perfil de profesionalización, ya que muchos de los programas universitarios no se alinean con los planteamientos de los nuevos currículos aprobados por el MEP". (Estado de la Nación de Costa Rica, 2015, p.125).

Además de lo anterior, existen varios factores que pueden distorsionar la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía; entre ellos están los siguientes: cambio de mediación y metodología en relación al programa anterior, carencia de información sobre logros del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, escasa formación en temas de Historia del Arte por parte de las universidades que ofrecen la carrera de educación artística, carencia de material didáctico. A continuación, se explica brevemente cada uno de estos aspectos:

3.1. Cambio de mediación y metodología en relación al Programa anterior

Cuando el Consejo Superior de Educación aprobó el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en el año 2009, se pretendió que la enseñanza de las Artes Plásticas fuera más allá del desarrollo de habilidades técnicas; más bien la reforma planteaba que la educación lograra al menos cuatro objetivos fundamentales:

En primer lugar, se trata de que los/las estudiantes aprendan a disfrutar el arte, a gozarlo, a experimentarlo como una vivencia placentera. En segundo lugar, trata de que aprendan a apreciarlo. En tercer lugar, trata de que entiendan el arte: su técnica, sus reglas y su lógica, entender el contexto de la obra artística, así como entender al creador, al artista que en ese contexto y con esa técnica produjo la obra de arte que se confronta. En cuarto lugar que cada estudiante aprenda a expresarse artísticamente, que sea capaz de utilizar el lenguaje del arte para transmitir sus ideas, sus emociones, sus sentimientos. (Ministerio de Educación de Costa Rica, 2015, p.33).

Desde esta perspectiva el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía pretende que los/las estudiantes aprendan a disfrutar, apreciar, entender y expresarse mediante el arte. Clave esencial que lo diferencia del programa anterior y a la vez uno de los aspectos en que la capacitaciones se han enfocado; pasar de un programa que desarrollaba habilidades meramente técnicas (Programa de Artes Plásticas anterior), a uno que contextualiza el entorno social del estudiantado y además lo relaciona en un contexto socio-histórico del arte para poder entenderlo y poder expresarse desde su ambiente. Además de incluir una metodología basada en el aprendizaje por proyectos y la técnica del taller. (Ministerio de Educación de Costa Rica, 2015).

En este sentido, es importante seguir reforzando las capacitaciones pues hay muchos docentes quienes apenas se insertan en el campo laboral y no conocen la metodología y la esencia del nuevo programa, además de brindarle seguimiento y acompañamiento a los/las docentes que están trabajando actualmente con el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

3. 2 Escasa formación en temas de Historia del Arte por parte de las universidades que ofrecen la carrera de educación artística

Como parte del primer intento por elaborar el presente TFG, el investigador (2013) realizó un diagnóstico a nueve Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas y a veintiún (a) docentes de Artes Plásticas de algunas Direcciones Regionales de Educación del país, sobre las carencias de formación y de actualización en temas relacionados con la Historia del Arte y con temáticas que aún hacen falta profundizar. En el diagnóstico, se aplicó un cuestionario auto administrado mediante correo electrónico a los/las asesores(as), a la vez se les solicita el correo de cinco docentes de sus respectivas regiones y de esta manera se le envía el cuestionario a los/las docentes de Artes Plásticas. Uno de los resultados obtenidos fue la certeza de las poblaciones en que hace falta fortalecer el tema referente a la Historia del Arte y al uso de las TIC (Ver Anexo 8: Respuestas de las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas sobre posibles temas para ser abordados mediante alguna capacitación virtual. Año 2013 y 2016. Anexo 9: Respuestas de los/las docentes de Artes Plásticas sobre posibles temas para ser abordados mediante alguna capacitación virtual. Año 2013 y 2016. Anexo 10: Temas para posibles capacitaciones).

De acuerdo con los datos suministrados en ese diagnóstico y la necesidad de fortalecer en algunas temáticas como la Historia del Arte, el mismo Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía "exige que el/la docente posea una sólida formación profesional, tanto en el dominio de la disciplina como de la didáctica" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, p.22).

Un tema como la Historia del Arte es fundamental ya que de acuerdo con la matriz temática del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (2009), los ejes verticales para los niveles de séptimo, octavo, noveno, décimo y undécimo se fundamentan en la conceptualización y la contextualización de la Historia del Arte, los estudios visuales semióticos y la apreciación artística desde diversas ópticas. En este sentido, una escasa formación en Historia del Arte puede dificultar el enfoque dado a los contenidos por parte de los docentes.

Con esto en mente, se realizó una comparación sobre la cantidad de cursos relacionados con la Historia del Arte en carreras universitarias que ofrecen bachillerato en Enseñanza de las Artes Plásticas. La siguiente tabla comparativa muestra la cantidad de cursos impartidos por las universidades que ofrecen la carrera:

Tabla 1 *Comparación de la cantidad de cursos de Historia del Arte que incluyen las universidades que ofrecen Bachillerato en Educación Artística*

Universidad	Cantidad de cursos de Historia del Arte	Nombre del curso
Universidad Nacional de Costa Rica (UNA) (Universidad Pública)	8	Introducción a la Historia del Arte Historia del Arte de la Antigüedad Historia del Arte del Medioevo. Renacimiento y Barroco. Historia del Arte Europeo, Rococó – postimpresionismo. Historia del Arte occidental Siglo XX. Historia del Arte Occidental XX 1960- 2000. Historia del Arte Latinoamericano 1. Historia del Arte Latinoamericano 2.
Universidad de Costa Rica (UCR) (Universidad Pública)	3	Introducción a la Historia del Arte. Arte costarricense. Historia del Arte. Historia del Arte. (optativo)
Universidad de las Ciencias y el Arte (UNICA) (Universidad Privada)	3	Historia del Arte Antiguo. Historia del Arte renacentista Historia del Arte Costarricense.
Universidad Continental de las Ciencias y el Arte (UCCART) (Universidad Privada)	3	Historia del Arte Europeo I. Historia del Arte Europeo II. Historia del Arte Europeo III (costarricense).

Fuente: Cuadro de propia autoría usando como referencia los Programas de Estudios de las Escuelas de Educación Artísticas de la Universidad Nacional, Universidad de Costa Rica, Universidad de las Ciencias y el Arte y la Universidad Continental de las Ciencias y el Arte. 2013.

De las dos universidades públicas del país las cuales ofertan el Bachillerato en Educación Artística, la que ofrece dentro de su programa de estudios una mayor cantidad de cursos de Historia del Arte es la Universidad Nacional, en relación con la Universidad de Costa Rica y las dos universidades privadas.

3.3 Carencia de material didáctico

EL MEP no cuenta con una base de datos digital o un centro de recursos que contenga material bibliográfico, audiovisual o multimedial referente al área de artes visuales y metodologías para el aprendizaje. Existe un espacio en la página del MEP llamado EDUCATICO (2017) el cual posee recursos útiles para docentes, estudiantes y padres de familia. Este espacio, en lo que se refiere a información sobre Artes Plásticas posee solamente catorce medios sobre diferentes temáticas. En Historia del Arte solamente posee referencia a siete medios: uno es un libro sobre la mascarada costarricense, dos audios, uno sobre estilos artísticos y la mascarada costarricense, luego fichas biográficas de cuatro artistas costarricenses. A excepción del libro sobre la mascarada, la información cada referencia es escueta.

En el campo meramente artístico, los/las docentes no poseen material que les pueda servir como referencia para contextualizar el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en los diversos centros educativos. El Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía posee una gran cantidad de bibliografía para cada nivel, el cual se recomienda consultar. Sin embargo, una de las desventajas es el difícil acceso a ella en las librerías del país. Por lo tanto, las opciones para acceder a ella, son, en primer lugar, enviarlos a comprar al exterior a precios elevados, o en segundo lugar, buscarlo de manera digital en algunos sitios para descarga libre.

De acuerdo con las limitaciones mencionadas, pensar en una propuesta tecnológica que abarque aspectos relacionados de la Historia del Arte, las TIC, metodología del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como un centro de información multimedial, sería un

proyecto que beneficiaría al sector docente de secundaria en Artes Plásticas. Tanto a educadores(as) que llevan años dentro del sistema, como a quienes apenas se incorporan, ayudándolos(as) a tener un mejor dominio y un panorama mucho más amplio sobre la educación de las artes visuales.

Por eso, este TFG busca solventar una de las necesidades de capacitación de los/las docentes de Artes Plásticas de secundaria. No se pretende diseñar una propuesta tecnológica la cual abarque una gran cantidad de contenidos conceptuales referentes al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, ni la cual llegue a profundizar en temáticas específicas, como lo podría hacer un curso a nivel universitario; al contrario, la propuesta tecnológica busca reforzar conceptos y datos históricos de diversas corrientes de la Historia del Arte y, de este modo, contextualizarlos con la ayuda de la tecnología.

4. Población afectada por el problema

La población meta afectada por el problema identificado son docentes de Artes Plásticas de secundaria de colegios académicos, bilingües, humanísticos y demás instituciones que den Artes Plásticas dentro de su malla curricular del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. Docentes de Artes Plásticas pertenecientes a todas las veintisiete Direcciones Regionales de Educación del país en su condición de propietarios o interinos, quienes hayan trabajado con el programa anterior, así como el nuevo Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, además de las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas de cada Dirección Regional de Educación.

5. Objetivos del Proyecto Final de Graduación

5.1 Objetivo general

Proponer, mediante una capacitación virtual dirigida a docentes de Artes Plásticas, el conocimiento de las temáticas necesarias de profundizarse dentro del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

5.2 Objetivos específicos

- Reconocer, mediante un diagnóstico, los contenidos curriculares que las capacitaciones presenciales no han profundizado en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
- Construir un proceso de capacitación virtual dirigido a docentes de Artes Plásticas con contenidos curriculares que necesitan profundización en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
- Diseñar un proceso de capacitación virtual mediante una herramienta tecnológica que facilite los contenidos curriculares que necesitan profundización en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
- Validar la propuesta de capacitación virtual con los contenidos curriculares que necesitan profundización en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Se presenta un esquema donde se muestran los aspectos relevantes por desarrollar, así como el sustento teórico de cada uno. Primero, se exponen los enfoques en los cuales se sustenta del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. En segundo lugar, se presenta la definición de educación a distancia y su relación con la virtualidad. Luego, los principios de la educación de adultos y por último, la capacitación o formación permanente.

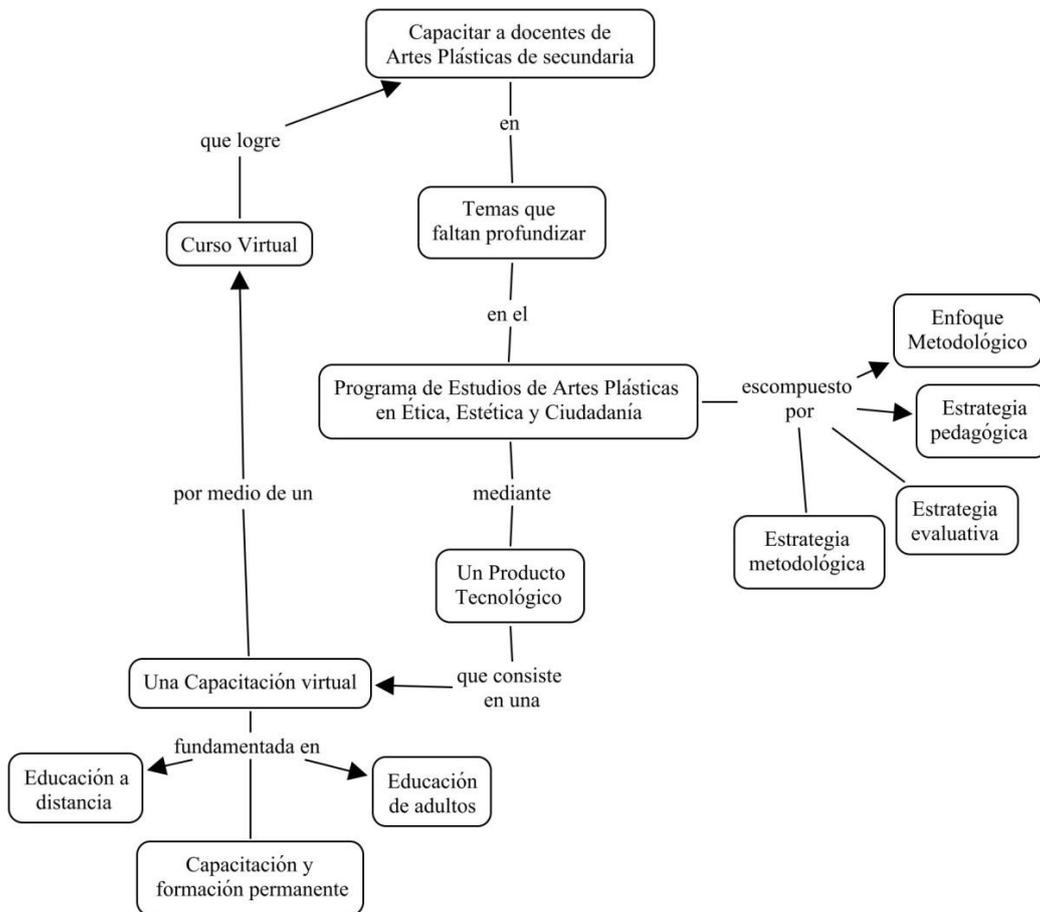


Figura 1
Esquema resumen sobre los aspectos a mencionar en el marco teórico
 Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

1. Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

El Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (2009), presenta cuatro estrategias que lo sustentan. A continuación se explican brevemente cada estrategia.

1.1 Estrategia curricular del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

La estrategia curricular propuesta hace énfasis en el humanismo, el racionalismo y el constructivismo (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009). La propuesta constructivista está basada "desde la experiencia y la práctica hacia la comprensión de los conceptos, el aprendizaje de los procedimientos y la asunción de actitudes"(Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, p.21).

Desde el enfoque constructivista presente se hace énfasis en el/la estudiante como constructor activo del conocimiento, donde la experiencia, los conocimientos previos, la exploración y experimentación son importantes dentro de ese progresivo proceso de búsqueda de nuevos conocimientos. Acciones que el/la estudiante no hace solo, sino con la guía mediadora de el/la docente (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009). Dentro de ese mismo enfoque, Castro (2005), menciona que desde la enseñanza de las Artes Plásticas el/la profesor(a) debe organizar espacios dentro y fuera del aula para que los/las estudiantes puedan expresarse de forma integral uniendo áreas intelectuales, socioafectivas y psicomotoras.

El enfoque socio-reconstructivista que asume el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se encuentra la estimulación de aprendizajes significativos para la vida dentro del contexto en que el/la

estudiante se desenvuelve, así como la participación activa y crítica en contextos políticos, sociales y culturales de los que forma parte, tanto en su familia, comunidad educativa, así como en su barrio, de manera que se vivencien sus derechos y deberes como persona dentro de una colectividad heterogénea (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009).

1.2 Estrategia pedagógica del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

La estrategia pedagógica incluye las siguientes características:

Activa: promueve la actividad propositiva del estudiantado hacia la búsqueda del conocimiento. Democrática: implica la participación del estudiantado en la toma de decisiones, en las propuestas metodológicas, en la evaluación. Creativa: tiende al desarrollo de la capacidad creadora de cada estudiante en procesos de resolución de problemas, también, tiende a que las estrategias de mediación busquen ser innovadoras, asertivas e inclusivas. Integradora: las estrategias metodológicas propician la integración de elementos de la comunidad a la vida del centro educativo. Flexible: la flexibilidad debe permitir que la obtención de los conocimientos individuales y colectivos previstos, y los contenidos curriculares (conceptuales, procedimentales, y actitudinales) se concrete adaptando las metodologías a la realidad del contexto socio económico y cultural del centro y del estudiante (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, pp. 21-22).

Por lo tanto, la estrategia del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía busca la sistematización de los conocimientos adquiridos por la humanidad y propicia experiencias para que los/las estudiantes mediante esa información puedan reconstruir el conocimiento, que junto a la guía de un docente mediador, facilite, con la ayuda de diversos medios, la construcción de aprendizaje para el desarrollo de propuestas visuales y expresivas dentro del contexto del estudiantado. Por eso, las experiencias de conocimiento previo del estudiante se

vuelven un punto de partida para el desarrollo de actividades que guíen a la exploración y la construcción del aprendizaje.

1.3 Estrategia evaluativa del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

Desde el campo evaluativo se plantea una propuesta enfocada en los procesos de construcción de conocimiento, más que medir productos finales, donde los aspectos de evaluación formativa facilitan la orientación del proceso de enseñanza aprendizaje. Una evaluación la cual ayude a diagnosticar el grado de comprensión y aplicación del estudiante para resolver problemáticas de solución plástico expresivas y críticas, la cual junto con una evaluación sumativa, se le brinda al estudiante una valoración del proceso que ha obtenido por sí mismo en un tiempo determinado, sus logros y sus posibles alternativas para poder mejorar (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009).

1.4 Estrategia metodológica Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

La estrategia metodológica es el *aprendizaje por proyectos*, la cual consiste en el planteamiento de problemas reales para darles diferentes soluciones grupales, en donde se le muestra a los/las estudiantes guías para poder resolver lo planteado y de este modo facilitar la construcción de conocimiento y el logro de aprendizajes (Garrigós y Valero, 2012; Maldonado, 2008; Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009).

Por lo que el *aprendizaje por proyectos*, desde la perspectiva del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, reúne una serie de componentes que van desde la planificación tomando en cuenta los

propósitos, los aprendizajes y destrezas individuales y colectivas por lograr, los contenidos curriculares (conceptuales, procedimentales y actitudinales), así como una serie de valores que promuevan la formación del estudiantado (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009).

2. Definición de educación a distancia y su relación con la virtualidad

2.1 Educación a distancia

Dentro de la propuesta de este TFG se usa la educación a distancia como una forma de enseñar y aprender en un espacio virtual basado en un diálogo didáctico y mediado entre tutoría, participantes y los medios. Un espacio donde el/la participante de forma independiente, cooperativa y junto con la mediación de un/una tutor(a), pueda concretar un proceso de aprendizaje que le sea significativo (Galindo, 2000; García Aretio, 2010; Rubio, 2015). Por lo tanto, la educación a distancia aporta al TFG una estructura estratégica para que los/las participantes puedan adquirir la información y construir el aprendizaje en un espacio de capacitación en el que van a estar solos. Por eso, desde los componentes de la educación a distancia, específicamente la tutoría, los materiales y contenidos, junto con la comunicación deben de concatenarse de modo que el/la participante se sienta acompañado desde el inicio y durante todo el proceso de capacitación, ya que para muchos y muchas sería la primera vez que participarían en un proceso de capacitación a distancia mediante la virtualidad.

2.2 Componentes de la educación a distancia

García Aretio (1999), en su artículo: *Fundamento y Componentes de la Educación a Distancia*, menciona algunos componentes básicos que integran el sistema a distancia, entre ellos están "el alumno, el docente, los materiales y las vías de comunicación" (p.33). Además, la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica

(2004), dentro de su modelo pedagógico menciona como componentes " al estudiante, la docencia, los contenidos, la evaluación y la comunicación" (p.18). De acuerdo con García Aretio (1999) y con la Universidad Estatal a Distancia Costa Rica (2004) esos componentes se pueden definir en:

- Estudiante: el sistema de educación a distancia atiende población adulta, con una historia vivencial llena de diferentes conocimientos, habilidades, aptitudes, destrezas y conductas que han sido acumuladas durante toda la vida. Conocimientos previos que son esenciales para construir nuevos aprendizajes mediante un ambiente de estimulación y motivación propias, de manera que el/la estudiante se sienta parte de esa construcción.
- Docente: en el sistema de educación la docencia no es directa, sino mediante un tutor(a) que funge como facilitador(a), motivador(a) y potenciador(a) del aprendizaje independiente y autónomo de la persona adulta.
- Materiales y los contenidos: en la educación a distancia el/la estudiante establece diálogos entre tutor(a), compañeros(as) y materiales de aprendizaje, este último se puede mostrar de diversas maneras de modo que el/la estudiante tenga la posibilidad de explorar diversas opciones de formato con las que se sienta identificado(a) y le sea una herramienta más dentro del proceso de construcción de aprendizaje.
- La comunicación: en la educación a distancia la comunicación didáctica entre tutoría-estudiante-materiales es un recurso para lograr la mediación pedagógica. Esta comunicación puede ser presencial o no presencial, sincrónica, asincrónica o simultánea. Además, la comunicación entre materiales, estudiante y tutoría

puede darse en diversos formatos: materiales impresos, materiales audiovisuales, materiales informáticos, plataformas de aprendizaje.

- La evaluación: se postulan principios de auto-aprendizaje, aprender a aprender durante toda la vida, llegando a tener una evaluación integral, es importante una buena tutoría que sepa orientar el aprendizaje, además de contar con estrategias evaluativas como la co-evaluación cuando se desarrollan procesos de aprendizaje colaborativo.

2.3 Educación a distancia a través de la virtualidad

Actualmente, muchas personas optan por una formación o educación a través de ofertas no presenciales, tal es el caso de la educación a distancia, la cual, gracias a los avances en telecomunicaciones y el acceso mediante la web, ha facilitado al ser humano las posibilidades de seguir educándose sin la necesidad de trasladarse hacia un lugar específico, lo cual le ahorra tiempo y dinero. Además, con una modalidad a distancia se puede trabajar en el momento que el educando lo desee, ya que posee la facilidad de estudiar las veinticuatro horas, los siete días a la semana.

Con respecto a la educación virtual se menciona que es una modalidad formativa a distancia apoyada en entornos de aprendizaje físicos y digitales dentro de un espacio formativo ubicado desde una plataforma tecnológica, el cual genera procesos de construcción de conocimiento en el/la estudiante y que facilita la comunicación entre docente, estudiantes y los contenidos mediante herramientas tecnológicas de la comunicación. (Bello, 2016; Cabero, 2006; Chan, 2016). También, García Aretio, Ruiz, Quintanal, García y García (2009), mencionan que dentro de la educación virtual "serán los medios telemáticos los que posibilitarán tanto la interacción síncrona como la asíncrona, generando unos procesos de construcción del conocimiento radicalmente

diferentes a los tradicionales" (p. 18), ya que se desemboca en un modelo pedagógico caracterizado por principios como:

Apertura, ya que es una modalidad educativa capaz de garantizar que la educación llegue a un amplio número de estudiantes, independientemente de su número, nivel de formación, localización geográfica, diversidad de necesidades, etcétera.

Flexibilidad, relativa al espacio, al tiempo, al ritmo de aprendizaje de sus actores, al acceso a la información, etcétera.

Democratización, ya que es capaz de acercar la educación a todo estudiante, superando limitaciones personales laborales, familiares, sociales, etcétera.

Interactividad, ya que estamos ante una comunicación que resulta multidireccional, basada en el aprendizaje colaborativo, cooperativo y tutelado.

Actividad consustancial a toda propuesta educativa, ya que sin ella no sería posible el aprendizaje. (García Aretio, Ruiz, Quintanal, García y García, 2009, p. 19).

2.4 Uso de tecnologías digitales en el ámbito educativo

Para este apartado se hace énfasis en dos aspectos referentes al uso de las tecnologías en educación. Esos son la educación virtual y el uso de dispositivos móviles.

Existen varias definiciones para referirse a la educación virtual, en este caso se considera una forma de enseñanza a distancia basada en las tecnologías de información y comunicación mediante un dispositivo digital, ya sea una computadora o un dispositivo móvil, que intenta dar soporte al aprendizaje mediante estrategias pedagógicas preestablecidas y flexibles, dentro de un diálogo el cual involucra tutores, estudiantes y materiales, en un ambiente de trabajo colaborativo de presencia diferida en espacio y tiempo (Cabero, 2006; García-Peñalvo, 2008; García-Peñalvo y Seoane, 2015; Silvio, 2006).

Con lo que respecta a las posibilidades del uso de dispositivos móviles en la educación cabe recalcar los estudios realizados por algunas universidades, como lo evidencia el *Horizon Report* (2015), donde se ha visto en la tecnología móvil una alternativa para un aprendizaje mucho más personalizado, se potencia en:

Ayudar a los/las estudiantes en la determinación de la estrategia de aprendizaje y el ritmo con el que aprenden. Como el caso de la Universidad de Texas System que está aprovechando la tecnología móvil para descubrir por dónde se mueven los intereses de los/las estudiantes y de esta forma, ofrecer contenido educativo y herramientas a medida. Los/las investigadores(as) de educación han hecho hincapié en la necesidad de entornos de aprendizajes adaptables y flexibles, a fin de que el aprendizaje personalizado eche raíces. (Johnson, Adams, Estrada y Freeman, 2015, p.26).

También, el informe: *Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina de la UNESCO* (2016), menciona como ventajas de la incorporación de los dispositivos móviles a la educación:

El desarrollo de procesos de aprendizaje personalizado, la extensión de las experiencias educativas más allá de las aulas, la creación de comunidades educativas diversas, la posibilidad del aprendizaje continuo, el fortalecimiento de las modalidades colaborativas y horizontales para la construcción del conocimiento en redes, la utilización más eficaz del tiempo de clase, el acceso a materiales didácticos de calidad son algunos de los elementos, entre otros, que el aprendizaje móvil aporta al diseño de nuevos modelos educativos. (UNESCO, 2016, p. 14).

El mismo Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, en sus contenidos curriculares procedimentales, hace alusión a realizar ejercicios y propuestas de proyecto usando técnicas artísticas tradicionales, así como la opción de desarrollar propuestas técnicas usando herramientas tecnológicas en

el proceso y la producción de los trabajos artísticos. Por eso, una de las ventajas de animarse a trabajar con las TIC se debe a que da opciones para replantear actividades con nuevos recursos de aprendizaje (García y González, 2006).

De esta forma, mediante la educación virtual y el uso de dispositivos móviles los/las docentes de Artes Plásticas podrían apropiarse de las TIC, por medio de una propuesta tecnológica que los capacite en temas en los cuales hace falta ahondar y abordarlos mediante herramientas tecnológicas para construir el aprendizaje y los inserte en el mundo de las TIC.

Lastimosamente, el tema de las TIC se ve con cierto recelo o miedo en nuestro país. Así lo evidencia el postulado *La ruta hacia la apropiación de las TIC en los educadores costarricense del Cuarto Informe del Estado de la Educación* (2013), donde se ejemplifica que el panorama a nivel nacional con respecto al uso de las tecnologías es de casi la mitad de la población docente. Los/las docentes reportaron no tener ningún dominio sobre la metodología y la didáctica en el campo de las TIC (Estado de la nación, 2013).

3 Principios de la educación de adultos

3.1 Definición de educación de adultos

La educación de adultos es un proceso de aprendizaje, sea formal o informal el cual enriquece de forma alternativa la educación inicial recibida en las instituciones por la persona. Es un proceso de aprendizaje de carácter multidisciplinar relacionado con la educación permanente a lo largo de toda la vida (Ubaldo, 2009), por lo que cuenta con una serie de motivaciones en la persona que podrían ir desde un asunto de oferta y demanda en el mercado laboral, movilidad en puestos de trabajo, actualización de conocimientos, desarrollo, facilidad y accesibilidad con la tecnología, aprovechamiento

del tiempo y del ocio, dando un enriquecimiento integral del ser humano y una participación en un desarrollo socioeconómico y cultural equilibrado e independiente (UNESCO, 2010). Por lo tanto, su finalidad es la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes para el desempeño de responsabilidades (Martínez, 2008). El aporte que estaría dando la educación de adultos a este TFG, es que los/las docentes participantes son una población adulta, quienes tienen una forma de aprender particular, determinada por la experiencia, la multiplicidad de responsabilidades que asumen, entre otras, por lo que los procesos de capacitación deben tener en cuenta los principios del aprendizaje de adultos para proponer procesos que atiendan a esas necesidades y particularidades.

Entre los rasgos característicos que posee la educación de adultos se pueden mencionar:

Abarca una extensa pluralidad de modalidades y métodos que utiliza en función de los objetivos y las demandas de la población implicada.

Persigue la formación integral a través del desarrollo de aptitudes, la adquisición de valores y de conocimientos, y la mejora de competencias técnicas y profesionales.

Habrán que tener en cuenta aspectos tales como: la relevancia de los papeles sociales, su carácter voluntario, el papel de la experiencia, la funcionalidad de los conocimientos, el protagonismo de los/las participantes y la responsabilidad y la autonomía de los educandos. (Sarrate y Pérez, 2005, pp.44-45).

3.2 Características de la educación de adultos

A diferencia del aprendizaje de la niñez y la adolescencia, el aprendizaje en la adultez, posee características particulares, que de acuerdo con Ubaldo (2009), se pueden mencionar las siguientes:

La relevancia de lo que se aprende, así como el convencimiento, la confianza y la motivación de la persona adulta sobre el proceso de aprender se vuelve clave para la continuidad del aprendizaje.

Los contenidos deben procesarse de forma gradual, explícita y organizada, de manera que el adulto pueda tomar tiempo para su estudio, ya que el estudio no es su única actividad, por eso, al planificar la estrategia didáctica se debe tomar en cuenta la experiencia y los conocimientos previos en ese proceso de aprendizaje.

La autonomía de las personas adultas es importante para lograr procesos de aprendizaje.

4. Educación permanente y capacitación, experiencias previas en el país

4.1 Definición de educación permanente.

Existen muchas definiciones sobre educación permanente, así como varios autores que la asocian como un subconjunto de la educación de adultos (Medina, Llorent & Llorent, 2013), la educación permanente se centra en la formación individual y social de la persona (Matía, 2001), llevando el proceso de aprendizaje a todos los niveles de la vida de la persona. Es un proceso fuera del sistema educativo, donde la persona es el agente de su propia educación (UNESCO, 2010). De tal manera que la educación permanente se vuelve un proceso de actualización continua durante toda la vida de la persona y en todos los campos del saber que le interesa y todos los conocimientos prácticos. (Martínez, 2008).

4.2 Definición de capacitación

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014), define capacitar como "hacer a alguien apto, habilitarlo para algo". Se parte de esta definición, en la que a alguien se le forma para educarlo(a), prepararlo(a), enseñarlo(a),

facultarlo(a) y permitirle desarrollar una actividad que previamente ha sido sistematizada y planeada con el fin de proporcionarle el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para ejercer una función (García,2011). Dentro de ese proceso se capacita cuando existe una necesidad o un vacío que dificulta el logro de propósitos o metas (Jaureguiberry, 2012), beneficiando mediante la capacitación a la institución ya que fomenta el logro de los objetivos organizacionales, ayuda a la persona haciéndola apta para el desarrollo de nuevas habilidades y ayuda en las relaciones humanas en el grupo (Capacitación Importancia y tipos de capacitación, s/f). Desde el campo educativo, el concepto de capacitación se extiende a la formación continua, al perfeccionamiento y actualización de docentes (Herdoiza, 2008), además de una formación inicial de los nuevos docentes que se insertan en el sistema educativo (Vezub, 2013).

4.2 Proceso de capacitación

Para que una capacitación se vuelva efectiva, debe estar estructurada bajo un proceso de planeación constante y permanente de manera que los/las participantes puedan adquirir las habilidades necesarias para desempeñar su trabajo. En este sentido, el proceso de capacitación se fundamenta en cuatro aspectos. El primero consiste en diagnosticar las necesidades de la capacitación; segundo, desarrollar un programa que contenga el propósito u objetivos, metodología, contenidos, materiales, recurso, tiempos, población beneficiada; tercero la implementación de la capacitación y, por último, la evaluación de los resultados (Chiavenato, 2007; Godoy, Mira de Paz y Sánchez, 2016; López, 2011).

4.3 Experiencias previas de capacitación desde la modalidad a distancia en el país

Con lo que respecta a experiencias de capacitación permanente en el país, cabe destacar la labor de una de las instituciones pioneras en el ambiente de capacitación y formación continua, esta ha sido el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA), que nació en el año 1965 con "la preocupación por solucionar, por un lado la educación de miles de jóvenes de escasos recursos económicos, que no podían acceder a la educación formal y por otro, apoyar el desarrollo económico del país, que adoptaba el modelo de sustitución de importaciones, que imponía una acelerada industrialización, para la cual se requería de mano de obra calificada a nivel técnico, no disponible en el país para esa coyuntura" (Carro, 2014, p.5).

Desde sus inicios, el INA ha estado formando a sus estudiantes en la modalidad presencial y desde hace algunos años inició la práctica de metodologías que hacen uso de Tecnologías de Información y Comunicación con el proyecto de INA VIRTUAL, llegando a poblaciones rurales y de zonas urbanas que por diversas razones solo podrían estudiar mediante la modalidad virtual (Rodríguez, 2015).

La ampliación del entorno educativo del INA mediante medios virtuales es otra opción de aprendizaje y capacitación permanente, junto con la presencial, las cuales han facilitado la incorporación de centenares de personas en diversos lugares del país a incorporarse al ámbito laboral desde un enfoque técnico práctico y de gran calidad, así como la capacitación y asesoría a personas y pequeñas empresas para la incorporación al mercado.

Desde el ámbito propio del MEP la entidad encargada de los procesos de formación y capacitación continua ha sido el Instituto de Desarrollo Profesional

Uladielao Gámez Solano (IDPUGS). Desde el año 2008 "dirige su quehacer al desarrollo profesional del personal docente del MEP para promover actitudes, valores y competencias que contribuyan en su desempeño profesional y en el mejoramiento de la organización institucional y en consecuencia, la calidad de la educación costarricense" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2013, p.1).

Institución que se ha caracterizado por capacitar mediante la modalidad presencial y bimodal. Hasta el año 2009 inició experiencias de cursos y comunidades en entornos virtuales (Ministerio de Educación de Costa Rica, 2016). Por lo que esta institución le ha dado formación continua a los/las docentes de las instituciones de educación pública del país, fundamentadas en los programas vigentes, en las reformas educativas vigentes y las necesidades del personal (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2013) que se amparan bajo las diez líneas estratégicas (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2017).

Desde esta institución y amparado en la línea estratégica número seis, *Elevar en forma sistemática la calidad del recurso humano del sistema educativo*, se encuentra inserto la reforma educativa del Proyecto Ética, Estética y Ciudadanía, que dentro de las capacitaciones dadas a los/las docentes de Artes Plásticas ha tenido como fin: la expresión a través del arte (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2013).

De acuerdo con los componentes teóricos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, de la educación a distancia, la educación de adultos, la educación permanente y el proceso de capacitación; la propuesta de este TFG tomará como referencia epistemológica el constructivismo, donde el/la docente, ante los contenidos y materiales dados mediante el proceso de capacitación, pueda formar sus propias ideas y llegar a sus conclusiones

mediante la revisión y análisis de la información brindada (Hernández, Gaviño, Romero, 2010). En ese sentido, se pretende que el/la docente de Artes Plásticas, mediante su experiencia y conocimiento previo, construya su propio conocimiento mediante diversas actividades las cuales le ayuden a evidenciar sus logros por medio de un proceso de aprendizaje progresivo y continuo (González y García, 2012; Zapata, 2015).

Por otra parte, la propuesta pedagógica por utilizar toma de la propuesta pedagógica del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, lo relativo a promover la búsqueda de conocimiento mediante actividades con un propósito y donde la participación activa de el/la docente sea importante para la toma de soluciones creativas a problemáticas detectadas en el quehacer docente (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009). Además, se trabaja una metodología de aprendizaje por proyectos, la cual plantea dar soluciones a diversos problemas los cuales, mediante el proceso de capacitación, van encontrando respuesta. Además, se plantea una estrategia pedagógica en donde los procesos educativos se diseñen desde la experiencia de el/la docente y con la práctica puedan llegar a recordar, reforzar o comprender los conceptos por desarrollar en la capacitación.

Desde la educación a distancia se toma en cuenta la flexibilidad en cuanto al ritmo y tiempo que tendrá el/la docente para acceder a la información, procesarla y reconstruirla, así como la interactividad que se llegaría a tener entre los/las docentes, el tutor(a), el material (García Aretio et al, 2009).

Desde la educación de adultos y la educación permanente se toma en cuenta la forma gradual, explícita y organizada de presentar los contenidos (Ubaldo, 2009), con

una estrategia didáctica que parta de la experiencia y los conocimientos previos de los/las docentes.

Desde el proceso de capacitación, se toman en cuenta sus fundamentos para diagnosticar la necesidad de capacitación, desarrollar un programa, además de proveer su implementación (Chiavenato, 2007; Godoy, Mira de Paz y Sánchez, 2016; López, 2011).

Dentro de la propuesta, se plantea una capacitación virtual, la cual utilizará la estructura propia de los cursos virtuales, por eso, contará con contenidos interactivos, posibilidad de profundizar contenidos mediante enlaces a sitios web, así como la posibilidad de producción individual y grupal mediante diversos software (Meza, 2011). Dentro de esa modalidad de curso virtual, se plantea una propuesta dentro de lo que se conoce como Herramientas de la Mente (Jonassen, 1996, 2004), la cual consiste en usar diferentes aplicaciones de computadoras o de dispositivos móviles para estructurar diferentes formas de razonamiento de los docentes participantes acerca del contenido abordado y la forma de asimilarlo mediante esas herramientas tecnológicas (Jonassen, 2004).

Para el desarrollo de la propuesta se utiliza una estructura propia de los cursos virtuales, por lo que la propuesta de capacitación virtual se compone de un diseño curricular el cual incluye: contenidos, objetivos, actividades y evaluaciones para cada uno de los módulos semanales. Un guion didáctico de contenidos multimediales con una serie de medios textuales, visuales, audiovisuales. Además, posee una interfaz compuesta por la metáfora pedagógica, la vitalidad, el uso del color y el mapa de navegación. La propuesta se monta en un software libre, la cual está estructurada mediante la división de módulos semanales, cada módulo está fraccionado en tres partes

compuestas por una introducción, los contenidos multimediales y la asignación. La introducción se conforma de una metáfora pedagógica, un preámbulo con la bienvenida al tema, el propósito, y preguntas de conocimiento previo. Los contenidos multimediales están compuestos por textos, videos, imágenes, enlaces a sitios web con la información relevante de la temática. Por último, las asignaciones están estructuradas en actividades individuales y grupales relacionadas con el tema y en las que se recomienda el uso de algunas *apps*. Además, en este apartado se muestra la rúbrica de evaluación de cada asignación.

CAPÍTULO III: MARCO CONTEXTUAL

La propuesta de capacitación virtual va dirigida a docentes de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada quienes laboren en instituciones del Ministerio de Educación Pública de todo el país, instituciones que dentro de su malla curricular incorporen la asignatura, tal es el caso de instituciones académicas en modalidades diurnas y colegios bilingües.

El Ministerio de Educación Pública ha sido la entidad gubernamental encargada de velar por la educación del país, actualmente su misión es:

Promover el desarrollo y consolidación de un sistema educativo de excelencia, que permita el acceso de toda la población a una educación de calidad, centrada en el desarrollo integral de las personas y en la promoción de una sociedad costarricense integrada por las oportunidades y la equidad social. (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2017, párr.1).

Dentro del MEP, existe toda una estructuración jerárquica, la población docente de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada, la población meta, se encuentra, de acuerdo con el cronograma institucional del MEP (2017), bajo la tutela de los directores de las instituciones donde laboran, quienes deben estar atentos a que el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía se esté desarrollando en la institución, pues es obligación "asignar, supervisar y controlar las labores del personal subalterno encargado de ejecutar las diferentes actividades realizadas en la institución" (Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica, 2015, p.1).

Por otra parte, están las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas de las diferentes Direcciones Regionales de Educación del país, quienes tienen la tarea de

"velar para que el personal docente destacado en los centros educativos de la región, desarrollen adecuadamente los planes y programas de estudio vigentes, en todos los ciclos, niveles y modalidades " (Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica, 2015, p.1).

Además, dentro de esa estructura se encuentra el Asesor Nacional quien " brinda asesoría en aspectos técnico-pedagógicos propios del área de su especialidad a los Asesores Regionales, cuando estos así lo requieran" (Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica, 2015, p.1).

Dentro de esta gran organización (MEP) se plantea la propuesta de este TFG, enfocada específicamente en la población de docentes de Artes Plásticas, la cual desde el año 2009, cuando se aprueba el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, han sido capacitados mediante una serie de capacitaciones, las cuales han sido abordadas conjuntamente entre el IDPUGS, Asesoría Nacional de Artes Plásticas y Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas.

Mediante esas capacitaciones, se abordaron una serie de temáticas para empezar a desarrollar el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, pero aun así se han detectado vacíos importantes de solventar mediante la capacitación continua, por lo que la propuesta de este TFG se destina a colaborar para que algunos de los vacíos detectados se puedan mejorar.

CAPÍTULO IV: DIAGNÓSTICO

1. Tipo de investigación

La presente investigación es cualitativa, pues busca comprender e interpretar una realidad específica, de una manera integral para dar respuesta a una problemática también específica. En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2006) el enfoque cualitativo plantea:

Que la realidad se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo convergen varias realidades, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce mediante la interacción de todos los actores. Además son realidades que se van modificándose conforme transcurre el estudio. Estas realidades son las fuentes de datos. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.9)

De acuerdo con los autores, esas realidades vienen a ser fuentes de datos. Con ellos, se diagnostica la necesidad y las temáticas las cuales se necesita profundizar en el Programa de Estudios de Artes Plásticas. En cuanto al alcance de la investigación, se plantea un estudio exploratorio. Hernández, et al (2006) expresan que este tipo de estudios se da cuando:

El objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan solo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio. Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, pp. 100-101).

De acuerdo con la revisión bibliográfica consultada, hasta el año 2016 no existen estudios investigativos por parte del MEP sobre los logros, las debilidades, las fortalezas y el seguimiento de las temáticas presentadas en las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía para velar por el desarrollo y la implementación del mismo, así como estudios que hayan evaluado el posible impacto del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

2. Participantes (población y muestra)

Como se ha mencionado, el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía integra varias asignaturas, pero para efectos de este TFG se trabaja con profesionales en enseñanza de las Artes Plásticas, los cuales pueden ser Asesorías Pedagógicas Regionales o docentes de III y IV ciclo de Educación General Básica, quienes laboren en instituciones públicas e impartan la asignatura de Artes Plásticas. Todas estas personas cuentan con grado de Bachillerato universitario en la disciplina.

La selección de la muestra para elaborar el diagnóstico se hizo por conveniencia, tomando en cuenta la accesibilidad y proximidad con el investigador partiendo de que es la población por beneficiarse con un proceso de capacitación virtual.

A continuación, se muestra una tabla con las poblaciones participantes.

Tabla 2
Población participante en el diagnóstico

Población	Correos enviados	Correos recibidos	Ubicación	Año de aplicación	Método
Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas	17	9	San Carlos, San Ramón, Zona de Los Santos, Cartago Desamparados, Heredia Puntarenas, San José, Sarapiquí.	2013	Cuestionario auto-administrado, vía correo electrónico.
Docentes de Artes Plásticas	50	21	Direcciones Regionales de Educación de: Alajuela, Cartago, Desamparados, Grande de Térraba, Guápiles, Heredia, Limón, San Ramón, Pérez Zeledón, Puntarenas, San Carlos, San José Oeste, San José Norte, Nicoya, Sarapiquí, Cañas.	2013	Cuestionario auto-administrado, vía correo electrónico.
Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas	17	9	Cartago, San Carlos, Guápiles, San Ramón, Sarapiquí, Desamparados, Alajuela, Cañas, Pérez Zeledón	2016	Cuestionario auto-administrado, vía correo electrónico.
Docentes de Artes Plásticas	50	21	Direcciones Regionales de Educación de: San José Oeste, San José Norte, Alajuela, Nicoya, Limón, Cartago, Heredia, Guápiles, Cañas.	2016	Cuestionario auto-administrado, vía correo electrónico.
Docentes expertos	4	4	Dirección Regional de Alajuela	2016	Entrevista semi-estructurada
Docentes de Artes Plásticas	7	7	Seis de la Dirección Regional de Alajuela, uno de la Dirección Regional de Heredia.	2016	Entrevista semi-estructurada

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

De acuerdo con los datos suministrados, se contó con la participación de 18 Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas, así como con 53 docentes de Artes Plásticas.

3. Descripción de instrumentos

Se seleccionaron cuatro instrumentos para la recolección de la información.

- Cuestionario auto aplicado para Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas. (Anexo 2: Encuesta a Asesorías Pedagógicas de Artes Plásticas, 2013-2016).
- Cuestionario auto aplicado para docentes de Artes Plásticas. (Anexo 3: Encuesta a docentes de Artes Plásticas, 2013-2016).
- Entrevista semi estructurada para docentes expertos (Anexo 4: Entrevista a docentes expertos de Artes Plásticas, 2016).
- Entrevista semi estructurada para docentes que solo han trabajado con el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (Anexo 5: Entrevista a siete docentes de Artes Plásticas, 2016).

A continuación, se justifica la selección de estos instrumentos:

- Cuestionario

Se escoge el instrumento de cuestionario ya que "sirve para tener una información más amplia en situaciones donde se desea profundizar una opinión" (Hernández, et al, 2006, p.316). El cuestionario es auto administrado y se construye en una hoja de *Microsoft Word* © la cual es adjuntada y enviada por medio del correo electrónico, tanto a las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas, como a los/las docentes de Artes Plásticas. Se confecciona un cuestionario diferente para los/las docentes y otro diferente para las asesorías. Ambos son aplicados en el año 2013 y 2016 respectivamente. Cabe aclarar que el cuestionario es un instrumento más del enfoque cuantitativo. La razón por la que se usó en este TGF de forma cualitativa se debe a que fue el primer instrumento que se aplicó en el año 2013 de forma intuitiva y del cual se obtuvo información relevante para ser descartada, por lo que se mantuvo el instrumento.

El cuestionario para las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas se estructuró en dos partes. La primera se refiere a la información personal: nombre, Dirección Regional de Educación a la que pertenece, número de población docente de III Ciclo y Educación Diversificada la cual tiene a cargo, años de estar en la Asesoría Pedagógica Regional de Artes Plásticas. La segunda parte consta de cinco ítems con preguntas abiertas.

El cuestionario para los/las docentes de Artes Plásticas se estructuró en dos partes. La primera parte se refiere a la información personal: nombre de el/la docente, institución educativa donde labora, Dirección Regional a la que pertenece, ambiente rural o urbano de la institución, años de servicio profesional y grado académico (diplomado, bachillerato, licenciatura o maestría). La segunda parte consta de cinco ítems, tres preguntas cerradas y dos preguntas abiertas.

- Muestra a expertos mediante entrevista semi estructurada

Se elige realizar una muestra a expertos, ya que "en ciertos estudios es necesaria la opinión de personas expertas en un tema. Estas muestras son frecuentes en estudios cualitativos y exploratorios para generar hipótesis más precisas o la materia prima del diseño de cuestionarios" (Hernández, et al, 2006, p. 566).

Para esta muestra, se usa la entrevista como medio de recolección de información, que de acuerdo con Hernández, et al. (2006) "la entrevista cualitativa es más íntima, flexible y abierta, ya que se define como una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y la otra (entrevistado.)" (p.597), por lo que se trabaja una entrevista semi estructurada donde el entrevistador determina de antemano cuál es la información relevante por conseguir.

La entrevista a los/las docentes expertos(as) se compuso por dos partes. La primera parte se refiere al objetivo de la entrevista, así como los datos personales de el/la entrevistado(a). La segunda parte consta de seis preguntas abiertas.

- Entrevista semi estructurada a docentes de Artes Plásticas

Una vez que se entrevista a los expertos, se usa la información recopilada para construir las preguntas de los/las docentes.

Las preguntas apuntan a temas del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en aspectos metodológicos, evaluativos, enfoques temáticos, interdisciplinaridad con otras materias, uso y aplicación de la tecnología, así como la posibilidad de capacitación continua. La entrevista a los/las docentes de Artes Plásticas se compuso de dos partes. La primera se refiere al objetivo de la entrevista, así como los datos personales de el/la entrevistado(a). La segunda, consta de nueve preguntas abiertas. En la tabla número 3 se hace una breve descripción de cada uno de los instrumentos utilizados en el diagnóstico.

Tabla 3
Descripción de los instrumentos utilizados

Instrumento	Año de aplicación	Población	Cantidad	Finalidad
Cuestionario auto aplicado	2013 y 2016	Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas	9	Obtener información sobre posibles temas para una capacitación virtual, la percepción que tienen sobre la disposición de los docentes para participar en una capacitación virtual, sus beneficios, la posible metodología de una capacitación virtual, así como las ventajas y desventajas de la capacitación virtual.
Cuestionario auto aplicado	2013 y 2016	Docentes de Artes Plásticas	21	Obtener información sobre: la asistencia a capacitaciones presenciales, afinidad a participar en capacitaciones virtuales, temas de interés.
Entrevista Semi estructurada	2016	Docentes expertos	4	Obtener información sobre las fortalezas, debilidades, facilidades, apoyos e insumos, aspectos por fortalecer y replantear del programa de estudios de Ética, Estética y Ciudadanía.
Entrevista Semi estructurada	2016	Docentes de Artes Plásticas	7	Obtener información sobre: la metodología por proyectos propuesta en el Programa de Ética, Estética y Ciudadanía, temas que hacen falta profundizar en relación al programa.

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

El consentimiento informado no se dio, ya que la investigación no está enfocada en ningún tema referente a la salud, lo que se trabaja de manera informativa es el encuadre de los instrumentos que se aplicaron, en ello se les muestra a los/las participantes el objetivo de instrumento y que la información va a ser utilizada de forma confidencial.

4. Procedimientos de recolección de información del diagnóstico

En el año 2013, se contactó a diecinueve Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas vía correo electrónico, con el fin de presentarles la propuesta del TFG y solicitar las direcciones electrónicas de cinco docentes de cada una de las Direcciones Regionales.

De los diecinueve asesorías contactados, se obtuvo respuesta de nueve, quienes enviaron las direcciones electrónicas de un total de cuarenta y cinco docentes de Artes Plásticas, distribuidos en todo el país.

Se envió el cuestionario a los cuarenta y cinco docentes, de los cuales respondieron veintiuno.

En el año 2016, con el fin de validar los datos obtenidos en el año 2013, se volvió a contactar a las nueve Asesorías Pedagógicas Regionales y veintiún docentes quienes habían respondido la primera vez, lo que permitió conocer si sus percepciones y necesidades de capacitación continuaban siendo las mismas o si habían variado. En esta oportunidad, respondieron la totalidad de las personas contactadas.

Con el objetivo de obtener información concreta sobre las fortalezas y debilidades del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se lleva a cabo una entrevista semi estructurada a cuatro docentes quienes han trabajado tanto con el programa anterior de Artes Plásticas como con el actual. A este grupo se le identificó como “docentes expertos”.

Con la misma finalidad se lleva a cabo una entrevista semi estructurada con siete docentes que solamente han tenido la oportunidad de trabajar con Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

El procedimiento realizado para ambas entrevistas fue contactar vía telefónica a la Asesora Pedagógica de Artes Plásticas de Alajuela, quien proporciona el contacto de cuatro docentes expertos, así como los siete docentes de Artes Plásticas. Una vez contactados los/las docentes, se pacta una fecha para poder realizar la entrevista. Todos(as) los/las docentes entrevistados(as) pertenecen a la Dirección Regional de

Educación de Alajuela y fueron seleccionados debido a facilidades de cercanía geográfica con el investigador.

A partir de la información obtenida y lo mencionado en el marco teórico, se procedió a identificar y definir las dimensiones:

- Dimensión pedagógica.

Dentro de esta dimensión, se encuentran aspectos relacionados con metodología, ventajas, desventajas y estrategias evaluativas para una capacitación virtual con docentes de Artes Plásticas. También, las facilidades, fortalezas y debilidades que los/las docentes han encontrado en el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como los componentes que lo fortalecerían. También, se muestran las ayudas obtenidas mediante las capacitaciones presenciales en aspectos de metodología (aprendizajes por proyectos), enfoques temáticos, evaluación, actividades de mediación.

- Dimensión temática.

En esta dimensión, se presenta los temas de interés que los/las participantes consideraron que hace falta profundizar.

- Dimensión tecnológica.

Esta dimensión hace referencia al uso de las TIC.

- Dimensión diagnóstica

Dentro de esta dimensión, se encuentran aspectos relacionados con la asistencia a las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por parte de los/las docentes, así como los beneficios obtenidos, además de la posible anuencia a participar en una capacitación virtual.

4.1 Descripción de las dimensiones

A continuación, se muestra una tabla con las dimensiones abordadas en cada uno de los instrumentos utilizados, así como sus respectivas categorías o unidades de análisis.

Tabla 4
Descripción de las unidades de análisis y categorías del cuestionario para Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas

Dimensión pedagógica	Dimensión temática	Dimensión tecnológica
Metodología para una posible capacitación virtual con docentes de Artes Plásticas. Ventajas y desventajas de una capacitación virtual para docentes de Artes Plásticas.	Temas de interés para capacitaciones. Temáticas. Relacionadas a la Historia del Arte.	

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

Tabla 5
Descripción de las unidades de análisis y categorías del cuestionario de la encuesta para docentes de Artes Plásticas

Dimensión diagnóstica (en la construcción del instrumento se especifica el uso de esta)	Dimensión temática	Dimensión tecnológica
Asistencia a las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Beneficios de las capacitaciones presenciales. Capacitación continua. Anuencia a participar en una capacitación virtual.	Temas de interés para capacitaciones.	

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

Tabla 6
Descripción de las unidades de análisis y categorías de la entrevista a docentes expertos

Dimensión pedagógica	Dimensión temática	Dimensión tecnológica
Fortalezas del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Componentes que se fortalecerían del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	
Facilidades para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.		
Componentes que se fortalecerían del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.		

Fuente: Elaboración del investigador.2016

Tabla 7
Descripción de las unidades de análisis y categorías de la entrevista a siete docentes de Artes Plásticas

Dimensión pedagógica	Dimensión temática	Dimensión tecnológica
Metodología de aprendizaje por proyectos. Estrategias evaluativas. Correlación con otras materias. Uso de las TIC	Conocimiento en Historia del Arte. Temas que son esenciales capacitar. Correlación con otras materias.	Uso de las TIC

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

4.2 Construcción de instrumentos

Con las unidades de análisis identificadas se procedió a la construcción los instrumentos aplicados.

4.2.1 Construcción del cuestionario auto aplicado para Asesorías Pedagógicas

Regionales de Artes Plásticas

Para la construcción del instrumento a Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas se tomaron en cuenta las dimensiones: temática y pedagógica.

Tabla 8

Unidades de análisis que integran el cuestionario auto aplicado por Asesorías Pedagógicas de Artes Plásticas

	¿Qué va a hacer explorado?	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?	¿Qué tipo de dato se desea obtener?
Dimensión pedagógica	Metodología a tomar en cuenta en una capacitación virtual para docentes de Artes Plásticas.	Diagnosticar la posible metodología a desarrollar para una capacitación virtual con docentes de Artes Plásticas.	Información sobre la metodología que se puede usar para una capacitación virtual con docentes de Artes Plásticas.
Dimensión pedagógica	Ventajas y desventajas de una capacitación virtual para docentes de Artes Plásticas.	Tener en cuenta las ventajas y desventajas para orientar una propuesta metodológica de capacitación.	Información sobre la metodología para orientar una capacitación virtual.
Dimensión temática	Temas presentes en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía que podrían ser abordados en una capacitación virtual.	Conocer las temáticas que los asesores consideran que aún falta profundizar en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre las temáticas que los asesores consideran que hace falta profundizar.
Dimensión temática	Actualización de conocimiento en Historia del Arte Moderno a través de una capacitación virtual.	Conocer la percepción de los asesores sobre los beneficios que podrían tener los docentes si se capacitaran virtualmente.	Información sobre la percepción que tienen los asesores sobre los beneficios que tendrían los docentes en capacitarse virtualmente.

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

4. 2.2 Construcción del cuestionario auto aplicado para docentes de Artes Plásticas

Para la construcción de este instrumento se parte de las mismas dimensiones; pero se especifican otras unidades de análisis correspondientes al ámbito de acción propio del personal docente. Además, se incluye la dimensión diagnóstica, la cual se define como un elemento importante a tomar en consideración para la propuesta del producto tecnológico, ya que explora elementos como la asistencia recibida por los/las

docentes para participar en capacitaciones presenciales, los beneficios obtenidos de las capacitaciones, y de ahí poder usarlos en la propuesta de capacitación virtual.

Tabla 9
Unidades de análisis que integran el cuestionario de encuesta aplicado por docentes de Artes Plásticas

Temas por explorar		¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?	¿Qué tipo de dato se desea obtener?
Dimensión pedagógica	La ayuda de las capacitaciones presenciales en: Metodología (aprendizajes por proyectos). Enfoques Temáticos Evaluación. Actividades de mediación.	Conocer las ayudas brindadas en las capacitaciones presenciales dadas en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en aspectos pedagógicos.	Información sobre las ayudas brindadas en aspectos pedagógicos mediante capacitaciones presenciales dadas en relación con el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Dimensión diagnóstica	Asistencia a las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer la frecuencia con que el docente asiste a capacitaciones presenciales y compararla con la percepción de los asesores sobre la posible participación docente en capacitaciones virtuales.	Información sobre la asistencia a capacitaciones virtuales y la anuencia que podría tener el/la docente a capacitarse virtualmente.

Fuente: Elaboración del el investigador. 2016

Tabla 9 (continuación)

Unidades de análisis que integran el cuestionario de encuesta aplicado por docentes de Artes Plásticas

Temas por explorar	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?	¿Qué tipo de dato se desea obtener?	Temas por explorar
Dimensión diagnóstica	Beneficios obtenidos de las capacitaciones presenciales para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer los beneficios que le han dado las capacitaciones presenciales para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre los beneficios obtenidos de las capacitaciones para tomarlos en cuenta en la metodología por implementar en una capacitación virtual.
Dimensión diagnóstica	Capacitación continua.	Verificar si aún hace falta seguir capacitando en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre la percepción docente sobre la falta de capacitación.
Dimensión diagnóstica	Capacitación virtual	Conocer la anuencia del docente para capacitarse por medio de la virtualidad.	Información sobre la anuencia docente a capacitarse mediante la virtualidad.
Dimensión temática	Temas de posibles capacitaciones virtuales.	Conocer las posibles temáticas que le interesarían al docente para capacitarse virtualmente, para contrastarlo con lo anotado por los/las asesores(as) y docentes expertos.	Información sobre las temáticas necesarias de abordar en una capacitación, según la percepción de los docentes.

Fuente: Elaboración del el investigador. 2016

4.2.3 Construcción de la entrevista semi estructurada para docentes expertos

Para la construcción del instrumento a docentes expertos, se toman en cuenta los datos obtenidos de los instrumentos aplicados a las asesorías y a los/las docentes de Artes Plásticas. Se incluyen las dimensiones pedagógica y temática.

Tabla 10

Dimensiones que se toman en cuenta para la construcción del instrumento aplicado a los/las docentes expertos de Artes Plásticas

	Temas por explorar	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?	¿Qué tipo de dato se desea obtener?
Dimensión pedagógica	Fortalezas del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer, después de seis años de implementación, cuáles han sido las fortalezas que posee el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre las fortalezas que ha tenido el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía y usarlas como referencia en la metodología de la capacitación virtual.
Dimensión pedagógica	Debilidades del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer, después de seis años de implementación, cuáles han sido las debilidades del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre las debilidades del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Dimensión pedagógica	Facilidades para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer cuáles apoyos ha recibido el docente por parte del Ministerio de Educación Pública, las Asesorías Pedagógicas de Artes Plásticas u otras instancias que le hayan facilitado la implementación y el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre las facilidades que ha tenido el/la docente para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía y usarlas como referencia en la metodología de la capacitación virtual.
Dimensión pedagógica	Limitantes para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer las limitantes que han dificultado el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre las limitaciones que ha tenido el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

Tabla 10 (continuación)

Dimensiones que se toman en cuenta para la construcción del instrumento aplicado a los/las docentes expertos de Artes Plásticas

Temas por explorar	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?	¿Qué tipo de dato se desea obtener?	Temas por explorar
Dimensión pedagógica	Componentes que se eliminarían del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Detectar los contenidos que son irrelevantes, esta información se relacionaría con las limitantes identificadas	Información sobre los contenidos que son irrelevantes en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Dimensión temática	Componentes que se fortalecerían del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Conocer los contenidos y propuesta metodológica relevante. Esta información se relacionará con las fortalezas para optar por la metodología que se usaría en la capacitación virtual.	Información sobre los contenidos y metodología relevante para ser usada dentro de la metodología para la capacitación virtual.

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

4.2.4 Construcción de la entrevista semi estructurada para docentes

La entrevista semi estructurada, aplicada a docentes de Artes Plásticas se construye con base en los datos obtenidos a partir de la consulta a los/las docentes expertos. Para la construcción del instrumento se utilizaron las dimensiones pedagógica, temática y tecnológica.

Tabla 11

Unidades de análisis que integran la entrevista semi estructurada aplicada a docentes de Artes Plásticas

Temas por explorar		¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?	¿Qué tipo de dato se desea obtener?
Dimensión Pedagógica	Metodología de aprendizaje por proyectos.	Conocer el proceso que desarrolla el docente para implementar la metodología de aprendizaje detectada como fortaleza por los expertos.	Información sobre el proceso de la metodología por proyectos, trabajado por los/las docentes.
Dimensión Pedagógica	Metodología para evidenciar el aprendizaje.	Conocer dentro de la metodología por proyectos, las actividades y el material de apoyo que el docente utiliza para evidenciar los aprendizajes de los/las estudiantes.	Información sobre el proceso de actividades, mediación y materiales utilizados por el/la docente dentro de la metodología por proyectos.
Dimensión Pedagógica	Estrategias evaluativas	De acuerdo con los/las expertos, una de las debilidades es la parte evaluativa, por lo que el propósito es conocer las estrategias evaluativas que usa el docente.	Información sobre la forma de evaluar del docente.
Dimensión Pedagógica	Correlación con otras materias.	Conocer la correlación de contenidos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía con otras materias del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre el abordaje de contenidos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía con otras materias pertenecientes al Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Dimensión temática	Conocimiento en Historia del Arte.	De acuerdo con el diagnóstico realizado a las asesorías y docentes, uno de los temas a considerar es la Historia del Arte por lo que el propósito es la necesidad de tener conocimientos sobre Historia del Arte para desarrollar el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre la importancia de tener conocimientos en Historia del Arte para el desarrollo del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

Tabla 11 (continuación)

Unidades de análisis que integran la entrevista semi estructurada aplicada a docentes de Artes Plásticas

Temas por explorar		¿Qué tipo de dato se desea obtener?	Temas por explorar
Dimensión temática	Conocimiento en Historia del Arte.	Cómo aplica el/la docente la historia de arte para contextualizar los contenidos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre cómo aplica el/la docente la historia de arte para contextualizar los contenidos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Dimensión temática	Conocimiento en Historia del Arte.	Conocer cómo el/la docente aborda la Historia del Arte desde los enfoques por nivel que contiene el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.	Información sobre cómo el/la docente aborda la Historia del Arte desde los enfoques por nivel que contiene el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Dimensión temática	Temas que son esenciales capacitar.	Indagar las necesidades de capacitación personal de docentes de Artes Plásticas.	Información sobre las necesidades de capacitación en ciertas temáticas.
Dimensión tecnológica	Uso de las TIC	Conocer la metodología que usa el/la docente para mediar propuestas con tecnología como herramienta para construir propuestas artísticas.	Información sobre la metodología que usa el/la docente para mediar propuestas artísticas con tecnología.

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

4.3 Aplicación de los instrumentos

La aplicación del cuestionario auto administrado tanto por Asesorías Pedagógicas Regionales como por docentes de Artes Plásticas, se hizo vía correo electrónico. El mismo medio fue utilizado en 2013 y en 2016.

Para realización de la entrevista semi estructurada a docentes y docentes expertos identificados, se realizó contacto telefónico para concertar una cita, y fueron entrevistados individualmente por el investigador.

4.4 Confiabilidad y validez de los instrumentos

El cuestionario auto aplicado a las Asesorías Pedagógicas Regionales como a los/las docentes de Artes Plásticas, en 2013 y 2016 no pasó por ningún proceso de validación, ya que para el momento no se tenía tutor que orientara la labor y se construyó de manera "intuitiva". Con la información suministrada en ambos instrumentos se vuelve a repetir en el año 2016 con la idea de comparar resultados. Aunque se haya trabajado de forma intuitiva, se obtuvo información relevante para la solución del problema, por lo que no se descartaron los resultados, aun bajo las condiciones empíricas en que se aplicó. Por lo tanto, para ambos instrumentos se puede aplicar la confiabilidad en el sentido que menciona Hernández et al. (2006), que consiste en duplicar muestras del mismo estudio y compararlas.

La comprobación de la validez cualitativa se refiere a cuando el investigador ha captado el significado completo y profundo de las experiencias de los participantes, particularmente aquellas vinculadas con el planteamiento del problema" (Hernández et al, 2006). En las entrevistas realizadas se usó como base el planteamiento del problema de este TFG, el cual consiste en cómo reforzar los conocimientos de Historia del Arte en los/las profesores(as) de Artes Plásticas de secundaria aplicando herramientas tecnológicas para lograr una mejor implementación del Programa de Estudios en Ética, Estética y Ciudadanía. En este sentido, se construyen preguntas fundamentadas específicamente en las fortalezas, las debilidades, las facilidades, los apoyos y las trabas detectadas en el programa y de ahí empezar a construir interrogantes para la entrevista a los/las docentes, ya enfocadas específicamente en el problema.

Las dos propuestas de entrevistas se enviaron a una persona experta en investigación, quien avaló la propuesta.

5. Procedimientos para analizar la información del diagnóstico

El procedimiento desarrollado para analizar la información fue el siguiente:

- Se transcriben las entrevistas realizadas a los/las cuatro docentes expertos y las siete entrevistas realizadas a los/las docentes de Artes Plásticas.
- Se procede a pasar la información al *programa QDA Miner 4 Lite* ©, software de "análisis cualitativo asistida por computadora el cual puede ser utilizado para el análisis de datos textuales, tales como transcripciones de entrevistas y noticias, respuestas abiertas, etc., así como para el análisis de imágenes fijas" (Provalisresearch, 2017, párr. 1).

La información que se pasa a *QDA Miner 4 Lite* © son los nueve cuestionarios auto administrados a las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas en el año 2013 y repetido en el año 2016, para un total de dieciocho cuestionarios. Además, se pasan los veintiún cuestionarios auto administrados a los/las docentes de Artes Plásticas en el año 2013 y repetido en el año 2016, para un total de cuarenta y dos cuestionarios.

- Se le da el formato compatible con el software.
- Se categoriza la información por dimensiones: dimensión pedagógica, dimensión temática, dimensión tecnológica y dimensión diagnóstica.
- Se extrae la información categorizada en dimensiones del *programa QDA Miner 4 Lite* ©.
- Se inicia el proceso de análisis.

6. Resultados del diagnóstico

A continuación, se presentan los resultados del diagnóstico. Para ello, se usan las dimensiones utilizadas en la construcción de los instrumentos, las cuales son la dimensión pedagógica, temática, tecnológica y diagnóstica.

6.1 Resultados desde la dimensión pedagógica

Dentro de la dimensión pedagógica están:

6.1.1 Actualización de conocimientos mediante una capacitación virtual

Las Asesorías Pedagógicas de Artes Plásticas y los/las docentes de Artes Plásticas mencionaron, en el cuestionario auto administrado aplicado en los años 2013-2016, que mediante una capacitación virtual, se puede ayudar a los/las docentes de Artes Plásticas en los siguientes aspectos:

- Construcción de material didáctico.
- Creación de un banco de imágenes, videos y lecturas, como referencia a la hora de implementar proyectos en clase.
- Un espacio para el intercambio de ideas, retroalimentaciones por parte de colegas y construcción conocimiento conjunto y colaborativo.
- Una nueva forma de obtener y actualizar conocimiento.

La siguiente tabla muestra las frecuencias en que las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas y los/las docentes de Artes Plásticas mencionaron los aspectos en los cuales una capacitación virtual ayudaría a los/las docentes de Artes Plásticas.

Tabla 12

Frecuencia en que las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas y los/las docentes de Artes Plásticas mencionaron que una capacitación virtual ayudaría a los/las docentes de Artes Plásticas

Aspectos en los que una capacitación virtual ayudaría al docente de Artes Plásticas	Mención de las 9 Asesorías Regionales de Artes Plásticas 2013-2016	Mención de los/las 21 docentes 2013-2016
La construcción de material didáctico.	1	1
La creación de un banco de imágenes, videos y lecturas, como referencia a la hora de implementar proyectos en clase.	2	2
Un espacio para el intercambio de ideas, retroalimentaciones por parte de los mismos colegas y construcción conocimiento conjunto y colaborativo.	4	7
Una forma de obtener nuevos conocimientos.	13	7

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas obtenidas de los cuestionarios auto administrados a los Asesores Pedagógicos de Artes Plásticas y a los docentes de Artes Plásticas. (2016)

6.1.2 Metodología para el diseño de una capacitación virtual

Entre los aspectos que se deberían de tomar en consideración para diseñar la metodología de una capacitación virtual con docentes de Artes Plásticas, las Asesorías Pedagógicas Regionales mencionaron aspectos por tomar en cuenta, tales como:

Una buena tutoría donde se note la presencia de el/la moderador(a) en la capacitación, así como su disponibilidad para responder dudas, retroalimentar y mediar.

Una mediación pedagógica enfocada hacia el logro de aprendizajes y desde un enfoque comunicativo más personalizado.

Un material multimedia con diferentes opciones para presentar los contenidos.

Actividades variadas, claras y pertinentes con los contenidos desarrollados, además, la importancia de contar con actividades las cuales puedan desarrollarse de forma individual y grupal.

Una evaluación más alternativa, mediante producción de propuestas artísticas, ensayos, mapas mentales, etc.

A continuación, se muestran las menciones hechas por las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas en relación a la metodología.

Tabla 13

Menciones realizadas por las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas en relación con la metodología para una capacitación virtual

Aspectos metodológicos por considerar dentro de una capacitación virtual con docentes de Artes Plásticas	Menciones en el año 2013	Menciones en el año 2016	Total de menciones
Buena tutoría	2	3	5
Mediación pedagógica	1	3	4
Material multimedia		1	1
Actividades variadas	2	4	6
Evaluación	3	4	7

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas obtenidas de los cuestionarios auto administrados a las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas. (2017)

Se observa que entre los puntos sobresalientes está la parte evaluativa, la variedad de las actividades, el buen acompañamiento por parte de la tutoría, así como la mediación pedagógica.

Además de las anteriores, es importante recalcar que dentro de las entrevistas realizadas a los/las cuatro expertos(as), dos mencionaron que una de las fortalezas del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía es el componente de la metodología, la cual es el aprendizaje por proyectos. Los/las expertos(as) expresaron que con él se ha logrado mantener un hilo conductor en las clases, mediante todo un proceso el cual se va desarrollando en cada una de las

lecciones, lo cual incentiva el desarrollo de habilidades y procesos de pensamiento relacionados con la parte de creación y construcción de ideas para plasmarlas de forma visual, más que un muestrario de técnicas, como lo hacía el programa anterior.

De acuerdo con la opinión de los siete docentes entrevistados, esta metodología la desarrollan mediante un proceso el cual puede iniciar con una pregunta generadora o actividad introductoria al tema, luego se pasa a una lluvia de ideas y se selecciona un tema general. Posteriormente, se plantea el problema, después se aborda el tema mediante diversas actividades, se buscan artistas o movimientos artísticos de referencia, se realizan los objetivos que los/las estudiantes pretenden lograr, se selecciona la técnica y posteriormente se hacen los bocetos y se inicia la propuesta. De acuerdo con esa estructura planteada para desarrollar el proyecto, se muestra una tabla con las menciones de frecuencia en que los docentes usan una estructura para desarrollar la metodología por proyectos propuesta por el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Tabla 14

Frecuencia con que los/las docentes usan una estructura para desarrollar la metodología de aprendizaje por proyectos

Proceso de la metodología por proyectos	Frecuencia
Pregunta generadora o actividad introductoria al tema	5
Lluvia de ideas	4
Selección de tema y planteamiento del problema	5
Abordaje temático	1
Referencias	2
Objetivos que los estudiantes quieren lograr con el proyecto y selección técnica	5
Inicio de propuesta visual	5

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas obtenidas de las entrevistas realizadas a los/las docentes de Artes Plásticas. (2017)

Se puede observar que dentro del proceso para el desarrollo de la metodología por proyectos, más de la mitad de los/las docentes entrevistados abordan el proceso

mediante actividades introductoras al tema, lluvia de ideas, selección del tema, lo pretendido por abarcar y mediante cuáles técnicas, así como el inicio de los bocetos y la propuesta. Por otra parte, de los/las siete docentes, la minoría se interesa por hacer un abordaje temático, así como enfatizar en los referentes artísticos que le pueden dar sustento al proyecto.

6.1.3 Ventajas y desventajas de una capacitación virtual para docentes de Artes Plásticas

Las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas mencionaron que dentro de las ventajas de una capacitación virtual estarían las siguientes: no tener que desplazarse a un sitio determinado para recibir la capacitación, contar con un horario muy flexible para acceder en cualquier hora del día, fomentar el desarrollo de habilidades con las TIC, actualización de contenidos temáticos propios del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como contar con información oportuna para desarrollar temas en clase.

Por otra parte, mencionaron como posibles desventajas: no tener una buena tutoría lo cual puede producir desmotivación en el/la participante, además, se menciona la posible resistencia o miedo que algunos(as) docentes podrían tener al enfrentarse a una capacitación mediante un medio virtual, así como la poca o nula cobertura de internet en ciertas zonas del país. En resumen, la siguiente tabla muestra las ventajas y desventajas que las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas mencionaron.

Tabla 15

Menciones de frecuencias sobre las ventajas y desventajas que tendría una capacitación virtual para docentes de Artes Plásticas

Ventajas	2013	2016	Total	Desventajas	2013	2016	Total
No desplazarse	1	3	4	Mala tutoría.	1	1	2
Horario flexible.	1	1	2	Resistencia.	2	3	5
El desarrollo de habilidades (TIC).	2	1	3	Poca cobertura internet		2	2
Actualización de contenidos temáticos.	6	2	8				
Información oportuna.	2	3	5				

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas obtenidas de los cuestionarios auto administrados a las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas. (2017)

6.1.4 Componentes del Programa de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por fortalecer

De acuerdo con la entrevista realizada a los/las cuatro docentes expertos(as), estos(as) mencionaron algunos aspectos que se deberían de fortalecer en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, entre ellos están:

- Interdisciplinaridad

Uno de los expertos mencionó que el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía posee la facilidad de poder trabajarse en conjunto con otras materias pertenecientes al Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

- Espacios para exponer experiencias exitosas

Uno de los expertos externó que un aspecto que hace falta fortalecer son los espacios para presentar experiencias exitosas por lo menos unas vez al año, tanto a nivel de las Direcciones Regionales de Educación del país, así como a nivel nacional y de esta manera evidenciar y compartir con los/las docentes las experiencias y los resultados

obtenidos en el abordaje de temáticas del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

- Historia del Arte

Dos de los expertos expresaron que un docente de Arte debe manejar la Historia del Arte, sus conceptos, clasificaciones, características estilísticas y técnicas, además del contexto donde surgió la obra, movimientos. Debe poseer todo un bagaje para guiar con claridad y fundamento a los estudiantes cuando estén trabajando la propuesta de proyecto.

- Fortalecer el Arte Costarricense

Un experto mencionó que la Historia del Arte Costarricense no debe de dejarse hasta quinto año, ya que es esencial que el estudiante conozca primero lo local para luego conocer lo internacional, pero el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía lo deja para quinto año.

- Metodología de aprendizaje por proyectos

Un experto menciona la necesidad de fortalecer este aspecto ya que es uno de los componentes novedosos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

6.1.5 Componentes del Programa de Artes Plásticas que se deberían replantear

De los componentes que posee el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, los/las cuatro expertos(as) han mencionado varios aspectos que se deberían replantear, entre ellos se encuentran:

- Los ejes horizontales del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía divididos por trimestre en: naturaleza, figura humana, objetos y comunidad.

Tres docentes expertos coincidieron en que sería pertinente replantear o eliminar los ejes horizontales y trabajar únicamente los ejes verticales y su respectivo enfoque de la Historia del Arte, tal como viene en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (séptimo pre-moderno, octavo abstracción, noveno contemporáneo y así con cada nivel).

- La prueba de ejecución.

Dos de los docentes expertos externaron que la prueba de ejecución, como uno de los componentes de evaluación en la materia de Artes Plásticas, se vuelve reiterativo, ya que con la metodología por proyectos se va desarrollando un proceso de continuidad en cada una de las clases, pero hay que hacer un corte de dos lecciones o un lección para aplicar una prueba, un simple ejercicio que ya en el proyecto se hizo.

En este aspecto cabe recalcar que para el año 2017 el Ministerio de Educación, en su Decreto Ejecutivo N° 35355-MEP, realiza algunos cambios en el Reglamento de Evaluación de los Aprendizajes, entre ellos eliminar el componente de prueba de ejecución en el III Ciclo de la Educación General Básica, pero aún lo mantiene en IV Ciclo de la Educación General Básica.

6. 2 Resultados desde la dimensión temática

Desde la dimensión temática, se detectó una serie de temas los cuales los/las participantes del diagnóstico consideraron importantes de tener en cuenta para posibles capacitaciones.

A continuación, se presenta una tabla resumen con las menciones de frecuencia que tanto las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas y los/las docentes de Artes Plásticas mencionaron en el instrumento aplicado en los años 2013 y 2016, así como las menciones de los/las siete docentes de Artes Plásticas sobre las posibles temáticas que considerarían importantes para seguir con el proceso de capacitación.

Tabla 16
Resumen de las temáticas por capacitar mencionadas en los diagnósticos

Temática	Mención 9 asesores 2013-2016	Mención 21 docentes 2013-2016	Mención 7 docentes 2013-2016	Mención total
Historia del Arte en general	5	18	3	26
Historia del Arte Moderno	2	16	0	18
Historia del Arte Contemporáneo	6	20	2	28
Historia del Arte latinoamericano	0	19	0	19
Metodología por proyectos	0	21	0	21
Apreciación artística	0	27	0	27
Evaluación	0	19	2	21
Semiótica Visual	0	29	0	29
Uso y aplicación de las TIC	3	29	2	34
Arte costarricense	3	0	1	4
Arte Precolombino	1	0	0	1

Fuente: Elaboración del investigador (2016)

Para ver la distribución más detallada de las temáticas, se recomienda ver ANEXO 8: Respuestas de las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas sobre posibles temas para ser abordados mediante alguna capacitación virtual. Año 2013 y 2016. ANEXO 9: Respuestas de los/las docentes de Artes Plásticas sobre posibles temas para ser abordados mediante alguna capacitación virtual. Año 2013 y 2016, y ANEXO 10: Temas para posibles capacitaciones.

6. 3 Resultados desde la dimensión tecnológica

Desde la dimensión tecnológica, los/las docentes entrevistados(as) quienes han trabajado únicamente con Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía mencionaron haber utilizado la tecnología como un medio para que los/las estudiantes busquen imágenes, información y videos que ayuden en la propuesta de proyecto; pero no como un medio en el cual la tecnología medie para la construcción de aprendizaje. A continuación, se muestra una tabla con las menciones de docentes quienes han trabajado con la tecnología y las razones.

Tabla 17

Cantidad de docentes quienes han trabajado o no con la tecnología y sus justificaciones

Se trabajó	No se trabajó	Justificación
	4 docentes de 7	Desconocimiento de herramientas para manipular ciertos programas o apps.
3 docentes de 7		Se trabaja la tecnología para buscar información o imágenes, pero no para construir propuestas.

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas dadas en los instrumentos suministrados a siete docentes de Artes Plásticas. (2016)

6. 4 Resultados desde la dimensión diagnóstica

Las percepciones que dieron las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas con respecto a la participación de sus docentes en una posible capacitación virtual fueron las siguientes:

Tabla 18

Percepción sobre la posible participación docente en una capacitación virtual

	Año 2013	Año 2016	Total
Más de la mitad de los docentes que tienen a cargo estarían dispuestos a participar.	5	5	10
Una minoría de docentes no les interesaría participar.	2	2	4
Anuncia a participar por la flexibilidad del horario.	3		4
Anuncia a participar por la habilidad del docente con herramientas tecnológicas.	2	3	5

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas obtenidas de los cuestionarios auto administrados a las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas. (2017)

Se observa que las Asesorías Pedagógicas Regionales mencionaron que más de la mitad de los docentes que tiene a cargo se mostrarían en disposición a participar en una capacitación virtual.

En síntesis, más de la mitad de las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas consideran que la mayoría de los docentes de sus regiones estarían anuentes a capacitarse mediante la modalidad virtual; pero existe la incertidumbre de no ser partícipes por miedo o desconocimiento de la tecnología. En cuanto a la asistencia a las capacitaciones presenciales convocadas en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, la concurrencia por parte de los/las docentes ha sido bastante positiva como lo ejemplifica la tabla.

Tabla 19

Asistencia a las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por parte de los/las docentes de Artes Plásticas

Año	Total	Asistencia	No asistencia	Justificación
2013	21	20	1	
2016	21	19	2	En algunas Direcciones Regionales de Educación no han realizado capacitaciones en torno al Programa de Estudios porque no hay Asesoría de Artes Plásticas.

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas proporcionadas por los instrumentos suministrados a los/las docentes de Artes Plásticas en el año 2013 y 2016. (2016)

Además, los/las docentes mencionaron que las capacitaciones presenciales les habían ayudado en diferentes aspectos como metodología (aprendizaje por proyectos y aula-taller), enfoques temáticos (enfoques horizontales: pre-moderno, moderno, contemporáneo, enfoques verticales: naturaleza, figura humana, comunidad, estilos artísticos); evaluación y actividades de mediación. En la siguiente tabla se muestran las

frecuencias en las cuales las capacitaciones han ayudado a los/las docentes en los temas mencionados, así como algunas opiniones de los mismos.

Tabla 20

Ayuda brindada mediante capacitaciones presenciales en temas de metodología, enfoques por nivel, evaluación y actividades de mediación

Año	Metodología	Enfoques por nivel	Evaluación	Actividades de mediación
2013	A dieciséis docentes les ha ayudado en este aspecto. Entre las ayudas metodológicas están: Construcción de proyectos. Entendimiento del programa y construcción de una metodología de trabajo más funcional. Abordaje temático.	A trece docentes les ha ayudado en este aspecto. Entre las ayudas referentes a los enfoques por nivel están: Análisis de propuestas acordes con las necesidades de los estudiantes Evacuación de dudas con colegas y facilitador cuando se hacen capacitaciones presenciales.	A trece docentes les ha ayudado en este aspecto. Entre las ayudas referentes a la evaluación están: Construcción de tablas para calificar proyecto, cotidiano y pruebas de ejecución.	A trece docentes les ha ayudado en este aspecto. Entre las ayudas referentes a la mediación están: Intercambio de experiencias con colegas para hacer adaptaciones en el aula. Implementar diferentes soluciones para abordar el problema y darle solución mediante el proyecto.
2016	A diecinueve docentes les ha ayudado en este aspecto. Entre las ayudas metodológicas están: El programa es una guía enriquecedora y muy abierta a la exploración.	A trece docentes les ha ayudado en este aspecto.	A trece docentes les ha ayudado en este aspecto.	A diecisiete docentes les ha ayudado en este aspecto. Entre las ayudas referentes a la mediación están: Desarrollo de una gran variedad de actividades de mediación según el tema.

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas obtenidas en los instrumentos suministrados a los/las docentes de Artes Plásticas. (2016)

Como se observó en la tabla anterior, en 2013 las capacitaciones presenciales en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía ayudaron a dieciséis de veintiún(a) docentes en la parte metodológica; mientras que para 2016, ayudaron a diecinueve de veintiún(a) docentes. Por otra parte,

tanto los enfoques por niveles, como la evaluación, se mantuvieron igual en ambos años. Solamente trece de los veintiún(a) docentes consideraron que las capacitaciones los habían ayudado en esos temas. En el caso de las actividades de mediación, para 2013, trece de los veintiún (a) docentes mencionaron que las capacitaciones presenciales les habían ayudado en esa área, mientras que para 2016 la cifra aumenta en cuatro docentes más, por lo que se pasa de diecisiete a veintiún(a) docentes quienes consideraron sentirse ayudados(as) con las capacitaciones.

Por lo tanto, su anuencia a participar en capacitaciones virtuales la justifican de la siguiente manera:

- Vendría a cumplir con los intereses y necesidades en temáticas que hace falta profundizar con el programa de estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía; además, ayudaría a los/las docentes a llenar vacíos temáticos.
- Se actualizarían conocimientos en el uso y aplicación de las TIC como herramienta para construir propuestas artísticas y expresivas.
- No habría que desplazarse de un lugar a otro, es una forma de abaratar gastos, de apropiarse de la tecnología y de acceder a ciberespacios.
- La tecnología lleva a un mundo virtual que ofrece otro tipo de conocimiento, el cual los/las profesores(as) deben conocer y utilizar para actualizarse, ya que el estudiantado maneja la tecnología con mucha facilidad, y ambos deben hablar el mismo lenguaje.

7. Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo con los resultados proyectados en el diagnóstico, se procede a realizar el análisis y la interpretación. Para ello, se usan cuatro unidades de análisis las cuales han sido tomadas de las dimensiones abordadas en cada uno de los instrumentos

utilizados, junto con sus respectivas categorías, además de la información suministrada en el marco teórico.

Las unidades de análisis que se utilizan, están organizadas de modo que se relacionen con los objetivos propuestos en el TFG, por lo que la estructuración en que se basa la interpretación de los resultados viene a responder cuestionamientos sobre las razones por las que hace falta seguir capacitando en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en ciertos contenidos curriculares que aún faltan ser abordados a profundidad, así como prever el tipo de metodología que se puede desarrollar en una capacitación virtual a distancia con docentes de Artes Plásticas. Por lo tanto, las unidades de análisis para la interpretación de los resultados son las siguientes:

- Razones del por qué hace falta seguir capacitando en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Esta unidad retoma de la dimensión pedagógica los componentes del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por fortalecer y por replantear, además, de la dimensión temática, retoma los temas importantes de tener en cuenta para posibles capacitaciones docentes.

- Anuencia de los docentes de Artes Plásticas a capacitarse mediante la virtualidad.

Esta unidad retoma de la dimensión diagnóstica las percepciones de las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas sobre la participación de los/las docentes de sus regiones para capacitarse mediante lo virtual, así como la asistencia de los/las docentes de Artes Plásticas en las capacitaciones presenciales en torno al

Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

- Abordaje de posibles temáticas en capacitaciones virtuales.

Esta unidad retoma de la dimensión temática los temas importantes de tener en cuenta para posibles capacitaciones docentes.

- Desarrollo de una metodología para una capacitación virtual, así como las ventajas y desventajas.
- Esta unidad retoma de la dimensión pedagógica la metodología para el diseño de una capacitación virtual que las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas mencionaron.

7.1 Razones del por qué hace falta seguir capacitando en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

Cuando el MEP implementa el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en 2009 con diversas materias, se comenzó a dar una serie de capacitaciones. Durante su desarrollo, los/las docentes de Artes Plásticas empezaron a manifestar dudas sobre el abordaje de ciertas temáticas las cuales se han trabajado someramente; pero que aún falta ahondarlas mediante capacitaciones. A continuación, se muestran las razones las cuales, de acuerdo con el diagnóstico, justifican la razón de seguir capacitando en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

- Falta capacitar en el tema de Historia del Arte, ya que como se observó en el diagnóstico, los/las docentes a quienes se les aplicó el cuestionario auto administrado en el año 2013 y 2016 mencionaron el tema de la Historia del Arte

con mayor interés, por otra parte, dos de los cuatro docentes expertos expresaron que el/la docente de Artes Plásticas debe manejar la Historia del Arte, sus conceptos, clasificaciones, características estilísticas y técnicas, así como el contexto donde surgió la obra o el movimiento artístico. Además, debe tener un amplio bagaje para guiar con claridad y fundamento a los/las estudiantes cuando estén trabajando la propuesta de proyecto. Sumado a ello, el mismo Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía "exige que el/la docente posea una sólida formación profesional, tanto en el dominio de la disciplina como de la didáctica" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, p.22).

También, la revisión de los programas de estudios de las universidades que ofrecen Educación Artística en el país, evidenció que la formación en el tema de Historia del Arte es baja. La única universidad que ofrece más cursos de Historia del Arte es la UNA con ocho cursos, mientras que la UCR y las dos universidades privadas ofrecen solamente tres cursos (UCCART, 2013; UCR, 2017; UNA, 2017; UNICA, 2017).

Además, es importante tener en cuenta que según el Quinto Informe del Estado de la Educación (2015), "la carrera Enseñanza de las Artes Plásticas UCR posee los mayores tiempos de graduación" (p. 209), así como la cantidad de docentes graduados en el área de educación por parte de las universidades privadas viene a ser casi la mitad en relación con las públicas (CINDA, 2016; Estado de la Educación, 2015).

Los participantes en el diagnóstico mencionaron que se necesita un docente que esté constantemente actualizándose, pues el programa es complejo

y, en ocasiones, poco claro. Además, al programa se le debe de dar más fundamento teórico y práctico ya que está fuera de la realidad del contexto de la población estudiantil. Por eso, "la capacitación constante y permanente es vital, ya que se requieren educadores altamente capacitados para mejorar el perfil de profesionalización, dado que muchos de los programas universitarios no se alinean con los planteamientos de los nuevos currículos aprobados por el MEP". (Estado de la Nación, 2015, p.123).

- Según los/las docentes expertos(as), uno de los aspectos por fortalecer en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía es la interdisciplinaridad y su correlación con otras materias y así poder "potenciar los objetivos del programa" (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, p.38).

De acuerdo con las capacitaciones dadas en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por parte del IDPUGS (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009, 2010, 2011, 2012), no se ha trabajado con estrategias para saber correlacionar contenidos de Artes Plásticas con contenidos de otras asignaturas.

- Los/las docentes expertos(as) mencionaron que se necesita un docente que esté en constante actualización, pues el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía es complejo. Además, tres docentes expertos coincidieron en que sería bueno replantear o eliminar los ejes horizontales y trabajar únicamente los ejes verticales y su respectivo enfoque de la Historia del Arte como viene en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (séptimo pre-moderno, octavo

abstracción, noveno contemporáneo y así con cada nivel), de esta manera se vuelva más práctico. Por eso, "la capacitación constante y permanente es vital, pues se requieren educadores altamente capacitados para mejorar el perfil de profesionalización, dado que muchos de los programas universitarios no se alinean con los planteamientos de los nuevos currículos aprobados por el MEP". (Estado de la Nación Costa Rica, 2015, p.123).

- Uno(a) de los docentes expertos(as) menciona la falta de un seguimiento real en la política educativa para el Proyecto Ética, Estética y Ciudadanía, ya que desde que la iniciativa se puso en práctica, no se han realizado estudios serios sobre los cambios esperados en la educación, no existen evidencias con estadísticas que reflejen las fortalezas y las debilidades identificadas, así como las acciones implementadas para fortalecerlo; en cuáles regiones del país ha sido exitoso, en cuáles regiones hace falta fortalecerse; entre otras interrogantes. Lo que se manejan son experiencias exitosas desarrolladas en relación al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como explicaciones en lo que consiste el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2017).

7. 2 Disponibilidad por parte de los docentes de Artes Plásticas a capacitarse mediante la virtualidad

De acuerdo con los resultados del diagnóstico, se deben tomar en consideración aspectos relevantes para determinar la anuencia de los/las docentes de Artes Plásticas en posibles capacitaciones virtuales; para ello es importante observar la participación de los/las docentes en las capacitaciones presenciales dadas en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía desde el

año 2010 a 2016. De acuerdo con el diagnóstico realizado a los veintiún(a) docentes en el año 2013, de los/las veintiuno(a), solamente un(a) docente no asistió a las capacitaciones presenciales. Posteriormente, cuando el mismo diagnóstico se aplica en 2016, de los veintiún(a) docentes, solamente dos no habían asistido. Estos datos demuestran que la asistencia a las capacitaciones presenciales ha sido significativa. Por otra parte, las opiniones expresadas por las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas sobre la anuencia de los/las docentes de sus regiones a capacitarse mediante la virtualidad señalan que la mayoría de sus docentes sí estarían dispuestos a capacitarse mediante lo virtual. Los/las docentes aseguran que es una forma de actualizar sus conocimientos y en lo virtual se podría lograr interacción, intercambio y construcción de material didáctico útil para el desarrollo de las clases. Además, se reforzarían conocimientos previos y les facilitaría el proceso de planeación de las lecciones, de manera que se logre una mejor mediación pedagógica y una contextualización de las temáticas. Por otra parte, se plantean los posibles desafíos por solventarse, como los/las docentes quienes nunca han trabajado con tecnología o a quienes les da miedo usarla; la disposición de los/las docentes a capacitarse mediante la virtualidad y fuera de horario laboral, así como el grado de cobertura que podría tener una capacitación virtual.

Como se pudo observar con las percepciones de las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas, más de la mitad de los/las docentes que tiene a cargo estarían dispuestos(as) a capacitarse por medios virtuales, ya que mediante una capacitación reforzarían conocimientos propios de la materia, aprenderían a manipular la tecnología, apropiándose de ella para poderla incluir dentro de sus planes de clase. Además, la modalidad virtual tiene la ventaja de no desplazarse a lugares alejados de sus residencias o zonas laborales y posee la facilidad de acceso para establecer conexión

en cualquier momento. Otra de las ventajas es que la virtualidad evita la pérdida de lecciones, y de este modo se disminuye la interrupción en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los/las estudiantes.

7.3 Posibles temáticas por abordar en capacitaciones virtuales

Como se observó en Tabla 16 *Resumen de las temáticas por capacitar mencionadas en los diagnósticos*, las temáticas mencionadas reiteradamente por las Asesorías Pedagógicas Regionales como por los/las docentes son las relacionadas con las de Historia del Arte (moderno, contemporáneo, costarricense, latinoamericano, apreciación artística, semiótica visual), así como las TIC.

- Temáticas en Historia del Arte

Con la cantidad de menciones en la Historia del Arte y sus clasificaciones en latinoamericana, moderna, costarricense, así como apreciación y semiótica visual, se puede interpretar que la Historia del Arte es uno de los temas que hace falta profundizar dentro de los contenidos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, a ello se le adjuntan las razones expresadas anteriormente en el apartado: *7.1 Razones del por qué hace falta seguir capacitando en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía*.

- Temáticas en uso y aplicación de las TIC

Partiendo de que el tema de TIC fue el segundo en menciones, se puede inferir la falta de capacitación sobre el tema de las tecnologías, tal como lo evidencia el *Cuarto Informe del Estado de la Educación* (2013), en el postulado *La ruta hacia la apropiación de las TIC en los educadores costarricenses*, donde se expone que a nivel nacional, casi la mitad de la población docente no posee ningún dominio sobre la

metodología y la didáctica en el campo de las TIC. Aspecto que se vuelve contrastante si se analiza el contexto tecnológico del país, como lo ejemplifica el informe *Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina*, de la UNESCO que menciona,

En términos de condiciones favorables para la integración de las tecnologías en los procesos educativos, se han atenuado las brechas de acceso y uso de telefonía celular (para el año 2014, 94% de las viviendas en zona urbana y 93% de las viviendas en zona rural contaban con teléfono celular), pero se mantienen en el caso de tenencia de computadora y acceso al servicio de Internet (para el 2014, 59% de viviendas en zona urbana y 33% en zona rural contaban con una computadora; mientras 61% de viviendas en zona urbana y 39% en zona rural accedían al servicio de Internet). (UNESCO, p.50, 2016).

A pesar de la existencia de una mayor cobertura y disponibilidad del uso de las tecnologías en el país, existe un reto que aún faltan superar: integrar la tecnología y la educación desde el uso y aplicación como herramienta para facilitar y construir el aprendizaje en los/las estudiantes. Se necesita buscar estrategias que faciliten esos nexos, ya que "no basta con la capacitación para integrar la tecnología al trabajo cotidiano de aula y a los planes de clase con los que se busca dar cobertura curricular según requerimientos del MEP (cuyos programas de estudio no incluyen una guía para incorporar las tecnologías)" (UNESCO, 2016, p. 52).

7. 4 Metodología para una capacitación virtual

Acercas de la metodología, consideran las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas, debería ser flexible y dinámica, donde haya una buena comunicación entre tutoría, los/las participantes y el material.

Con respeto a la tutoría, consideran que debe tener disposición y que se sienta su presencia durante todo el desarrollo de la capacitación, asimismo, ser un(a) tutor(a)

motivador(a) y mediador(a) entre los materiales y el/la estudiante; también un guía que retroalimente y conteste las dudas surgidas durante las sesiones. Además de esas funciones de el/la tutor(a), se encuentran las funciones pedagógicas, sociales, tecnológicas, investigadoras, académicas, organizativas (Cabero 2000; Llorente 2006; Tasende, y García Areito 2014).

En cuanto a la mediación pedagógica, las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas plantean que debe estar basada en una comunicación eficaz entre tutoría y los/las participantes para poder lograr un aprendizaje más personalizado. De acuerdo con Universidad Tecnológica de Bolívar (2015) se entiende como mediación pedagógica el proceso que puede darse en dos términos:

El primero de ellos a través de la intervención humana, que da la pauta a la intervención de el/la tutor(a) desde un determinado enfoque del proceso de enseñanza aprendizaje, y el segundo desde la introducción de objetos, en este caso de los diferentes medios de comunicación y tecnológicos que sirven como soporte a los contenidos de aprendizaje. (Universidad Tecnológica de Bolívar, 2015, p.15)

También, las asesorías consideran que la metodología debería tener un material didáctico con una gran cantidad de medios, ya sea mediante textos, videos, imágenes, cuestionarios, mapas conceptuales, todos integrados en un solo producto tecnológico; el cual estimule el análisis y fomente la investigación, la profundización de conocimientos y la construcción de material para el/la docente. Además, tomando como referencia la metodología de aprendizajes por proyectos presente en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se estructura una metodología para una capacitación virtual la cual debe poseer las siguientes características:

- Una metodología muy dinámica la cual genere espacios de reflexión, aplicación y contextualización temática y acompañada de una muy buena mediación pedagógica.
- Que contenga instrucciones claras y precisas desde el inicio, sobre todo al momento de utilizar la plataforma y el desarrollo de actividades.
- Que permita diferentes actividades, tanto individuales como grupales, la cual fomente la participación y contenga espacios para la reflexión y comentarios.
- Una metodología con una evaluación alternativa, donde los/las mismos(as) participantes evalúen el trabajo de sus colegas, con pruebas prácticas, producción de ensayos, cuestionarios o frases claves, además de producción artística conceptualizada y documentada, la cual pueda subirse a la plataforma.

8. Alcances y limitaciones del proyecto

8.1 Alcances

La propuesta que se plantea en este TFG intenta abordar uno de los temas más mencionados en el diagnóstico, este fue la Historia del Arte, por lo tanto, se pretende abordar la Historia del Arte Moderno, entre la amplia gama de la Historia del Arte, ya que de acuerdo con la matriz temática del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, se puede trabajar con los niveles de octavo, noveno, décimo y undécimo año, además del tema de las *TIC* como herramienta para construir propuestas plásticas y expresivas. De esta forma, la propuesta sintetiza las tendencias de Arte Moderno más sobresalientes de Europa, Latinoamérica y Costa Rica, haciendo énfasis en la ubicación geográfica y su contexto, sus influencias, ideologías, características formales y sus artistas representativos. Contenidos que se expondrían de manera muy concisa y de modo multimedial, acompañado de una serie de actividades

relacionadas con la temática, que puedan ser ejecutadas mediante el uso de dispositivos móviles con la ayuda de ciertas *apps*, o algunos programas para ser desarrollados desde una computadora. Esto con el fin de que los/las docentes de Artes Plásticas puedan utilizar los contenidos y las actividades como un insumo de trabajo para ejecutarlos con sus estudiantes.

Por otra parte, la metodología propuesta para la capacitación virtual pretende ser lo más flexible y dinámica, de esta manera, fomentar el desarrollo de conocimientos, habilidades y la modificación de actitudes (García, 2011). Por lo tanto, se procura que el/la docente de Artes Plásticas participante sea el constructor de su propio aprendizaje y corresponsable del aprendizaje del grupo, mediante su desempeño individual y colaborativo, ayudado de los materiales multimedia y con la guía de el/la tutor(a), logre desarrollar aprendizaje significativo.

Para la implementación de la propuesta se podría trabajar en alianza con el Colegio de Licenciados y Profesores (COLYPRO), una de las entidades que ofrece capacitaciones virtuales para sus docentes colegiados(as). También, se puede desarrollar con el Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano (IDPUGS) del MEP, departamento encargado de las capacitaciones en los/las docentes.

8.2 Limitaciones

De acuerdo con los resultados del diagnóstico, el proyecto no podrá abordar los siguientes aspectos.

8.2.1 Temáticas que falta profundizar en el Programa de Estudios de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

Tanto los/las docentes como las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas consideran que dentro de las temáticas que hace falta capacitar están, en primer lugar la Historia del Arte, y en segundo lugar el uso de las TIC, por lo que para desarrollar un producto tecnológico el cual abarque todos los aspectos se necesitarían varias capacitaciones para ir ahondando en todos los tópicos. Debido a lo anterior, solamente uno de los tantos temas mencionados se desarrollará en la capacitación. Se ha elegido la Historia del Arte Moderno, tema que abarca cuatro de los niveles (octavo, noveno, décimo y undécimo) por desarrollarse dentro del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

El producto tecnológico por desarrollar no pretende ser una propuesta la cual profundice a fondo, ni extenderse en contenidos, como lo haría un curso de Historia del Arte de alguna universidad. Más bien, pretende darle a el/la docente las características básicas de estilo formal, conceptual y contextual de diversas tendencias de arte moderno europeo, latinoamericano y costarricense, para que el/la docente busque y construya de forma individual o colaborativa estrategias de mediación pedagógica; de manera que le ayude a contextualizar las temáticas con sus estudiantes en los diversos proyectos.

Con respecto a las TIC, se vuelve un tema sumamente amplio, el cual puede incluir varias capacitaciones solo en el uso y aplicación de herramientas tecnológicas enfocadas a la educación artísticas. Por eso, para esta capacitación se deben delimitar las TIC. Se van a incorporar actividades para el uso y la aplicación de *apps* dentro de la temática de Historia del Arte Moderno. Se eligen las *apps* como herramientas tecnológicas pues muchos estudiantes poseen teléfonos inteligentes, lo cual representa un recurso de mayor alcance para la población, en relación con un laboratorio de

cómputo, los cuales en muchas instituciones no existen o si los hay, la disponibilidad es muy escasa.

8.2.2 Software para la construcción de la propuesta de producto tecnológico

La propuesta de producto tecnológico está diseñada con diversos softwares libres y de acceso gratuito, por lo tanto las posibilidades para la construcción de material multimedia están apegadas a las herramientas que posee.

8.2.3 Aplicación de la propuesta tecnológica.

La propuesta de producto tecnológico se desarrolla en un software usando el programa *eXeLearning* por lo que una vez terminado el proceso de este TFG, la propuesta no se podrá aplicar a corto plazo, sino se debe buscar la logística con alguna institución con plataforma virtual de aprendizaje para poderlo ofertar.

9. Conclusiones

Después de haber realizado el estudio y análisis de los resultados del diagnóstico aplicado a nueve Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas (2013 y 2016), a veintiún(a) docentes de Artes Plásticas (2013 y 2016), así como a cuatro docentes expertos (2016), y a siete docentes de Artes Plásticas (2016), y junto a la ayuda de bibliografía para sustentar las ideas, se llega a las siguientes conclusiones:

- Capacitación constante en diversas temáticas.

Es importante seguir capacitando en torno al Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía ya que el programa es complejo y posee lagunas que se deben profundizar mediante capacitaciones y seguimiento. Tal como se detectó en el diagnóstico, donde las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas, así como los/las docentes mencionaron que uno de los temas por ahondar es la Historia del Arte, y revisando los programas de estudios

universitarios en relación con el tema; se comprueba que, en efecto, la cantidad de cursos de Historia del Arte recibidos por los docentes de tres universidades de las cuatro que ofrecen la carrera de educación artística en el país es poca.

También, se debe considerar el tema relacionado con las TIC como herramienta facilitadora en la construcción de conocimiento, tal como lo evidenciaron los/las siete docentes participantes en la entrevista semi estructurada, quienes mencionaron que han usado las TIC con la finalidad de buscar información o imágenes útiles para utilizar como referencia en su labor; pero no para la construcción de propuestas expresivas en donde medie la tecnología. También, mencionaron tener desconocimiento sobre herramientas tecnológicas para la manipulación y uso de programas o *apps* para trabajar con los/las estudiantes.

Asimismo, uno de los docentes expertos entrevistados mencionó la importancia de fortalecer la interdisciplinaridad y la correlación entre el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, con otras materias, ya que es uno de los aspectos por potenciar y el cual hasta el momento no ha sido abordado en las capacitaciones presenciales.

- Reajuste de algunos componentes del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Como lo expresaron los/las expertos(as), se deberían replantear algunos componentes del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía que, de alguna manera, se vuelven repetitivos y contradictorios como el caso de los ejes horizontales, enfatizados en la naturaleza, figura humana, objetos y comunidad, pues son motivos en toda la Historia del Arte. Asimismo, la prueba de ejecución para III Ciclo de la Educación Diversificada, la cual viene a repetir

el proceso que han estado trabajando los/las estudiantes en el proyecto. Como lo mencionaban los/las docentes de Artes Plásticas, el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía posee una extensa cantidad de contenidos por cada unidad didáctica trimestral, los cuales en la realidad es imposible desarrollar por completo. Por eso, es importante elaborar un reajuste a los contenidos para trabajar de forma anual con cortes trimestrales; así se podría estudiar algunos contenidos. Adicionado a ello, hay contenidos complejos necesarios de profundización en aspectos de concepto, metodología y actividades de mediación, como es el caso de los contenidos de noveno y undécimo año.

- Fortalecimiento de algunos componentes del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

El programa posee una serie de fortalezas a las que es importante dar seguimiento y capacitación, pues son aspectos los cuales pueden determinar el éxito de la propuesta del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Tal es el caso de la interdisciplinariedad y la correlación que pueden hacerse de los contenidos con otras materias. Además, otro de los aspectos en que se debe fortalecer es en la metodología de aprendizaje por proyectos, que es uno de los aspectos nuevos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía y que hasta el momento solo una capacitación presencial lo ha trabajado (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2010).

- Falta de seguimiento a las políticas educativas del MEP para velar el desarrollo del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Desde que el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía se empieza a implementar, el MEP comienza con el proceso de socialización de uno de los programas

importantes dentro del ámbito educativo a nivel nacional, además fue acompañado con un proceso constante de capacitaciones presenciales en sus dos primeros años, acciones que conforme fueron avanzando los años se fueron mitigando. Se dan cambios de gobierno y el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía se mantiene, pero la fuerza y presencia de los primeros años se ha ido apaciguando por otras propuestas del mismo MEP. De acuerdo con la revisión de la bibliografía consultada no se encontraron estudios estadísticos, ni investigaciones serias las cuales determinarían el impacto que tendría en la educación costarricense el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, además no se encontró información la cual evidenciara si el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía ha funcionado o está funcionando en sus seis años de desarrollo, si es viable o no, en cuáles regiones se ha aplicado, cuáles han sido las fortalezas, qué debilidades se han encontrado y cuáles han sido las acciones para enfrentarlas, entre otras interrogantes de hacer al respecto.

- Carencia de espacios para exponer experiencias exitosas.

Otro de los aspectos considerados es la alternativa crear espacios de manera regional o nacional cada cierto tiempo para poder compartir experiencias exitosas, ver cómo los/las colegas de Artes Plásticas abordaron cierta temática y cómo fue ese proceso desde la concepción, desarrollo, producto final, su metodología empleada, evaluaciones y actividades de mediación. Ese tipo de alternativas enriquecerían y fortalecerían las propuestas del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Dentro de esas experiencias exitosas se pueden fijar propuestas las cuales se salgan de la estructura de educación tradicional, que vayan más allá de lo establecido en los contenidos, que se den a conocer por su impacto, que sean ejemplo de réplica contextualizada en otras instituciones y que

rompan fronteras de espacio y tiempo, que no se queden solo en la institución, sino que salgan y se expongan mediante diversos medios (Banco Interamericano de Desarrollo, 2014).

- Construcción de una propuesta de producto tecnológico.

A la hora de tomar decisiones para la construcción del diseño de una capacitación virtual se deben tomar en cuenta las inquietudes recopiladas en los diagnósticos para trabajar en una de las tantas temáticas consideradas importantes de desarrollar mediante capacitaciones; así como la metodología enfocada en una educación propia de las personas adultas y propia de la educación a distancia mediante recursos virtuales, la cual a la vez comparta las metodologías por proyectos propias del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

CAPÍTULO V: PROPUESTA PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA

1. Definición de la solución al problema

Se plantea el diseño de una propuesta para una capacitación virtual que incluya: contenidos del Programa de Estudios de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, metodología que facilite el aprendizaje fundamentado en los principios del aprendizaje de la persona adulta, un diseño que permita el uso de las diferentes herramientas de manera intuitiva y a la vez que permita utilizar herramientas tecnológicas para lograr la interacción y la construcción colaborativa del conocimiento, así como una mediación la cual oriente y dinamice la participación de manera oportuna y pertinente, así como una propuesta visualmente limpia y agradable.

Cabe aclarar que la propuesta de capacitación virtual no se implementó, pero se validó con criterio experto, ya que dentro de los alcances previstos en el TFG no está el desarrollo de la misma, por eso el trabajo con expertos busca tener en cuenta las recomendaciones temáticas, de contenido y técnicas para el momento en que llegue a darse la capacitación. Por lo que se elabora una propuesta de validación dividida en módulos semanales, cada módulo contiene la introducción a cada uno de los temas, los contenidos multimediales, las actividades y las escalas de evaluación. Los módulos son montados utilizando la plataforma *eXeLearning*®.

1. 1 Contenidos del Programa de Estudios de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

Para este TFG se plantea usar solo un fragmento de la cronología de la Historia del Arte, ya que es un tema sumamente amplio para abordarlo en una capacitación, por ello, se usa solamente el tema de Historia del Arte Moderno, pues este relaciona con los

enfoques presentes en la matriz temática Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Desde un punto de vista cognitivo, la Historia del Arte Moderno se puede trabajar como eje vertical de octavo año y su énfasis en la abstracción, en noveno con el énfasis de conceptualización, proceso, desmaterialización y resemantización, en décimo año con énfasis en la apropiación y en undécimo año con modelos de apreciación y significación artística.

Se recomienda ver el Anexo 11: Matriz temática del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

1. 2 Metodología que facilite el aprendizaje

La metodología trabajada en la propuesta será una mezcla de diferentes metodologías. Primero, se usa como referencia la metodología Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, la cual se fundamenta en el aprendizaje por proyectos, por lo que las actividades, recursos didácticos y técnicos en la propuesta de capacitación virtual van a estar ligados para que el participante logre aprendizajes individuales y colectivos mediante la resolución de problemas abordados en el planteamiento y la construcción de proyectos.

Segundo, se usa de referencia la finalidad de toda capacitación, la cual es permitirle a quien se capacita, poder adquirir las competencias necesarias para desempeñar bien su trabajo, adquirir valores, o trabajar en equipo (García, 2011).

Tercero, se usa de referencia una metodología propia de la educación virtual, adaptable a las características personales de el/la estudiante, su forma de aprender y estilo de aprendizaje y donde, mediante el modelo virtual, el aprendizaje se vuelve significativo, metacognitivo y holístico, donde se abarque los campos del conocimiento,

comprensión, aplicación, síntesis, evaluación, habilidades, destrezas, valores y actitudes, y que mediante la virtualidad, se logre la construcción de un conocimiento total en el aprendiz (Vera, 2004).

Cuarto, se usa de referencia una metodología propia de la educación a distancia, tal como lo menciona Galindo (2000), haciendo referencia de a Delling (*Theories of distance education*), dentro de la educación a distancia se estructura una preparación didáctica y de materiales de enseñanza, que, junto con el apoyo de algún recurso tecnológico, el/la estudiante logra alcanzar los aprendizajes.

1. 3 Recursos tecnológicos que motiven al aprendizaje

Diseñar una propuesta de producto tecnológico sencilla y de fácil acceso para los/las docentes participantes, partiendo de que muchos no están muy familiarizados con la tecnología. Para ello, es importante tener presente una plataforma virtual la cual contenga toda la información referente a la capacitación, un espacio en el que se construya el aprendizaje y se pueda desarrollar cada módulo. Además, que esa plataforma contenga una serie de herramientas amigables en su manejo, uso y navegación, donde los contenidos multimediales ayuden a comprender los contenidos de diversas maneras, ya sea mediante información textual, imágenes, audiovisuales, audios, enlaces a sitios web, etc. Además, se debe tener presente que la plataforma contenga espacios para foros, espacios donde se puede enviar y recibir las propuestas desarrolladas por los/las participantes, sitios para la retroalimentación y para abarcar dudas, espacios para la convivencia y el diálogo.

1.4 Mediación pedagógica oportuna

El alcance de este TFG no incluye la implementación dentro de una plataforma en la que se puedan exportar los contenidos multimediales construidos con la

herramienta *eXeLearning*, así como una plataforma en la que se puedan abrir espacios para la comunicación entre los participantes y el tutor. Esto debido a que la propuesta como tal no se desarrollará dentro de este TFG, sino solo se hace una simulación en *eXeLearning* de cada uno de los módulos y de las actividades de la capacitación, se cuenta con la participación de expertos quienes exploran, revisan, analizan y recomiendan los aspectos necesarios de corregir para llegar a implementarla. En este apartado, se menciona la importancia que debe tener una mediación pedagógica oportuna, en donde la presencia tutorial debe ser fundamental para promover la interacción y la co-construcción del aprendizaje. Además, que sea capaz de ejecutar las siguientes funciones:

- Función orientadora: centrada sobre todo en aspectos afectivos y formativos.
- Función académica: enfocada en el ámbito cognitiva o del conocimiento.
- Función administrativa: representa una institución y debe orientar sobre aspectos propios de ese contexto particular, por lo que es esencial buscar estrategias para desarrollar el debate con temas anteriormente vistos (Casati, 2005; García Aretio, 2014).

1.5 Diseño visual de la propuesta

La propuesta diseñada en *eXeLearning* cuenta con un diseño visual con una gama de colores que, de acuerdo con Torres (2015), quien usa de referencia la clarificación que hace (Berry y Martín, 1994) en cuanto a la simbología de color para material didáctico digital, expresa serenidad, moderación, tranquilidad, energía y dinamismo, por lo que se eligieron gamas de colores cálidos y fríos.

2. Enfoque epistemológico de la propuesta

El enfoque epistemológico está basado en varias propuestas, entre ellas se encuentra la propuesta Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, la de capacitación, la educación virtual y educación de adultos y a distancia.

2.1. Enfoque desde el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía

Desde el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía se utilizan cuatro aspectos para construir la propuesta, entre ellos está el constructivismo, los conocimientos previos, la mediación y la evaluación.

- El constructivismo como forma para construir aprendizajes.

En el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía se plantea un enfoque basado en el constructivismo de manera que permita estimular el aprendizaje de los/las docentes participantes. Desde esta perspectiva, la propuesta de capacitación virtual en Historia del Arte Moderno plantea que mediante los contenidos multimediales, los/las participantes lleguen a plantearse sus propios análisis y conclusiones al final de cada una de las unidades trabajadas y, de esta manera, mediante el aprendizaje individual y grupal les ayude a construir propuestas de planeamiento didáctico, material didáctico y evaluativo para aplicarlo en clase.

- Los conocimientos previos y las experiencias como preámbulo para la construcción de nuevos conocimientos.

Con los conocimientos previos de el/la docente, así como con la actualización de información sobre los movimientos artísticos modernos que estará presente en los contenidos multimedia, se han planteado actividades las cuales inciten a los/las docentes

a construir conocimiento de forma individual o grupal y que a la vez sean futuras ideas para trabajarlas como propuestas de proyecto con sus estudiantes.

- Importancia de la mediación dentro del proceso de construcción del conocimiento.

La mediación y el acompañamiento son esenciales en la práctica docente, por lo tanto, en una capacitación virtual, el acompañamiento por parte de la tutoría es importante, ya que "el tutor tiene dos papeles decisivos: ofrecer *feed-back* y manejar y reforzar relaciones entre personas" (Casati, 2005, p.6).

- Una evaluación más formativa.

Para la evaluación con la cual los/las participantes serán evaluados se toma como guía la propuesta de evaluación que se presenta en el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Esta se enfoca en el conocimiento y manejo de los procesos, más que en la medición de los resultados finales (Ministerio de Educación Pública, 2009). La propuesta tecnológica pretende ayudar a actualizar o refrescar conocimientos en Historia del Arte Moderno, por lo tanto la propuesta no se enfoca en evaluar el dominio del tema, ni en la memorización de la información, sino enfocarse en la comprensión y la aplicación de los conocimientos adquiridos. Para ello se ha optado por una evaluación alternativa que permita:

Enfocarse en documentar el crecimiento del individuo en cierto tiempo, en lugar de comparar a los estudiantes entre sí. Enfatizar la fuerza de los estudiantes en lugar de las debilidades. Considerar los estilos de aprendizaje, las capacidades lingüísticas, las experiencias culturales y educativas y los niveles de estudio. (López y Hinojosa, 2000, p.1).

Dentro de la evaluación alternativa se propone que sea el mismo docente participante quien evalúe su avance, su participación, sus aportes, así como evaluar a sus compañeros y estos a él, por lo que los foros, los proyectos y el portafolio son alternativas con las cuales se puede aplicar la auto y la co-evaluación. Además de una evaluación alternativa enfocada en aspectos más formativos que sumativos, se plantea un porcentaje con el cual el/la docente debe aprobar la capacitación. Ese porcentaje está condicionado al desempeño de las actividades y asignaciones por desarrollar en cada módulo, por lo que cada participante deberá haber realizado un 70% de las actividades y asignaciones planteadas en la capacitación. En la tabla se ejemplifica el detalle de los porcentajes:

Tabla 21

Propuesta de evaluación para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Rubro a calificar	Porcentaje
Participación en foros	10 %
Asignaciones individuales	25 %
Portafolio	25 %
Proyecto grupal	40 %
Total	100 %

Fuente: Elaboración del investigador. 2016

2. 2. Enfoque desde la propuesta del modelo de capacitación

De acuerdo con García (2011), que usa como referencia a varios autores (Arias y Heredia, 2006; Chiavenato, 2007; Werther y Davis, 1998), propone un modelo en el que se pueden estructurar las etapas para una capacitación, entre ellas están:

2.2.1 Diagnóstico de las necesidades de capacitación

Cuando se pretende desarrollar una capacitación, se recomienda realizar un análisis para reconocer en qué áreas, departamentos o población se detecta alguna falla, o problema para poder solventarlo mediante el proceso de capacitación. Tomando en

cuenta este aspecto, para planificar una capacitación para docentes de Artes Plásticas se necesitó realizar el diagnóstico sobre la problemática detectada, la cual es la falta de profundización dada a la Historia del Arte para ser abordado desde el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

2.2.2 Desarrollo de planes y programas

Para la propuesta de capacitación virtual se trabaja un objetivo general en particular, el cual tiene como finalidad que el/la docente de secundaria de Artes Plásticas recuerde o refresque algunos conocimientos en Historia del Arte Moderno para que los pueda contextualizar y aplicar dentro de su propuesta de planeamiento para la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

2. 2.3 Impartición o ejecución de la capacitación

- Preparar el material didáctico. Lectura de libros, enciclopedias y artículos especializados, visualización de audiovisuales y sitios web sobre diferentes tópicos de la Historia del Arte Moderno.
- Disponer del equipo necesario. Diseño de materiales multimedios y de actividades interactivas y estimuladoras del aprendizaje.
- Contratar y/o acondicionar el lugar en donde se impartirá el curso. En este caso construir una propuesta en el software libre de *eXeLearning*™ para cada uno de los módulos de la capacitación.

2.3. Enfoque desde la propuesta de educación de adultos y a distancia

Desde la propuesta de educación de adultos se usa como referencia el aprendizaje a lo largo de toda la vida, que como menciona *el Informe Mundial sobre el aprendizaje y la educación de adultos de la UNESCO* se basa:

En una serie de oportunidades abiertas, flexibles y personalmente pertinentes para desarrollar el conocimiento y adquirir las competencias y actitudes que los adultos necesitan y quieren en todas las etapas de su vida. Esto implica ofrecer contextos y procesos de aprendizaje atractivo y pertinente para los adultos como ciudadanos activos en el trabajo, la familia, la vida comunitaria y, no menos importante, como personas autónomas que construyen y reconstruyen sus vidas en culturas, sociedades y economías complejas y rápidamente cambiantes. (UNESCO, 2010, p. 14).

Desde esta apreciación, la propuesta posee la característica de reforzar y refrescar conocimientos los cuales son manejados por los/las docentes y que con el nuevo programa puedan abordarlos desde diferentes enfoques, por lo que la actualización debe ser constante y permanente.

2.4. Enfoque desde la propuesta de educación virtual

Desde la propuesta de educación virtual se usa como referencia la estructura que indica Meza (2011) para mencionar las posibilidades del sistema de aprendizaje y enseñanza ligados a la educación virtual, esas posibilidades son:

- Posibilidad de Información. Trabajada mediante contenidos interactivos.
- Posibilidad de profundización. El contenido multimedial posee una serie de enlaces a sitios web para que el participante tenga la opción de profundizar en los temas desarrollados.
- Posibilidad de producción. Dar al participante la posibilidad de construir de forma individual o grupal propuestas o proyectos las cuales le sirvan en su labor como docente y que sean referencia para trabajarlo con sus estudiantes en el aula.

3. Definición funcional de la propuesta

La propuesta de capacitación virtual tiene requerimientos para guiar al participante en su navegación. Para ello, se usa como guía la propuesta de Marquès (2005) para la evaluación de Software Educativo, quien dice que la propuesta debe tener características pedagógicas-funcionales y características técnicas. A continuación, se muestra una tabla con los requerimientos de la propuesta.

Tabla 22

Requerimientos funcionales presentes en la propuesta de capacitación virtual

Facilidad de instalación y uso	Permita un fácil acceso al participante.
Versatilidad didáctica	Mostrar contenidos mediante material multimedial. Posibilidad de enlaces para profundizar en el tema Desarrollar actividades que induzcan a la construcción de aprendizaje colaborativo.
Diseño que sea atractivo y motivante	Mostrar un espacio virtual de aprendizaje sencillo, sin muchos botones o elementos que vayan a distraer o dar la idea de complejidad.
Adecuación a los destinatarios	Facilitar materiales que tomen en cuenta la capacidad de aprendizaje (lenguaje que se utilice, tipo de letra, profundidad de información, guías explicativas.)
Potencialidad de los recursos didácticos	Ofrecer introducciones a los temas, preguntas generadoras, resúmenes con aspectos relevantes de cada unidad, así como actividades y evaluaciones acordes con los temas.
Tutorización	Dar acompañamiento constante, motivación, abarcar dudas.
Enfoque aplicativo y creativo	Actividades en las que los/las docentes sean los que indaguen y desarrollen propuestas.
Calidad del entorno audiovisual	Ofrecer una plataforma y un material multimedia austero Todas las pantallas con el mismo tipo de letra. Las imágenes, diagramas, gráficos y audiovisuales con la mejor calidad y sonido.
Calidad y estructura de los contenidos	Estructurados y sólidos en relación a las temáticas. Con buena información y ejemplificaciones. Con párrafos breves para facilitar la lectura y la interrelación de los conceptos entre sí.
Estructura de navegación	Sencilla y clara, con un mapa de navegación donde el material multimedia esté bien estructurado.
Hipertextos	Con que faciliten la profundización en los contenidos.
Ejecución fiable	Ofrecer seguridad para que la velocidad y la visualización sean adecuadas.

Fuente: Basado en propuesta de Marquès (2005)

4. Tipo de propuesta

Existen varias clasificaciones que se le pueden dar a un software educativo; por un lado están las algorítmicas, heurísticas y las herramientas de la mente. En lo que respecta a las *Herramientas de la Mente o Mindtools*, Barriga y Andrade (2012), quienes citan a Jonnassen mencionan "que al momento de apropiarse la tecnología como insumo para la construcción de conocimiento, se fomentan capacidades intelectuales de orden superior, principalmente en el análisis y creación de la información (p. 116). Por lo que las Herramientas de la Mente funcionan como un entramado de pensamientos sobre un contenido. Es decir, hacen que el/la estudiante busque diversas maneras de pensar significativamente lo que sabe.

Con la definición anterior, la propuesta de producto tecnológico de este TFG se inserta dentro de la propuesta de Jonassen y sus Herramientas de la Mente, ya que el software educativo a utilizar propone la posibilidad de que el/la estudiante aplique y utilice herramientas tecnológicas mediadas por la red, por lo que puede usar desde la computadora, tablet o teléfono inteligente.

La propuesta tecnológica desarrollada para la solución al problema es una capacitación virtual, para ello se toma como referencia la estructuración que usa la UNED Costa Rica para los cursos virtuales, la cual consiste en:

Un tipo de oferta académica, donde todos los procesos para la enseñanza y el aprendizaje se llevan a cabo en el entorno virtual. Un curso de esta clase no solo utiliza las herramientas de comunicación y distribución de materiales que la plataforma provee, sino también, de las diferentes actividades de aprendizaje que se realizan bajo esa modalidad. (UNED Costa Rica, 2010, p. 28).

5. Objetivos de la propuesta

5.1 Objetivo general de la propuesta

Dentro de la problemática detectada se encuentra el dilema de cómo contribuir con el reforzamiento de conocimientos en los/las profesores(as) de Artes Plásticas en temáticas de Historia del Arte Moderno para ayudar a fortalecer el Programa Ética, Estética y Ciudadanía, por lo que se ha buscado una propuesta de solución que posee como objetivo:

Diseñar una propuesta de capacitación virtual en Historia del Arte Moderno, mediante una herramienta tecnológica, con la finalidad de dar apoyo en el desarrollo y contextualización del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

5.2 Objetivos específicos de la propuesta

Identificar las características formales, conceptuales y contextuales de las tendencias artísticas del Arte Moderno que más se asocien con los contenidos curriculares del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, para la construcción de la propuesta de capacitación.

Desarrollar una propuesta de capacitación virtual en Historia del Arte Moderno mediante un software multimedial, el cual contenga un planteamiento didáctico que facilite la construcción de conocimiento en los/las docentes de Artes Plásticas.

Validar la propuesta de capacitación virtual en Historia del Arte mediante un proceso de evaluación previa a la ejecución.

6. Estructura u organización de la propuesta

La propuesta de capacitación virtual en Historia del Arte Moderno está estructurada en diez módulos de trabajo. El primer módulo o módulo cero es para

presentación y exploración de la plataforma. En los módulos del uno al ocho se presentan los contenidos multimediales de cada tendencia artística, así como las actividades y las evaluaciones. El módulo nueve es la síntesis y cierre de la capacitación. A continuación, se presenta un organigrama general que muestra la distribución de todos los módulos que componen la capacitación virtual. Para ver el organigrama de cada uno de los módulos se recomienda ver: Anexo 12: Estructura del módulo 0. Presentación. Anexo 13: Estructura del módulo 1. El Fauvismo. Anexo 14: Estructura del módulo 2. El Expresionismo. Anexo 15: Estructura del módulo 3. El Cubismo. Anexo 16: Estructura del módulo 4. El Futurismo. Anexo 17: Estructura del módulo 5. Dadá y Surrealismo. Anexo 18: Estructura del módulo 6 Constructivismo, Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus. Anexo 19: Estructura del módulo 7. América Moderna. Anexo 20: Estructura del módulo 8. Costa Rica Moderna. Anexo 21: Estructura del módulo 9. Reflexiones.

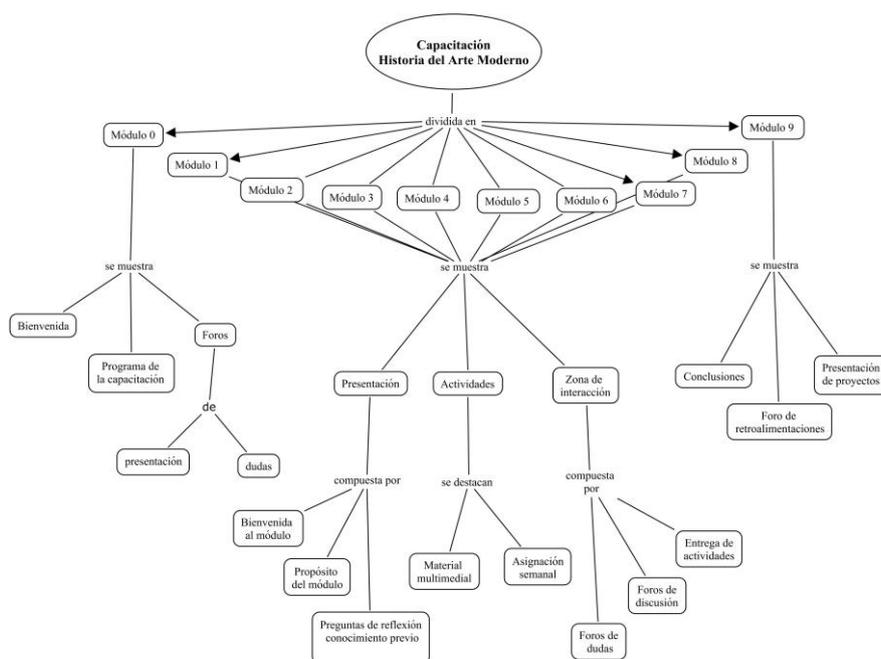


Figura 2
Estructuración general de la capacitación virtual
 Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

7. Gestión de riesgos

La estrategia utilizada para prever posibles riesgos, tanto del proyecto escrito como en el producto tecnológico ha sido respaldar la información en dispositivos móviles de almacenamiento USB (llave USB y disco duro extraíble), respaldarlo en otra computadora.

Tabla 23

Gestión de riesgos para el Trabajo Final de Graduación

Riesgo	Causas	Probabilidad de ocurrencia (alta, media, baja)	Acción para prevenir o mitigar el riesgo
Pérdida de información del TFG.	Daño en el disco duro. Pérdida de la unidad USB. Virus.	Alta	Guardar la última versión del TFG en los dispositivos USB. No eliminar las versiones anteriores del TFG.
Pérdida de imágenes y contenido textual para la construcción de multimedia en <i>eXeLearning</i>	Daño en el disco duro. Pérdida de la unidad USB. Virus.	Alta	Carpeta con las imágenes a utilizar en la realización de los <i>eXeLearning</i> y guardarlos en dispositivos USB.
Pérdida de contenidos multimediales realizados en <i>eXeLearning</i>	Daño en el disco duro. Pérdida de la unidad USB. Virus.	Alta	Carpeta con los contenidos multimediales y guardarlos en dispositivos USB.
Daño en la computadora	Daño en el disco duro. Pérdida de la unidad USB. Virus.	Alta	Tener respaldado de la información y trabajar en una segunda computadora.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

8. Recursos y presupuesto

Los recursos usados para trabajar la propuesta tecnológica han sido dos software, *eXeLearning* y *apps* para la ejecución de actividades. En lo que respecta a

recursos humanos por necesitar, hasta el momento, no hay pues la propuesta se ha desarrollado únicamente con el *eXeLearning*. Tal como se había explicado anteriormente, la implementación de la misma no se va a desarrollar por lo que no se ocupa la coordinación de personas quienes colaboren con la apertura de un espacio en alguna plataforma para subir los contenidos desarrollados en *eXeLearning*.

- *eXeLearning*.

En su sitio web plantea que se trata de una herramienta de autor de código abierto para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos web. Los recursos elaborados con *eXeLearning* pueden exportarse en diferentes formatos: IMS, SCORM 1, también como páginas web navegables.

eXeLearning, según Cubero (2008), “es un programa "gratuito" "multiplataforma" que puede hacerse funcionar en los habituales tipos de ordenador y sistemas operativos” (p.3), ofreciendo diversas posibilidades de presentar contenidos de forma sencilla e interactiva. Con *eXeLearning* los contenidos pueden estar compuestos por texto, imágenes, videos, URL (enlaces que llevan a otros sitios web para profundizar en los contenidos). Además, los contenidos se estructuran de manera que el/la estudiante pueda llevar un orden del tema, así como la facilidad de un índice de temas. Dentro de las herramientas que posee *eXeLearning* se encuentran los *idevices*, que son los elementos o módulos donde se construyen los objetos de aprendizaje. Estos módulos o unidades permiten añadir contenidos teóricos, prácticos, multimedia, evaluativos, entre otros, con los que el/la estudiante se basará para alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados. Las diversas herramientas que ofrece el *eXeLearning* como software para la creación de contenidos multimediales, se vuelven un insumo destacado, en el sentido que ofrece al estudiante una gran cantidad de recursos para la

interactividad y diversas perspectivas (visuales, textuales, audiovisuales, auditivas) para abordar los contenidos.

- *Apps* para la ejecución de actividades

El aprendizaje móvil implica mucho más que simplemente incorporar nuevas tecnologías a las actuales estrategias pedagógicas; requiere de un cambio de paradigma educativo que promete modificar radicalmente la manera de aprender de los alumnos. Se tiende a considerar los dispositivos móviles como una distracción del aprendizaje debido a que los adultos no están tomando parte en formalizar el proceso. Los adultos no están participando en dar forma a la clase de influencia que estos dispositivos podrían tener. Al aceptar los dispositivos móviles en nuestras aulas, potenciamos a los alumnos en el proceso de aprendizaje. (Robledo, 2012, p.4).

Como parte de las actividades por desarrollar en los diferentes módulos de la capacitación virtual se han usado diferentes *apps* de descarga libre para dispositivos móviles, específicamente teléfonos inteligentes, donde los/las participantes puedan descargar la aplicación para explorarla y utilizarla en la construcción de propuestas artísticas. Así, los docentes se van familiarizando con algunas herramientas tecnológicas las cuales le puedan servir para desarrollar algún proyecto con sus estudiantes. Con esto se pretende, de alguna manera, persuadir a los/las docentes sobre la facilidad de integrar la tecnología en la educación a través del uso de dispositivos móviles. Herramientas que ayudan a potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de fortificar el aprendizaje permanente, la creación y recreación del conocimiento en la red, motivan la creatividad, facilitan los procesos de comunicación horizontal y bidireccional (Villalonga y Lazo, 2015).

Para este TFG se recomienda usar algunas *apps*, pero queda en total libertad del docente usar aplicaciones similares, ya que dentro de los centenares de aplicaciones

existentes, muchas se pueden descargar de forma gratuita y hay numerosas con los mismos fines. Entre las *apps* utilizadas están aquellas que poseen el objetivo de manipular imágenes fotográficas mediante diversos filtros, y efectos, también como aplicaciones para la grabación y edición de video.

9. Desarrollo de la propuesta, fases de desarrollo

Para el desarrollo de las fases de la propuesta tecnológica de capacitación virtual se ha utilizado una metodología propia de los cursos virtuales, compuesto por el diseño curricular de la propuesta, el guion didáctico de la propuesta, un guion didáctico del multimedia y el interfaz del multimedia.

9.1 Diseño curricular de la propuesta

En esta etapa se organiza el proceso educativo de forma planificada y coherente con los contenidos, objetivos, actividades y evaluaciones para lograr un aprendizaje planificado en cada uno de los módulos semanales de la capacitación. A continuación, se muestra la estructura curricular en la cual va a estar basada la capacitación.

Tabla 24

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Componentes	Descripción
Nombre de la capacitación.	Capacitación virtual en Historia del Arte Moderno para actualizar información que facilite el abordaje del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Semanas de duración.	10 semanas.
Propósito general de la capacitación.	Capacitar a docentes de Artes Plásticas en temáticas y contenidos de Historia del Arte Moderno para ayudarles a reforzar conocimientos, proporcionándoles diversas herramientas metodológicas y tecnológicas. De este modo, el aprendizaje adquirido por los/las docentes funcione como un insumo que les facilite la implementación, aplicación y contextualización del Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía en aula.
Descripción del público meta.	La capacitación está destinada a docentes de Artes Plásticas de secundaria, de género mixto, en condiciones laborales de interinato o con propiedad. Los/las participantes deben tener computadora, así como un buen acceso a internet y conocimiento básico de programas computacionales, así como algún dispositivo móvil como tableta o teléfono inteligente. Además, poseer disponibilidad para realizar las asignaciones y actitud positiva, colaborativa y tolerante para el trabajo a desarrollar a través de la virtualidad.
Motivo por el que se ofrece la capacitación.	Se ofrece la capacitación con la finalidad de ayudar a actualizar a los/las docentes de Artes Plásticas en contenidos de Historia del Arte Moderno, temática que aún hace falta ahondar dentro del Programa de Estudios.
Motivo por el cual es relevante la capacitación para el público meta.	La capacitación se vuelve relevante para la población meta por las siguientes razones: Ayuda a reforzar y ampliar conocimiento en los/las docentes, en temáticas de arte moderno europeo, latinoamericano y costarricense. Ayuda a promover en el docente actividades enfocadas en la Historia del Arte Moderno y su aplicabilidad de modo crítico y contextualizado. Promueve la creación de estrategias de mediación pedagógica donde se incluya la tecnología como medio que ayude a facilitar la construcción de aprendizaje. Propone un aprendizaje colaborativo entre los/las participantes, lo cual impulsaría la incursión de actividades y proyectos colaborativos. Construcción de material didáctico para ser implementado y desarrollado con los estudiantes. Intercambio de experiencias y material con docentes de todo el país.
Número de participantes.	Mínimo de participantes: 15 Máximo de participantes: 25

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Componentes	Descripción
Conocimientos previos.	Los/las participantes deben poseer conocimientos previos en: Metodología y evaluación de los aprendizajes dentro del Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía. Historia del Arte Moderno europeo, latinoamericano y costarricense. Manejo básico de internet: navegación, búsqueda y descarga de documentos. El manejo de software básico. <i>Microsoft Office</i> ©. Descarga y montaje de software libres en teléfonos inteligentes. Manejo y uso de correo electrónico.
Horas de estudio semanal.	8 horas de estudio semanales que el participante divide en leer la información de los módulos y realizar las actividades.
Valores.	Respeto a sí mismo, a los demás y al espacio de aprendizaje. Tolerancia a las ideologías, valores, cuestionamientos de los demás participantes. Respeto a las diferencias individuales, de género, étnico y cultural. Solidaridad y cooperación con los participantes.
Criterios para la aprobación de la capacitación.	Para aprobar la capacitación el participante debe participar en las actividades individuales y grupales que se desarrollen en cada una de las unidades. Entre las actividades están: Portafolio personal Foros Aportes individuales y grupales Proyecto Tareas cortas: Síntesis e informes cortos.
Número de tutores que apoyan a los participantes.	Una persona encargada de la logística para la certificación y validez del curso en el Servicio Civil. Un técnico en informática que colabore con el mantenimiento de la plataforma. Un(a) tutor(a) que guíe y oriente la labor a desarrollar, así como la elaboración de las actividades de mediación. Profesional en Historia del Arte que oriente y recomiende los aspectos relevantes y la bibliografía recomendada para el curso. Un(a) filólogo(a) para que revise la redacción, ortografía y demás aspectos relacionados con la presentación de los textos.
Certificado de participación.	Se entregará un certificado de aprovechamiento por 80 horas y reconocido por el Servicio Civil.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 0	Conociéndonos	Comparte intereses, expectativas, experiencias laborales y personales mediante la exploración de la plataforma de aprendizaje.	Programa de la capacitación en Historia del Arte Moderno	Exploración de la plataforma. Lectura y análisis del programa. Creación de propuesta de presentación personal. Participación en el foro de participación. Participación en foro de dudas.	A través de la plataforma se facilita el espacio de los foros.	Creación de propuesta de presentación personal. Participación en los foros.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 1	El Fauvismo	Reconoce las características formales y conceptuales del fauvismo para la construcción y aplicación de actividades de mediación pedagógica, aplicando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá por desempeñar en el contexto del aula.	Origen del Fauvismo. Influencias del Fauvismo. Características formales del Fauvismo. Principales representantes. Desenlace del Fauvismo. Conclusiones.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la asignación. Participación en los foros. Construcción de portafolio personal.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 2	El Expresionismo	Reconoce y diferencia las características formales y conceptuales de los expresionistas (Die Brücke y El Der Blau Reiter) para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, aplicando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá por desempeñar en el contexto del aula.	Contexto socio-político del expresionismo. Referencias artísticas. Características formales. Agrupaciones: El Die Brücke y sus representantes. El Der Blau Reiter y sus representantes. Expresionistas no alemanes. Cine expresionista. Conclusiones.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la Asignación. Participación en los foros. Construcción de portafolio personal.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana3	El Cubismo	Reconoce y diferencia las características formales y conceptuales del cubismo, sus etapas de síntesis y abstracción formal para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá por desempeñar en el contexto del aula.	El cubismo: contexto. Influencias artísticas. Características. Etapas del cubismo: cezanniano, hermético y sintético. El Collage. Principales exponentes. Conclusiones.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la asignación. Participación en los foros. Construcción de portafolio personal.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 4	El Futurismo	Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales del futurismo sus ideas de movimiento, velocidad y simultaneidad para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá por desempeñar en el contexto del aula.	Contexto en el que se desarrolla. Manifiestos Características del futurismo. Principales exponentes. Conclusiones	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la asignación. Participación en los foros. Construcción de portafolio personal.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana: 5	Dadá y Surrealismo	Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias dadaísta y surrealista, sus ideas de ruptura, azar, improvisación, gesto, automatismo y lo onírico para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	El dadaísmo: Origen Pensamiento de ruptura. Manifiesto. Técnicas dadaístas. Principales representantes. Surrealismo: Origen. Manifiesto. El automatismo e inconsciente. Técnicas surrealistas. Principales representantes. Conclusiones.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la asignación. Participación en los foros. Construcción de portafolio personal. Construcción de proyecto.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 6	Constructivismo Ruso. Suprematismo. De Stijl. La Bauhaus	Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias abstracto-geométricas del Constructivismo Ruso, el Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus, sus ideas de la no representatividad figurativa y su relación con el contexto cotidiano para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá por desempeñar en el contexto del aula.	Constructivismo Características. Un nuevo arte para una nueva sociedad. Suprematismo. Manifiesto. Principales representantes. Conclusiones. De Stijl. Influencias. Ideología. Principales representantes. La Bauhaus. Ideologías e influencias. Conclusiones. Bauhaus Weimar. Bauhaus Dessau. Bauhaus Berlin. Conclusiones.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignación.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la asignación. Participación en los foros. Construcción de portafolio personal. Construcción de proyecto.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 7	América Latina y lo moderno	Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias modernas latinoamericanas, sus ideas, sus orígenes y fusiones para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	<p>Precursores: Andrés Santa María, Saturnino Hernán, Dr. Alt, Francisco Goitía, Armando Reveron, Pedro Figari.</p> <p>Modernismo en Latinoamérica. Semana de Arte Moderno de Sao Paulo.</p> <p>Principales representantes. Antropofagia. Tarsila do Amaral.</p> <p>La fundación de la revista Martín Fierro.</p> <p>El caso de Cuba.</p> <p>El Muralismo Mexicano. Principales representantes.</p> <p>Surrealismo latinoamericano. Principales representantes.</p> <p>Arte Constructivista.</p> <p>Conclusiones.</p>	<p>Lectura de la información subida a la plataforma virtual.</p> <p>Revisión de material multimedia.</p> <p>Asignaciones.</p>	<p>A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.</p>	<p>Entrega de la asignación.</p> <p>Participación en los foros.</p> <p>Construcción de portafolio personal.</p> <p>Construcción de proyecto.</p>

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 8	Costa Rica Moderna	Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales del arte moderno costarricense, sus ideas, influencias y fusiones para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá por desempeñar en el contexto del aula.	Nueva Sensibilidad. Características. Álbum de grabados de 1934. Principales representantes. Conclusiones.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros y entrega de asignación.	Entrega de la asignación. Participación en los foros. Entrega de portafolio personal. Entrega de proyecto.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

Tabla 24 (continuación)

Diseño curricular de la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno

Módulo	Nombre	Propósito	Contenidos	Actividades	Medios	Evaluación
Semana 9	Reflexiones	Comparte experiencias, conclusiones y reflexiones sobre la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno.	Conclusiones sobre la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno.	Lectura de la información subida a la plataforma virtual. Revisión de material multimedia. Asignaciones.	A través de la plataforma se facilitan contenidos multimedia, espacios para foros.	Entrega de la asignación. Participación en los foros.

Fuente: Elaboración del investigador (2016), basado en la propuesta de Galán (2006)

9. 2 Guion didáctico del multimedia

Un guion didáctico se caracteriza, según Galán (2006) por "su interactividad, que conduce a un nuevo tipo de narrativa donde tanto el comunicador o autor como el espectador o receptor son responsables del proceso comunicativo" (p.9). Por lo tanto, el guion didáctico une en una sola tecnología multiplicidad de elementos: imagen, video, sonido, texto, que hacen que la unión de esos elementos creen un nuevo lenguaje en el que el/la participante puede interactuar. Muchos de los contenidos usados en la construcción de los *eXeLearning* poseen referencias de libros, enciclopedias, artículos especializados, videos educativos y el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

El guion didáctico de la propuesta se compone de una estructura compuesta por el nombre del módulo, propósito, contenidos por pantalla, elementos multimediales y elementos didácticos. Se recomienda ver el guion didáctico de la propuesta en los siguientes anexos: Anexo 22: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en

Historia del Arte Moderno. Módulo 0: Conociéndonos. Anexo 23: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 1: El Fauvismo. Anexo 24: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 2: El Expresionismo. Anexo 25: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 3: El Cubismo. Anexo 26: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 4: El Futurismo. Anexo 27: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 5: Dadaísmo y Surrealismo. Anexo 28: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 6: El Constructivismo, Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus. Anexo 29: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 7: América Moderna. Anexo 30: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 7: Costa Rica Moderna. Anexo 31: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 9: Reflexiones.

9.3 Interfaz de la propuesta

La interfaz gráfica es el “espacio” o “superficie” que conecta o articula la interacción entre el ser humano (usuario) con el artefacto (computadora) y el objetivo de una acción (enseñanza-aprendizaje). El objetivo de la interfaz gráfica es volver accesible el contenido comunicativo de la información. Por lo que juega un papel muy importante ya que es a través de ella que se logran o no los niveles de interacción: el primer nivel y más básico que es proporcionar al usuario la sensación de estar orientado y cómodo, es decir que disfrute del recorrido, disfrute de las imágenes y conozca los diferentes medios que puedan estar integrados sin sentirse angustiado; el segundo nivel que sienta que tiene el control sobre las decisiones que va tomando y que estas decisiones, además, son tomadas de manera reflexiva; el tercer y último nivel es que la interfaz gráfica le proporcione de forma transparente al manejo del multimedia

una experiencia de aprendizaje significativa con la cual sea capaz de construir el conocimiento de acuerdo a sus necesidades y a su propio ritmo, utilizando todos los medios y alternativas incluidas en el proyecto. (Rodríguez, 2005, pp. 2- 3).

Entre los elementos del interfaz de la propuesta están: la metáfora pedagógica, la vitalidad, el uso del color y el mapa de navegación.

9.3.1 Metáfora pedagógica

El uso de metáforas en proyectos multimedia con fines educativos debe tener como finalidad facilitar y acelerar el aprendizaje de un proyecto. Es muy útil hacer uso de metáforas cuando se trata de enseñar procesos complicados que requieren de muchas instrucciones, donde lo más sencillo es ubicar al usuario en experiencias similares a su realidad o entorno. (Rodríguez, 2005, p.5).

Para la propuesta de capacitación en Historia del Arte Moderno se trabaja una metáfora pedagógica para cada uno de los módulos, en ellas se muestran personajes característicos de cada uno de los movimientos artísticos a estudiar interactuando entre sí, con el fin de introducir al participante visualmente con los contenidos por desarrollar durante cada módulo. De acuerdo con Rodríguez (2005), quien menciona a Villa (2004), las metáforas pedagógicas deben ser: consistentes y coherentes a lo largo del producto, auto explicativas, que no necesiten instrucciones, y precisas, para no dar al usuario información innecesaria.

Para la propuesta de capacitación virtual, la metáfora se aplica como apoyo visual basado en elementos gráficos familiares, para ello se usan, en cada uno de los módulos, imágenes de obras artísticas reconocidas interactuando entre sí, con la finalidad de que el usuario, al ver la analogías de imágenes, pueda reconocer la

tendencia o movimiento artístico por abordar en cada uno de los módulos. A continuación, se presentan las metáforas pedagógicas utilizadas para cada módulo.

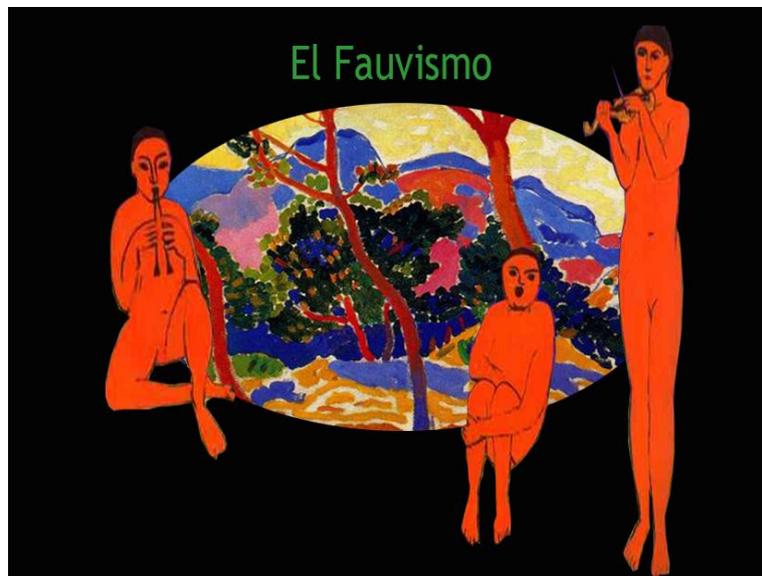


Figura 3
Metáfora pedagógica del módulo 1
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)



Figura 4
Metáfora pedagógica del módulo 2
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

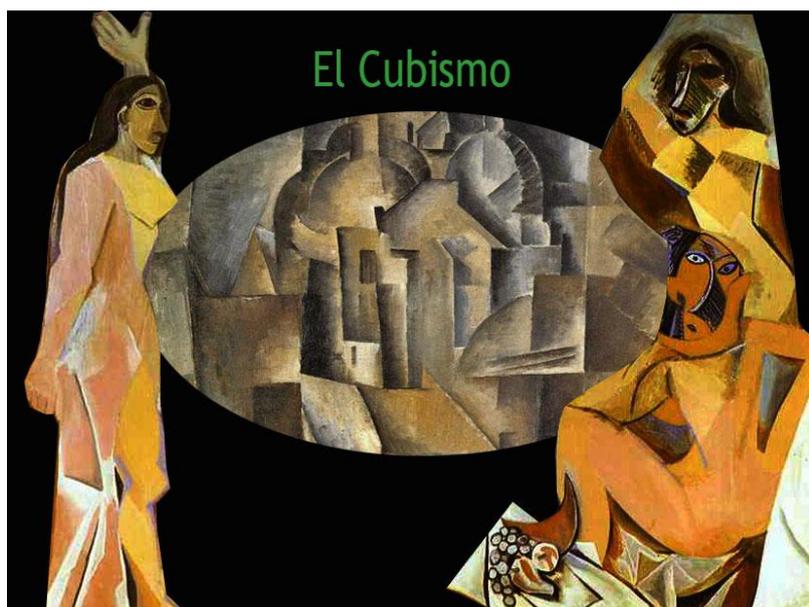


Figura 5
Metáfora pedagógica del módulo3
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)



Figura 6
Metáfora pedagógica del módulo4
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)



Figura 7
Metáfora pedagógica del módulo5
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)



Figura 8
Metáfora pedagógica del módulo6
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

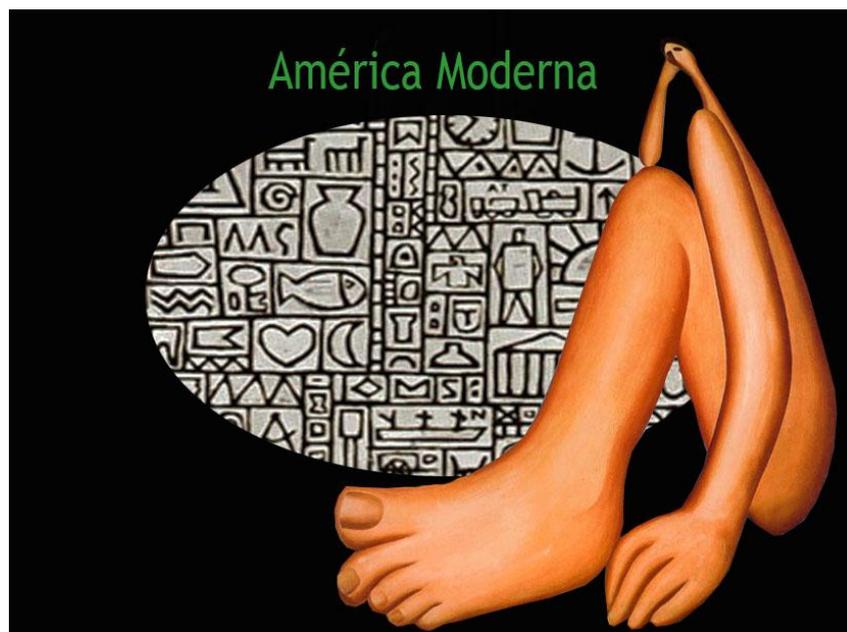


Figura 9
Metáfora pedagógica del módulo 7
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

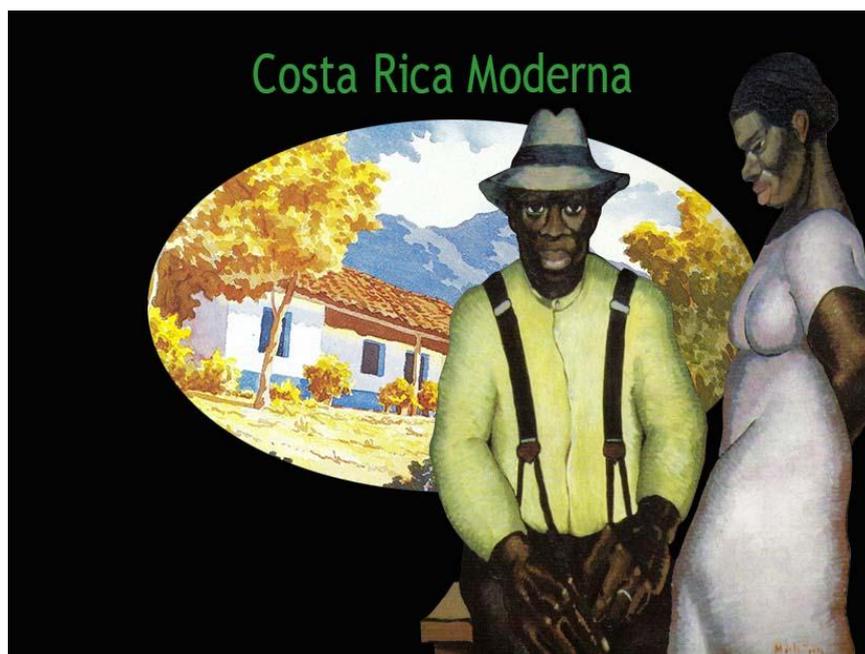


Figura 10
Metáfora pedagógica del módulo 8
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

9.3.2 La vitalidad.

La vitalidad en el multimedia se incorpora mediante la alternancia de texto, imágenes de ejemplificación, textos en negrita para resaltar palabras claves, color del fondo contrastante con el color del texto y demás elementos los cuales le dan vida al multimedia, así como provocar ese interés del usuario de internarse en ese universo nuevo.

9.3.3 El uso del color

Los colores seleccionados para la confección del multimedia están pensados en colores que generen tranquilidad, serenidad, armonía. Para lograrlo, se usa una gama de colores cálidos y fríos, que según Torres (2015), usando de referencia la tabla de Berry y Martín (1994), son colores moderados, tranquilos y enérgicos. No se usan colores cálidos o fríos puros, sino que hayan sido mezclados con blanco y de este modo generar tonalidades más atenuadas, lo cual no distorsiona la lectura. Entre los colores sobresalen un leve verde turquesa para el fondo, negro en el texto para contrastar con el fondo, colores naranjas y verdes para resaltar conceptos.

9.3.5 Mapa de navegación

Las aplicaciones multimediales deben seguir un método de navegación, el cual es uno de los instrumentos que permiten la interactividad; es decir que el usuario posea la facilidad de recorrer desde la pantalla inicial hasta la final, así como todas y cada una de las páginas del multimedia.

Para Rodríguez (2005), es importante hacer la navegación fácil e intuitiva, la cual permita al usuario sentirse ubicado, saber dónde está, dónde ha estado y a dónde

quiere ir; para que pueda concentrarse en el contenido y no sienta confusión o frustración.

Para la propuesta de capacitación en Historia del Arte Moderno se ha manejado un mapa de navegación jerárquico, donde el usuario puede navegar por múltiples secuencias lineales, donde cada secuencia parte de una pantalla y acaba en otra que a su vez se ramifica, lo que posibilita el desarrollo de variados itinerarios. En el anexo 23 se encuentran los mapas de navegación de cada uno de los módulos.

10. Cronograma de desarrollo de la propuesta

El cronograma del proyecto se basó en una serie de pasos. Se inicia con la estructura conceptual y luego con la estructura técnica la cual se compone en módulos, divididos en contenidos, actividades y tiempo de duración. A continuación, se muestran dos tablas. La primera es la estructura en la que se basa el cronograma y la segunda el cronograma del proyecto y su duración en la construcción de cada módulo.

Tabla 25

Estructura en la que se basa el cronograma

Contenido	Actividad
Propuesta conceptual	
Tenencias de Arte Moderno	Búsqueda de las tendencias de Arte Moderno que más se relacionan con el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.
Selección de las tendencias de Arte Moderno.	Búsqueda de información en enciclopedias de Historia del Arte, y libros especializados. Seleccionar la información en características, influencias, ubicación en espacio-tiempo, principales representantes de cada una de las tendencias de Arte Moderno. Digitalar la información textual, buscar y descargar las imágenes representativas de cada una de las tendencias de Arte Moderno. Buscar y guardar los enlaces de videos y páginas web relacionadas con las tendencias de Arte Moderno.
Relación de las tendencias con las Apps y programas recomendados.	Búsqueda y proceso de pruebas de diversas apps y programas que se relacionen con características de las tendencias de Arte Moderno.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Tabla 25 (continuación)

Estructura en la que se basa el cronograma

Contenido	Actividad
Propuesta técnica	
Introducción	Metáfora pedagógica. Bienvenida.
Contenido multimedia	Introducción. Origen de la tendencia. Influencias. Características. Representantes. Desenlace. Conclusión.
Actividades	Búsqueda de imágenes. Fotomontaje de imágenes. Búsqueda de información en enciclopedias de Historia del Arte, y libros especializados. Búsqueda de imágenes y videos pertenecientes a la tendencia. Montaje en <i>eXeLearning</i> ™.
	Búsqueda y utilización de software. Creación de tutorial para uso de software.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Tabla 26
Cronograma de la propuesta

Módulo	Tiempo de duración
Módulo 0: Conociéndonos	Setiembre 2015
Módulo 1: El Fauvismo	Setiembre y octubre 2015
Módulo 2: El Expresionismo	Noviembre y diciembre 2015
Módulo 3: El Cubismo	Enero y febrero 2016
Módulo 4: El Futurismo	Marzo y abril 2016
Módulo 5: Dadá y Surrealismo	Mayo y junio 2016
Módulo 6: Constructivismo, De Stijl, la Bauhaus	Julio y agosto 2016
Módulo 7: América Moderna	Setiembre y octubre 2016
Módulo 8: Costa Rica Moderna	Noviembre y diciembre 2016
Módulo 9	Enero 2017

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

CAPÍTULO VI: DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA

La propuesta de solución al problema consiste en una capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Su desarrollo se divide en dos secciones, la primera es la parte conceptual y la segunda, la parte de diseño del producto.

En la parte conceptual se desarrollan una serie de actividades que van desde buscar y enlistar las tendencias de Arte Moderno por su ubicación cronológica, posteriormente consultar libros, enciclopedias de Historias del Arte, así como artículos de revista y videos especializados. Una vez que se recopila la información se comienza a sintetizar y a clasificar en características formales y conceptuales de la tendencia, ubicación espacio-tiempo, influencias, artistas representativos. Una vez que la información se recopila se inicia con la búsqueda y descarga de imágenes de obras de los artistas que formaron parte de cada una de las tendencias. También, se realiza una serie de material complementario como mapas conceptuales e imágenes comparativas. Una vez con la información lista, se procede a realizar las actividades y a buscar las *apps* y los programas que se sugieren, así como las rúbricas de evaluación; por último se inicia con el montaje de la propuesta en *eXeLearning*™.

Para la parte del diseño del producto, se usa la herramienta de *eXeLearning*™ para construir los contenidos interactivos. Por tanto la descripción del producto toma en consideración aspectos que van desde la metáfora pedagógica, la introducción o bienvenida a cada uno de los módulos, los contenidos multimediales y actividades.

A continuación se muestran algunas figuras que muestran las distribución de cada uno de los módulos del *eXeLearning*™.

Se inicia con la introducción a los módulos con su respectiva metáfora pedagógica.



Figura 11
Metáfora pedagógica de uno de los módulos
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Posteriormente se continúa con la bienvenida al módulo.

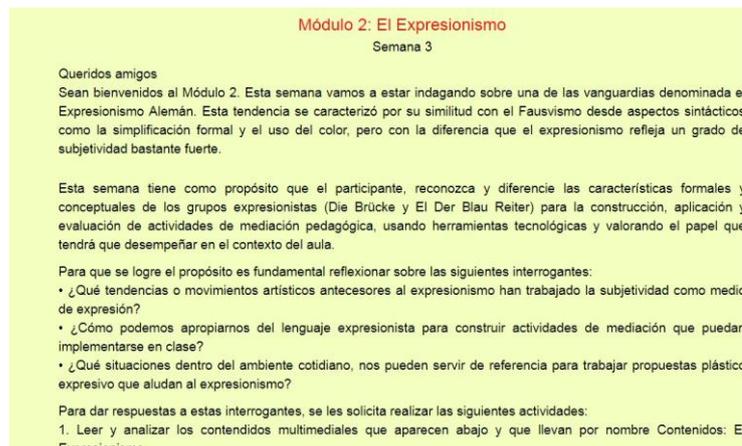


Figura 12
Bienvenida a uno de los módulos
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Luego van las preguntas de conocimiento previo.

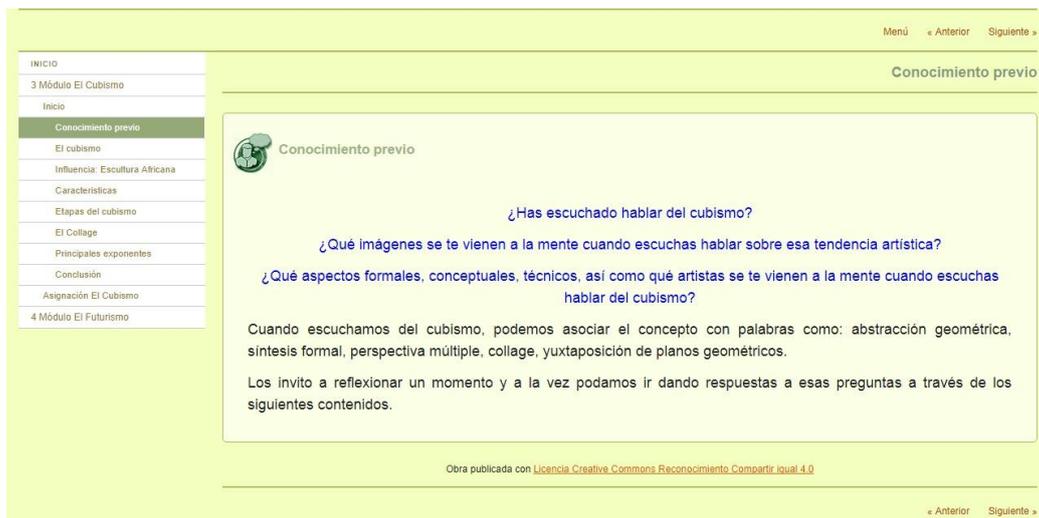


Figura 13
Preguntas de conocimiento previo de los módulos
 Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Posteriormente se continúa con los contenidos multimediales de cada uno de los módulos.

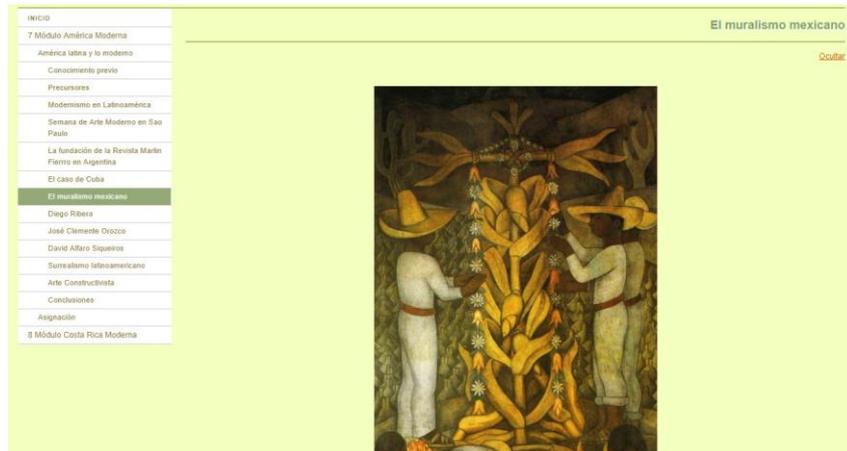


Figura 14
Contenidos multimediales de los módulos
 Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Y por último las actividades de cada uno de los módulos.



Queridos amigos:

Después de estudiar el contenido multimedia de esta semana los invito a realizar la asignación la cual consiste en diseñar una propuesta de apropiación usando como referencia seis obras del arte Moderno Latinoamericano, para esta actividad se les da las siguientes instrucciones:

1. De las propuestas artísticas presentes en el contenido multimedial seleccione seis obras que le hayan llamado la atención y las descargas en el dispositivo móvil.
2. Descargar la aplicación para Sistema Operativo Android llamado Cut + mix studio y Blendmix, o algún app similar para recortar imágenes y hacer fotomontajes imágenes.
3. Corte con el programa Cut + mix studio el elemento o personaje principal de cada una de la obras.
4. Realice con la aplicación Blendmix los montajes para contextualizar las obras.

Figura 15
 Contenidos multimediales de los módulos
 Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

A continuación, se describe cada uno de los módulos. La siguiente tabla pertenece al módulo 0, la cual lleva por nombre Conociéndonos.

Tabla 27
 Descripción del diseño del módulo 0, Conociéndonos

Introducción	Contenido	Actividades	Foros
Bienvenida: Bienvenida al módulo. Propósito de la capacitación.	Programa de la capacitación.	Entre las actividades planteadas se encuentran: Leer el programa de la capacitación. Explorar la plataforma. Realizar una presentación describiendo al participante.	Foro de dudas. Foro de asignación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 1: El Fauvismo, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 1, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 28

Descripción del diseño del módulo 1: El Fauvismo

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de dos obras fauvistas: <i>La música</i> (1910), de Henri Matisse y <i>Tres árboles</i> (1906) de André Derain. Bienvenida: Bienvenida al módulo. Breve explicación de lo que va a tratar el movimiento artístico a estudiar. Tres preguntas generadoras	Se muestra un menú compuesto por: Introducción, Origen de la tendencia, influencias, características, principales representantes, desenlace del fauvismo y conclusión.	Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales. Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>Prisma</i> . Realizar y entregar la asignación referente al Fauvismo.	Foro de dudas. Foro de asignación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 2: El Expresionismo, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 2, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 29

Descripción del diseño del módulo 2: El Expresionismo

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
<p>Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de dos obras expresionistas: <i>Wally en blusa roja con rodillas en alto</i> (1913) de Egon Schiele y <i>Árabe I</i> (Cementerio) (1909) de Wassily Kandinsky.</p> <p>Bienvenida: Bienvenida al módulo.</p> <p>Breve explicación de lo que va a tratar el movimiento artístico a estudiar.</p> <p>Tres preguntas generadoras</p>	<p>Se muestra un menú compuesto por: Introducción, contexto socio político, influencias, características, agrupaciones, principales representantes, expresionistas no alemanes, el cine expresionista, conclusión.</p>	<p>Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales. Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>Sketch guru</i>. Realizar y entregar la asignación referente al Expresionismo.</p>	<p>Foro de dudas. Foro de asignación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 3: El Cubismo, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 3, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 30

Descripción del diseño del módulo 3: El Cubismo

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
<p>Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de dos obras cubistas: <i>Las señoritas de Avignon</i> (1907), de Pablo Picasso y <i>Le Sacre coeur</i> (1909) de George Braque.</p> <p>Bienvenida: bienvenida al módulo.</p> <p>Breve explicación de lo que va a tratar el movimiento artístico a estudiar. Tres preguntas generadoras.</p>	<p>Se muestra un menú compuesto por: Introducción, influencias, características, etapas, el collage, principales exponentes y conclusión.</p>	<p>Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales.</p> <p>Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>Triangulate it</i>.</p> <p>Realizar y entregar la asignación referente al Cubismo.</p>	<p>Foro de dudas.</p> <p>Foro de asignación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 4: El Futurismo, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 3, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 31

Descripción del diseño del módulo 4: El Futurismo

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
<p>Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de dos obras futuristas: <i>Formas únicas de continuidad en el espacio</i> (1913), de Umberto Boccioni, y una obra de Giacomo Balla. Bienvenida: bienvenida al módulo. Breve explicación de lo que va a tratar el movimiento artístico a estudiar. Tres preguntas generadoras.</p>	<p>Se muestra un menú compuesto por: El futurismo, el manifiesto futurista, manifiesto a los pintores futuristas, influencias, estética de la velocidad, características de la tendencia, principales representantes y conclusión.</p>	<p>Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales. Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>Stopmotionmaker</i>. Realizar y entregar la asignación referente al Futurismo.</p>	<p>Foro de dudas. Foro de asignación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 5: Dadá y Surrealismo, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 3, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 32

Descripción del diseño del módulo 5: *Dadá y Surrealismo*

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de tres obras, una dadaísta y dos surrealista: <i>La Fuente</i> (1917), de Marcel Duchamp, <i>La persistencia de la memoria</i> (1931), de Salvador Dalí y <i>Todavía y siempre</i> (1942), de Yves Tanguy. Bienvenida: Bienvenida al módulo. Breve explicación del movimiento artístico a estudiar. Tres preguntas generadoras.	Se muestran dos menús compuestos. El primero es sobre el Dadaísmo y contempla: origen, pensamiento de ruptura, manifiesto Dadá, técnicas dadaístas, principales representantes y conclusión. El segundo es sobre el Surrealismo y contempla: el manifiesto surrealista, automatismo e inconsciente, antecedentes, técnicas surrealistas, principales representantes, desenlace y conclusión.	Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales. Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>BlendMix</i> . Realizar y entregar la asignación referente al Dadá y Surrealismo.	Se encuentran dos foros: Foro de dudas. Foro de asignación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 6: Constructivismo, De Stijl, la Bauhaus, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 3, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 33

Descripción del diseño del módulo 6: Constructivismo, De Stijl, la Bauhaus

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de tres obras de cada una de las tendencias: una taza de la Escuela Bauhaus (1924), <i>Suprematismo</i> (1915), de Kazimir Malevich y <i>Composición A</i> (1923), de Piet Mondrian. Bienvenida: Bienvenida al módulo. Breve explicación de lo que va a tratar el movimiento artístico a estudiar. Tres preguntas generadoras.	Se muestra tres menú compuestos por: El primero corresponde al Constructivismo y contempla: el Constructivismo, arte para una nueva sociedad, el Suprematismo, manifiesto realista, principales representantes, reflexión. El segundo es sobre De Stijl y contempla: influencias, ideología, horizontal-vertical-rojo-amarillo-azul, principales representantes, finalización del movimiento, reflexión. El tercero corresponde a la Bauhaus y contempla: qué fue la Bauhaus, ideología e influencias, Bauhaus Weimar, Bauhaus Dessau, Bauhaus Berlín, cuerpo docente y conclusiones.	Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales. Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado AAA <i>Logo</i> .	Foro de dudas. Foro de asignación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 7: América Moderna, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 3, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 34

Descripción del diseño del módulo 7: América Moderna

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de dos obras: <i>Abaporu</i> (1928) de la artista Tarcila Do Amaral, junto con una obra de Joaquín Torres García. Bienvenida: Bienvenida al módulo. Breve explicación del movimiento artístico a estudiar. Tres preguntas generadoras.	Se muestra un menú compuesto por Precursores, Semana de Arte Moderno de Sao Paulo, La Revista Martin Fierro, El caso de Cuba, El muralismo mexicano, El Surrealismo latinoamericano, El Constructivismo Latinoamericano, conclusiones.	Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales. Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>Cut + mix studio</i> y <i>Blendmix</i> . Realizar y entregar la asignación referente a América Moderna.	Foro de dudas. Foro de asignación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Para el módulo 8: Costa Rica Moderna, se trabaja una introducción, los contenidos multimedia, las actividades, y los foros. La siguiente tabla muestra la estructura del módulo 3, así como algunas figuras que ejemplifican el módulo.

Tabla 35

Descripción del diseño del módulo 8: Costa Rica Moderna

Introducción	Contenido multimedia	Actividades	Foros
<p>Metáfora pedagógica: Surge de la mezcla de dos obras: <i>Paisaje con casa campesina</i> de Fausto Pacheco y <i>Negros de Limón</i> (1936), de Manuel de la Cruz González.</p> <p>Bienvenida: Bienvenida al módulo.</p> <p>Breve explicación del movimiento artístico a estudiar.</p> <p>Tres preguntas generadoras.</p>	<p>Se muestra un menú compuesto por Nueva Sensibilidad, características, álbum de grabados de 1934, principales representantes, conclusiones.</p>	<p>Entre las actividades planteadas se encuentran: Realizar la lectura y análisis de los contenidos multimediales.</p> <p>Descargar, explorar y usar el programa para Sistema Operativo Android llamado <i>Fx Stencil</i>.</p> <p>Realizar y entregar la asignación referente a América Moderna</p>	<p>Foro de dudas.</p> <p>Foro de asignación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

CAPÍTULO VII. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA

1. Modo de aplicación de la solución

Este TFG presenta una propuesta de solución, la cual no se implementó pero se validó con criterio experto, ya que dentro de los alcances previstos en el TFG no está el desarrollo de la misma, por eso el trabajo con expertos busca tener en cuenta las recomendaciones temáticas, de contenido y técnicas para el momento en que llegue a darse la capacitación.

Por lo tanto, el procedimiento a realizar, una vez conocidos los temas de interés descritos en el capítulo IV de este documento, consiste en proceder a diseñar el curso de capacitación basándose en los fundamentos teóricos sobre aprendizaje en línea y los principios de la educación de adultos. Así, se procede a extraer las dimensiones y criterios a utilizar para construir un cuestionario con el cual los expertos harán la validación.

Para realizar la validación se utiliza la técnica de grupo focal, donde se reúne a cinco expertos(as), dos de ellos son Asesores Pedagógicos Regionales de Artes Plásticas de Alajuela y Occidente, junto con tres docentes de Artes Plásticas pertenecientes a la Dirección Regional de Alajuela. Los/las participantes fueron reunidos(as) en un aula de la Dirección Regional de Educación de Alajuela, se presenta la propuesta y se anotan las observaciones y preguntas que surgen para reorientar el diseño. Finalmente, cada quien completa el instrumento de validación de manera individual.

El modo de aplicación para validar la propuesta se lleva a cabo mediante la construcción de módulos en *eXeLearning*. Cada módulo contiene un *eXeLearning*.

con una introducción a cada módulo, contenidos multimediales, actividades y evaluaciones.

b2. Selección de método y criterios de validación

Dado que la capacitación virtual no se desarrolló, se identificaron las dimensiones con las cuales se valida la propuesta por parte de los/las expertos(as).

Los/las expertos(as) que validaron la propuesta fueron dos Asesores Pedagógicos Regionales de Artes Plásticas, uno de la Dirección Regional de Educación de Alajuela y el otro de la Dirección Regional de Educación de Occidente, así como tres docentes de Artes Plásticas de la Dirección Regional de Educación de Alajuela, los tres docentes poseen más de ocho años de laborar como docentes en el MEP, además han trabajaron con el antiguo programa, así como con el nuevo Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Se eligieron como expertos pues los cinco participantes son egresados de la Universidad Nacional de Costa Rica y poseen una fuerte formación en el tema de Historia del Arte.

Las dimensiones utilizadas se estructuran con base en lo que afirma la teoría sobre los principios del aprendizaje de las personas adultas y las características que deben tener los entornos virtuales para el aprendizaje, tal como lo menciona Chan (2016) donde converge un "entramado entre los entornos de aprendizaje físicos y digitales, considerando que en unos y en otros hay mediación de las TIC para la representación o evocación de los objetos de conocimiento y el modelamiento de las interacciones para el aprendizaje" (p. 4). Así como lo menciona Bello (2005), quien dice que la educación a distancia necesita de docentes con conocimientos más profundos y actualizados en su disciplina, junto con una preparación pedagógica y tecnológica que permita una adecuada conducción de la docencia y la tutoría. Se toma como referencia

para construir las dimensiones con las que se evaluaría la propuesta. Las dimensiones son:

- Función pedagógica: se refiere a la metodología y estrategias propuestas para el logro de los objetivos de aprendizaje.
- Función temática: en este caso se refiere a las temáticas relacionadas con la Historia del Arte Moderno y las TIC.
- Función tecnológica: en este caso, la entendemos como los apoyos tecnológicos que se empleen, los cuales deben tener características de fácil acceso y operación.
- Función orientadora/social: Se identifica como la estrategia de comunicación propuesta para potenciar la interacción entre el grupo y con el/la facilitador(a).

Para la validación de la propuesta se evalúa: el programa de la capacitación, la bienvenida a cada uno de los módulos, los contenidos multimediales y las actividades. Se invitó a un grupo focal de personas expertas. Cada participante contó con el programa del curso, acceso a los contenidos multimediales y actividades. Al final, se le aplicó el cuestionario al grupo focal mediante el cual se exploraron diferentes aspectos de las dimensiones mencionadas. A continuación, las siguientes tablas ejemplifican las dimensiones y criterios.

Tabla 36

Dimensiones y criterios utilizados para construir el instrumento de validación de la propuesta de capacitación virtual: dimensión pedagógica

Dimensión	Criterios	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?
Pedagógica	<p>La metodología propuesta es semejante a la del programa de estudios de Artes Plásticas (metodología por proyectos).</p> <p>Se ofrecen actividades para que los participantes partan de sus conocimientos previos en Historia del Arte Moderno.</p> <p>La propuesta promueve la investigación sobre los temas a desarrollar.</p> <p>Se promueve el trabajo colaborativo.</p> <p>La propuesta de evaluación de los aprendizajes es formativa y procesal.</p> <p>La propuesta permite que el participante retome las tareas que no alcanzaron el nivel esperado.</p> <p>El material didáctico multimedial estimula la profundización de los temas.</p> <p>El material didáctico del curso es funcional para ser utilizado en las aulas por los profesores y las profesoras participantes en el curso.</p> <p>Las actividades que se proponen permiten la extrapolación de conocimientos a la realidad de las aulas.</p>	<p>Conocer la opinión de expertos sobre la metodología planteada para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno, así como la pertinencia de los contenidos multimediales y las actividades en relación con la temática.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Tabla 37

Dimensiones y criterios utilizados para construir el instrumento de validación de la propuesta de capacitación virtual: dimensión temática

Dimensión	Criterios	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?
Temática	<p>Los temas desarrollados están claramente relacionados con la Historia del Arte Moderno.</p> <p>Los temas desarrollados están claramente relacionados con el uso de las TIC en las lecciones de arte.</p>	<p>Conocer la opinión de expertos sobre la temática en Historia del Arte Moderno, sus tendencias a nivel europeo, el sincretismo latinoamericano y costarricense, así como el uso de las TIC como medio para la construcción de propuestas visuales.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Tabla 38

Dimensiones y criterios utilizados para construir el instrumento de validación de la propuesta de capacitación virtual: dimensión tecnológica

Dimensión	Criterios	¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?
Tecnológica	La aplicación utilizada es intuitiva. El diseño del multimedia es agradable y hace referencia a la temática del curso. El multimedia es de fácil acceso. Aplicaciones tecnológicas de las actividades.	Conocer la opinión de expertos sobre la manipulación y uso de herramientas tecnológicas presentes en los contenidos multimediales, así como el manejo y construcción de propuestas visuales mediante diferente software y <i>apps</i> .

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

3. Instrumentos para la validación

El instrumento de validación para expertos fue construido usando como guía las dimensiones y criterios presentados en la tablas 36, 37 y 30. A continuación, se muestra una tabla con la descripción del instrumento utilizado.

Tabla 39

Descripción del instrumento utilizado

Instrumento	Año de aplicación	Población	Cantidad	Finalidad
Cuestionario	2017	Asesoría Regional de Artes Plásticas de Alajuela y Occidente. 3 docentes de Artes Plásticas de la Dirección Regional de Alajuela.	5	Conocer la opinión de expertos sobre la propuesta de capacitación virtual en Historia del Arte Moderno en aspectos metodológicos, temáticos y tecnológicos.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Se utiliza el instrumento de cuestionario ya que "sirve para tener una información más amplia en situaciones donde se desea profundizar una opinión"

(Hernández, et al, 2006, p.316). El cuestionario está compuesto por treinta y seis preguntas cerradas de marcar con X (Sí o NO), además al final de las preguntas se encuentra un espacio para que el participante externe sus comentarios.

El cuestionario se valida, a su vez, con la opinión experta de la tutoría de este TFG, para ello se construye un cuestionario para que la tutoría lo valide. A continuación, se muestra una tabla con los aspectos para establecer la validez y la confiabilidad.

Tabla 40

Elementos que se toman en cuenta para la construcción del cuestionario para establecer la validez y la confiabilidad por parte de la tutoría

<u>¿Qué se quiere saber?</u>	<u>¿Cuál es el propósito al recolectar este dato?</u>
Dimensión pedagógica	Conocer si los criterios presentes en el cuestionario de validación para docentes expertos evalúan aspectos pedagógicos de la propuesta.
Dimensión temática	Conocer si los criterios presentes en el cuestionario de validación para docentes expertos evalúan aspectos relacionados con las temáticas de la propuesta.
Dimensión tecnológica	Conocer si los criterios presentes en el cuestionario de validación para docentes expertos evalúan aspectos tecnológicos de la propuesta.

Fuente: Elaboración del investigador. (2017)

Los tres aspectos anteriores fueron los puntos que se trabajaron, pero además, dentro del cuestionario se plantearon interrogantes para tener datos sobre la extensión del cuestionario, si los criterios en las tres dimensiones están organizados de forma adecuada y si son comprensibles. Una vez avalado por la tutoría, se aplica a los participantes.

4 .Resultados obtenidos de la validación

Los resultados obtenidos de la validación se estructuran de acuerdo con las dimensiones pedagógica, temática y tecnológica, así como los comentarios en relación

con los contenidos temáticos, la metodología, el material multimedia, las actividades y *apps* recomendadas. A continuación, se muestra una tabla donde se ejemplifican las veces en que los expertos mencionaron que los aspectos a evaluar en las dimensiones eran aplicables.

Tabla 41

Menciones presentes en el cuestionario de validación para los/las docentes expertos

Dimensión	Criterios	Aplica	No aplica
Dimensión pedagógica	Contenidos precisos, fiables, claros, comprensibles, con información relevante y actualizada, con presentación de los temas, preguntas de conocimiento previo, resúmenes, conclusiones, posibilidad de debatir sobre los temas. Con actividades variadas y relacionadas con los contenidos, que inciten a la construcción de aprendizaje colaborativo, con una evaluación que muestre al participante sus alcances y logros.	Los 5 expertos mencionaron que se aplicaba.	
Dimensión temática	El multimedio dispone de un desarrollo de contenidos exhaustivo con características contextuales, formales y conceptuales de las tendencias más representativas en la Historia del Arte Moderno, así como la posibilidad de desarrollar propuestas con aplicaciones tecnológicas.	Los 5 expertos mencionaron que se aplicaba.	
Dimensión tecnológica	Un multimedio sobrio y con información clara, así como con aplicaciones tecnológicas de fácil manipulación.	Los 5 expertos mencionaron que se aplicaba.	

Fuente: Elaboración del investigador (2017)

Como se observa en la anterior tabla todos los expertos mencionaron que la propuesta abordaban las dimensiones pedagógica, temática y técnica y a la vez los contenidos temáticos, la metodología, el material multimedia, las actividades y *apps* recomendadas eran pertinentes para desarrollar la capacitación en Historia del Arte Moderno. Además, recalcan en algunos criterios, posibles recomendaciones por añadir antes de implementar la propuesta. En la siguiente tabla se muestran los criterios que tuvieron más mención, así como sus recomendaciones.

Tabla 42

Menciones de los criterios sobresalientes y sus respectivas recomendaciones desde la dimensión pedagógica

Criterio	Mención	Recomendación
Cada tema incluye preguntas que permiten a la persona partir de sus conocimientos previos.	Asesoría Alajuela	Se recomienda plantear interrogantes que cuestionen: ¿Las obras de las tendencias estudiadas se vieron influenciadas de la realidad social, política, económica de la época?, ¿el contexto se ve evidenciado en la obra? ¿Por qué la mayoría de los artistas representativos son masculinos? ¿Por qué la Historia del Arte ha sido excluyente de incluir mujeres o artistas latinoamericanos?
Se promueve un aprendizaje activo permitiendo reconstruir el aprendizaje	Asesoría Alajuela	Se recomienda para cada tendencia poner una línea cronológica de lo que sucedía en Europa y en Latinoamérica desde el contexto social, político y cultural.
La evaluación permite mostrar al participante sus alcances y logros	Asesoría Occidente	Se recomienda poner dentro del programa de la capacitación la evaluación con sus respectivas tablas evaluativas, ya que solo se menciona las actividades, pero es fundamental incluir lo que se va evaluar desde el principio.
Los contenidos son precisos, fiables y claros, además de presentarse de forma comprensible.	Asesoría Alajuela	Se recomienda que en las galerías de imágenes se especifique que se usaron obras concretamente de la tendencia artística, ya que un solo artista pudo haber pertenecido a varias tendencias.
Las actividades presentan instrucciones claras.	Asesoría Occidente	Se recomienda poner en todas las pantallas palabras calientes que ayuden a enfatizar conceptos importantes. Pueden cambiar de color para que se vuelva mucho más llamativo.
Las actividades tienen relación con los contenidos didácticos.	Asesoría Alajuela Asesoría Occidente	Se recomienda utilizar como referencia obras literarias de la misma época de la tendencia estudiada, de esta forma el contenido se vuelve más enriquecedor. Además, es importante definir la relación de la actividad con la temática trabajada, de esta manera se amarrarían aún más contenidos, actividades y propósitos.
Las actividades presentan guías para utilización de alguna <i>app</i> o programa.	Asesoría Alajuela Docente	Se recomiendan tutoriales donde se muestre cómo usar la aplicación recomendada para hacer las actividades, que no sean solo para sistema operativo <i>Android</i> , sino también para <i>iOS</i> .

Fuente: Elaboración del investigador (2017)

Tabla 43

Menciones de los criterios sobresalientes y sus respectivas recomendaciones desde la dimensión temática

Criterio	Mención	Recomendación
El multimedio dispone de un desarrollo de contenidos exhaustivo (introducción, propósitos, esquemas, desarrollo de los apartados de los temas, actividades, resumen, sugerencias de trabajo y de participación en los foros, ampliación de contenidos relacionados con la Historia del Arte Moderno).	Asesoría	Se recomienda incluir un glosario con palabras importantes en cada una de las tendencias modernas.
	Alajuela	
	Asesoría Occidente	Se recomienda poner en negrita, cursiva o subrayar los artistas principales y secundarios de cada tendencia artística.
	Docente	

Fuente: Elaboración del investigador (2017)

Tabla 44

Menciones de los criterios sobresalientes y sus respectivas recomendaciones desde la dimensión tecnológica

Criterio	Mención	Recomendación
El multimedio se caracteriza por presentar una apariencia visual agradable, equilibrada (imagen-texto, calidad-tamaño de imágenes), ser dinámico, innovador y facilitar el estudio.	Dos	Se recomienda marcar con colores llamativos términos o características importante de cada tendencia.
	docentes	Se recomienda, si está la posibilidad, poner una opción con música de la época, así mientras se va leyendo y viendo las imágenes poder escuchar música de la época.

Fuente: Elaboración del investigador (2017)

5. Análisis de los resultados de la validación

Para el análisis de los resultados se toman las tres dimensiones propuestas, la pedagógica, la temática y la tecnológica y se comparan con teorías propuestas en el marco teórico.

- Dimensión pedagógica

Los/las cinco docentes coincidieron que el material presentado para su respectiva validación abordaba los criterios presentes en esta dimensión. Entre los criterios usados se encuentran:

1. Una metodología semejante a la del Programa de Estudios de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía (metodología por proyectos), relacionada con "buscar soluciones a problemas reales a través del planteamiento de nuevas preguntas, debatiendo ideas, recolectando y analizando datos, reflexionando sobre su proceso de aprendizaje, trazando conclusiones, comunicando sus ideas, creando productos y compartiendo sus aprendizajes con una audiencia real" (Fundación Enseña Chile, parr.5, 2015).

Los/las cinco docentes quienes validaron la propuesta coincidieron que se incluye además de las características mencionadas sobre el aprendizaje por proyectos, actividades para la construcción del aprendizaje tanto individual como colaborativo, así como una evaluación que permite mostrar los alcances y logros del participante, junto con la posibilidad de debatir sobre los diferentes temas abordados.

2. Una metodología de educación para adultos que, como menciona Ubaldo (2009), se basa en un aprendizaje y organización de la información, donde los adultos consolidan su aprendizaje mediante una ordenación estructurada y secuenciada de los contenidos, donde la experiencia previa es una fuente de aprendizaje pues actúa como un elemento valorativo de los nuevos conocimientos. Los/las docentes concordaron en que la propuesta tiene una estructuración metodológica sencilla y amigable, donde los contenidos se desarrollan dentro de una organización (introducción, propósitos, esquemas, desarrollo de los apartados de

los temas, actividades, resumen, sugerencias de trabajo y de participación en los foros) que facilita la transferencia de información al conocimiento, donde los contenidos son precisos, fiables, claros y comprensibles. También, se presentan muchas preguntas generadoras lo cual valora el conocimiento previo que tendría el participante sobre la temática desarrollada.

Además, mencionaron la importancia de hacer algunas modificaciones previas a la implementación, las cuales van desde preguntas generadoras en las que se incluya artistas femeninas, así como contraposiciones entre las tendencias de arte moderno europeas con lo que estaba sucediendo en Latinoamérica. También, elaborar una línea de tiempo la cual ubique, además del contexto artístico, el social y político tanto de Europa como de Latinoamérica. Especificar en todas las galerías de imágenes que estas pertenecen exclusivamente a la tendencia artística estudiada. Además, se recalca utilizar en todas las pantallas palabras calientes para resaltar conceptos importantes.

- Dimensión temática

Los/las cinco docentes concordaron que el material abordaba los criterios presentes en esta dimensión. Además, mencionaron, es un recurso bastante útil para trabajarlo en clase como material de referencia para el abordaje temático, el análisis semiótico de obras y de referencias artísticas, junto con actividades las cuales promueven el uso de la tecnología. Dentro de esta dimensión, es importante recalcar que en el diagnóstico las temáticas consideradas con necesidad de profundización por parte de los docentes de Artes Plásticas eran aquellas referentes a la Historia del Arte y las TIC, por lo que se selecciona la Historia del Arte Moderno. En ese sentido, esta es una temática que, en relación con el programa de estudios, se puede trabajar con los niveles de octavo, noveno, décimo y undécimo año. Además, las temáticas seleccionadas nacen

de una necesidad de capacitar para llenar vacíos encontrados en el programa de estudios. Las etapas de capacitación, como menciona Chiavenato (2007) fueron un pilar importante en la propuesta, ya que se debió "diagnosticar las necesidades, desarrollar un plan, establecer objetivos, estructurar contenidos, diseñar actividades, seleccionar recursos didácticos y determinar el proceso de evaluación" (López 2011, p.6).

Dentro de las recomendaciones está construir para cada módulo un glosario con términos importantes, así como subrayar en negrita y con color los artistas más representativos de cada tendencia artística.

- Dimensión tecnológica

En este aspecto los/las cinco docentes coincidieron en que todos los criterios se establecían, por lo que se usó de referencia una metodología propia de la educación a distancia y virtual, donde los medios tecnológicos posibilitan la comunicación dentro de la construcción del aprendizaje (García, Ruiz, Quintanal, García y García, 2009).

Se sugiere que las *apps* recomendadas no sean solo para sistema operativo *Android* (dispositivos telefónicos y tabletas) sino también para sistema operativo *iOS* (*dispositivos iPhone y iPad*) que para ambos existan tutoriales.

CAPÍTULO VIII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1 Conclusiones

El objetivo general de este TFG fue proponer una capacitación virtual que facilite el conocimiento de las temáticas necesarias de profundizarse dentro del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, para la búsqueda de soluciones las cuales fortalezcan la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Lo anterior, tomando en cuenta el contexto de cambio de programa de estudio por parte del Ministerio de Educación Pública, en el cual, desde su implementación en 2010 hasta la actualidad, se ha detectado fortalezas y aspectos en los cuales debe remozarse. En ese sentido, una estrategia es la constante capacitación en temas que aún son esenciales de profundizar y los cuales no han sido abordados en las capacitaciones presenciales llevadas a cabo como parte del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía. Desde esta perspectiva, se llega a las siguientes conclusiones y sus respectivas recomendaciones:

1. 1 Con base en las opiniones expresadas por los/las docentes consultados(as), se puede afirmar que el tema de Historia del Arte es pertinente de abordar de acuerdo con las necesidades de capacitación detectadas, ya que es un tema al que si se le da capacitación, ayudaría a impulsar la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía desde una óptica más contextualizada y con mayor profundidad en el desarrollo de proyectos.

1. 2 Con el diagnóstico, se detectó la carencia en el uso de las TIC como una herramienta para construir aprendizajes por parte de los/las docentes, en contraste con una población estudiantil donde la tecnología es parte de la vida cotidiana. Reflejo de ello lo evidencia uno de los *Informes del Estado de la Educación* (2013), el cual menciona que una gran cantidad de docentes ha usado las TIC para realizar asuntos meramente administrativos, como llevar registros de notas, pasar lista y hacer informes. Por tanto, se vuelve necesario buscar estrategias de capacitación en este tema para que los docentes aprendan a mediar y utilizar TIC como recurso pedagógico (Estado de la Nación Costa Rica, 2013).

1.3 Se detectó la escasa formación en cursos de Historia del Arte por parte de las universidades las cuales ofrecen la carrera de enseñanza de las Artes Plásticas, evidenciando que la universidad con mayor cantidad de cursos para optar por el grado de Bachillerato es la Universidad Nacional, institución que cuenta con ocho cursos, en relación con la Universidad de Costa Rica, la Universidad de las Ciencias y el Arte, junto con la Universidad Continental de las Ciencias y el Arte, las cuales son las universidades con la misma cantidad de cursos, tres específicamente, para optar por el mismo grado académico. Por lo que la escasa formación del profesorado en Artes Plásticas dentro de este tema es considerable en un contexto de desarrollo e implementación de Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, el cual está fundamentado en la Historia del Arte y que a la vez exige un amplio bagaje de los contenidos curriculares por parte de los/las docentes (Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, 2009).

1.4 Falta de seguimiento al Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía por parte del Ministerio de Educación Pública, para que pueda evidenciar las fortalezas y

debilidades del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía en sus siete años de implementación, así como la falta de una política educativa la cual vele por su desarrollo, pues de acuerdo con las revisiones bibliográficas consultadas no existe información que demuestre el impacto en la educación costarricense del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como de los programas de las asignaturas que forman parte del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

Solo en algunos *Informes del Estado de la Educación* (2013), así como en *los Informes de Labores del Ministerio de Educación Pública* (2013), se menciona el cambio de programa y la capacitación para su implementación, pero no se menciona si realmente el programa ha funcionado, está funcionando o funcionará.

1.5 Desde que se inicia la implementación del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía hasta hoy, no existe un banco de datos donde se pueda consultar alguna duda del programa. El programa en cada unidad trimestral incluye una bibliografía de consulta, tanto para docentes y estudiantes, pero como lo mencionaban los/las docentes expertos en el diagnóstico, la bibliografía se vuelve descontextualizada en relación con los contextos educativos costarricenses. Incluye libros recientes, como algunos con más de veinte años. En su mayoría, los libros recomendados son acerca de teoría del arte, lo cual comparado con la formación ofrecida por algunas universidades donde la formación en Historia del Arte es mínima, puede coadyuvar a que la bibliografía ofrecida no se use. En este sentido, es esencial que el Ministerio de Educación Pública se comprometa a tener dentro de su página guías didácticas con bibliografías pertinentes al contexto costarricense y latinoamericano, las cuales sean funcionales para el accionar docente, pues la

información de la página del MEP es mínima y sumamente escueta. Además, debería existir un espacio donde se puedan compartir experiencias exitosas en torno al programa y de esta manera ayudar en la motivación al docente y en el desarrollo del mismo programa.

2. Recomendaciones

Tomando en cuenta las anteriores conclusiones se hacen las siguientes recomendaciones:

2.1 Se recomienda a las Asesorías Pedagógicas de Artes Plásticas realizar cada dos años un diagnóstico para detectar vacíos en los/las docentes en relación con el Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía y así poder detectar las necesidades de capacitación en ciertos contenidos didáctico; de esta manera buscar estrategias para abordarlos o darles seguimiento mediante el asesoramiento, acompañamiento y capacitación.

2.2 Se recomienda que tanto el MEP, como instituciones asociadas al campo de la educación a nivel nacional, tomen en cuenta la necesidad de capacitar a los/las docentes en el uso y aplicaciones tecnológicas como herramienta constructora de aprendizaje en el aula; así como tener un compromiso real por parte de las direcciones de las instituciones educativas para desarrollar propuestas de capacitación a inicio o final de año con los docentes. Así, ellos y ellas pueden aprender a usar aplicaciones desde sus dispositivos móviles y ver las posibilidades de trabajar con sus estudiantes dependiendo de los contenidos a desarrollar.

2.3 Se recomienda a la Asesoría Nacional de Artes Plásticas y las Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas buscar estrategias de capacitación, ya sea mediante el Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano (IDPUGS) el

Colegio de Licenciados y Profesores en Ciencias y Arte (COLYPRO) para buscar espacios virtuales o presenciales donde se pueda capacitar a los/las docentes en Historia del Arte, tema en el que se estructura la propuesta del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como incorporar estrategias de asesoramiento y acompañamiento las cuales ayuden al docente en la contextualización y en el uso de referencia de la Historia del Arte como parte del desarrollo de las propuestas implementadas en clase. Además, se recomienda la existencia de algún recurso virtual o físico donde se puedan manejar fichas didácticas con los movimientos artísticos de la Historia del Arte mayormente asociados con los contenidos didácticos del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, donde se encuentre ubicación geográfica, características del movimiento, principales representantes y un amplio banco de imágenes, de modo que sea de fácil acceso al docente para cuando vaya a contextualizar los contenidos del programa. Así como una cronología integradora de lo que sucedía en la misma época en Europa, América Latina y Costa Rica.

2.4 Se recomienda que el MEP presente de forma anual informes sobre los logros dados con Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, así como el diagnóstico de las debilidades detectadas; de esta manera se pueden buscar estrategias para seguir potenciando las fortalezas y a la vez tomar en consideración las debilidades para abordarlas en futuras capacitaciones o en asesoramientos más personalizados con los docente. De esta forma se logrará que el Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía alcance su cometido.

2.5 Se recomienda que el MEP tenga una biblioteca virtual con bibliografía actualizada y contextualizada en relación con los contenidos del programa. Un espacio

donde existan videos, imágenes, fichas didácticas a disposición del docente, donde se pueda revisar, consultar y descargar material; además, un espacio donde se encuentren experiencias exitosas de diferentes regiones del país, de modo que le sirva al docente para usarlo como referencia, para esclarecer dudas y ver las diferentes soluciones que otros docentes les han dado.

En cuanto a las recomendaciones propiamente de la propuesta tecnológica se indica, previamente a su real ejecución, tomar en consideración:

2.6 Montaje de la propuesta de capacitación virtual sobre una plataforma de aprendizaje, la cual se sugiere, sea la plataforma *Moodle*, pues los contenidos multimediales trabajados en *eXeLearning*™ presentan la facilidad de ser exportados a esa plataforma. También, se necesita dividir los contenidos trabajados en *eXeLearning*™ ya que a la hora de exportarlos a *Moodle* no es posible hacerlo por su tamaño. A continuación, se muestra una tabla donde se ejemplifica la partición de los módulos para poderlos exportarlos.

Tabla 45

Fraccionamiento de los contenidos en eXeLearning para ser exportados a Moodle

Módulo	Contenido
Módulo 1 El Fauvismo	I parte. Características. II parte. Principales representantes.
Módulo 2 El expresionismo	I parte. Características. II parte. Agrupaciones. III parte. Expresionistas no alemanes.
Módulo 3 El Cubismo	El Cubismo.
Módulo 4 El Futurismo	El Futurismo.
Módulo 5 Dadá y Surrealismo	Dadá y Surrealismo.
Módulo 6 El Constructivismo, De Stijl, La Bauhaus.	I parte. El Constructivismo. II parte. De Stijl. III parte. La Bauhaus.
Módulo 7 América Moderna	I parte. Precursores. II parte. Semana de Arte Moderno. III parte. Muralismo y Surrealismo. IV parte. Constructivismo.
Módulo 8 Costa Rica Moderna	I parte. Nueva Sensibilidad. II parte. Principales Representantes. III parte. Principales Representantes. IV parte. Principales Representantes.

Fuente: Elaboración del investigador (2017)

También se recomienda usar una estructura para montar todos los componentes en la plataforma, de manera que sea lo más simple y ordenada para facilitarle la navegación y uso en el/la participante. A continuación, se muestra una tabla con la estructura del orden sugerido.

Tabla 46

Estructura para montar los componentes de la capacitación en la plataforma

Componente	Contenido
Introducción	Metáfora pedagógica Nombre del módulo Fecha de inicio y finalización. Saludo de bienvenida. Introducción al módulo. Propósito del módulo. Preguntas generadoras. Invitación a revisar el material multimedial y las actividades.
Contenidos multimediales	Exelerning perteneciente al módulo.
Foro de asignación	Se deja la asignación de la semana. Se deja el tutorial del programa o app que se va a utilizar Se deja rúbrica de evaluación El foro es abierto para que los participantes externen sus dudas sobre la asignación.
Foro para entregar la asignación	Espacio para que los participantes dejen la asignación de la semana.

Fuente: Elaboración del investigador (2017)

2.6 Tutoría: se recomienda que el tutor desempeñe las funciones orientadora y social (García Aretio, 2014). Dentro de la función social debe dar recomendaciones, cerciorarse que el participante mejore su rendimiento, trabaje a su ritmo; debe informar sobre el progreso, así como ser un guía y orientador (Zapata-Ros 2016). En cuanto a la función social debe dar la bienvenida a los/las participantes, incentivarlos a que amplíen y desarrollen los argumentos presentados por sus compañeros(as), animar y estimular la participación (Zapata-Ros, 2016).

La recomendación para futuros proyectos relacionados con el problema de este TGF es la siguiente:

2.7 Se detectó que uno de los temas que necesita mayor capacitación es la Historia del Arte. En el caso de este proyecto se toma la sección de Historia de Arte Moderno pues es un tema que abarca contenidos de octavo, noveno, décimo y undécimo

año del Programa de Estudio de Artes Plásticas dentro del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía, por lo tanto para algún proyecto futuro se debería pensar en el tema de Historia del Arte Contemporáneo, el cual es también importante para abordar contenidos de noveno, décimo y undécimo; así como la Historia del Arte Latinoamericano desde el ámbito del arte pre-moderno (Historia del Arte prehispánico, Historia del Arte Colonial) y desde al ámbito contemporáneo (Historia del Arte Contemporáneo).

También se debe de tomar en cuenta el tema para el abordaje de contenidos curriculares de forma interdisciplinaria y correlacionada con asignaturas del Proyecto de Ética, Estética y Ciudadanía.

REFERENCIAS

- Bello, R. (2016). *Epistemología de la educación a distancia y virtual*. Recuperado de <http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2016/la-educacion-a-distancia-en-centroamerica-y-el-caribe.pdf>
- Bermúdez. (2013). Conversación con Asesor Nacional de Artes Plásticas. [Grabación de audio].
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2014). *Escalando la nueva educación: Innovaciones inspiradoras masivas en América Latina*. Recuperado de <https://publications.iadb.org/handle/11319/6659>
- Barriga, P. & Andrade, J. (2012). Herramientas digitales para la construcción de conocimiento. *Revista S&T*. (22)10. Recuperado de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:CrDafUXwd3QJ:https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/sistemas_teleomatica/article/download/1267/1700+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=cr
- Cabero, J. (abril, 2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. (3)1. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>
- Cabero, J. (2000). *El rol del profesor en los nuevos entornos de comunicación*. Recuperado de http://reddigital.cnice.mecd.es/1/cabero/01cabero_2.html
- Capacitación Importancia y tipos de capacitación. (n/d). Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/315130284/TEMA-5-Importancia-y-Tipos-de-Capacitacion>
- Carro, A. (2014). *Instituto nacional de Aprendizaje (INA) Plan Estratégico Institucional 2011 – 2016*. Recuperado de: <http://www.ina.ac.cr/pei.pdf>
- Casas, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Revista Atención Primaria*. (31)8. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Castro, J. (2005). Reflexiones respecto a la construcción de conocimiento en el área de la enseñanza de las Artes Plásticas. *Revista Educación*. (29)1. Recuperado de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/2022/1988>
- Casati, S., y Casati, N. (2005). *Apuntes sobre el rol del tutor virtual*. Recuperado de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1728/1/2005-03-30401Apuntes.pdf>

- Castro, J. (2005). Reflexiones respecto a la construcción de conocimiento en el área de la enseñanza de las Artes Plásticas. *Revista Educación*. (29)1. Recuperado de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/2022/1988>
- Chan, M. (2016). La virtualización de la educación superior en América Latina: entre tendencias y paradigmas. *Revista de Educación a Distancia*. (48)1. Recuperado de <http://revistas.um.es/red/article/view/253141/191101>
- Chiavenato, I. (2007). *Administración de recursos humanos, el capital humano de las organizaciones*. Recuperado de http://www.academia.edu/13316058/Administracion_de_recursos_humanos_8va_edicion_-_Idalberto_Chiavenato
- CINDA. (2016). *Informe Educación Superior en Iberoamérica 2016*. Recuperado de <https://www.cinda.cl/2016/11/16/informe-educacion-superior-en-iberoamerica-2016/#more>
- Consejo Nacional de Rectores. (2016). *Estadísticas de Educación Superior, Cifras Relevantes de la Educación Superior-2000-2016*. Recuperado de <https://www.conare.ac.cr/servicios/estadistica>
- Consejo Superior de Educación de Costa Rica. (2009). *Acta Ordinaria No. 53-2009*. Recuperado de http://cse.go.cr/sites/default/files/acuerdos/acta_53-2009_artes_plasticas_iii_ciclo.pdf
- Cubero, S. (2008). *Elaboración de contenidos con exeelearning*. Recuperado de http://www.uv.es/websbd/espaitreball/formacio/manual_exe.pdf
- Cruz, M., y Rama, C. (2016). *La educación a distancia y virtual en Centroamérica y el Caribe*. Recuperado de <http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2016/la-educacion-a-distancia-en-centroamerica-y-el-caribe.pdf>
- Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (2015). *Área de carrera docente manual descriptivo de clases de docentes director de colegio 1*. Recuperado de http://www.dgsc.go.cr/dgsc/clase_docente/Clases%20Docentes/Director_de_Colegio_1.pdf
- Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (2015). *Área de carrera docente manual descriptivo de clases de docentes asesor nacional*. Recuperado de [http://www.dgsc.go.cr/dgsc/clase_docente/Clases%20Docentes/Asesor_Nacional_\(G._de_E.\).pdf](http://www.dgsc.go.cr/dgsc/clase_docente/Clases%20Docentes/Asesor_Nacional_(G._de_E.).pdf)
- Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (2015). *Área de carrera docente manual descriptivo de clases de docentes asesor regional*. Recuperado de [http://www.dgsc.go.cr/dgsc/clase_docente/Clases%20Docentes/Asesor_Regional_\(G._de_E.\).pdf](http://www.dgsc.go.cr/dgsc/clase_docente/Clases%20Docentes/Asesor_Regional_(G._de_E.).pdf)

- Dirección General del Archivo Nacional de Costa Rica. (2010). *Ministerio de Educación Pública*. Recuperado de www.archivonacional.go.cr/isad-g/mep.doc
- Estado de la Nación (2013). *La ruta hacia la apropiación de las TIC en los educadores costarricenses*. Recuperado de http://estadonacion.or.cr/files/biblioteca_virtual/educacion/004/zuniga-et-al-aprobacion-TIC.pdf
- Estado de la Nación. (2015). *Desempeños de la educación general básica y el ciclo diversificado*. Recuperado de <http://www.estadonacion.or.cr/educacion2015/assets/cap-3-ee-2015.pdf>
- Estado de la Nación. (2015). *Quinto informe Estado de la Educación 2015*. Recuperado de <http://www.estadonacion.or.cr/educacion2015/>
- Fundación Enseña Chile. (2015). *Poniendo a nuestros estudiantes al centro de su aprendizaje*. Recuperado de <http://www.ensenachile.cl/wp-content/uploads/2015/05/Aprendizaje-basado-proyectos.pdf>
- Fundación Omar Dengo. (2013). *¿Quiénes Somos?*. Recuperado de http://www.fod.ac.cr/index.php?option=com_content&view=article&id=5&Itemid=103
- Galeana, L. (2006). *Aprendizaje basado en proyectos*. Recuperado de <http://ceupromed.uco.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- Galindo, R. (2000). *El asesor a distancia*. Recuperado de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_11/a_130/130.html
- Galán, E. (2006). *El guión didáctico para materiales multimedia*. Recuperado de <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html>
- García, A., y González, L. (2006). *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula*. Recuperado de <http://www.sanjosebaradero.edu.ar/files/ufWd6RAcL48dZFiyot9h5.pdf>
- García Aretio, L. (1987). *Hacia una definición de educación a distancia*. Recuperado de <http://www2.uned.es/catedraunesco-ead/articulos/1987/hacia%20una%20definicion%20de%20educacion%20a%20distancia.pdf>
- García Aretio, L. (1999). *Fundamentos y componentes de la Educación a Distancia. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. (2) 2*. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/142121.pdf>

- García Aretio, L. (2010). ¿Se sigue dudando de la educación a distancia? *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*. (21)2. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/reop/article/view/11528/11004>
- García Aretio, L. (21 de abril de 2014). Contextos universitarios mediados. Blog académico de García Aretio sobre educación universitaria en contextos no presenciales. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://aretio.hypotheses.org/1300>
- García, J. (2011). *El proceso de capacitación, sus etapas e implementación para mejorar el desempeño del recurso humano en las organizaciones*. Recuperado de <http://www.eumed.net/ce/2011b/jmgl.html>
- García Aretio, L., Ruiz, M. Quintanal., J. García, M., y García, M. (2009). *Concepción y tendencias de la educación a distancia en América Latina*. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article6207=>
- García-Peñalvo, F., y Seoane, A. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. (16)1. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/2010/201038761008/http://www.redalyc.org/html/2010/201038761008/>
- Garrigós, J., y Valero-García, M. (2012). Hablando sobre Aprendizaje Basado en Proyectos con Júlia. *Revista de Docencia Universitaria*, 10(3). Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/6017/6082>
- Godoy, G., Mira de Paz, A., y Sánchez de Mira, P. (2016). *Plan de capacitación continua de motivación personal, para mejorar el desempeño de los empleados administrativos de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, sede central*. Recuperado de <http://ri.ues.edu.sv/9520/>
- González, N., y García, J. (2012). *Metodologías participativas para la mejora del aprendizaje en educación superior. Un proyecto innovador con estudiantes de la facultad de educación*. Recuperado de <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/62/256>
- Gurdián, A. (2007). *El paradigma cualitativo, en la investigación socio-educativa*. Recuperado de <http://web.ua.es/en/ice/documentos/recursos/materiales/el-paradigma-cualitativo-en-la-investigacion-socio-educativa.pdf>
- Herdoiza, M. (2008). *Capacitación docente*. Recuperado de http://pdf.usaid.gov/pdf_docs/PNACG311.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4a. ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.

- Hernández, M., Gaviño, G., y Romero, A. (2010). Competitividad - Humanismo Digital, como propuesta de una nueva visión de los asesores de la UAEM en educación a distancia. *Red Internacional de Investigadores en Competitividad*. (4)1. Recuperado de <http://www.riico.net/index.php/riico/article/view/789>
- Jaureguiberry, M. (2012). *¿Qué es capacitación?* Recuperado de <http://www.fio.unicen.edu.ar/usuario/segumar/Laura/material/Que%20es%20la%20Capacitaci%F3n.pdf>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., y Freeman, A. (2015). *NMC Horizon Report: Edición Educación Superior 2015*. Recuperado de <https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2015-higher-education-edition/>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., y Hall, C. (2016). *NMC Informe Horizon 2016 Edición Superior de Educación*. <https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2016-higher-education-edition/>
- Jonassen, D. (2002). *Las computadoras como herramientas de la mente*. Recuperado de <https://www.uv.mx/personal/vlobato/files/2010/12/ComputadorasHerramientasMente.pdf>
- Jonassen, D. (2004). *Las computadoras como herramientas de la mente*. Recuperado de <https://www.uv.mx/personal/vlobato/files/2010/12/ComputadorasHerramientasMente.pdf>
- Llorente, M. (2006). El tutor en E-learning: aspectos a tener en cuenta. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. (20). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/517/250>
- López, A. (2011). *Gestión de cursos virtuales*. Recuperado de http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/96584/m-cursos_virtuales.pdf?sequence=1
- López, S. y Hinojosa, E. (2000). *Evaluación del aprendizaje. Alternativas y nuevos desarrollos*. Recuperado de http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/ext/gestion_evaluacion_actv_ext_tecnicasalternativas.pdf
- Marquès, P. (2005). *Evaluación y selección de software educativo*. Recuperado de <http://diversidad.murciaeduca.es/tecnoneet/docs/2002/62002.pdf>
- Maldonado, M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *Laurus*. (28)14. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111716009.pdf>

- Martínez, C. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidades en la educación actual. *Educación. (XVII)*33. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/1824>
- Matía, V. (2001). *Educación permanente y calidad de vida*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=743584>
- Medina, B., Llorent, V., y Llorent, V. (2013). Evolución y concepto de la educación permanente en España. *Revista de Ciencias Sociales. (XIX)*3. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/280/28028572013/>
- Meza, J. (2012). *Modelo pedagógico para proyectos de formación virtual*. Recuperado de <https://gc21.giz.de/ibt/var/app/wp342P/1522/wp-content/uploads/2013/02/Ebook-final.pdf>
- Ministerio de Educación Pública (2009). *Proyecto Ética Estética y Ciudadanía, Programa de Estudios de Artes Plásticas*. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/downloads/ReglamentoEvaluacion/Programa%20de%20Estudio%20de%20Artes%20Pl%C3%A1sticas.pdf>
- Ministerio de Educación Pública (15 de febrero del 2010). Circular para Asesores Supervisores y Direcciones Regionales de Enseñanza. [Aprobación de los nuevos programas de Artes Plásticas para Tercer Ciclo y Educación Diversificada]. Ministerio de Educación Pública, Despacho del Ministro (DM-0664-02-10).
- Misterio de Educación Pública de Costa Rica. (2013). *Evaluación de los cursos de las reformas educativas del Plan de Formación Permanente del IDPUGS 2013*. Recuperado de <http://www.dgsc.go.cr/dgsc/cc2015/Experiencias%20de%20Evaluacion%20del%20Impacto%20de%20la%20Capacitacion%20en%20RSC/IDP%20MEP%20Informe%20del%20estudio.pdf>
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. (2013). *Experiencias exitosas*. Recuperado de https://www.unicef.org/costarica/files/cr_hr_TOR_Sistematizacion_Reformas_MEP_folleto.pdf
- Ministerio de Educación Pública. (2014). *Informe de labores 2012 – 2013*. Recuperado de http://www.mep.go.cr/sites/default/files/informes/informe_2012_2013_vf.pdf
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. (2017). Decreto Ejecutivo N° 35355-MEP, Reglamento de Evaluación de los Aprendizajes. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/ley-reglamento/reglamento-evaluacion-aprendizajes-0>
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. (2017). *EDUCATICO*. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/educatico/busqueda?keys=&mtr=3843&nvl=All&tpr=All>

- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. (2017). *Memoria Institucional 2006 – 2014*. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/memoria-institucional-2006-2014>
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. (2017). *Misión y Visión del MEP*. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/transparencia-institucional/informacion/mision-y-vision-del-mep>
- Ministerio de Educación Pública. (2017). *Plan Nacional de Formación Permanente 2016-2018*. Recuperado de http://www.idp.mep.go.cr/sites/all/files/idp_mep_go_cr/publicaciones/actualizan_donos_version_final_3.pdf
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. (2017). *Programa Ética, Estética y Ciudadanía*. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/programas-y-proyectos/programa-etica-estetica-y-ciudadania>
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica., y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (Noviembre, 2009). FOCAP-1. [Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades en la implementación de los nuevos programas de artes plásticas. I Capacitación de 40 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas].
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica., y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (Febrero, 2010). FOCAP-1. [Abordaje del Programa de estudio de Artes Plásticas el Tercer Ciclo y la Educación Diversificada desde la perspectiva de ética, estética y ciudadanía. II Capacitación de 24 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas].
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica., y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (Octubre, 2010). FOCAP-1. [Estrategias evaluativas y metodología de aprendizaje por proyectos para los niveles de noveno, décimo y undécimo de los programas de estudio en Artes Plásticas. III Capacitación de 24 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas].
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica., y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (Diciembre, 2010). FOCAP-1. [Estrategias metodológicas y seguimiento en la implementación del programa de estudio de Artes Plásticas, en el marco de la Ética, Estética y Ciudadanía. VI Capacitación de 40 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas.]
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (Abril, 2011). FOCAP-1. [Estrategias metodológicas sobre arte contemporáneo en el marco de la Ética, Estética y Ciudadanía. V Capacitación de 40 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas].

- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (Setiembre, 2012). FOCAP-1. [Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades y el uso de la semiótica en la implementación de los programas de artes plásticas. VI Capacitación de 40 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas].
- Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. y Dirección General de Servicio Civil de Costa Rica. (2012). FOCAP-1. [Estrategias para el desarrollo de los modelos de apreciación artística para décimo y undécimo año en los nuevos programas de Artes Plásticas. Capacitación virtual de 40 horas sobre el Programa de Estudios de Artes Plásticas].
- Organización de Estados Iberoamericanos (2016). *Artes y tecnologías para educar*. Recuperado de <http://www.ibertic.org/moocartesytecnologias/>
- Organización de Estados Americanos. (2011). *El rol de las artes y los medios de comunicación en la educación de una ciudadanía democrática*. Recuperado de <http://laisumedu.org/showBib.php?idBiblio=12314&cates=Sistema+Educativo+Nacional&idSubCat=72&subcates=1.-+Educaci%F3n+b%E1sica&ssc=7&m=mail1&p=mail1>
- Organización de Estados Iberoamericanos (2016). *Especialización en Educación Artística, Cultura y Ciudadanía*. <http://www.oei.es/cursoartistica/>
- Organización de Estados Iberoamericanos. (2017). *Centro de Altos Estudios Universitarios (CAEU)*. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/caeu.php>
- Provalisresearch. (2017). *QDA MINER LITE (freeware)*. Recuperado de <https://provalisresearch.com/es/products/software-de-analisis-cualitativo/freeware/>
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. La 23.ª Edición (2014). *Capacitar*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=7HbGYPr>
- Robledo, H. (2012). *Dispositivos móviles para el aprendizaje Lo que usted necesita saber*. Recuperado de <https://www.edutopia.org/pdfs/guides/edutopia-guia-aprendizaje-dispositivos-mobiles-espanol.pdf>
- Rodríguez, A. (2005). *El diseño del interfaz gráfico para cursos en línea*. Recuperado de <http://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/2005-03-29260marr-ve2005.pdf>
- Rodríguez, M. (2015). *Uso de TICs para democratizar la formación técnica en Costa Rica*. Recuperado de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/4567>

- Rubio, M. (2015). *Guía general de educación a distancia*. Recuperado de <http://www.utpl.edu.ec/sites/default/files/pregrado/guia-general-MAD.pdf>
- Salas, I. (2010). *Procesos de virtualización en la UNED de Costa Rica*. Recuperado de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/1109>
- Sarrate, M., y Pérez, M. (2005). Educación de personas adultas situación actual y propuestas de futuro. *Revista de Educación*. 336. Recuperado de <http://www.revistaeducacion.mec.es/re336/re336.pdf#page=43>
- Siliceo, A (1994). *Capacitación y desarrollo del personal*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=CJhlsrSuIMUC&pg=PA9&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Silvio, J. (2006). Hacia una educación virtual de calidad, pero con equidad y pertinencia. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. (3)1. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/780/78030106/>
- Sistema Costarricense de Información Jurídica. *Ley Fundamental de Educación*. Recuperado de http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param2=NRTC&nValor1=1&nValor2=31427&strTipM=TC
- Tasende, B y García, Areito, L. (2014). Bases, mediaciones y futuro de la Educación a distancia en la sociedad digital. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. (17)1. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331429941011>
- Torres de León, G., Salvador, S., y Landeros, K. (2015). Elementos de la comunicación visual a considerar en el desarrollo de material didáctico digital. *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación*. (2)1. Recuperado de <http://journals.epistemopolis.org/index.php/tecnologiasedu/article/view/961>
- Ubaldo, S. (2009). *Modelo Andragógico fundamentos*. Recuperado de <https://my.laureate.net/faculty/docs/Faculty%20Documents/Andragogia.Fundamentos.pdf>
- UNESCO. (2006). *¿Qué es la educación de adultos?* Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001494/149413s.pdf>
- UNESCO. (2010). *Informe mundial sobre el aprendizaje y educación de adultos*. Recuperado de http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/INSTITUTES/UII/confintea/pdf/GRALE/grale_sp.pdf

- UNESCO. (2016). *Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002439/243976s.pdf>
- Universidad Continental de las Ciencias y el Arte. *Programa de estudios de la carrera bachillerato en Enseñanza de las Artes Plásticas*. Recuperado de <http://www.uccart.com/artesplasticas.html>
- Universidad de Costa Rica. *Programa de estudios de la carrera bachillerato en la Enseñanza de las Artes Plásticas*. Recuperado de <https://universidades.cr/universidades/universidad-de-costa-rica-ucr/bachillerato/ensenanza-de-las-artes-plasticas/plan-estudios>
- Universidad de las Ciencias y el Arte. *Programa de estudios de la carrera bachillerato en educación con énfasis en la Enseñanza de las Artes Plásticas*. Recuperado de <http://www.udelascienciasyelarte.ac.cr/index.php/educacion/bach-edu/ensenanza-de-las-artes-plasticas-bach.html>
- Universidad Estatal a Distancia Costa Rica. (2005). *Modelo Pedagógico*. Recuperado de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/igesca/materiales/24.pdf>
- Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. (2010). *Cómo diseñar y ofertar cursos en línea*. Recuperado de <http://www.uned.ac.cr/academica/images/PACE/recursos/CursosenLineaversionweb.pdf>
- Universidad Nacional de Costa Rica. *Programa de estudios de la carrera bachillerato en la Enseñanza de Arte y comunicación Visual*. Recuperado de <http://www.documentos.una.ac.cr/bitstream/handle/unadocs/2762/39.pdf?sequence=1>
- Universidad Tecnológica de Bolívar. (2015). *Lineamientos para la producción pedagógicos, comunicativos decursos mediados por TIC Educación en la y tecnológicos a Distancia*. Recuperado de http://www.unitecnologica.edu.co/educacionadistancia/sites/default/files/Lineamientos%20para%20dise%C3%B1o%20y%20desarrollo%20de%20cursos%20virtuales%20-%20v2015_0.pdf
- Vera, M. (2004). *La enseñanza aprendizaje virtual: Principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje*. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaaprendizajeVirtual-1448475.pdf>
- Vezub, L. (2013). *Hacia una pedagogía del desarrollo profesional docente. Modelos de formación continua y necesidades formativas de los profesores*. Scielo Uruguay. (6)1. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-74682013000100006&script=sci_arttext&tlng=es

- Villalonga, C., y Marta-Lazo, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de "apps" móviles para la enseñanza y aprendizaje. *Revista de Medios y Educación*, (46). Recuperado de <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p46/09.pdf>
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "conectivismo". *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. (16)1. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/2010/201038761006/>
- Zepeda, G., Mira de Paz, A., y Sanches de Mira, P. (2016). *Plan de capacitación contenía de motivación profesional, para mejorar el desempeño de los empleados administrativos de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de El Salvador*. Recuperado de <http://ri.ues.edu.sv/9520/1/PL%C3%81N%20DE%20CAPACITACI%C3%93N%20CONT%C3%8DNUA%20DE%20MOTIVACI%C3%93N%20PERSONAL%20PARA%20MEJORAR%20EL%20DESEMPE%C3%91O%20DE%20LOS%20EMPLEADOS%20.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1: Carta del beneficiario del proyecto

09 mayo del 2017

Señores

Comisión de Estudios de Postgrado de la Maestría en Tecnología Educativa
Universidad Estatal a Distancia

Estimados señores

Un cordial saludo de parte de Carlos Bermúdez Vives, Asesor Nacional de Artes Plásticas del Ministerio de Educación Pública. Por este medio, comunico que la propuesta de TFG *Capacitación virtual en Historia del Arte Moderno para facilitar la implementación del Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía., dirigido a docentes de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada del Ministerio de Educación Pública*, a cargo del estudiante Jonathan Chaves Quesada, es una propuesta que ayudará a los docentes de Artes Plásticas de III Ciclo y Educación Diversificada del Ministerio de Educación a fortalecer la implementación del programa de estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía, por lo que desde la Asesoría Nacional de Artes Plásticas se le estará dando el apoyo para que la propuesta se desarrolle y lleve a cabo con los docentes de Artes Plásticas.

Muchas gracias y se despide de ustedes,



Máster Carlos Bermúdez Vives
Asesor Nacional de Artes Plásticas
Ministerio de Educación Pública

ANEXO 2: Cuestionario Asesorías Pedagógicas Regionales de Artes Plásticas

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS INSTRUCCIONALES

Cuestionario sobre la necesidad de capacitaciones virtuales en relación al Programa de estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía

Estimado(a) Asesor(a) Regional de Artes Plásticas, el siguiente cuestionario es un instrumento que tiene como fin recopilar información pertinente a los procesos de capacitación en el Programa de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía, para sondear la necesidad de formación continua y capacitación docente.

La información suministrada es confidencial y va a ser usada como referencia para la búsqueda de estrategias metodológicas y de mediación pedagógica, las cuales faciliten el abordaje de capacitaciones virtuales como medio para actualizar información, construir material didáctico, compartir experiencias entre docentes y crear espacios virtuales de aprendizaje.

Su aporte es fundamental para realizar un sondeo, el cual será parte de la propuesta de Trabajo Final de Graduación en la maestría en Tecnología Educativa con Énfasis en la Producción de Medios Instruccionales, de la Universidad Estatal a Distancia, por lo que le agradezco contestar las siguientes preguntas:

Nombre:

Dirección Regional:

Número de población docente de III Ciclo y Educación Diversificada que tiene a su cargo:

Años de estar en la Asesoría Regional de Artes Plásticas:

1. ¿De existir la posibilidad de capacitar a docentes de Artes Plástica a través de cursos o capacitaciones virtuales, qué temática consideraría que se puede desarrollar? ¿Por qué razón?
2. ¿Considera que los/las docentes de su región estarían dispuestos(as) a capacitarse a través de la virtualidad? ¿Por qué razón?
3. Considera que una capacitación virtual en Historia del Arte Moderno y Contemporáneo ayudaría a actualizar conocimientos y a la vez, a ser un espacio donde

se pueda construir material didáctico y compartir experiencias, facilitándole a el/la docente el desarrollo del Programa de Estudios de Artes Plásticas en el aula.

De acuerdo con el anterior:

¿Considera que un curso virtual en Historia del Arte Moderno y contemporáneo vendría a cumplir con las anteriores expectativas? ¿De qué manera?

4. ¿Qué elementos metodológicos, de mediación pedagógica y evaluativos, considera que serían necesarios para que un curso virtual de Historia del Arte Moderno y Contemporáneo se vuelva significativo para el/la docente?

5. ¿Qué ventajas y desventajas considera que tendría un curso o una capacitación virtual en Historia el Arte Moderno y Contemporáneo para docentes de Artes Plásticas?

ANEXO 3: Cuestionario docentes de Artes Plásticas

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS INSTRUCCIONALES

Estimado(a) docente de Artes Plásticas, el siguiente cuestionario es un instrumento que tiene como fin hacer un sondeo a nivel nacional sobre las posibles necesidades de capacitación relacionadas al Programa de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía.

La información suministrada es confidencial y va a ser usada como referencia para la búsqueda de estrategias metodológicas y de mediación pedagógica, que faciliten el abordaje temático y conceptual en posibles capacitaciones virtuales relacionadas al Programa de Estudios.

Su aporte es fundamental para realizar este sondeo, el cual será parte de la investigación para el Trabajo Final de Graduación de la maestría en Tecnología Educativa con Énfasis en la Producción de Medios Instruccionales, de la Universidad Estatal a Distancia, por lo que le agradezco su valioso y sincero aporte.

Nombre:

Institución educativa:

Dirección Regional:

La institución se encuentra dentro de un ambiente: () Rural. () Urbano.

Años de servicio docente:

Grado académico:

() Diplomado. () Bachillerato. () Licenciatura. () Maestría.

6. ¿Ha asistido a las capacitaciones presenciales que se han realizado en torno al Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética Estética y Ciudadanía?

Sí () No () Algunas veces ()

Si su respuesta es No o Algunas veces, explique por qué razón no ha asistido.

7. De qué manera le han ayudado las capacitaciones presenciales en la implementación y abordaje del Programa de Estudios en los siguientes aspectos:

2.1. Metodología (aprendizajes por proyectos, talleres).

2.2. Enfoques temáticos (enfoques horizontales: pre-moderno, moderno, contemporáneo. Enfoques verticales: naturaleza, figura humana, comunidad, estilos artísticos).

2.3. Evaluación.

2.4. Actividades de mediación.

8. ¿Considera que hace falta seguir capacitando a los/las docentes de Artes Plásticas en relación al Programa de Estudios?

¿Por qué razón?

9. ¿De existir la posibilidad de capacitar a docentes de Artes Plásticas mediante la virtualidad, estaría anuente a capacitarse?

¿Por qué razón?

10. De las siguientes temáticas, cuales considera que serían esenciales trabajar en posibles capacitaciones virtuales:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Historia del Arte en general. | <input type="checkbox"/> Historia del Arte moderno. |
| <input type="checkbox"/> Historia del Arte contemporáneo. | <input type="checkbox"/> Historia del Arte latinoamericano |
| <input type="checkbox"/> Metodología por proyectos. | <input type="checkbox"/> Apreciación artística |
| <input type="checkbox"/> Evaluación. | <input type="checkbox"/> Semiótica Visual. |
| <input type="checkbox"/> Uso y aplicación de la tecnología como herramienta de aprendizaje. | |
| <input type="checkbox"/> Otros: _____ | |

ANEXO 4: Entrevista a docentes expertos(as) de Artes Plásticas

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN LA
PRODUCCIÓN DE MEDIOS INSTRUCCIONALES

Entrevista a docentes expertos(as) de Artes Plásticas:

La entrevista es parte del TFG para optar por la Maestría en Tecnología Educativa con énfasis en Medios Instruccionales. La entrevista tiene como objetivo conocer su opinión experta sobre las fortalezas, debilidades, insumos recibidos, trabas, elementos por fortalecer o por replantear en relación al programa de estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía.

Por favor, conteste sinceramente:

1. ¿Qué fortalezas ha encontrado en el programa de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía?
2. ¿Qué debilidades ha encontrado en el programa de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía?
3. ¿Describa las facilidades, apoyos e insumos que ha tenido para la implementación y desarrollo del programa?
4. ¿Describa las trabas que usted ha tenido para la implementación y desarrollo del programa?
5. ¿Qué aspectos o componentes del programa eliminaría y por qué razón?
6. ¿Qué aspectos o componentes del programa fortalecería y por qué razón?

ANEXO 5: Entrevista a siete docentes de Artes Plásticas

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN LA
PRODUCCIÓN DE MEDIOS INSTRUCCIONALES

Entrevista a docentes de Artes Plásticas:

La entrevista es parte del TFG para optar por la Maestría en Tecnología Educativa con énfasis en Medios Instruccionales. La entrevista tiene como objetivo conocer su opinión sobre la metodología, evaluación, temáticas y contextualización en relación al programa de estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía.

Por favor, conteste sinceramente:

1. ¿Cuál es el proceso desarrollado para implementar la metodología de aprendizaje por proyectos presente en el programa?
2. ¿Qué metodologías, actividades y material de apoyo utiliza para evidenciar los aprendizajes por lograr, presentes en cada unidad didáctica del programa?
3. ¿Cuáles estrategias evaluativas utiliza para evidenciar los avances logrados en los/las estudiantes? ¿Considera que los componentes de evaluación sumativa presentes en el programa son los más adecuados para evaluar procesos artísticos?
4. En el programa de estudios se menciona que el/la docente debe tener un amplio conocimiento en la didáctica y la Historia del Arte. ¿De qué manera le ha servido tener un amplio y profundo conocimiento en la Historia del Arte con relación con el desarrollo del programa de estudios?
5. ¿De qué manera utiliza la historia del arte para contextualizar los contenidos del programa?
6. ¿Describa la forma de abordar los conceptos de mimesis, abstracción, contemporaneidad y apropiación desde la estructura de Historia del Arte planteada en el programa?
7. ¿Cuáles temas considera que hace falta profundizar mediante capacitaciones en relación al programa? ¿Por qué considera que sea necesario?
8. Describa cómo ha sido el proceso del trabajo correlacionado o interdisciplinario que ha realizado con otras materias en relación al programa.
9. ¿Cuáles métodos utiliza para trabajar los contenidos del programa junto con herramientas tecnológicas?

ANEXO 6: Cuestionario de validación para la propuesta

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN LA
PRODUCCIÓN DE MEDIOS INSTRUCCIONALES

Cuestionario de validación para la propuesta:
Capacitación virtual en Historia del Arte Moderno dirigida a docentes de Artes
Plásticas de III Ciclo y IV Ciclo del Ministerio de Educación Pública

El siguiente cuestionario tiene como objetivo conocer su opinión experta sobre el instrumento que se aplicará para evaluar la propuesta del curso: *Historia del Arte Moderno el cual pretende potenciar la implementación del Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía*, mediante una capacitación virtual con profesores y profesoras de Artes Plásticas.

La consulta es parte del TFG para optar por la Maestría en Tecnología Educativa con énfasis en Medios Instruccionales. El objetivo es conocer su opinión sobre el instrumento de evaluación. Puede realizar los comentarios que considere oportunos a las cuestiones planteadas. Por favor, conteste sinceramente:

Datos personales y profesionales				
Nombre:				
Edad:				
Profesión:				
Grado académico:				
Lugar donde labora				
Años de servicio:				
Preguntas			Sí	No
1.	¿Los criterios evalúan aspectos pedagógicos de la propuesta?			
2.	¿Los criterios evalúan la pertinencia de los recursos temáticos?			
3.	¿Los criterios evalúan aspectos tecnológicos?			
4.	¿Incluiría algún ítem más?			
5.	¿Existen preguntas en el instrumento para validar la propuesta tecnológica que no proporcionan información relevante?			
6.	¿Considera que el instrumento para validar la propuesta tecnológica tiene una extensión adecuada, larga o corta?			
7.	¿Los criterios están expresados de forma comprensible?			
8.	¿Es correcta la organización de los criterios en las dimensiones propuestas?			

ANEXO 7: Cuestionario de validación para la propuesta por parte de los/las docentes de Artes Plásticas

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS INSTRUCCIONALES

Estimado docente de Artes Plásticas, el siguiente cuestionario tiene como objetivo validar la propuesta de capacitación virtual, presentada como parte del TFG para optar por la maestría en Tecnología Educativa con Énfasis en la producción de Medios Instrucciones, por lo que su opinión experta orientará las decisiones sobre los cambios requeridos para que esta capacitación responda a las necesidades del profesorado de Artes Plásticas de III ciclo y Educación Diversificada.

Se pretende evaluar la calidad general de los contenidos multimediales relacionados con la Historia del Arte Moderno, la metodología y las actividades de mediación.

Le agradeceré que complete sus datos personales, luego debe revisar el programa de la capacitación y con base en esa lectura crítica, completar el instrumento colocando una “x” en la opción, que considere, se apega a lo presentado en el programa.

Cada una de las afirmaciones del cuestionario describe las características óptimas que debe poseer un curso virtual. Marque con una «X» la casilla correspondiente según la frecuencia o intensidad con la que se cumple esa afirmación en el curso virtual.

Se le pide responder a todos los ítems. No existen respuestas verdaderas o falsas. Puede realizar los comentarios que considere oportunos a las cuestiones planteadas.

Datos personales y profesionales		
Nombre:		
Edad:		
Lugar donde labora:		
Años de servicio:		
Grado académico:		
Dimensión pedagógica	Sí	No
Aspectos relacionados con la metodología planteada para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno, así como la pertinencia de los contenidos multimediales y las actividades en relación con la temática.		
1.	Cada contenido incluye la presentación del tema, la cual ubica	

	brevemente al lector.		
2.	Cada tema incluye preguntas que permiten a la persona partir de sus conocimientos previos.		
3.	Se incluyen actividades para la construcción del aprendizaje.		
4.	Cada tema incluye resumen y conclusiones		
5.	La metodología ofrece la posibilidad de debatir sobre los diferentes temas.		
6.	Se promueve un aprendizaje activo permitiendo reconstruir el aprendizaje		
7.	Los contenidos son pertinentes con los objetivos de aprendizaje propuestos.		
8.	Los recursos son actuales e interesantes.		
9.	La metodología y los contenidos facilitan la transferencia de información al conocimiento.		
10.	La propuesta permite intuir que se potencia el aprendizaje colaborativo.		
11.	La evaluación permite mostrar al participante sus alcances y logros.		
12.	La evaluación permite a los docentes participantes retomar y mejorar las propuestas desarrolladas en las actividades.		
13.	Los contenidos son precisos, fiables y claros, además de presentarse de forma comprensible.		
14.	El contenido da posibilidad para que el participante profundice en la información mediante enlaces a sitios web.		
15.	El material multimedial es funcional para ser aplicado como referencia en las aulas por los docentes participantes.		
16.	El material multimedial propuesto es de fácil contextualización para el abordaje temático, semiótico y de referencia artística para ser usado en las aulas por los docentes participantes.		
17.	Las actividades son variadas, facilitan la comprensión y el razonamiento, convirtiendo los contenidos en algo activo y eficiente.		
18.	Las actividades propuestas pueden modificarse y ser trabajadas en el aula por los/las docentes participantes.		
19.	Las actividades poseen instrucciones claras.		
20.	Las actividades poseen relación con los contenidos didácticos.		
21.	Las actividades presentan guías para utilización de alguna <i>app</i> o programa.		
22.	Las aplicaciones sugeridas se relacionan con los contenidos desarrollados.		
23.	Las aplicaciones sugeridas dan la posibilidad para trabajarlas en clase.		
<p>Dimensión Temática Aspectos relacionados con la temática en Historia del Arte Moderno, sus tendencias a nivel europeo, el sincretismo latinoamericano y costarricense, así como el uso de las TIC como medio para la construcción de propuestas visuales.</p>			

24.	El multimedia dispone de un desarrollo de contenidos exhaustivo (introducción, propósitos, esquemas, desarrollo de los apartados de los temas, actividades, resumen, sugerencias de trabajo y de participación en los foros, ampliación de contenidos relacionados con la Historia del Arte Moderno).		
25.	Los contenidos del multimedia poseen características contextuales, formales y conceptuales de las tendencias más representativas en la Historia del Arte Moderno.		
26.	Las temáticas de Historia del Arte están relacionadas para desarrollar el uso de aplicaciones tecnológicas.		
27.	Las temáticas dejan la posibilidad al docente para trabajar las TIC en las lecciones de Artes Plásticas.		
Dimensión Tecnológica			
Aspectos relacionados con la manipulación y uso de herramientas tecnológicas presentes en los contenidos multimediales, así como el manejo y construcción de propuestas visuales mediante diferentes software y <i>apps</i> .			
28.	Las aplicaciones o <i>app</i> propuestas son sencillas para manipular y realizar propuestas visuales.		
29.	El multimedia es sobrio y con información clara referente a la Historia del Arte Moderno.		
30.	El multimedia se caracteriza por presentar una apariencia visual agradable, equilibrada (imagen-texto, calidad-tamaño de imágenes), ser dinámico e innovador y facilitar el estudio.		
31.	El multimedia es limpio en cuanto al tamaño y calidad de las imágenes (nítidas), así como la tipografía.		
32.	El multimedia muestra una bienvenida a cada módulo, las fechas en que se va a estar desarrollando, el propósito, preguntas generadoras, los contenidos, las actividades y la evaluación.		
33.	La estructuración y diseño de los vínculos del multimedia son adecuados (se identifican con facilidad, se informa sobre la descarga, no hay vínculos rotos o archivos huérfanos, el acceso a la página principal rápido).		
34.	Son pertinentes con los contenidos de Historia del Arte Moderno y con las actividades planteadas.		
35.	Son de fácil manipulación y combinación con otras aplicaciones.		
36.	Dejan la posibilidad al docente para trabajarlas en las lecciones de Artes Plásticas.		

En el siguiente espacio pueden anotar los comentarios que considere pertinentes a los contenidos temáticos, la metodología, el material multimedia, las actividades y *apps* recomendadas.

ANEXO 8: Respuestas de las Asesorías Regionales de Artes Plásticas sobre posibles temas para ser abordados mediante alguna capacitación virtual. Año 2013 y 2016

Temática	Año 2013 Menciones	Año 2016 Menciones	Total de Menciones
Arte contemporáneo	4 de 9	2 de 9	6
Historia del Arte, en general	1 de 9	4 de 9	5
Arte costarricense	2 de 9	1 de 9	3
Arte moderno	2 de 9		2
TIC: edición de videos y fotografías, fotografía digital, Photoshop, presentaciones digitales, presentaciones con Prezzi	1 de 9	2 de 9	3
Arte Precolombino	1 de 9		1
Diseño de modas	1 de 9		1
Experiencias exitosas	1 de 9		1
Disfrute del arte	1 de 9		1
Evaluación		1 de 9	1
Planeamiento		1 de 9	1

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas dadas en los instrumentos suministrados a las Asesorías Regionales de Artes Plásticas. (2016)

Anexo 9: Respuestas de los/las docentes de Artes Plásticas sobre posibles temas para ser abordados mediante alguna capacitación virtual. Año 2013 y 2016

Temática	Año 2013 Menciones	Año 2016 Menciones	Total de Menciones
Historia del Arte en general	6 de 21	12 de 21	18
Historia del Arte Moderno	7 de 21	9 de 21	16
Historia del Arte contemporáneo	10 de 21	10 de 21	20
Historia del Arte latinoamericano	9 de 21	10 de 21	19
Metodología por proyectos	7 de 21	14 de 21	21
Apreciación artística	14 de 21	13 de 21	27
Evaluación	9 de 21	10 de 21	19
Semiótica Visual	15 de 21	14 de 21	29
Uso y aplicación de la tecnología como herramienta de aprendizaje	14 de 21	15 de 21	29

Otras temáticas:

Aplicación de técnicas artísticas.

Nuevos enfoques en la enseñanza de las Artes Plásticas.

Abordaje del proceso creativo en el estudiantado de una manera integral.

Motivación en el estudiantado en la materia de Artes Plásticas.

Formación de valores por medio de las Artes Plásticas.

Compartir experiencias de los trabajos y procesos de los colegas.

Cultura local y nacional.

Guías para la creación de metodologías didácticas.

Videoarte, animación y aplicaciones tecnológicas a la educación

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas dadas en los instrumentos suministrados a los/las docentes de Artes Plásticas. (2016)

Anexo 10: Temas para posibles capacitaciones

Temáticas	Nivel de mención	Justificaciones
Historia del Arte	3 docentes de 7	Cómo enfocar la Historia del Arte en IV Ciclo, que sea lo más claro, puntual y práctico, ya que como está el programa abarca demasiados temas. Profundizar en la Historia del Arte como lo plantea el programa, por ejemplo ver movimientos que hayan trabajado la síntesis o abstracción, o los que hayan trabajado con la apropiación, o la mimesis, y de ahí hacer ligámenes con los otros temas del programa.
Arte Contemporáneo	2 docentes de 7	Procesos para construir y aplicar técnicas del arte contemporáneo como la instalación, performance, <i>landart</i> , arte conceptual.
Uso de recursos tecnológicos	2 docentes de 7	Poder implementar la tecnología en los proyectos de los estudiantes.
Evaluación	2 docentes de 7	Compartir experiencias evaluativas con los colegas docentes.

Fuente: Elaboración del investigador basado en las respuestas dadas en los instrumentos suministrados a siete docentes de Artes Plásticas. (2016)

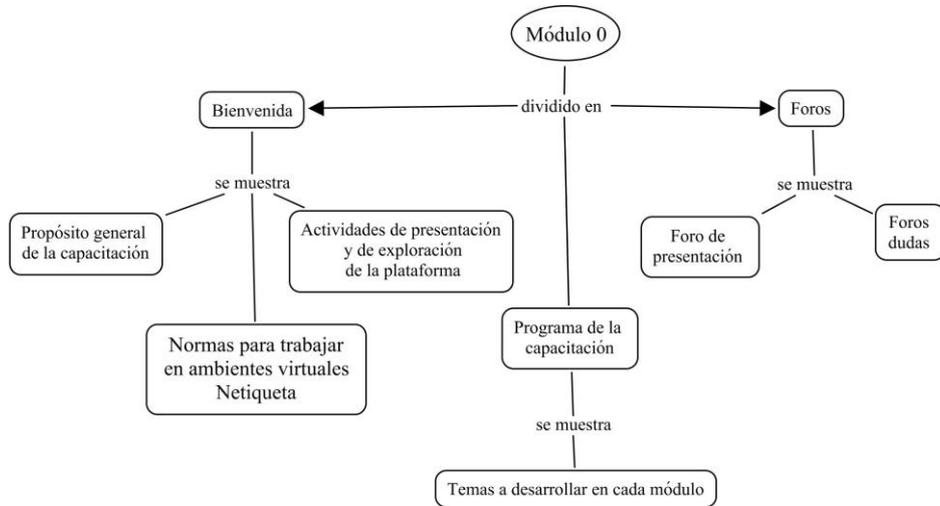
Anexo 11: Matriz temática del Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética,

Estética y Ciudadanía

Vertical	Horizontal	I trimestre	II trimestre	III trimestre
Séptimo año Pre-moderno: observación, mimesis y representación: La inspiración artística figurativa.	Sujeto y el entorno social natural.	La naturaleza como inspiración artística figurativa.	La imagen humana como inspiración artística figurativa.	La comunidad y los objetos cotidianos como inspiración artística figurativa.
Octavo año Moderno: abstracción, estilización y fundamentos del diseño: experimento y estilización.	Sujeto y el entorno social natural y cultura material.	La naturaleza como experimento, estilización y abstracción.	La imagen humana como experimento, estilización y abstracción.	La comunidad y los objetos cotidianos como experimento, estilización y abstracción.
Noveno año Contemporáneo: conceptualización y proceso, desmaterialización y rematerialización.	Sujeto, naturaleza, identidad y objetos.	La naturaleza en los procesos artísticos contemporáneos.	De la imagen humana a los procesos artísticos contemporáneos.	Los objetos de la identidad colectiva en los procesos artísticos contemporáneos.
Décimo año Pre moderno, moderno, contemporáneo universal: modelos de apreciación y significación artística. Crítica y juicio artístico.	Relación cronológica de los estilos.	Claves del arte universal antiguo y premoderno.	Claves del arte universal Moderno.	Claves del arte universal contemporáneo.
Undécimo año Premoderno, moderno, contemporáneo costarricense: modelos de apreciación y significación artística. Crítica y juicio artístico.	Relación cronológica de los estilos.	Claves de arte costarricense premoderno: precolombino, colonia, república, inicios siglo XX.	Claves de arte costarricense moderno: siglo XX hasta 1980.	Claves de arte costarricense: contemporáneo: 1980 – presente.

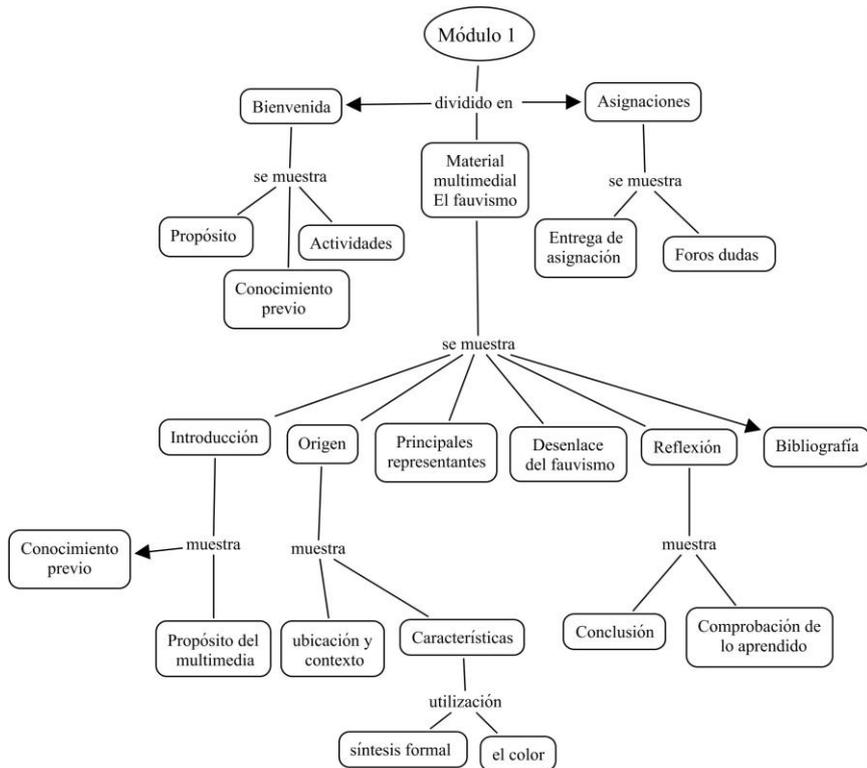
Fuente: Matriz temática del Programa de Estudios de Artes Plásticas en Ética, Estética y Ciudadanía. 2009.

Anexo 12: Estructura del módulo 0. Presentación



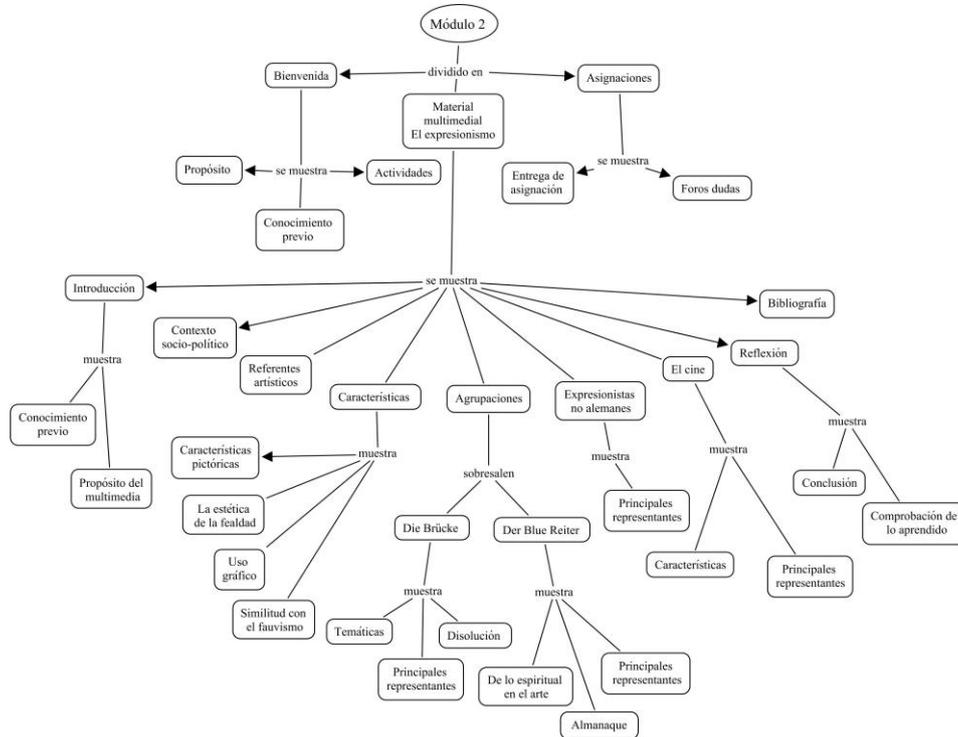
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 13: Estructura del módulo 1. El Fauvismo



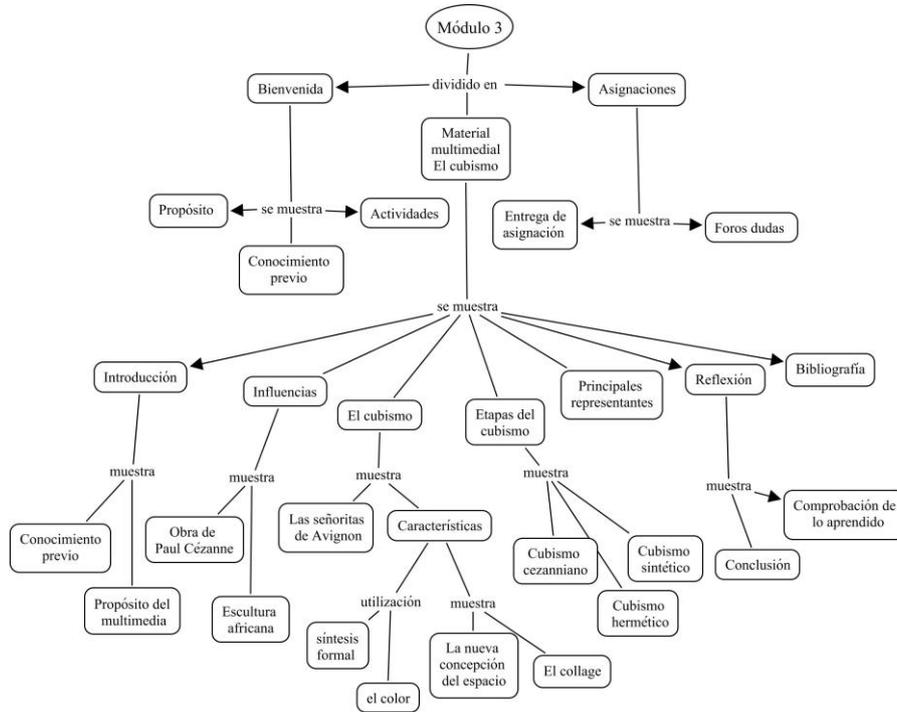
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 14: Estructura del módulo 2. El Expresionismo



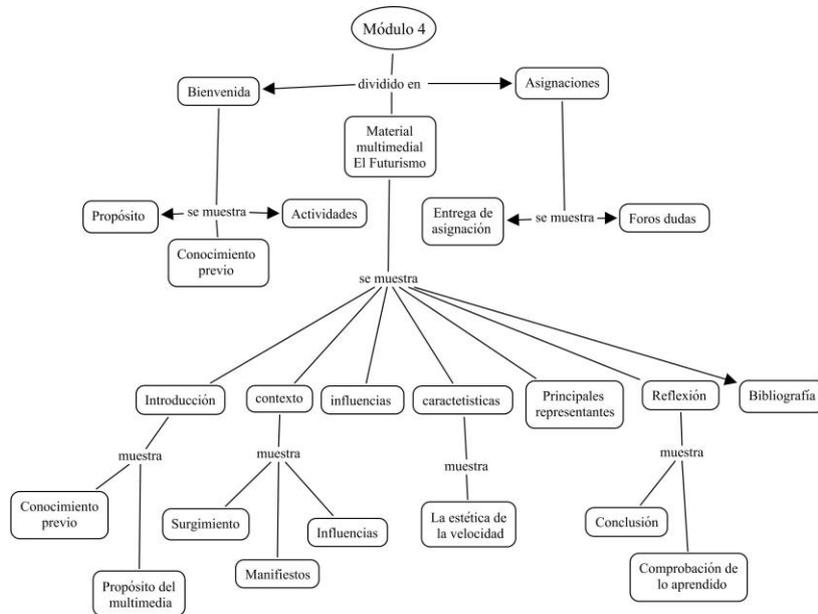
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 15: Estructura del módulo 3. El Cubismo



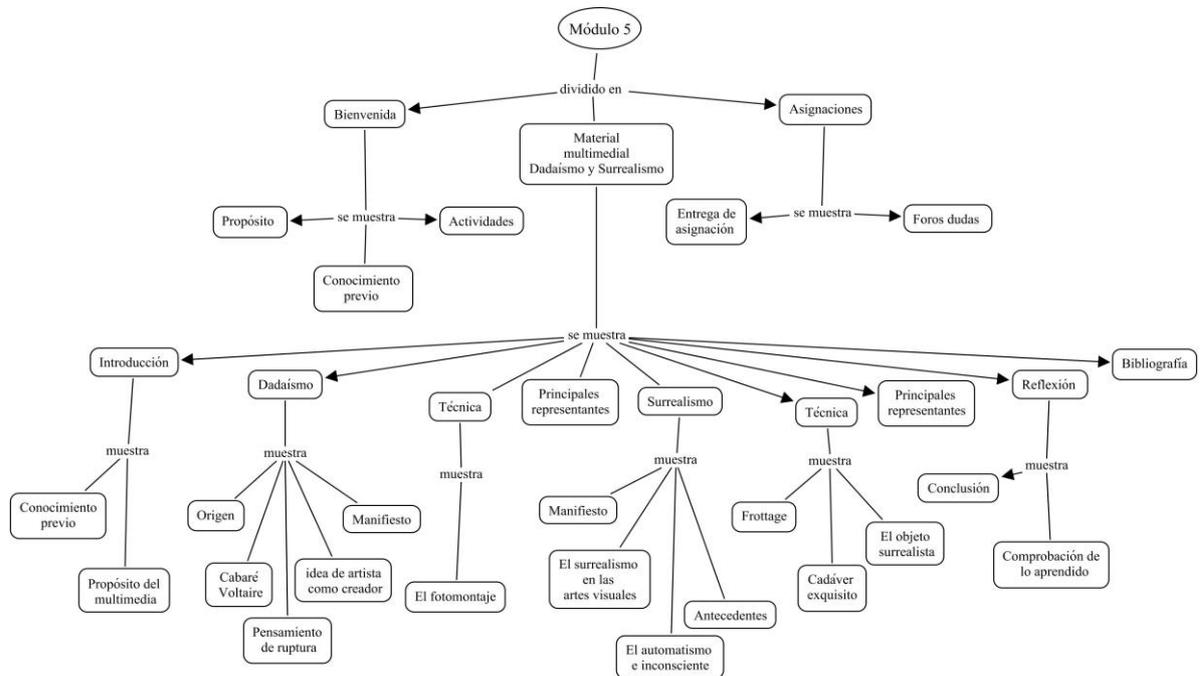
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 16: Estructura del módulo 4. El Futurismo



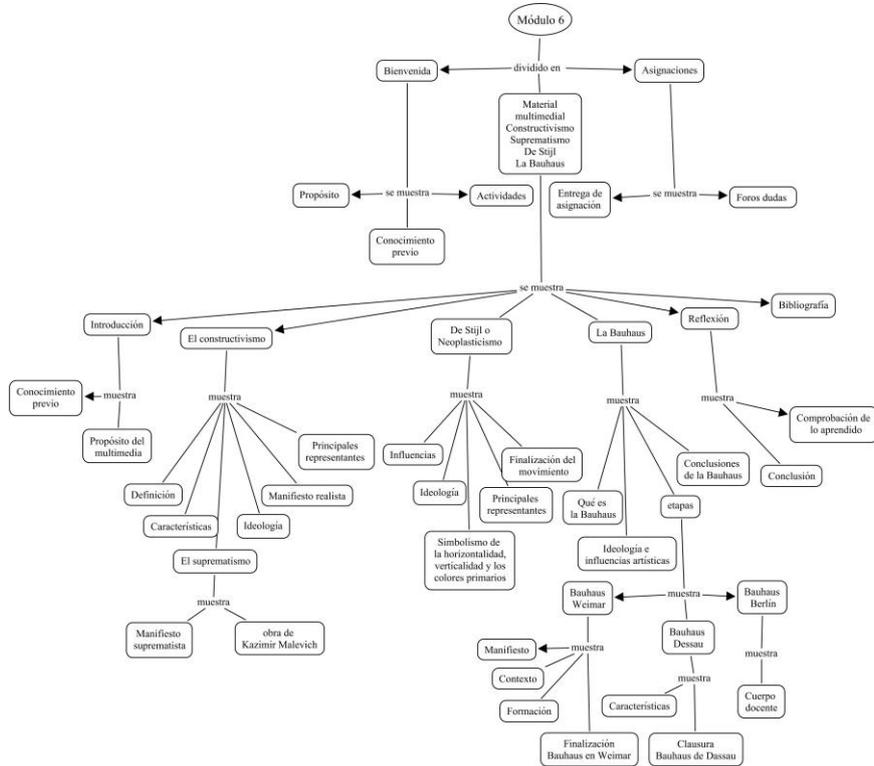
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 17: Estructura del módulo 5. Dadá y Surrealismo



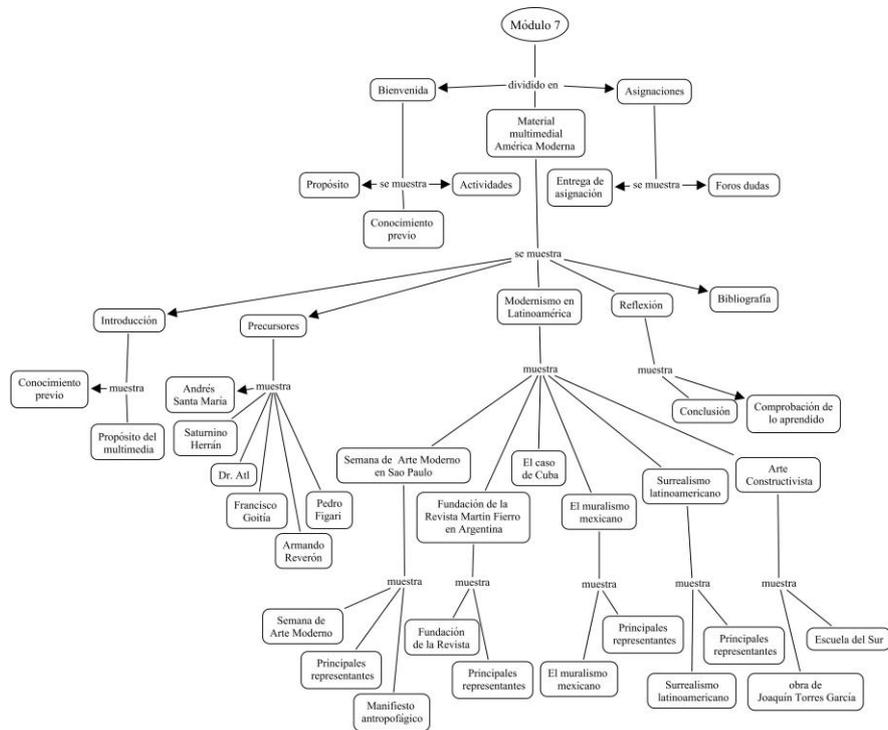
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 18: Estructura del módulo 6 Constructivismo, Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus



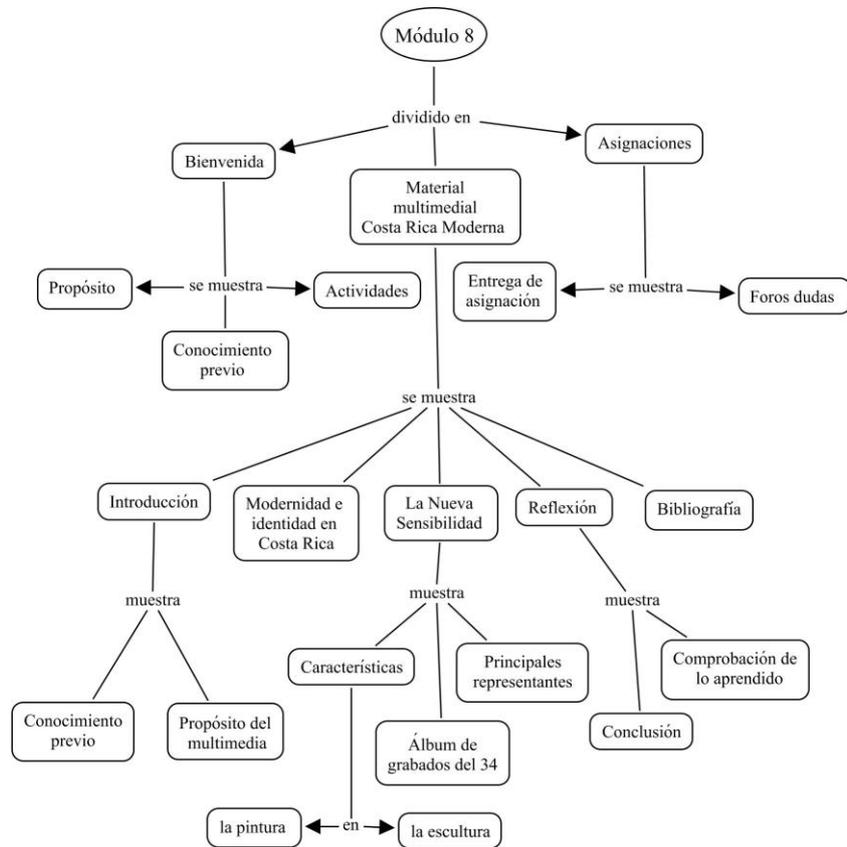
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 19: Estructura del módulo 7. América Moderna



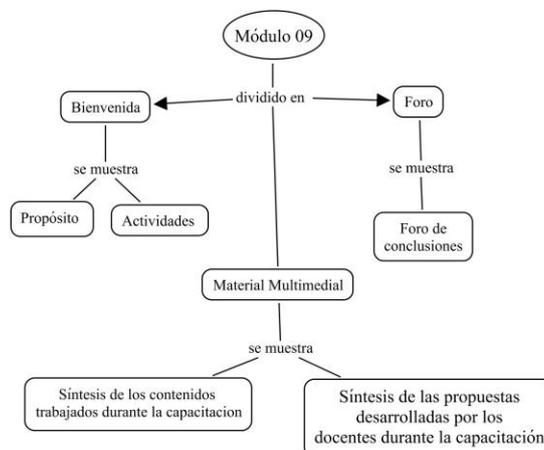
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 20: Estructura del módulo 8. Costa Rica Moderna



Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 21: Estructura del módulo 9. Reflexiones



Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 22: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 0: Conociéndonos

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Comparte intereses, expectativas, experiencias laborales y personales mediante la exploración de la plataforma de aprendizaje.	Pantalla # 1 Bienvenida Pantalla # 1 Presentación Pantalla # 1 Programa del curso Pantalla # 1 Invitación a los foros	Texto: títulos, subtítulos, información. Imagen: Imágenes ilustrativas.	Invitación y descripción del multimedio. Introducción al curso.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 23: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 1: El Fauvismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce las características formales y conceptuales del fauvismo para la construcción y aplicación de actividades de mediación pedagógica, aplicando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos.	Introducción al tema.
	Pantalla # 2 Conocimiento previo		Preguntas generadoras de conocimiento previo.
	Pantalla # 3 Origen (ubicación y contexto)		Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, cuadros comparativos, mapas conceptuales.
	Pantalla # 4 Características	Preguntas de reflexión.	
	Pantalla # 5 Influencias	Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Palabras calientes para resaltar frases importantes.
	Pantalla # 6 Características formales: síntesis formal.		
	Pantalla # 7 Características formales: Color		
	Pantalla # 8 Principales representantes.		
	Pantalla # 9 Henri Matisse		
	Pantalla # 10 André Derain		
	Pantalla # 11 Maurice Vlaminck		
	Pantalla # 12 Georges Braque		
	Pantalla # 13 Kees van Dongen		
	Pantalla # 14 Albert Marquet		
	Pantalla # 15 Othon Friesz	Preguntas de verdadero y falso.	
	Pantalla # 16 Henri Charles Manguin		
	Pantalla # 17 Louis Valtat	Enlaces complementarios a Internet.	
	Pantalla # 18 Raoul Dufy		
	Pantalla # 19 Desenlace	Cuadros comparativos.	
	Pantalla # 20 Reflexión		
	Pantalla # 21 Conclusión	Mapas conceptuales.	
	Pantalla # 22 Comprobando lo aprendido		
	Pantalla # 23 Bibliografía		
			Síntesis de ideas principales.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 24: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 2: El Expresionismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales y conceptuales de los expresionistas (Die Brücke y El Der Blau Reiter) para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, aplicando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción Pantalla # 2 Contexto socio-político. Pantalla # 3 Contexto socio-político. Pantalla # 4 Contexto socio-político. Pantalla # 5 Referentes artísticos Pantalla # 6 Características Pantalla # 7 Características pictóricas. Pantalla # 8 La estética de la fealdad. Pantalla # 9 Utilización de elementos gráficos como recurso expresivo. Pantalla # 10 Similitud con el fauvismo. Pantalla # 11 Agrupaciones. Pantalla # 12 El Die Brücke Pantalla # 13 Temáticas. Pantalla # 14 Principales representantes. Pantalla # 15 Enrst Ludwig Kirchner Pantalla # 16 Emil Nolde Pantalla # 17 Karl Schmidt-Rottluff Pantalla # 18 Erich Heckel Pantalla # 19 Fritz Bleyl Pantalla # 20 Disolución del Die Brücke Pantalla # 21 El Der Blue Reiter Pantalla # 22 De lo espiritual en el arte. Pantalla # 23 Der Blue Reiter Almanac.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frases en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 24: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 2: El Expresionismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
	Pantalla # 24 Principales representantes.		
	Pantalla # 25 Wassily Kandinsky		
	Pantalla # 25 Franz Marc		
	Pantalla # 26 August Macke		
	Pantalla # 27 Paul Klee		
	Pantalla # 28 Alexej von Jawlensky		
	Pantalla # 29 Gabriele Munter		
	Pantalla # 30		
	Expresionistas no alemanes		
	Pantalla # 31 Otto Dix		
	Pantalla # 32 Oscar Kokoschka		
	Pantalla # 33 Egon Schiele		
	Pantalla # 34 El cine		
	Pantalla # 35 Características.		
	Pantalla # 36 F.W. Murnau		
	Pantalla # 37 Robert Wiwne		
	Pantalla # 38 Conclusión		
	Pantalla # 39 Comprobando lo que aprendí.		
	Pantalla # 40 Referencias.		

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 25: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 3: El Cubismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales y conceptuales del cubismo, sus etapas de síntesis y abstracción formal para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción Pantalla # 2 Conocimiento previo. Pantalla # 3 El cubismo Pantalla # 4 Las señoritas de Avignon. Pantalla # 5 Influencia: Escultura africana. Pantalla # 6 Influencia: Obra de de Paul Cézanne Pantalla # 7 Características. Pantalla # 8 La nueva concepción del espacio Pantalla # 9 Etapas del cubismo. Pantalla # 10 Cubismo cezanniano. Pantalla # 11 Cubismo hermético. Pantalla # 12 Cubismo sintético. Pantalla # 13 El collage. Pantalla # 14 Principales exponentes. Pantalla # 15 Pablo Picasso. Pantalla # 16 Georges Braque Pantalla # 17 Juan Gris Pantalla # 18 Otros cubistas. Pantalla # 19 Reflexión Pantalla # 20 Conclusión Pantalla # 21 Referencias	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frases en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 26: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del

Arte Moderno. Módulo 4: El Futurismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales del futurismo sus ideas de movimiento, velocidad y simultaneidad para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción Pantalla # 2 Conocimiento previo. Pantalla # 3 Surgimiento. Pantalla # 4 Manifiesto. Pantalla # 5 Manifiesto a los pintores futuristas. Pantalla # 6 Influencias. Pantalla # 7 La estética de la velocidad. Pantalla # 8 Características del futurismo. Pantalla # 9 Principales representantes. Pantalla # 10 Giacomo Bella Pantalla # 11 Gino Severini Pantalla # 12 Carlo Carrá Pantalla # 13 Umberto Boccioni Pantalla # 14 Conclusión Pantalla # 15 Comprobando lo aprendido. Pantalla # 16 Referencias.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frasas en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 27: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 5: Dadaísmo y Surrealismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias dadaísta y surrealista, sus ideas de ruptura, azar, improvisación, gesto, automatismo y lo onírico para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción. Pantalla # 2 Conocimiento previo. Pantalla # 3 Origen. Pantalla # 4 Cabaré Voltaire. Pantalla # 5 Pensamiento de ruptura. Pantalla # 6 La idea de artista como creador. Pantalla # 7 Manifiesto Dadá. Pantalla # 8 Técnicas dadaístas. Pantalla # 9 El fotomontaje. Pantalla # 10 Ready-made. Pantalla # 11 Principales representantes. Pantalla # 12 Marcel Duchamp. Pantalla # 13 Tristan Tzara. Pantalla # 14 Francis Picabia. Pantalla # 15 Man Ray. Pantalla # 16 Kurt Schwittwer.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frases en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 27: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 5: Dadaísmo y Surrealismo

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias dadaísta y surrealista, sus ideas de ruptura, azar, improvisación, gesto, automatismo y lo onírico para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	<p>Pantalla # 17 Surrealismo: conocimiento previo.</p> <p>Pantalla # 18 El surrealismo.</p> <p>Pantalla # 19 Manifiesto.</p> <p>Pantalla # 20 El surrealismo en las artes visuales.</p> <p>Pantalla # 21 El automatismo e inconsciente.</p> <p>Pantalla # 22 Antecedentes.</p> <p>Pantalla # 23 Técnicas surrealistas: Frottage.</p> <p>Pantalla # 24 Técnicas surrealistas: Cadáver exquisito.</p> <p>Pantalla # 25 Técnicas surrealistas: El objeto surrealista.</p> <p>Pantalla # 26 Principales representantes.</p> <p>Pantalla # 27 Max Ernst</p> <p>Pantalla # 28 Joan Miró</p> <p>Pantalla # 29 René Magritte</p> <p>Pantalla # 30 Salvador Dalí</p> <p>Pantalla # 31 Yves Tanguy</p> <p>Pantalla # 32 André Masson</p> <p>Pantalla # 33 Conclusión</p> <p>Pantalla # 34 Comprobando lo aprendido.</p> <p>Pantalla # 35 Referencias.</p>	<p>Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos.</p> <p>Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales.</p> <p>Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.</p>	<p>Introducción al tema</p> <p>Preguntas generadoras de conocimiento previo.</p> <p>Presentación de objetivos</p> <p>Preguntas de reflexión.</p> <p>Palabras calientes para resaltar frases importantes.</p> <p>Preguntas de verdadero y falso.</p> <p>Enlaces complementarios a Internet.</p> <p>Cuadros comparativos.</p> <p>Mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis de ideas principales.</p> <p>Frases en negrita para resaltar conceptos importantes.</p> <p>Presencia de ejemplos usando imágenes.</p> <p>Ejercicio de evaluación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 28: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 6: El Constructivismo, Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales- conceptuales de las tendencias abstracto-geométricas del Constructivismo Ruso, el Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus, sus ideas de la no representatividad figurativa y su relación con el contexto cotidiano para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción Pantalla # 2 Conocimiento previo Pantalla # 3 Constructivismo Pantalla # 4 Constructivismo Pantalla # 5 Definición del constructivismo Pantalla # 6 Características Pantalla # 7 Ideología del Pantalla # 8 El suprematismo. Pantalla # 9 Manifiesto suprematista Pantalla # 10 Kazimir Malevich Pantalla # 11 Manifiesto realista Pantalla # 12 Principales representantes del constructivismo. Pantalla # 13 Vladimir Tatlin Pantalla # 14 Anton Pevsner Pantalla # 15 Naum Gabo Pantalla # 16 El Lissitzky Pantalla # 17 Alexander Rodchenco Pantalla # 18 Reflexión. Conclusión Pantalla # 19 Comprobando lo aprendido.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema. Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frasas en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 28: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 6: El Constructivismo, Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales- conceptuales de las tendencias abstracto-geométricas del Constructivismo Ruso, el Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus, sus ideas de la no representatividad figurativa y su relación con el contexto cotidiano para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	<p>Pantalla # 20 De Stijl o Neoplasticismo: Conocimiento previo.</p> <p>Pantalla # 21 De Stijl o Neoplasticismo.</p> <p>Pantalla # 22 Influencias.</p> <p>Pantalla # 23 Ideología.</p> <p>Pantalla # 24 Simbolismo de la horizontalidad, verticalidad y los colores primarios.</p> <p>Pantalla # 25 Principales representantes.</p> <p>Pantalla # 26 Piet Mondrian.</p> <p>Pantalla # 27 Theo van Doesburg.</p> <p>Pantalla # 28 Gerrit Rietveld.</p> <p>Pantalla # 29 Otros artistas neoplasticistas.</p> <p>Pantalla # 30 Finalización del movimiento.</p> <p>Pantalla # 31 Reflexión conclusión</p>	<p>Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos.</p> <p>Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales.</p> <p>Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.</p>	<p>Introducción al tema.</p> <p>Preguntas generadoras de conocimiento previo.</p> <p>Presentación de objetivos</p> <p>Preguntas de reflexión.</p> <p>Palabras calientes para resaltar frases importantes.</p> <p>Preguntas de verdadero y falso.</p> <p>Enlaces complementarios a Internet.</p> <p>Cuadros comparativos.</p> <p>Mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis de ideas principales.</p> <p>Frases en negrita para resaltar conceptos importantes.</p> <p>Presencia de ejemplos usando imágenes.</p> <p>Ejercicio de evaluación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 28: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 6: El Constructivismo, Suprematismo, De Stijl y La

Bauhaus

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales- conceptuales de las tendencias abstracto-geométricas del Constructivismo Ruso, el Suprematismo, De Stijl y La Bauhaus, sus ideas de la no representatividad figurativa y su relación con el contexto cotidiano para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	<p>Pantalla # 32 La Bauhaus: Conocimiento previo.</p> <p>Pantalla # 33 Qué es la Bauhaus.</p> <p>Pantalla # 34 Ideología e influencias artísticas.</p> <p>Pantalla # 35 La Bauhaus de Weimar.</p> <p>Pantalla # 36 Manifiesto de la Bauhaus.</p> <p>Pantalla # 37 Contexto en que se desarrolla la Bauhaus.</p> <p>Pantalla # 38 Formación.</p> <p>Pantalla # 39 Finalización de la Bauhaus en Weimar.</p> <p>Pantalla # 40 Bauhaus Dessau</p> <p>Pantalla # 41 Características</p> <p>Pantalla # 42 Clausura de la Bauhaus de Dassau.</p> <p>Pantalla # 43 Bauhaus de Berlín.</p> <p>Pantalla # 44 Cuerpo docente.</p> <p>Pantalla # 45 Conclusiones de la Bauhaus.</p> <p>Pantalla # 46 Comprobando lo aprendido.</p> <p>Pantalla # 47 Bibliografía.</p>	<p>Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos.</p> <p>Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales.</p> <p>Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.</p>	<p>Introducción al tema.</p> <p>Preguntas generadoras de conocimiento previo.</p> <p>Presentación de objetivos</p> <p>Preguntas de reflexión.</p> <p>Palabras calientes para resaltar frases importantes.</p> <p>Preguntas de verdadero y falso.</p> <p>Enlaces complementarios a Internet.</p> <p>Cuadros comparativos.</p> <p>Mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis de ideas principales.</p> <p>Frases en negrita para resaltar conceptos importantes.</p> <p>Presencia de ejemplos usando imágenes.</p> <p>Ejercicio de evaluación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 29: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 7: América Moderna

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias modernas latinoamericanas, sus ideas, sus orígenes y fusiones para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	<p>Pantalla # 1 Introducción y Propósito.</p> <p>Pantalla # 2 Conocimiento previo.</p> <p>Pantalla # 3 Precursores.</p> <p>Pantalla # 4 Andrés Santa María.</p> <p>Pantalla # 5 Saturnino Herrán.</p> <p>Pantalla # 6 Dr. Atl.</p> <p>Pantalla # 7 Francisco Goitía.</p> <p>Pantalla # 8 Armando Reverón.</p> <p>Pantalla # 9 Pedro Figari.</p> <p>Pantalla # 10 Modernismo en Latinoamérica.</p> <p>Pantalla # 11 Semana de Arte Moderno en Sao Paulo.</p> <p>Pantalla # 12 Semana de Arte Moderno en Sao Paulo: Principales representantes.</p> <p>Pantalla # 13 Vicente do Rego Monteiro.</p> <p>Pantalla # 14 Emilio di Cavalcanti.</p> <p>Pantalla # 15 Anita Malfatti.</p> <p>Pantalla # 16 Manifiesto antropofágico.</p> <p>Pantalla # 17 Tarsila do Amaral.</p> <p>Pantalla # 18 Fundación de la Revista Martin Fierro en Argentina</p> <p>Pantalla # 19 Emilio Pettoruti.</p> <p>Pantalla # 20 Alejandro Xul Solar.</p> <p>Pantalla # 21 El caso de Cuba.</p> <p>Pantalla # 22 Muralismo mexicano.</p> <p>Pantalla # 23 Diego Rivera.</p> <p>Pantalla # 24 José Clemente Orozco.</p> <p>Pantalla # 25 David Alfaro Siqueiros.</p>	<p>Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos.</p> <p>Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales.</p> <p>Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.</p>	<p>Introducción al tema</p> <p>Preguntas generadoras de conocimiento previo.</p> <p>Presentación de objetivos</p> <p>Preguntas de reflexión.</p> <p>Palabras calientes para resaltar frases importantes.</p> <p>Preguntas de verdadero y falso.</p> <p>Enlaces complementarios a Internet.</p> <p>Cuadros comparativos.</p> <p>Mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis de ideas principales.</p> <p>Frases en negrita para resaltar conceptos importantes.</p> <p>Presencia de ejemplos usando imágenes.</p> <p>Ejercicio de evaluación.</p>

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 29: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 7: América Moderna

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales de las tendencias modernas latinoamericanas, sus ideas, sus orígenes y fusiones para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 26 Surrealismo latinoamericano. Pantalla # 27 Principales representantes. Pantalla # 28 Roberto Matta. Pantalla # 29 Wilfredo Lam. Pantalla # 30 Frida Khalo. Pantalla # 31 María Izquierdo: Remedios Varo. Pantalla # 32 Leonora Carrington. Pantalla # 33 Arte Constructivista. Pantalla # 34 Joaquín Torres García. Pantalla # 35 La escuela del sur. Pantalla # 36 Conclusiones. Pantalla #37 Reforzando lo aprendido. Pantalla # 38 Referencias Bibliográficas.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frases en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 30: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 7: Costa Rica Moderna

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales del arte moderno costarricense, sus ideas, influencias y fusiones para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá en el contexto del aula.	Pantalla # 1 Introducción y propósito. Pantalla # 2 Modernidad e identidad en Costa Rica. Pantalla # 3 La Nueva Sensibilidad. Pantalla # 4 La Nueva Sensibilidad: Características. Pantalla # 5 La Nueva Sensibilidad: Características en la pintura. Pantalla # 6 La Nueva Sensibilidad: características en la escultura. Pantalla # 7 Álbum de grabados del 34. Pantalla # 8 Principales representantes de la Nueva Sensibilidad. Pantalla # 9 La Nueva Sensibilidad: Francisco Zúñiga. Pantalla # 10 La Nueva Sensibilidad: Juan Manuel Sánchez. Pantalla # 11 La Nueva Sensibilidad: Néstor Zeledón Varela.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frases en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

^ Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 30: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del

Arte Moderno. Módulo 7: Costa Rica Moderna

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Reconoce y diferencia las características formales-conceptuales del arte moderno costarricense, sus ideas, influencias y fusiones para la construcción, aplicación y evaluación de actividades de mediación pedagógica, usando herramientas tecnológicas y valorando el papel que tendrá que desempeñar en el contexto del aula.	Pantalla # 12 La Nueva Sensibilidad: Francisco Amigjetti. Pantalla # 13 La Nueva Sensibilidad: Teodorico Quirós. Pantalla # 14 La Nueva Sensibilidad: Carlos Salazar Herrera. Pantalla # 15 La Nueva Sensibilidad: Luisa González. Pantalla # 16 La Nueva Sensibilidad: Fausto Pacheco. Pantalla # 17 La Nueva Sensibilidad: margarita Berteau. Pantalla # 18 La Nueva Sensibilidad: Max Jiménez. Pantalla # 19 Conclusiones. Pantalla # 20 Reforzando lo aprendido. Pantalla # 21 Referencias bibliográficas.	Texto: títulos, subtítulos, información, conceptos. Imagen: Imágenes para ejemplificar, galería de imágenes, imágenes con cuadros comparativos, mapas conceptuales. Enlaces a sitios web: video, imagen que lleva a galerías de imágenes en la web.	Introducción al tema Preguntas generadoras de conocimiento previo. Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Palabras calientes para resaltar frases importantes. Preguntas de verdadero y falso. Enlaces complementarios a Internet. Cuadros comparativos. Mapas conceptuales. Síntesis de ideas principales. Frases en negrita para resaltar conceptos importantes. Presencia de ejemplos usando imágenes. Ejercicio de evaluación.

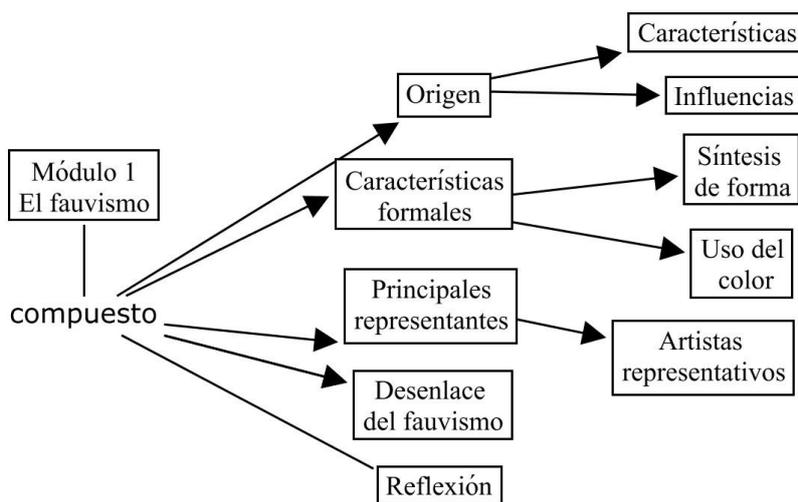
^ Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

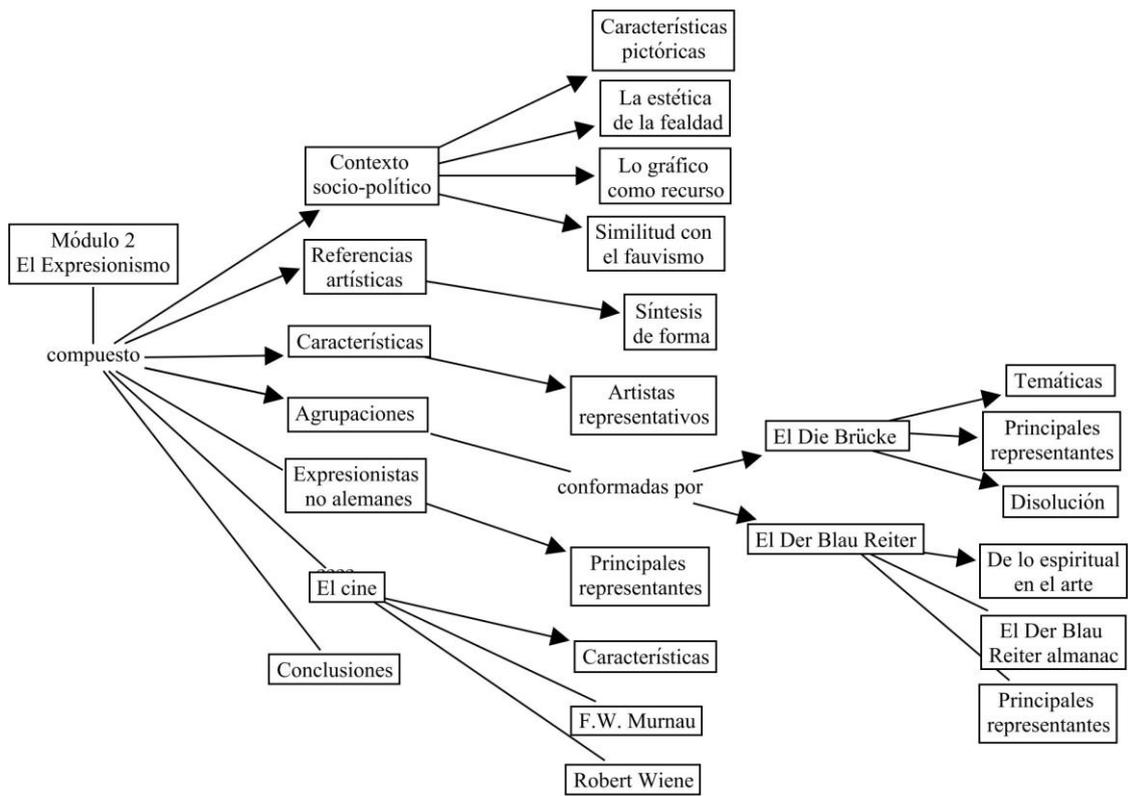
Anexo 31: Diseño del guion didáctico para la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno. Módulo 9: Reflexiones

Propósito	Contenidos por pantalla	Elementos multimediales	Elementos didácticos
Comparte experiencias, conclusiones y reflexiones sobre la capacitación virtual en Historia del Arte Moderno.	Pantalla # 1 Bienvenida Pantalla # 2 Preguntas de reflexión Pantalla # 3 Síntesis Pantalla # 4 Conclusiones	Texto: títulos, subtítulos, información. Imagen: Imágenes ilustrativas.	Introducción al tema Presentación de objetivos Preguntas de reflexión. Mapas conceptuales.

Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 32: Mapa de navegación módulo 1: El Fauvismo y módulo 2: El Expresionismo

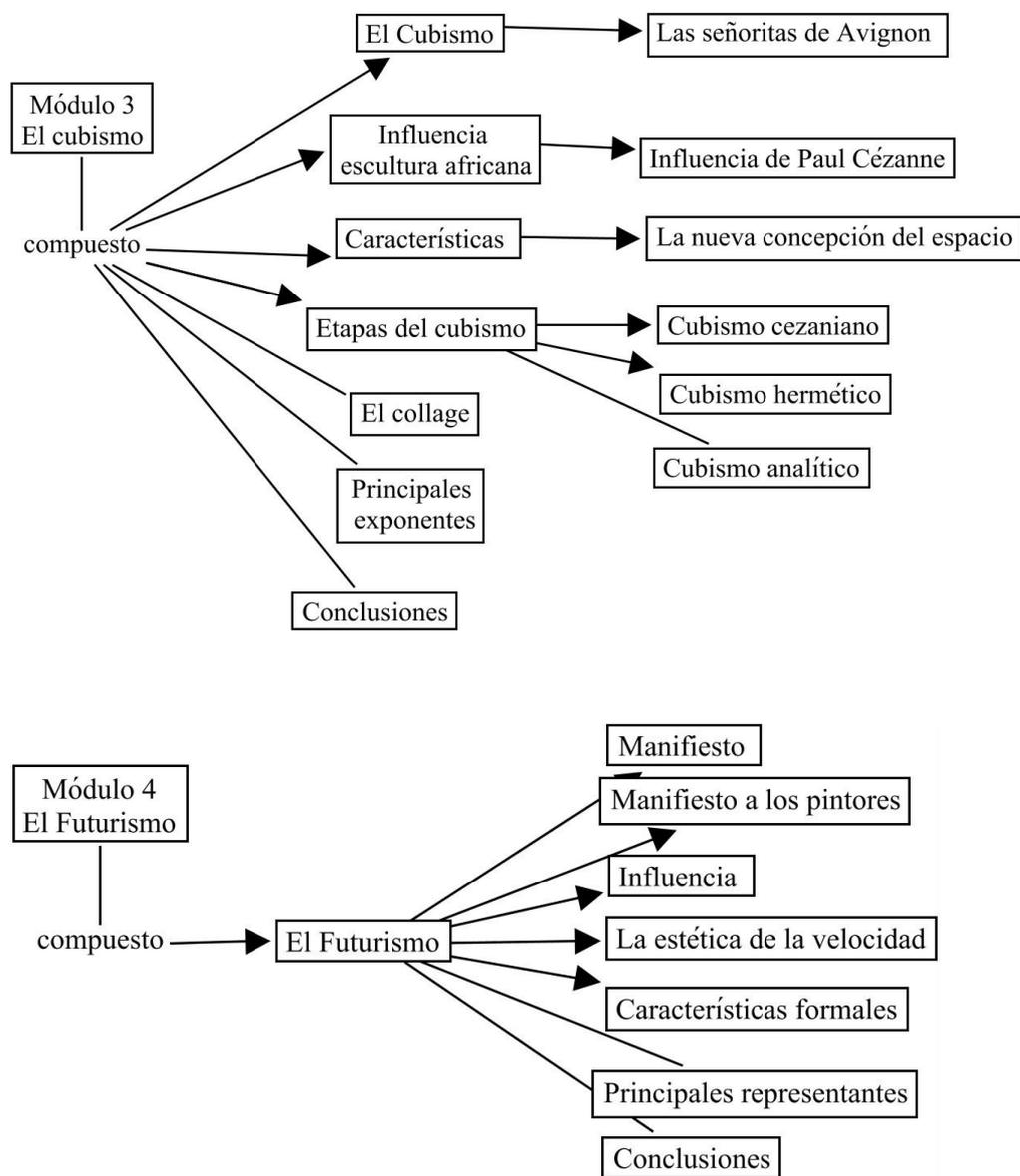




Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

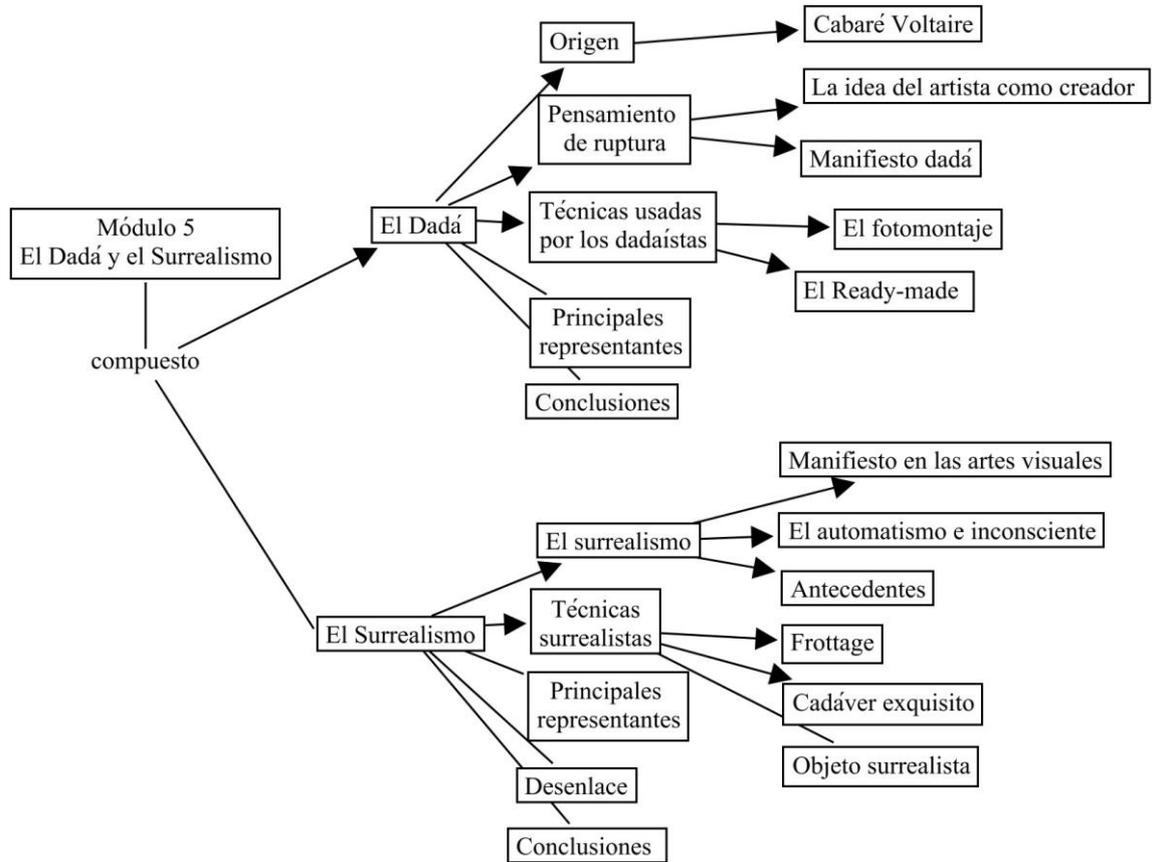
Anexo 33: Mapa de navegación de navegación módulo 3: El Cubismo y módulo 4:

El Futurismo



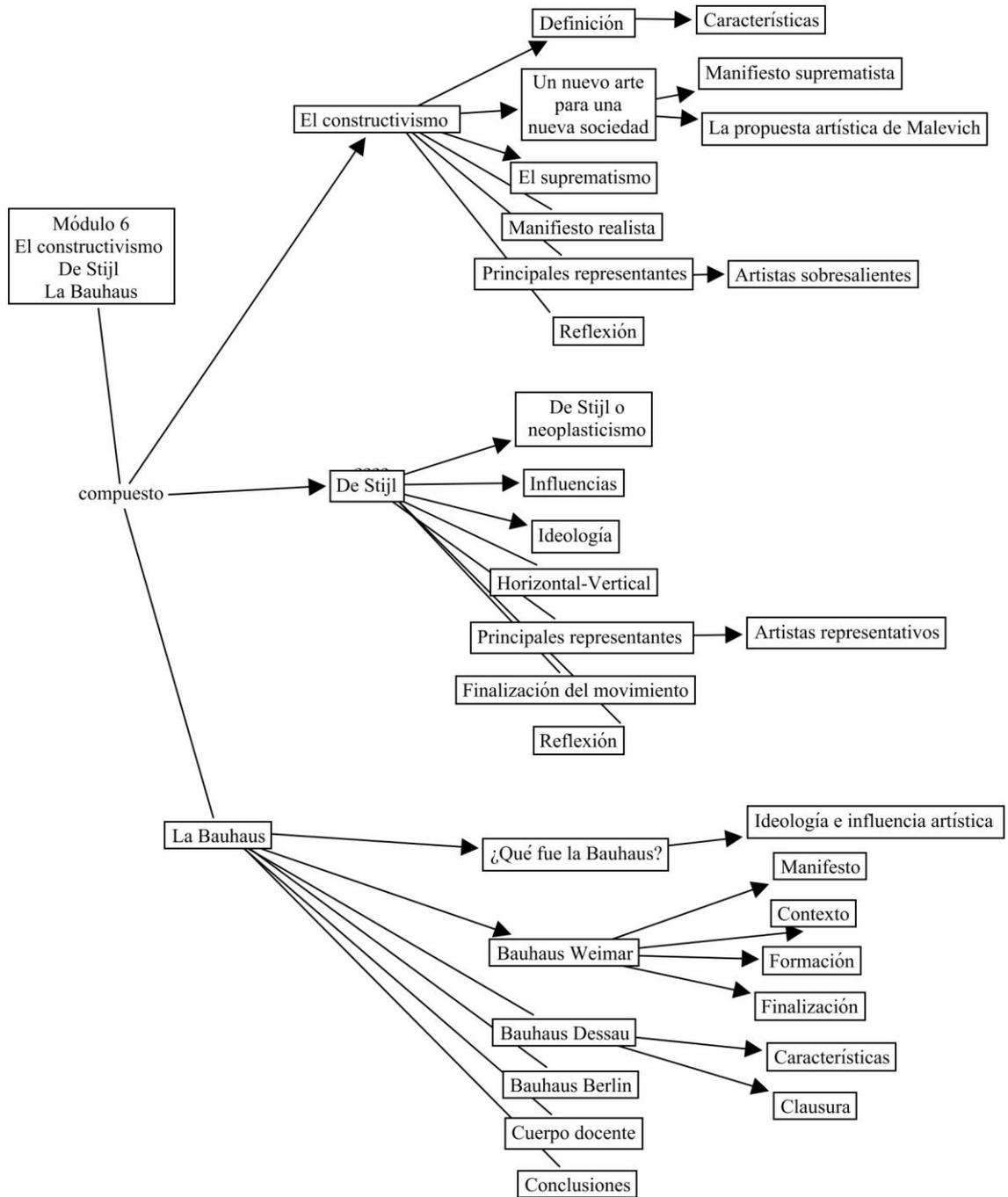
Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 34: Mapa de navegación módulo 5: El Dadá y Surrealismo



Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

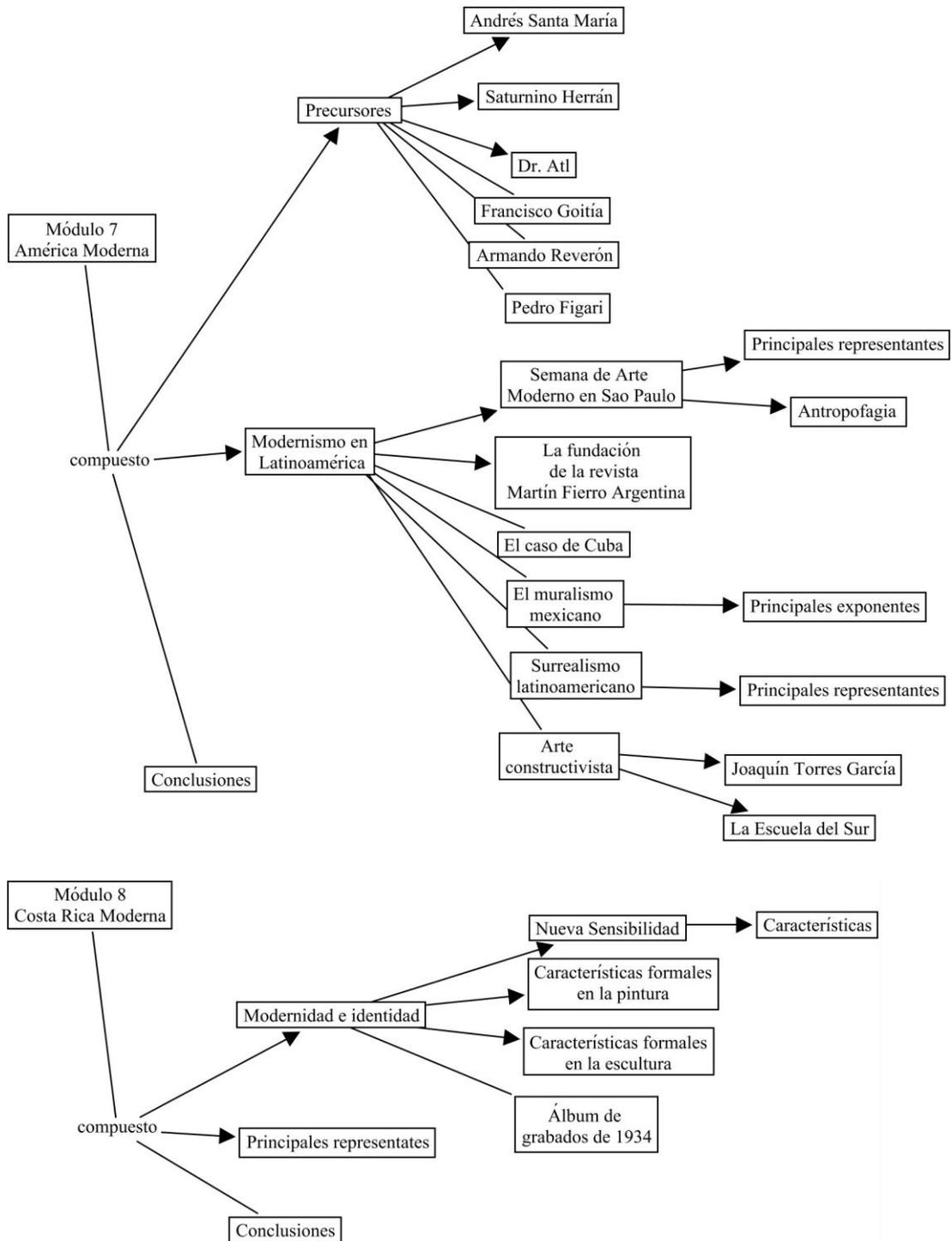
Anexo 35: Mapas de navegación módulo 6: El Constructivismo, De Stijl, La Bauhaus



Fuente: Elaboración del investigador. (2016)

Anexo 36: Mapas de navegación del módulo 7: América Moderna y módulo 8:

Costa Rica Moderna



Fuente: Elaboración del investigador. (2016)