

**EL JUEGO COMO PROPUESTA PARA LA EVALUACIÓN  
DEL DIPLOMADO DE ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL  
DEL CIDEH**

**OLGA LILIANA CAYCEDO HERNÁNDEZ**

**TRABAJO DE GRADO  
DIRIGIDO POR ARACELLY QUIÑONES RODRIGUEZ  
PHD Creatividad**

**UNIVERSIDAD DE SANBUENAVENTURA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA Y DOCENCIAUNIVERSITARIA  
BOGOTÁ D.C.**

**2007**

**RAE  
UNIVERSIDAD DE SANBUENAVENTURA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**TÍTULO:** El juego como soporte de un proceso evaluativo dentro del Diplomado de Arte y Comunicación Visual desarrollado por el CIDEH.

**AUTOR:** Olga Liliana Caycedo Hernández

**PUBLICACIÓN:** Junio de 2007

**LUGAR:** Universidad de San buenaventura Sede Bogotá   **AÑO:** 2007

**PAGINAS:** 115

**ANEXOS:** 5

**PALABRAS CLAVES:** Evaluación, juego, comunicación, experiencia, reflexión.

**OBJETIVO GENERAL:** Desarrollar y aplicar el juego como instrumento para evaluar el Diplomado de arte y comunicación visual con la perspectiva de generar nuevas relaciones entre profesor – alumno a partir de alternativas de evaluación creativa.

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:** Didáctica desde la pedagogía creativa.

**FUENTES:**

BARBERO, J. M. La educación desde la comunicación, Buenos Aires, Norma. 2002.

BERG, Aedo, I, DIAZ, P., SICILIA, M.A., COLMENAR, A., LOSADA, P., MUR, F., CASTRO, M. y PEIRE, J. Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación. Editorial UNED. 2004.

CEPEDA GOMEZ, Manuel Gustavo, Psicología de los sistemas de juego. [www.lictor.com](http://www.lictor.com)  
Deleuza, G. La lógica del sentido. Barcelona, Ed. Bote. 1970.

CHAPMAN, M. "Contextualidad y direccionalidad del desarrollo cognitivo", en: Human Development, N° 31, traducción de Terigi. 1998.

CHEVALLARD, La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado, Aique, Buenos Aires. 1991.

CHICHERIN, A.V.: ¿Qué es la educación artística? Editorial Rabotnik-prosveschenia, Moscú, 1926.

DAVINI, "Conflictos en la evolución de la didáctica. La demarcación entre la didáctica general y las didácticas especiales" en Camiloni y otros "Corrientes didácticas contemporáneas", Paidós, 1988

DIAZ BARRIGA, Ángel. Curriculum y evaluación escolar. Buenos Aires, Instituto de estudios y Acción Social (IDEAS). Aique Grupo Editor. 1990.

DÍAZ BARRIGA, Ángel. Problemas y retos de la evaluación educativa. En: Revista Evaluación y Cultura. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Santa Fe de Bogotá, Vol. 1, No.1, 1993.

DÍAZ BARRIGA, "Ensayos sobre la Problemática Curricular", Edit Trillas.S.A. México, 1992

DÍAZ, Olga Cecilia y CAICEDO, Lilian. "Prácticas Pedagógicas y Evaluativas en Lenguaje y Matemáticas. Concepciones y Posiciones". Bogotá: IDEP - FUNDACULTURA, 1999

FOUCAULT, M. Microfísica del poder. Madrid, Ediciones La Piqueta. 1979

FREIRE, P. La educación como práctica de la libertad, Caracas, Nuevo Orden. 1967.

IMBERNÓN, Francisco "Reflexiones sobre la evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De la medida a la evaluación", en Revista Aula de Innovación Educativa Nro 20, Año II, Depto de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Málaga . 1993

MAGENDZO, A., Transversalidad y currículo, cooperativa editorial magisterio. 2003

MUGUERZA, J. La razón sin esperanza, Madrid: Taurus. 1977.

WILEY. John. PEREZ, M. y BUSTAMANTE, G. Evaluación escolar ¿resultados o procesos? Bogotá, Magisterio. 1998.

ROGOFF, B. "Cap. 3: El contexto cultural de la actividad cognitiva", en: Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social, Paidós, Barcelona, 1993.

TYLER, "¿Qué fines desea alcanzar la escuela?" en "Principios Básicos del currículo" Troquel, Buenos Aires, 1973

VIGOTSKY. L.S. El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica, 1989.

**METODOLOGÍA:** Esta es una investigación descriptiva con énfasis en procesos cualitativos de carácter vivencial que tiene como fin generar una propuesta didáctica fundamentada en el juego como estrategia pedagógica para evaluar el currículo de Diplomado de Arte y Comunicación Visual del CIDEH.

**INSTRUMENTOS:** Programa del Diplomado de artes y comunicación visual, encuestas en procura de desarrollo del proyecto, simulación del juego, reel de video, juego real.

**LOGROS:** Se hicieron cambios dentro del programa y los estudiantes aportaron en gran medida a dar nuevas propuestas.

**CONCLUSIONES:.** Hoy en día en el campo de la educación, nos topamos de frente con el problema más grande y más cuestionado durante los últimos años que es la evaluación.

La evaluación debe ser entendida como un proceso, en el que confluyen múltiples variables haciendo de éste un concepto bastante complejo, pues esta visto desde muchas perspectivas que han arrojado diversos tipos de cuestionamientos.

Dentro de este proyecto, la evaluación es considerada como eje transversal, donde confluyen muchos actores, podemos visualizar en este la idea de evaluación reflexiva mediante un proceso interactivo como el juego y el puente de este proceso esta determinado por la comunicación.

La comunicación, es un acto que posibilita las relaciones interpersonales y actúa como mediador en procesos que requieren tiempo para verse reflejados, pero no por esta razón deja de ser valioso e innovador, pues con el solo hecho de cambiar la perspectiva del concepto de evaluación dentro de algún tipo de contexto, genera al menos una posibilidad que abre camino para muchas posibilidades.

El juego comprendido como 'excusa' para evaluar, hace de la misma evaluación un lugar posible para el acercamiento de personas que a fuerza deben estar ligadas (educación, institución, programa, profesor, estudiantes en este caso), estableciendo un tipo de relación transversal entre ellos y permitiendo un espacio lúdico que le baja la revolución al temor y la angustia causada por la evaluación.

**RECOMENDACIONES:** Se recomienda a toda la comunidad educativa de la Universidad de San buenaventura, procurar la gestión y el desarrollo de herramientas innovadoras para transformar el aprendizaje de los estudiantes.

**TUTORA DE INVESTIGACIÓN: Aracely Quiñones Rodríguez Phd Creatividad.**

**Bogotá D.C., Junio de 2007**

## CONTENIDO

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| PORTADA                                         | 1   |
| RAE                                             | 2   |
| TABLA DE CONTENIDOS                             | 3   |
| GLOSARIO                                        | 6   |
| LISTA DE ANEXOS                                 | 7   |
| INTRODUCCION                                    | 8   |
| CAPITULO I                                      | 9   |
| 1. TEMA                                         | 9   |
| 1.1. ENUNCIADO                                  | 9   |
| 1.2 DELIMITACION                                | 9   |
| CAPITULO II                                     | 10  |
| 2. ANTECEDENTES                                 | 10  |
| CAPITULO III                                    | 12  |
| 3. JUSTIFICACION                                | 12  |
| CAPITULO IV                                     | 14  |
| 4. PROBLEMA                                     | 14  |
| 4.1. DESCRIPCION O CARACTERIZACION DEL PROBLEMA | 14  |
| 4.2. PREGUNTA CENTRAL                           | 14  |
| 4.3. PREGUNTAS ORIENTADORAS                     | 14  |
| 4.4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA                     | 14  |
| CAPITULO V                                      | 15  |
| 5. OBJETIVOS                                    | 15  |
| 5.1. GENERAL                                    | 15  |
| 5.2. ESPECIFICOS                                | 15  |
| CAPITULO VI                                     | 16  |
| 6. MARCO REFERENCIAL, TEÓRICO Y CONCEPTUAL      | 16  |
| CAPITULO VII                                    | 37  |
| 7. METODOLOGÍA                                  | 37  |
| 7.1. ENFOQUE METODOLÓGICO                       | 37  |
| 7.2. CONTEXTUALIZACION GENERAL                  | 37  |
| 7.3. CARACTERIZACION ESPECÍFICA                 | 37  |
| 7.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS                    | 37  |
| 7.5. PROCEDIMIENTO                              | 38  |
| CAPITULO VII                                    | 39  |
| 8. ANÁLISIS                                     | 39  |
| 8.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO                       | 39  |
| 8.2. ANÁLISIS INTERPRETATIVO                    | 64  |
| CAPITULO IX                                     | 79  |
| 9. PROPUESTA                                    | 79  |
| CONCLUSIONES                                    | 86  |
| LOGROS                                          | 88  |
| BIBLIOGRAFIA                                    | 102 |
| ANEXOS                                          | 106 |

## GLOSARIO

**Evaluación:** la evaluación determina avances o fallas dentro del contexto de aprendizaje, y ayuda a definir ajustes y transformaciones necesarias para mejorar un proceso educativo.

**Juego:** Actividad lúdica que permite el desarrollo del ser humano a través de la experiencia.

**Comunicación:** Medio por el cual las personas socializan determinados saberes, se relacionan e interactúan con un fin determinado.

**Experiencia:** Actividad que compromete el desarrollo de conceptos por medio de la práctica, donde el acierto y el error son determinantes en la construcción de conocimiento.

**Reflexión:** espacio determinado por la comunicación que permite el análisis crítico de un concepto para proponer y mejorar procesos en torno a él.

## **LISTA DE ANEXOS**

**PROGRAMA DEL DIPLOMADO DE ARTES Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**ENCUESTA**

**SIMULADOR DE JUEGO**

**REEL DE VIDEO**

**JUEGO REAL**

## INTRODUCCION

El desarrollo del programa del Diplomado de Arte y Comunicación visual, ha visto la necesidad de desarrollar nuevas propuestas en torno al concepto de educación reflexiva y didáctica.

El Diplomado esta dividido en 3 módulos con duración de un semestre cada uno y la finalidad específica del mismo, es generar alternativas de conocimiento que desarrollen en los estudiantes el interés por las artes como una alternativa para ampliar la mirada dentro y fuera de su saber específico.

Este diplomado esta montado de manera transversal dentro de las diferentes facultades y hace que en un contexto multidisciplinario, se haga un aporte para la construcción de personas autónomas, reflexivas e integrales.

Es así, como durante el desarrollo de esta Especialización en Docencia y pedagogía, surgió la necesidad de generar un proyecto de grado que de manera integral estuviese relacionado con el desarrollo del Diplomado y fuese un aporte en beneficio del mejoramiento del mismo.

Dentro de la EPDU, se hizo énfasis en el análisis, reflexión y transformación del conocimiento de la pedagogía como un campo global y fructífero para el desarrollo de múltiples cuestionamientos en relación a términos fundamentales, como educación, sociedad, proceso, institución, currículo y evaluación.

Los conceptos antes mencionados generaron muchas reflexiones e hicieron que se iniciara un proceso de investigación, dando respuesta a inquietudes fundamentales en torno a conceptos como didáctica, evaluación y procesos de conocimiento específicamente.

Este proyecto de investigación nace con el ánimo de generar una propuesta innovadora y reflexiva con respecto a la evaluación, donde el proceso, como el concepto, son fundamentos para el desarrollo del individuo y a su vez de la sociedad.

La construcción y el desarrollo de individuos críticos, autónomos y con capacidades creativas, es indispensable dentro de una sociedad que crece a partir de los que la constituyen.

## **INFORME FINAL DEL TRABAJO DE GRADO**

### **CAPITULO I**

#### **1. TEMA**

Juego evaluativo como estrategia didáctica.

##### **1.1. ENUNCIADO**

El juego como propuesta para la evaluación del Diplomado de Arte y Comunicación Visual del CIDEH.

##### **1.2. DELIMITACION**

Este proyecto esta encaminado al desarrollo de un juego como herramienta para evaluar el Diplomado de Arte y Comunicación Visual, que se lleva a cabo en estos momentos en el CIDEH en la USB.

## CAPITULO II

### 2. ANTECEDENTES

Es de gran importancia la reflexión en torno a la evaluación como base fundamental para esta investigación.

La evaluación es el eje que soporta el desarrollo de múltiples investigaciones en torno a las implicaciones sociales que dentro de ella se hacen.

Para referirnos de manera principal al desarrollo de esta investigación, se debe partir desde el concepto de currículo, pues la evaluación es la que permite transformaciones que se hacen en torno él, delimitando su buen curso con un fin determinado.

Dentro de un currículo, la transversalidad debe ser entendida como un medio totalizador para generar cambios que al largo plazo reconstruyan al currículo mismo.

*“la transversalidad involucra la responsabilidad de los distintos ámbitos y campos de acción del currículo”. (Magendzo 2003)*

La evaluación, entendida como un tema transversal dentro del currículo, debe estar inmersa en lo que el mismo currículo propone y debe ser un espacio que genere un campo para identificar, analizar, y ofrecer soluciones<sup>1</sup> acordes con un contexto determinado, procurando integrar relaciones de comunicación que posibiliten hacer ajustes que se vean reflejados en el aprendizaje, los procesos, las metodologías, los recursos y en fin, todas las características que un currículo debe ir ajustando para su propio beneficio y el de los que actúan dentro del mismo.

Un contexto universitario flexible y creativo que promueve el pensamiento crítico y el libre pensamiento, se fundamenta en el tipo de relaciones dinámicas que se generan dentro de él y hace que las relaciones comunicativas se conviertan en el motor que engrana este mecanismo educativo, generando procesos que tienen que ver directamente con las acciones educativas, en este caso la relación enseñanza aprendizaje es la directriz del desarrollo de personas, procesos y transformaciones.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, los procesos y las transformaciones no son posibles si dentro de la universidad no se le da prioridad a la evaluación, es por esta razón que la evaluación no se debe tomar a la ligera y debe ser la que genere propuestas innovadoras para consolidarse como concepto fundamental dentro de la institución.

Si se propone una herramienta educativa que permita hacer de la educación una labor

---

1 Magendzo, A., (2003) Transversalidad y currículo, cooperativa editorial magisterio. p.24

divertida y emocionante, se debe tener en cuenta a la evaluación como la característica fundamental para consolidar herramientas que permitan generar transformaciones sobre el mismo concepto y sobre las relaciones sociales que en ella misma se han construido con el tiempo en las mentes de todos.

Es por esto, que el juego visto desde un concepto de formación y desarrollo del ser humano desde sus primeros años, es un sustento importante para adaptarse a condiciones mas serias y aportar desde el proceso lúdico que se desarrolla en su interior, al profundo análisis de sus variables, para determinar si es viable dentro de la construcción de evaluación.

Los juegos se crean con múltiples fines, que apropiados de cierta manera, desarrollan procesos y habilidades relacionados con la construcción del sujeto.

Existen juegos de: presentación, conocimiento, afirmación, confianza, comunicación, cooperación, resolución de conflictos y distensión.<sup>2</sup>

Dentro de las investigaciones previas que se hicieron para definir este proyecto, se analizaron diferentes clase de juegos con diferentes características de desarrollo, desde los recreativos, hasta los multimedia les y se investigaron proyectos como el de LUDOTECAS NAVES<sup>3</sup>, de donde se saco valiosa información sobre el concepto de evaluación y las alternativas del aprendizaje a partir del juego, además de documentación bibliográfica dentro de esta investigación.

Cabe anotar, que dentro de el análisis de las referencias citadas no se encontró un juego que propiamente desarrollara el concepto de evaluación de un programa universitario, este fue un proceso de desarrollo un poco mas experimental que partió del análisis de propiedades en diferentes juegos de azar sobre todo los que permitían la interacción de diferentes sujetos y que dentro de estos se diera la posibilidad de desarrollar la evaluación de un programa, fue así, como esta investigación delimito el uso de un juego de azar, al cual se le cambiaron detalles de proceso, pues no solo se quería recrear, si no que dentro de su mismo contexto permitiera desarrollar preguntas cualitativas, haciendo visible el desarrollo de un proceso de evaluación.

Es así, como este proyecto pretende dar a conocer un resultado de investigación experimental, que compromete fundamentos didácticos y conceptuales desarrollados dentro del programa del Diplomado de arte y comunicación visual, constituido por 3 módulos con un profesor a la cabeza., dando respuesta a inquietudes que se tuvieron en el transcurso de la Especialización en Pedagogía y Docencia Universitaria en la Universidad de San buenaventura.

---

2 Vicent, Antonio, (2005) Juegos para cooperación y la paz [ fecha de consulta mayo 3 de 2007] < [http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos\\_paz/](http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/) >

3 Osorio, Esperanza. , Pineda, Nisme. , Serna, Diana. , Programa de Ludotecas naves, Fundación Colombiana de tiempo libre y recreación Funlibre ICBF, [ fecha de consulta Abril 7 de 2007] < <http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Indice.html> >

## **CAPITULO III**

### **3. JUSTIFICACION**

Esta investigación, aborda el concepto de evaluación desde la teoría del juego porque de esta manera se pueden generar posibilidades novedosas dentro del programa o contexto en el que se aplica. Además, permite pensar en el concepto de evaluación no como una cuestión que aleja y segrega, sino más bien entendido como un proceso que desarrolla cuestionamientos de un lado y del otro, donde no sólo el estudiante se evalúa de manera cuantitativa, también aporta al desarrollo y mejoramiento de metodologías y posturas docentes.

La pretensión de esta investigación es la de acercar al estudiante y al docente en el proceso de la evaluación, donde no se juzga ni se cuantifica, sino que se analiza y se cualifica el proceso de enseñanza y aprendizaje, y en el que el maestro, al igual que el estudiante, son responsables en torno al conocimiento y sus múltiples procesos.

El juego que se desea desarrollar durante esta investigación es visto como un mecanismo metafórico que evalúa de manera cualitativa los procesos, basado en un concepto transversal. El proceso del juego es una herramienta dinámica y flexible que permite la interacción entre docente, estudiante, conocimiento, proceso y evaluación.

La aplicación de un juego evaluativo hace a las personas que intervienen dentro del mismo responsables; los jugadores, en este caso estudiantes y docente, asumen la responsabilidad dentro de la evaluación. El juego representa la realidad pues el ser humano no percibe lo que existe, sino lo que ha aprendido a percibir.

Se evalúa lo que se percibe y no lo que se le impone, pues esta dentro de la óptica cualitativa y se le da valor a la experiencia y el aprendizaje y no la memoria y la repetición de algún conocimiento.

Es por esta razón, que aprender tiene que ver con el juego, implícito dentro de la experiencia; el aprendizaje se ve reflejado en el ámbito del juego y pretende ser un mediador en la evaluación.

El pensar y el aprender son actividades que pueden llenar de gozo, es así como están muy ligadas al desarrollo del juego, pues éste produce un placer sano que merece ser experimentado por los individuos que intervienen, desarrollando placer por aprender.

El individuo generalmente explora y apropia conocimientos a partir de la experiencia y su experimentar, hace que él comprenda el mundo de manera significativa.

Todo entendimiento parte del continuo mirar, es por esta razón que la imagen, el juego y el conocimiento están íntimamente relacionados pues no es posible hallar sus relaciones sólo con ver, se necesita comprender y, para este fin, las capacidades de razonamiento se expanden al ejercitar la mente, pues se comprueban conocimientos y se llega mucho más lejos de lo que uno se imagina.

Es así como se ve la necesidad de desarrollar este juego evaluativo dentro del Diplomado de Arte y Comunicación visual, pues están incluidos dentro del programa conceptos como: mirar, imagen, juego, conocimiento, comprensión, y reflexión.

El juego, desarrolla múltiples capacidades mentales que permanecen con el ejercicio del mismo. Mientras se juega, se juega con alegría sin ninguna preocupación, mas que la de resolver el juego.

A través del juego conocemos nuestro entorno, nos relacionamos, comprendemos, afianzamos y desarrollamos habilidades, todo esto visto como elementos que hacen parte de un proceso, siendo considerados como pilares fundamentales dentro de la enseñanza misma y un proceso como camino, donde el juego evidencia y le da luz a ese camino.

Además, el juego permite al educador conocer al estudiante real, pues a través de éste se expresa espontáneamente, se derrumban barreras de comunicación y promueve la elaboración de nuevas estrategias.

Las experiencias vividas en este tipo de actividades lúdicas son difíciles de olvidar, pues no son impuestas y hacen que se esté abierto a comparar y a definir nuevas posibilidades de conocimiento, por esta razón, lo que se aprende jugando no se olvida y en cierto sentido lo que se evalúa será significativo.

Es necesario después de jugar, someter al juego a una evaluación en sí mismo, para comprobar si se han alcanzado las metas propuestas, delimitar lo que no ha funcionado y lo que se pudo haber desarrollado correctamente. En este punto el juego tiene relación directa con la evaluación y desde la relación de estas dos cuestiones se pretende desarrollar este proyecto.

Se dice entonces, que el juego es una herramienta efectiva de aprendizaje y que a través de su aplicación y sus diversos resultados se puede llegar a evaluar procesos.

Es por esta razón que el juego, no sólo permite desarrollar habilidades sino someter a evaluación los procesos y las diversas interacciones de los sujetos que juegan y los resultados del mismo dentro de un proceso de aprendizaje significativo.

## **CAPITULO IV**

### **4. PROBLEMA**

#### **4.1. DESCRIPCION O CARACTERIZACION DEL PROBLEMA**

Este proyecto, esta encaminado al desarrollo de un juego como herramienta para evaluar el Diplomado de Arte y Comunicación Visual, que se lleva a cabo en estos momentos en el CIDEH en la USB.

#### **4.2. PREGUNTA CENTRAL**

¿Cómo evaluar los procesos de aprendizaje que se orientan en el Diplomado de Arte y Comunicación Visual a través del juego?

#### **4.3. PREGUNTAS ORIENTADORAS**

¿Cómo se puede aplicar la psicología del juego y sus posibilidades metodológicas a un proceso evaluativo?

¿Puede el juego hacer parte de de un proceso evaluativo?

¿Por qué aplicar el juego dentro de un Diplomado de Arte y Comunicación Visual, para facilitar el desarrollo de la evaluación y medir su impacto?

#### **4.4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

Esta investigación busca el desarrollo y la aplicación de un juego como instrumento efectivo y aplicable para evaluar un proceso de aprendizaje de manera creativa y coherente.

Dentro del Diplomado de Arte y Comunicación Visual que se desarrolla actualmente en la USB, se ha visto la necesidad de involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de enseñanza, pues éste se hace con los estudiantes y para los estudiantes, pretendiendo así alcanzar la transversalidad de saberes y el proceso interdisciplinario del conocimiento.

Es así, como la evaluación dentro de este contexto, juega un papel muy importante, pues las artes visuales y sus resultados son de carácter procesal y procuran ser manifestaciones creativas en procura del desarrollo de lenguajes subjetivos.

¿Puede el juego ser una alternativa de evaluación en este diplomado?, Esta investigación parte desde esta pregunta y pretende dar respuesta a las inquietudes de los estudiantes, pues esta determinado por las relaciones que tienen con el conocimiento.

## **CAPITULO V**

### **5. OBJETIVOS**

#### **5.1. GENERAL**

Desarrollar y aplicar un juego como instrumento para evaluar el diplomado de arte y comunicación visual con la perspectiva de generar nuevas relaciones entre profesor – alumno a partir de alternativas de evaluación creativa.

#### **5.2. ESPECIFICOS**

\*Diseñar y validar un juego como estrategia didáctica de evaluación para ser aplicado en el Diplomado de Arte y Comunicación Visual del CIDEH.

\*Analizar las posibilidades del juego como alternativa mediadora de evaluación del currículo del Diplomado de arte y comunicación visual en la USB.

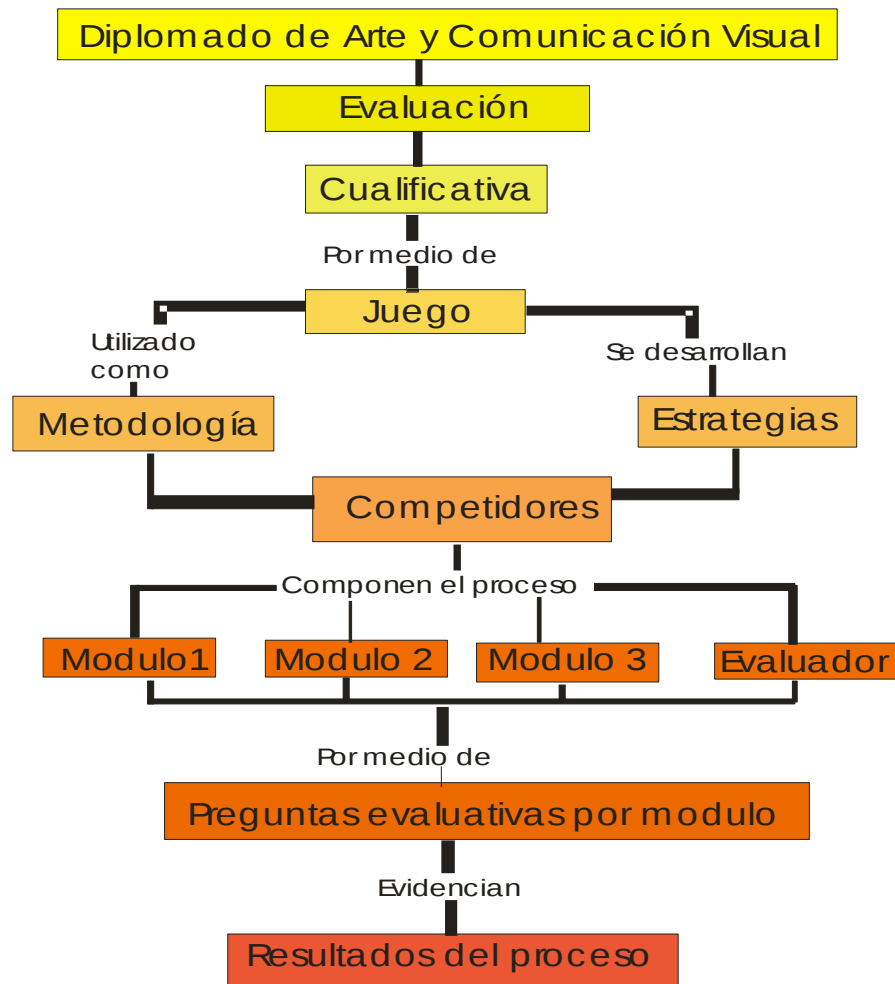
\*Aplicar el juego con los actuales estudiantes del diplomado y medir su impacto cómo estrategia de evaluación.

\*Presentar a las directivas del CIDEH los resultados de esta experiencia pedagógica e investigativa con el fin de transformar el programa después de haber utilizado el juego y analizar la viabilidad de implementarlo en otras experiencias pedagógicas del Diplomado, como metodología en la enseñanza y en la didáctica del mismo.

## CAPITULO VI

### 6. MARCO REFERENCIAL, TEÓRICO Y CONCEPTUAL

#### MAPA CONCEPTUAL



Los ejes temáticos fundamentales de esta investigación son:

\*Desarrollo del Diplomado en Arte y Comunicación Visual.

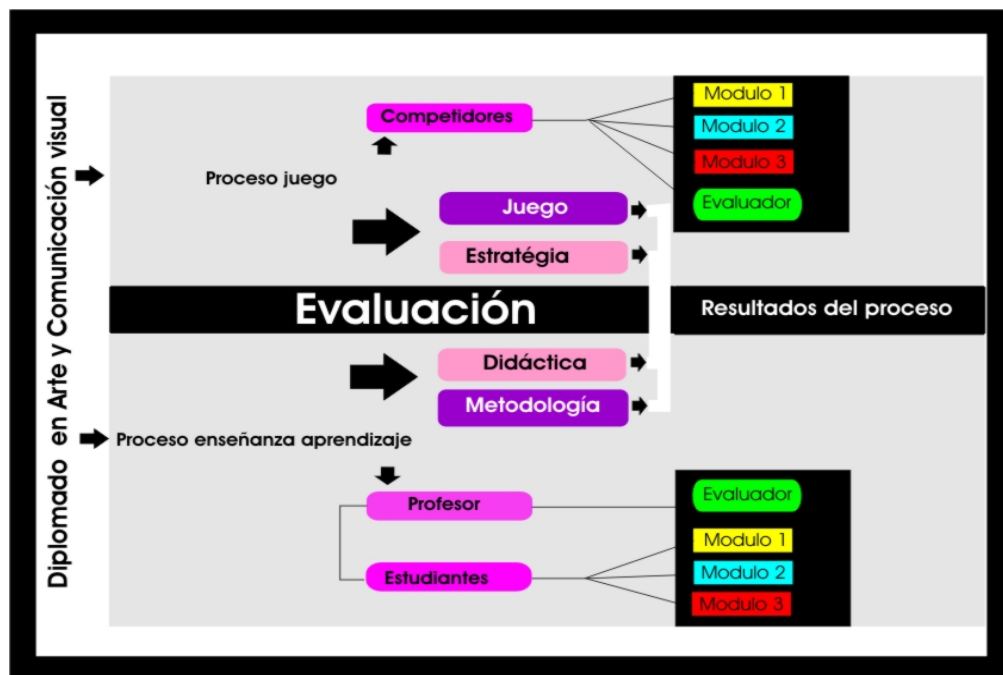
\*El proceso de enseñanza y aprendizaje es analógicamente comparado con el proceso del juego.

\*El juego entendido como metodología para evaluar.

\*La didáctica, entendida como estrategia para implementar y comprender el juego.

\*La evaluación como resultado del proceso de aprendizaje y juego ligados estructuralmente por el mismo concepto.

## ESQUEMA DE LA ESTRUCTURA



## DEFINICION DE EVALUACIÓN

La evaluación como término se refiere tanto a la calidad del servicio educativo prestado

dentro de un sistema educativo, como a un procedimiento que mide el impacto sobre los que reciben un servicio (estudiantes), siendo restrictivo hacia cierto grupo de individuos; y para su aplicación supone la utilización de un instrumento como el test que proporciona una información muy delimitada sobre un individuo o un grupo de individuos.<sup>4</sup>

La palabra evaluación propiamente dicha tiene numerosos sinónimos y puede utilizarse bajo diferentes matices conceptuales. Para muchos, evaluar es visto como un método para calificar, clasificar y castigar.

De allí, que el examen se considere de manera ritual, pues esta desarrollado bajo la base de ejercer un cierto poder que busca condicionar a los que están bajo él<sup>5</sup>. En otras palabras, el examen, hace del individuo un objeto de conocimiento y una presa para ejercer un poder.

*“Dar una nota es evaluar, hacer una prueba es evaluar, el registro de las notas se denomina evaluación. Al mismo tiempo varios significados son atribuidos al término: análisis de desempeño, valoración de resultados, medida de capacidad, apreciación del “todo” del alumno” (Hoffman, 1999)<sup>6</sup>*

Hay que mirar la evaluación como un proceso por el cual se evidencian relaciones dentro de un sistema educativo (en este caso dentro de un currículo determinado), en función de proponer transformaciones en pro de todos los que integran el proceso educativo. Así pues, la función de la evaluación es servir como mediador de procesos dentro de un sistema educativo determinado.

Al ver la educación como un proceso, se define la evaluación como una instancia que no puede faltar dentro de un enfoque alternativo cualitativo<sup>7</sup>

Así se puede ver la evaluación educativa y el acto mismo de evaluar, ya no como una finalidad sino como un medio de transformación que procura el replanteamiento de la función educativa y de los actores que intervienen dentro del proceso. Ésta debe ser tomada más como una auto crítica y una reflexión para lograr el perfeccionamiento del ser como sujeto dentro de un entorno determinado.

---

4Caldeiro, Graciela. (2005)Evaluación: perspectiva didáctica, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/118251> >

5 Focault ha estudiado las relaciones entre el saber y poder que se refieren a la práctica del examen que permite, mediante una mirada normalizadora calificar, clasificar y castigar. De allí que sea el examen un procedimiento altamente ritualizado porque supone el despliegue del ejercicio de poder, disciplinando a los sujetos volviéndolos visibles.

Caldeiro, Graciela. (2005) Evaluación: perspectiva didáctica, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/118251> >

6 Caldeiro, Graciela. (2005) ¿ Que significa evaluar?, Creative commons [Fecha de consulta mayo 3 de 2007]

7fue Tyler....aparecerían nuevas preocupaciones éticas y sociales respecto a la problemática evaluativa desarrollarían en la década del setenta, otros enfoques como las alternativas cualitativas. Caldeiro, Graciela. (2005) ¿Qué significa evaluar?, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < [http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9\\_significa\\_evaluar%3F](http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9_significa_evaluar%3F) >

Se pueden reconocer diferentes concepciones de evaluación. Desde lo cuantitativo, relacionado con la mirada objetiva, pero sesgado por una concepción que centra su funcionamiento en la eficiencia y la eficacia, y que por obvias razones el objetivo de la misma es construir objetos de estudio como dentro de un laboratorio y no personas que hacen parte de un contexto social.

Desde la perspectiva cualitativa, por el contrario, la evaluación reconoce y comprende el significado de una situación pedagógica, donde interactúan personas dándole importancia al proceso y su relación con el medio educativo que lo contiene, basado en un principio de reconocimiento y de intercambio, alejando de esta manera la presión que ejerce el miedo a la evaluación.

Dentro de una perspectiva donde la evaluación se entiende como proceso, interviene la crítica soportada en los lineamientos sociales que la sostienen. La evaluación dentro de un marco social implica comunicación, dialogo, discusión, análisis y reflexión, factores fundamentales dentro de la formación de personas que necesariamente hacen parte activa dentro de una sociedad.

Se puede generar una crítica sobre evaluación teniendo en cuenta diversos parámetros y paradigmas, dentro de los cuales se encuentran algunos que se conciben desde perspectivas cuantitativas y se concentran en la búsqueda de la objetividad, inmersas en una misma teoría cuantitativa que los soporta.

Las perspectivas cuantitativas requieren un análisis importante, pues son estas las que predominan y operan de manera implícita dentro de las instituciones educativas.

Partiendo desde el principio objetivo de la evaluación, se puede extender el marco de análisis hacia procesos de pensamiento que promueven la reflexión y la interpretación.

Con el objeto de reflexionar sobre las posibilidades de optimizar la evaluación y transformarla, para proponerla como una herramienta de conocimiento, es importante señalar algunos principios que pueden con relación a este concepto<sup>8</sup>:

\* La evaluación debe integrarse al proceso.

\* Debe conducir a la reflexión, respecto a la selección de contenidos y el sentido de lo que se enseña.

\*La conveniencia de un método evaluativo depende del objeto, de los sujetos y del entorno.

\*Debe centrarse la atención en lo que los alumnos han aprendido y lo que es significativo.

\*La evaluación se enfrenta a la obtención de resultados y no a la interpretación de los

---

8 Caldeiro, Graciela. (2005) Evaluación: perspectiva didáctica, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/118251> >

mismos en pro del mejoramiento de un currículo.

\*La evaluación debe propender por el fortalecimiento y la re elaboración de estrategias de aprendizaje para la transformación del proceso educativo.

\*Debe propiciarse mediante la cultura de la evaluación, una instancia comunicativa dentro de un espacio determinado donde intervengan sus actores para transformarla.

## POR QUÉ EVALUAR

Desde el punto de vista social, es posible identificar diversas funciones de la evaluación. La evaluación ha cumplido la función de dirigir mecanismos de selección y de control social y de cierta manera establece una barrera que diferencia y selecciona al individuo.

Es aquí, donde el sentido evaluativo según autores como Díaz Barriga invierte problemas sociales en problemas pedagógicos.<sup>9</sup>

Medir la calidad de un sistema, permite tener el control desde la mirada política y administrativa que por razones económicas, de opinión pública, de acreditación, certificación, balance diagnóstico y jerarquización, han hecho de la evaluación un concepto de carácter frío, convirtiéndola en un recurso que de ninguna manera se ve con alegría.

Lo anteriormente mencionado, está relacionado con el concepto de evaluación que se maneja hoy en día y sus fines concretos son de carácter económico y político y no procuran el carácter final que la evaluación debe contener como proceso significativo de transformación.

La educación y su sistematización se ha visto permeada por los efectos mismos de la evaluación y a su vez, se ha sometido a evaluaciones sobre sí misma, que pretenden en muchos casos legitimar el hecho de evaluar como un acto fundamental y determinante, que por disposiciones sociales y políticas permite relacionarlo con el concepto de clasificación.

La evaluación, vista como herramienta técnica, genera la posibilidad de reflexión al rededor del concepto de enseñanza, pues su uso técnico convierte el acto de evaluar en elemento determinante de estandarización dentro del contexto social que lo contiene, permite la selección de seres y llega a establecer según cierto tipo de normas, quien esta apto para aprender y quien no.

Vemos como la evaluación que se considera como un simple instrumento, se mantiene a través del tiempo y su efectividad a la hora de proporcionar calificaciones y

---

<sup>9</sup>A partir de los 70's el problema de la educación se discute al rededor del tema social y sistema educativo. A raíz de este tipo de políticas educativas se emplea el uso del concepto de calidad en la educación. En realidad se utiliza más como una ideología (o falsa conciencia) sobre lo educativo que como una orientación sobre determinadas prácticas. Díaz Barriga, Ángel., "Calidad académica y transformación pedagógica en la educación superior", Conferencia impartida en la Facultad de Filosofía y Letras. UNAM. Marzo 1987, y en "Calidad de la educación ¿Un adjetivo más de la política educativa?, en revista Cero en Conducta, en Educación y Cambio. México 1988.

cuantificaciones de avance de los individuos hace de ésta una herramienta que se queda corta en aspectos que tienen relación con procesos.

Los conceptos de examen y evaluación están ligados con parámetros sociales, políticos e institucionales, y su relación plantea un sin fin de problemáticas que giran en torno al individuo, como objeto social para ejercer cierto tipo de poder y así posibilitar su propia estratificación, estandarización y unificación dentro de la sociedad.

El individuo dentro de nuestro contexto social se somete a diferentes tipos de evaluación. Con respecto al marco educativo, la evaluación permite el "progreso" del individuo dentro de una sociedad específica y el objetivo real de aprendizaje queda relegado a un segundo plano, haciendo del estudiante un objeto y no un sujeto activo.

Recordamos el concepto de alumno<sup>10</sup> como ser "sin luz", como un hecho relevante de comprensión si hablamos de él como objeto y no como sujeto. Éste tipo de ser debe estar dispuesto a introducir dentro de sí un conocimiento, y sería legítimo en este caso aprender sin importar el cómo, el cuándo y el por qué; entonces si recordamos que en estos momentos no se habla de alumnos sino de estudiantes nuestra percepción debe cambiar y debemos pensar en ellos como personas aptas para aprender.

Si vemos la evaluación como medio para cuantificar lo aprendido, entonces ¿como cuantificar a personas que no han aprendido en planteles de enseñanza formales?, ¿como legitimar el conocimiento de personas que han aprendido con la practica y la experiencia?

Estos interrogantes nos conducen ala pregunta concreta de ¿Cuál es la labor de la educación hoy en día?, y en este punto es necesario considerar que es precisamente la educación un campo muy amplio y rico para la reflexión constante.

Dentro del marco reflexivo de la educación la evaluación es muy importante y debería generar respeto y no miedo, pues es un mecanismo que bien utilizado, puede llegar a construir mejores personas que responden dentro de una sociedad, con creatividad, originalidad y responsabilidad.

La evaluación, debe ser mucho más que un ejercicio de poder, debe procurar ser un ejercicio de reflexión, que permita la interacción de los agentes que intervienen dentro de un proceso de aprendizaje y fortalecer la construcción de personas, como creadoras de sus propios parámetros evaluativos.

---

10. Los alumnos, son aquellos que aprenden de otras personas. Etimológicamente alumno es una palabra que viene del [latín](#) *alumnus*, que deriva de la palabra *alere*, que significa alimentar, significa también "alimentarse desde lo alto", contraponiéndose al significado de "alumno" como "carente de luz", muchas veces usado en forma errónea. Se dice de cualquier persona, respecto del que la educó y crió desde su [niñez](#). Pero uno puede ser alumno de otra persona más joven. De hecho, alumno se generaliza en [estudiante](#) o también en [aprendiz](#). Somos alumnos durante toda nuestra vida porque la esencia del alumno es estar aprendiendo de otro y no dejamos de aprender de los otros durante toda nuestra vida. Somos alumnos de las personas que nos enseñan independientemente de su edad. Tú eres alumno de los que te rodean. [fecha de consulta 3 de mayo de 2007] Disponible en: < <http://es.wikipedia.org/wiki/Alumno> >

Se debería evaluar lo que se percibe y no lo que se le impone, pues de esta manera la experiencia de aprendizaje se vuelve respetuosa y significativa.

## EVALUACIÓN Y PROCESO

Para la tradición histórica, la evaluación estuvo vinculada a la valoración de los aprendizajes cognitivos de los alumnos. En efecto, de este concepto surgió el interés sobre la eficacia de lo que se enseñaba, lo cual exigía concretamente el pensar en evaluar como un acto cuantitativo exclusivamente.

Desde los años 70's la evaluación es vista como un proceso donde se valoran metodologías cualitativas y se sensibiliza la evaluación, por consiguiente es posible su adaptación dentro de los sistemas educativos que están en un proceso de cambio constante<sup>11</sup>.

Un currículo abierto y flexible debe organizarse de acuerdo a objetivos pedagógicos claros y de acuerdo a estos objetivos, se generan planteamientos concretos con respecto a la evaluación educativa como proceso, pues es el proceso quien determina en que medida se han alcanzado los objetivos educativos.

Un modelo cualitativo, intenta re interpretar un hecho social y se contraponen de manera directa a una perspectiva científico-cuantitativa, donde el fin es medir fenómenos humanos.

La evaluación en estos tiempos, es una exigencia interna dentro de las instituciones educativas, pues permite el perfeccionamiento de todo el proceso de enseñanza aprendizaje y por lo tanto, de la tarea del docente y del estudiante.

De esta manera, la evaluación toma un sentido totalizador, lo que supone debe contemplar el funcionamiento global de un proyecto y las circunstancias en las que éste se desarrolla y concreta<sup>12</sup>.

La evaluación entonces, deja de ser un fin para convertirse en un medio de análisis,

---

<sup>11</sup>La proliferación de modelos cualitativos intenta reinterpretar los hechos sociales contraponiéndose con la perspectiva científico-cuantitativa que pretende medir "objetivamente" los fenómenos humanos. Caldeiro, Graciela. (2005) La evaluación institucional ¿meta o proceso? Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/306364> >

<sup>12</sup> La evaluación entonces, deja de ser una finalidad para convertirse en un medio de perfeccionamiento y mejora constante de la tarea educativa. Una suerte de retroalimentación que permite optimizar el proceso mientras interviene en todas las fases de un proyecto pedagógico. Caldeiro, Graciela. (2005) La evaluación institucional ¿meta o proceso? Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/306364> >

reflexión y perfeccionamiento constantes dentro de una labor educativa. Se debe concebir como la posibilidad de retroalimentación que permite mejorar un proceso, mientras interviene en todas las fases de un proyecto pedagógico concreto.

## EVALUACIÓN CURRICULAR

La dimensión institucional influye de manera directa sobre la función de la evaluación dentro de un contexto educativo. El problema surge cuando la acción evaluativa esta definida como una recolección de datos, convirtiéndolos en un fin de gran importancia para las mismas instituciones y no se ve la evaluación desde una dimensión total, que pretende transformar continuamente un currículo.

El currículo, supone la totalidad de una propuesta educativa puesto en práctica, donde se evidencian el grado de coordinación de todos los factores que están dentro de un proceso educativo<sup>13</sup>.

Evaluar el currículo, es poner sobre la mesa un conjunto de experiencias y procesos diseñados para enseñar en todo el sentido de la palabra, no solo conocimientos, si no también actitudes y procesos activos dentro de un espacio educativo. Esto pretende la inclusión de objetivos, contenidos, actividades, recursos, métodos, tiempos, espacios, etc. <sup>14</sup> Y genera relaciones estrechas entre lo que se enseña y lo que se aprende, haciendo del currículo un objeto de estudio en constante movilidad y desarrollo.

El currículo debe estar sometido constantemente al acto mismo de evaluar entendido como proceso, donde intervienen los actores del mismo en múltiples vías. Es por esta razón que el proceso pedagógico se ve sometido a evaluación continua y todos los actores pueden debatirlo y transformarlo según sus necesidades para garantizar la incorporación de transformaciones importantes dentro del mismo.

La reconstrucción de un currículo depende en gran medida de la evaluación, y si miramos la evaluación como un hecho natural que promueve la reflexión nos acercamos el concepto de currículo crítico, que considera el aprendizaje como parte fundamental de la vida.<sup>15</sup>

---

**13**“Por currículum entendemos todo aquello que la escuela se propone explícitamente enseñar, es decir, la totalidad de la propuesta educativa. Esto incluye tanto las intenciones (documentadas o no) y también las acciones que efectivamente se llevan a la práctica” **Caldeiro, Graciela. (2005)** Evaluación curricular **Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en:** <  
<http://educacion.idoneos.com/index.php/371418> >

14 Caldeiro, Graciela (2005) ¿Qué significa evaluar?, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: <  
[http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9\\_significa\\_evaluar%3F](http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9_significa_evaluar%3F) >

15“El curriculum crítico en cuanto a un conocimiento ético y político. Considera que el aprendizaje es parte de la vida, antes que algo separado de otras partes de la vida e irrelevante para ellas”.Magendzo, Abraham. Transversalidad y currículum.Cooperativa Editorial Magisterio, Bogotá, 2003, p.24.

El acto mismo de evaluar debe desenvolverse dentro de un mundo que busca la autonomía, el respeto, el valor de la diferencia y la integración.

Es por esta razón, que la evaluación curricular debe ser mirada como un lugar donde todos participan y se relacionan para determinar su grado de responsabilidad dentro de un espacio educativo.

## EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA

La evaluación de un programa educativo, esta orientado a determinar relaciones de suficiencia, de uso, de planeación y de los efectos que causan dentro de un ambiente determinado.

Se debe tener en cuenta la intención al evaluar un programa identificándolo y analizando su proyecto. Seguimiento, es fundamental para saber si el programa es eficaz o no y permite introducir modificaciones en su diseño.

Se deben diseñar estrategias para mejorar la eficacia de los programas, identificando los efectos que estos causan dentro de un contexto determinado y se deben determinar las relaciones de relevancia y validez con los principios del programa.

Es importante considerar dos variantes dentro de la evaluación de un programa: la de carácter formativo (orientada a la mejora) y la sumativa (centrada en el impacto y los resultados del programa)<sup>16</sup>.

Se debe tomar como principio básico el programa sometido a evaluación, contemplando los objetivos mismos del programa, su metodología y su desarrollo, para luego sustentar su relación dentro de un entorno, definiendo múltiples variables de acuerdo con los sujetos que se desenvuelven dentro del mismo y que de manera fortuita hacen del programa una actividad que esta en continuo desarrollo, permitiendo generar transformaciones según las necesidades.

De esta manera, para evaluar un programa es necesario generar un tipo de evaluación que se centre en causas y efectos reales de experiencia.

Para elegir el modelo evaluativo, hay que definir ciertos parámetros de índole teórico, ubicar el contexto real del programa y determinar sus posibles aplicaciones. Un modelo, sirve para centrar y definir el concepto de evaluación que se va a desarrollar, pues permite utilizar un lenguaje común que permite debatir puntos y temas conflictivos.

---

**16** Scriven, diferenciará entre evaluación Formativa (orientada a la mejora) y Sumativa (centrada en el impacto y los resultados del programa). **Caldeiro, Graciela. (2005) Evaluación de programas educativos, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/372461> >**

La evaluación de un programa es la encargada de definir los resultados y los objetivos del mismo, de manera que la tarea de evaluadora, consiste en ver hasta qué punto esos objetivos fueron alcanzados y posteriormente proponer nuevas alternativas de cambio.

Dentro del proceso de evaluación, se deben tener en cuenta algunas variables como contexto, proceso, producto; y debe estar orientada a la toma de decisiones y la interacción de los que intervienen dentro del mismo. De esta manera la evaluación se estructura en función de las decisiones que deben tomarse dentro de un marco determinado<sup>17</sup>.

Este método empírico y cualitativo, establece un conocimiento general del programa y se relaciona con conceptos de índole cualitativa y calidad, que proponen dar valor al programa como objeto de estudio.

El objetivo central de la evaluación de un programa, es el de analizar y comprender el conocimiento del objeto evaluado. Es importante para generar una evaluación completa, establecer la representación del programa como un proceso activo y ofrecer una visión en perspectiva, que permita transformarlo de manera global. El proceso de evaluación debe estar basado en la comprensión del mismo, para mejorar la práctica y enriquecer el contexto educativo.

El papel del evaluador de este proceso, es el de un intermediario de información entre los diferentes participantes y mediador para el perfeccionamiento y desarrollo de nuevas estrategias que permitan transformar el mismo.

Es así, como la evaluación procesal (en este caso), permite la narración descriptiva de un programa estructurado que actúa singular y complejamente dentro de un contexto real. El proceso establece parámetros de análisis, estructuración y comparación que aparecen de forma implícita dentro de cada programa específico.

Desde el punto de vista metodológico la evaluación debe desarrollarse de manera cualitativa, permitiendo que su enfoque sea determinado por las características propias del programa, para tener relación directa con los resultados esperados.

Las técnicas utilizadas para este tipo de evaluación se centran en la observación, la interrelación, la comunicación entre profesor y estudiantes, la formulación de preguntas abiertas y tiene en cuenta aspectos como el contexto, el intercambio, la interpretación de los hechos, y la consideración de los procesos.

Cada una de las diferentes perspectivas curriculares posibles, demandan un papel distinto para la evaluación<sup>18</sup>:

---

**17** “Dice Santos Guerra que el propósito principal de la evaluación desde esta perspectiva es conocer cómo y por qué funcionan de una manera determinada los centros. El objetivo es comprender y explicar su naturaleza para mejorar la práctica, enriqueciendo la toma de decisiones” **Caldeiro, Graciela. (2005), Evaluación de programas educativos Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: <<http://educacion.idoneos.com/index.php/372461> >**

\*En la perspectiva técnica, el modelo por objetivos entiende al currículo como un producto. La evaluación es en este caso un instrumento externo y objetivado operado por los profesores, que mide la conducta observable de los alumnos. La evaluación cumple una función de control represora y fiscalizadora. Demostrando la separación con modelos enseñanza-aprendizaje que procuran la interacción.

\*En la perspectiva hermenéutica, todos los participantes del proceso deben ser sujetos activos, por lo tanto, la evaluación no puede ser considerada fuera de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los objetivos se transforman en hipótesis y la evaluación se realiza con el propósito de mejorar los sistemas educativos.

\*Orientada hacia la autonomía, la perspectiva crítica requiere una evaluación que sea parte del proceso de construcción del currículo. En otras palabras: la acción y la reflexión se encuentran dialécticamente relacionadas puesto que no hay acción sin reflexión crítica y requiere ser sometida a un análisis conjunto. La evaluación se realiza entonces con el objetivo de decidir la práctica.

Dadas las características antes mencionadas, es importante considerar la evaluación desde la perspectiva didáctica, donde se abre la puerta para múltiples posibilidades de evaluación y se deja de lado la existencia de una sola posibilidad evaluativa. La evaluación desde esta perspectiva depende de la finalidad perseguida por el programa y el fundamento teórico en el que se contextualiza puede extenderse hacia todo un sistema educativo.

En la educación superior, la coherencia entre el programa y el desarrollo de aprendizajes es definitiva dentro de los planteles educativos, donde todos los saberes deben verse de manera transversal<sup>19</sup> para garantizar la formación de personas integrales que tengan una visión amplia de su entorno y desarrollen posibilidades dentro de si mismo saber para abrir espacio al conocimiento profundo.

Es importante el establecimiento de criterios, estándares e indicadores dentro de las relaciones que genera la evaluación en de una institución, que ayuden a certificar la coherencia del programa dentro de la misión de la universidad con respecto a la formación integral de las personas.

Por otra parte, la evaluación dentro y fuera de una institución esta sujeta al entorno en donde se desenvuelve, como un sistema que debe estar concatenado para ser efectivo para la sociedad.

---

18 Caldeiro, Graciela (2005) ¿Qué significa evaluar?, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < [http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9\\_significa\\_evaluar%3F](http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9_significa_evaluar%3F) >

19”una de las orientaciones importantes a que apuntan los temas transversales a la aplicaciones decir, a q los estudiantes pongan en acción lo aprendido en realidades sociales de su mundo cercano. Una dimensión necesaria de la evaluación de estos objetivos, entonces se referirá a las acciones de los estudiantes, a lo que ellos hagan, de ahí que el desafío es generar situaciones en que estos aprendizajes se pongan en juego.”Magendzo, Abraham. .Transversalidad y currículum.Cooperativa Editorial Magisterio, Bogotá, 2003, p.91.

Es importante por este motivo el desarrollo de una cultura evaluativa institucional, que dé validez a métodos y herramientas evaluativas adaptables y progresivas dentro de unos campos específicos de conocimiento que promuevan la generación de programas de índole transversal.

## INSTRUMENTO EVALUATIVO

Los instrumentos evaluativos deben procurar el aprecio por el aprendizaje, para su desarrollo el docente, debe generar alternativas novedosas para generar situaciones donde se pongan a prueba acciones como la observación, el intercambio comunicativo, la elaboración de nuevas propuestas por parte de los estudiantes y la auto evaluación.

Los instrumentos evaluativos deben contener diferentes aspectos fundamentales entre los que podemos encontrar diferentes variables<sup>20</sup>:

\*La validez: referida a los resultados, para lo cual se debe considerar el uso a partir de los mismos resultados y deben estar ligados al concepto inicial del programa que dio origen al tipo de evaluación. Un instrumento es valido, si los criterios que preceden a su construcción están ligados con el programa que se evalúa.

Dentro de este concepto tenemos variables importantes:

\* El contenido: Muestra significativa del contenido cubierto por un programa determinado, según su significado en el aprendizaje de los alumnos.

\*De predicción: Relacionado con los resultados obtenidos por los alumnos y las implicaciones correspondientes al área evaluada.

\*De construcción: Coherencia de un instrumento evaluativo dentro de un proyecto determinado.

d. De convergencia: Confrontar la relación de la evaluación como instrumento dentro de un programa y otro.

\*Manifiesta: Las razones por las cuales un instrumento debe ser observado, a fin de que sea visible, explicable y que tenga que ver con un objeto de estudio de donde nace.

\*De significado: Relación entre los estudiantes, el instrumento de enseñanza, el proceso y el aprendizaje.

\*De retroacción: Evaluación con efecto sobre los contenidos y los métodos de enseñanza, donde por sí misma establece criterios y parámetros para enseñar.

---

20 Caldeiro, Graciela. (2005)¿Qué significa evaluar?, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: <  
[http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9\\_significa\\_evaluar%3F](http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9_significa_evaluar%3F)>

\* La Confiabilidad: este caso esta dado por el grado de significación del instrumento en sí, pues pone a prueba las relaciones que se han tenido en torno a los conceptos de enseñanza y aprendizaje y su proceso.

\*La Practicidad: se refiere a la viabilidad de la construcción, administración y consecución de los referentes resultantes que servirán de parámetros para transformar.

\*La Utilidad: en este caso la medida en el que la evaluación resulta útil para la reflexión y transformación de un currículo determinado.

## CONTEXTO UNIVERSITARIO

La cultura es parte importante dentro del desarrollo del individuo, inmerso dentro de un sistema determinado por relaciones políticas, económicas, institucionales, prácticas e informales, que están sujetas a modificaciones constantes por las personas que intervienen e interactúan.

La universidad como institución, determina relaciones, genera interrogantes de socialización y desarrollo de procesos. Desde su principio original, es la que puede propiciar espacios donde se pueda dar crédito a la experimentación como método para formular nuevas propuestas dentro del campo educativo.

Lo que habitualmente se desarrolla dentro de la universidad, determina actividades sociales en relación con el conocimiento.

La experimentación, debe ser una constante dentro del contexto universitario, pues aunque a veces no esta relacionada con este ámbito y arroja juicios no relacionados, es considerada precisamente con un valor enriquecedor en campos de conocimiento tan específicos dentro la universidad. Lugar específico donde todo parece estar resuelto y no en constante cambio como debiera estar, permitiendo la exploración y la posterior comprensión de procesos.

Utilizar diferentes herramientas didácticas dentro del contexto universitario, exige múltiples destrezas por parte de los mediadores de un proceso y aproxima al estudiante a campos específicos de conocimiento, pero puede ser generador de problemas, es por esta razón que para abordar nuevos problemas, estos se deben relacionar con lo conocido y su adaptación debe generar un proceso interactivo.

La interacción, expresa significados concretos y propósitos eminentemente humanos, donde contenidos e intenciones humanas deben representar el concepto de interactividad, la intensión de un aprendizaje debe ser estimulado por el contexto social universitario determinado por las relaciones sujeto-conocimiento.

La orientación adecuada, los procesos de análisis y el aprendizaje experimental deben ser mediadores en la construcción de un individuo dentro del marco universitario.

El uso de recursos de interacción son importantes dentro del contexto universitario, deben ser prácticos y deben permitir el refuerzo de practicas cognitivas y vivénciales, aumentando los recursos meta cognitivos y posibilitando nuevos modos de

representación del conocimiento de manera creativa.

Los instrumentos mediadores de procesos de conocimiento, pueden ser aparentemente descontextualizados, pero mediante su uso pueden determinar nuevas formas de relacionar conocimientos y experiencias, cumpliendo un papel importante en la formación de personas dentro del contexto universitario.

Los procesos didácticos suponen la relación estrecha entre teoría y práctica, lo cual incluye variables distintas con un solo objeto de estudio. El cómo se enseña y el como se aprende es un campo bastante traidado dentro del ambiente educativo.

El proceso de enseñanza requiere múltiples herramientas dentro de un currículo universitario determinado y se concentra en la exploración de didácticas especiales dentro de disciplinas particulares desarrolladas dentro del mismo currículo.

La importancia de la didáctica como concepto, reside en la correspondencia entre el saber que se enseña y el conocimiento específico de una disciplina en el ámbito académico, sirve como mediador en las relaciones entre docentes, estudiantes y saber; estando inmerso de manera implícita dentro de la universidad respondiendo a las relaciones interactivas que se generan dentro de la misma.

## CULTURA DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser concebida como un recurso para la mediación de procesos de mejoramiento permanente y debe ser tenida en cuenta como un espacio para el aprendizaje continuo y una herramienta de aprovechamiento para todos los actores que intervienen dentro de un contexto educativo específico.

El problema es cómo dentro de nuestra cultura, se asume la evaluación usualmente concebida como un fin y no como un medio, se aplica de una manera que carece de interacción y que muchas veces coarta la libertad, la reflexión y la libre expresión. Algunas veces no es vista como un elemento que propicia la retroalimentación y que sirve de guía para practicas futuras, pues esta delimitada dentro de características que tienen más valor cuantitativo que cualitativo<sup>21</sup>.

Vista de manera cualitativa, la evaluación debería servir para operar programas y consolidar estrategias innovadoras dentro de un currículo.

Es por esta razón, que se ha desarrollado comezón por las evaluaciones, por que lastimosamente es su uso negativo lo que ha propiciado su mala imagen y no ha dado la utilidad esperada.

Se debe procurar una cultura de evaluación, que parta de la retroalimentación y seguimiento de procesos, para mejorar nuestras acciones en los espacios educativos de

---

21 Rutty, Maria. La cultura de la evaluación y las prácticas de evaluación de impacto en capacitación. En la administración pública y privada. Segundo congreso Argentino de Administración Publica, Sociedad, Estado y Administración. [ Fecha de consulta Mayo 7 de 2007 ] < [http://www.aaeap.org.ar/ponencias/congreso2/Rutty\\_Maria.pdf](http://www.aaeap.org.ar/ponencias/congreso2/Rutty_Maria.pdf) >

manera reflexiva.

La meta es hacer de la evaluación una tarea alegre y cotidiana, vista sin tapujos, que genere el hábito de mirarnos críticamente, con una base de respeto y promueva el desarrollo de un real sentido de pertinencia dentro de un ámbito educativo determinado.

Crear una cultura de evaluación es importante, pues permite la heteroreflexión y la autorreflexión, con miras a cambios estructurales dentro de los individuos y dentro de un contexto social determinado.<sup>22</sup>

Consideraciones importantes:

Para crear una verdadera cultura evaluativa se deben considerar diferentes aspectos, que permiten la reflexión en torno a los procesos de aprendizaje y evaluación:

- \* El error visto como fuente de aprendizaje
- \* Utilizar la comunicación como herramienta fundamental para debatir
- \* La crítica como un elemento determinante
- \* Un sistema que oriente la acción evaluativa
- \* La toma de decisiones frente a una acción evaluativa
- \* La transformación permanente

Teniendo en cuenta las ideas anteriores, se puede observar las características que éstas poseen en relación al sentir del mundo actual.

Hoy en día, nos ubicamos dentro de un contexto social donde el individuo que subyace dentro de este, se ubica en un contexto cultural de manera bastante fragmentada por diversos factores sociales. Esta es la razón fundamental para proponer una cultura de evaluación que más que apartar al individuo, lo acoja y genere posibilidades para su propia formación como persona dentro de sí mismo y dentro de un contexto social.

La evaluación, de ninguna manera debe hacer que las personas que habitan un contexto determinado se sientan desplazadas y segregadas, pues ya es suficiente con vivir dentro de un mundo donde la cultura supone un ser global dentro de una estructura de mundo que al final es dispersa y hace que el individuo se vea como un sujeto solitario<sup>23</sup> sin ningún tipo de relación con el mundo social y sienta que la individualidad es el único camino.

Si hacemos de la evaluación un camino social que posibilite la acción de diversas personas, logramos mediante este camino hacer que los que hacen parte del proceso de aprendizaje se sientan incluidos y no segregados, sobretodo por un instrumento

---

22Esto se encuentra en la corriente estadounidense de la evaluación educativa en autores como Chadwick y Stufflebeam.

23Mientras el sujeto del aprendizaje emerge de ese entorno fuertemente corporal y emocional, la escuela le exige dejar fuera el cuerpo de su sensibilidad porque estorba y sus emociones desestabilizan la autoridad de los profesores. De ahí que el mundo donde el sujeto joven habita no sea menos la escuela que la pandilla, el ghetto, la secta y los mundos de la droga. Desde ahí nos miran y nos oyen nuestros sujetos de educación. Barbero, Jesús Martín, Saberes Hoy: Diseminaciones, Competencias y Transversalidades. [OEI - Revista Iberoamericana de Educación](#) - Número 32. Escuela y medios de comunicación. Mayo - Agosto 2003

evaluativo como excusa.

## DEFINICIÓN DE JUEGO

A lo largo de la historia el juego ha sido una parte importante en el desarrollo del ser humano. La humanidad ha jugado desde siempre, por eso el juego esta considerado como previo a la cultura y se manifiesta de múltiples maneras dentro de la sociedad como manifestación lúdica inherente al ser humano.

Platón, fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego y con el ejemplo simple de la utilización de manzanas para que los niños aprendan matemáticas, es donde los objetos de estudio se desplazan a la realidad concreta y el juego sirve como puente entre el mundo real y el mundo de las ideas.

Aristóteles, por su parte preocupado en formar hombres libres y su relación con la educación, menciona la relación que existe entre el juego y la vida seria y propone en parte el juego como una imitación de la realidad de un manera lúdica, que convierte lo real en simbólico.

Otros autores que hablan sobre el juego, señalan que para el buen desarrollo del hombre, el juego debe tomar en cuenta sus intereses, es por esta razón que el juego es un mediador común que ejemplifica un situación real y hace de esta, un lugar enriquecedor para todos. Mas tarde Fröebel<sup>24</sup>, reconoce abiertamente la importancia del juego en el aprendizaje y empieza a indagar sobre la relación que existe entre diferentes tipos de juego y el desarrollo de la inteligencia.

Se destacan 4 teorías fundamentales partir del juego<sup>25</sup>:

\*La teoría del exceso de energía: Donde se dice que el juego sirve para gastar el sobrante de energía.

\*La teoría de la relajación: Donde se dice que el juego sirve para que los individuos se relajen después de realizar actividades difíciles que producen fatiga, para recuperase se juega y así se relaja.

\*La teoría de la recapitulación: Propone que cada individuo refleja y reproduce el desarrollo de una especie, pues las actividades que se realizan en el juego son actividades que sus ancestros realizaron.

\*La teoría de la práctica: Donde se dice que el juego es necesario para la madurez mental y que es un fenómeno ligado estrechamente al crecimiento.

---

24 Por eso, desde diversos puntos de vista, el juego en su doctrina es fin y medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás. Medio en cuanto que el juego representa el "retoño del trabajo", que se desplegará en el pluriforme universo de la cultura, fruto de un trabajo creativo. Gracias al adecuado y original aprovechamiento del juego infantil, se considera a Froebel como uno de los grandes pioneros de la educación para el trabajo. Con respecto a otras dimensiones relevantes de su pedagogía, destaca la importancia que tiene la familia y el papel de la madre y el padre en virtud de su peculiar vocación.  
<http://www.cnep.org.mx/Informacion/teorica/educadores/froebel.htm>

25 Zarandona, Irene. Breve Historia del juego. [fecha de consulta Mayo 7 de 2007] <

<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html> >

Dentro de la propuesta pedagógica de Piaget<sup>26</sup>, vemos como se cuestiona la enseñanza tradicional y la incapacidad de esta para permitir el desarrollo de un espíritu experimental en las personas, donde la experiencia es un factor que explica los mecanismos de adquisición del conocimiento.

El objetivo fundamental de la pedagogía experimental, consiste en desarrollar una actitud científica frente al mundo y señala que uno de los problemas mas comunes en la educación es la falta de vocación científica en los educadores.

Piaget establece una relación entre el juego y la estructura de pensamiento, de acuerdo a la estructura del juego y divide el juego en tres corrientes fundamentales:

\*El juego de ejercicio<sup>27</sup>: donde se repiten conductas y el aprendizaje no requiere esfuerzo.

\*El juego simbólico<sup>28</sup>: donde se sostiene que el símbolo lúdico es un paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada.

\* El juego de reglas<sup>29</sup>: este juego es la actividad lúdica del ser socializado, las reglas se deben a las relaciones sociales que lleva a cabo el sujeto.

La formación del espíritu experimental, propende por el desarrollo de la inteligencia y no por entrenar la memoria, de ahí que la escuela debe procurar el estímulo del espíritu experimental, insistiendo en la investigación y el descubrimiento y no en la repetición. Subraya la importancia de ver las actividades del estudiante como desarrollos significativos y plantea nuevas formas de intervenir el proceso enseñanza aprendizaje.

Para Freud<sup>30</sup> el juego esta relacionado con la expresión de los deseos que no pueden satisfacerse en la realidad y por tanto esta actividad lúdica sirve de manera simbólica y no es opuesto a lo real.

Para Vigotsky<sup>31</sup>, el juego representa una actividad social, donde se logra la adquisición de

---

26La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangibles en un plano imaginado. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aun cuando se hallan ausentes, punto culminante y determinante de lo que es pensar. Piaget. Juego simbólico [Fecha de consulta abril 3 de 2007 ] Disponible en: <

[http://www.salacolibri.com/piaget\\_juego\\_simbolicoarticulo146\\_enesp.htm](http://www.salacolibri.com/piaget_juego_simbolicoarticulo146_enesp.htm) >

27 Zarandona, Irene. El juego de ejercicio. [fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: <  
<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoejercicio/eljuegoejercicio.html> >

28 Zarandona, Irene. El juego simbólico. [fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: <  
<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegosimbolico/eljuegosimbolico.html> >

29 Zarandona, Irene. El juego de reglas. [fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: <  
<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoreglas/eljuegoreglas.html> >

30Freud privilegia el "juego ", el "fantaseo", la adivinación en la elaboración del Proyecto, aún cuando lo haya escrito con terminología científica, que es donde se toma la realidad siempre como objeto presente, estable y factible de reencontrar como él mismo, es decir, como objeto representado y objetivado. Castro, Roberto. Freud mentor, trágico y extranjero: Aproximaciones al pensamiento freudiano. Siglo XXI, 1999, p.50

31Las teorías de Vigotsky con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen

papeles o roles y una acción esta sujeta a un proceso subordinado con un fin consiente. Estructurar una actividad, permite una serie relaciones entre componentes que guardan una relativa independencia, donde la acción vista como juego, posee dentro de sí misma un aspecto intencional y otro operacional.

Hay que destacar que el juego, se trata ante todo de un proceso activo, para apropiarse de un objeto o fenómeno se debe efectuar la actividad que esta concretada dentro del mismo; cuando se apropia un instrumento, se aprende a utilizarlo y las acciones y operaciones mentales necesarias para ello; se forman, es así como la acción del juego es al mismo tiempo una construcción de un concepto.

El proceso de apropiación de un objeto determinado, requiere la participación de un sujeto en una actividad de índole social, donde participa en una situación de actividad conjunta. Un proceso de apropiación se realiza durante una actividad específica con respecto a los objetos y fenómenos del mundo o el entorno y la formación de esta mediado por la comunicación o practica verbal dentro de una actividad común, teniendo en cuenta un objetivo primario.

Es así, como el juego esta sujeto a múltiples aplicaciones y se convierte en un medio para la manifestación creativa y cultural dentro de la escuela, como medio de aprendizaje significativo.

En la actualidad, la pedagogía debe generar nuevas propuestas en el ámbito educativo, donde métodos activos y en particular los juegos didácticos<sup>32</sup> contribuyan al mejoramiento de procesos de enseñanza, donde se resuelven situaciones concretas en la práctica.

La importancia del juego como planteamiento dentro de un proceso de solución a ciertas problemáticas, esta centrado en la organización de relaciones colectivas y se convierte en parte vital de la participación e integralidad de un objeto de estudio específico.

Dentro de la concepción de escuela moderna, la organización de la enseñanza debe responder a la demanda de objetivos puntuales donde se desarrollen actividades integrales mediante métodos que existan dentro de procesos creativos y se de origen a un ambiente de aprendizaje agradable.

El juego explora la realidad de manera diferente y se constituye en estrategia para operar sobre la misma; esta ligado con lo espontáneo, permite la imaginación, desarrolla diferentes modos de pensamiento, enriquece tanto el mundo interno como externo de las personas y permite el intercambio grupal. Es por esta razón que el juego es un

---

frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo. Jiménez, Carlos Alberto .Pedagogía de la creatividad y de la lúdica, Editorial Magisterio, colección Mesa Redonda, [Fecha de consulta abril 2 de 2007] Disponible en: < [http://www.geocities.com/ludico\\_pei/pedagogia\\_de\\_la\\_creatividad\\_y\\_de\\_la\\_ludica.htm](http://www.geocities.com/ludico_pei/pedagogia_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm) >

**32** Ramírez, Manuela, Gallardo, Idónea, Cook Mc Neil, Nehemias. Los **Juegos: métodos** creativos de enseñanza. Disponible en: < <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml#intro> >

mecanismo que permite regresar a la curiosidad, a la espontaneidad y a la creatividad, haciendo de estos elementos fuentes de investigación.

Dentro de un método, se ubica el carácter del juego, existen diferentes métodos de clasificación en función de carácter de actividad cognoscitiva que lo representa. Algunos métodos estimulan la reproducción y otros la producción, centrándonos en la producción como proceso de enseñanza en torno a un problema. Según el método es posible definir el problema, exponerlo, investigarlo y experimentarlo a través del juego<sup>33</sup>.

En los juegos encontramos varias categorías que definen a los mismos en: creativos, didácticos y profesionales<sup>34</sup>.

\*Los creativos, permiten el desarrollo de la creatividad como hecho fundamental y si son bien concebidos y organizados deben propiciar el desarrollo tanto individual como colectivo, a niveles superiores, utilizados como una herramienta vigorizante que permite el estímulo de la imaginación y al producción de ideas creativas que resuelven problemas dentro de un contexto real.

En la práctica, el juego debe responder a una concepción pedagógica y su relación entre educación y desarrollo. El desarrollo es un proceso que constituye el peso fundamental de la educación. La actividad del juego como desarrollo de procesos, contribuye de manera significativa en el campo educativo y responde a las necesidades mismas del contexto donde se generó.

A partir del juego se cumplen unos objetivos educativos concretos, su práctica dentro de un ambiente educativo, es una manera para aplicar una concepción educativa basada en la integración de componentes especiales que permiten el desarrollo de programas abiertos a diversas posibilidades.

Es así, como el juego sirve de puente entre un marco teórico determinado y la práctica, pues debe ser desarrollado para conseguir la coherencia entre ambas. Es una lástima que en ambientes universitarios esta clase de vínculo es ignorado y su aplicación se haga de manera aislada, sin llegar a profundizar mucho en su significado.

En la práctica, el juego debe responder a una concepción pedagógica y su relación entre educación y desarrollo. El desarrollo es un proceso que constituye el peso fundamental de la educación. La actividad del juego como desarrollo de procesos, contribuye de manera significativa en el campo educativo y responde a necesidades mismas del contexto donde se generó.

El lugar que ocupa el juego dentro del plano real, es muy importante; sin dejar de lado

---

33 Solhaune, María del Rosario (2005), ¿De dónde surge el juicio evaluativo? Cosudec, [ Fecha de consulta mayo 7 de 2007 ] Disponible en : < <http://www.tiempodeeducar.org.ar/material/Dedondesurgeeljuicioevaluativo.pdf> >

34 Los juegos, Métodos creativos de enseñanza ( 2004), [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007], Disponible en : < <http://www.neuronilla.com/pags/Noticias/Noticia.asp?id=243> >

otros tipos de actividades que también tienen importancia dentro del desarrollo de individuos en el marco de la educación superior.

Dentro de la actividad educativa en general, vemos como el juego esta relacionando solo con el desarrollo del pensamiento en los niños y dentro de contextos mas avanzados (en este caso el universitario) es casi inexistente su practica educativa formal. El juego esta concebido muchas veces como generador de placer eminentemente recreativo que libera energía dentro del contexto universitario y es aquí, donde no se relaciona con objetivos serios de aprendizaje dentro de una institución, automáticamente la actividad lúdica queda marginada y relegada al plano del simple esparcimiento.

El juego, pone de manifiesto la relaciones que existen entre la realidad interna y la externa dentro de los sujetos que actúan en un ambiente determinado; es por esta razón que el juego es un medio fundamental para el desarrollo integro de una persona, pues facilita el crecimiento, relaciona a la persona con el grupo y genera nuevas formas de comunicación.

El 'estar jugando' es una forma de transicionalidad como un espacio medio entre el adentro y el afuera, esta acción esta sujeta a la elaboración psíquica, antes que a la elaboración de contenidos que están presentes dentro del acto de jugar. Jugar es esencial para la vida emocional de los individuos, por esta razón es una actividad fundamental para el crecimiento y desarrollo de los mismos.

El juego es una herramienta fundamental para mejorar las relaciones en un aula de clase, este recurso es de gran valor dentro del aprendizaje intelectual, emocional y social, trascendiendo el plano del acto mismo como un acto simple de esparcimiento, para ser un acto que compromete lo creativo, lo significativo y lo social, dándole prioridad a actividades que desarrollan conocimiento.

Dentro del aula de clase, permite indagar, conocer y enfrentar una problemática real de conocimiento, percibida de manera distinta generando múltiples direcciones permitiendo el descubrimiento y redescubrimiento constante de un objeto de estudio específico, haciéndolo fascinante y divertido.

El juego innovador, es aquel que domina un concepto y a fuerza de repetirlo y hacerlo visible, introduce variaciones dentro del mismo concepto que lo contiene; una vez dominado, se producirán los cambios necesarios y se ampliaran los límites de aprendizaje, estableciendo relaciones innovadoras en relación con el concepto que se este manejando. La innovación esta inmersa dentro de una concepción divertida, pues se encuentra mediada por diversos niveles de habilidad dentro del juego, generando relaciones plurilaterales entre los sujetos que en él intervienen y permite establecer relaciones de aprendizaje social a partir de actividades cooperativas.

La activación emocional que implica el jugar, esta sujeta a la misma experiencia humana y es esta una faceta fundamental dentro de la construcción del ser humano, el jugador juega por que quiere y no esta dentro de un esquema de obligatoriedad, donde debe hacer algo que no quiere hacer, por esta razón, es una acto libre que no coarta las relaciones entre el sujeto, el objeto y el concepto de evaluación.

Fomentar la utilización del concepto de evaluación dentro de una estructura de juego depende de su comprensión a largo plazo, es un proceso que debe estar presente dentro del contexto de enseñanza - aprendizaje, donde es necesario buscar alternativas metodológicas que permitan su desarrollo para alcanzar objetivos concretos<sup>35</sup>.

Se ha comprobado que las relaciones con el aprendizaje que utilizan el juego dan mejores resultados y se aprovecha el gusto por aprender divirtiéndose, en este caso concreto ¿Por qué no divertirse también al evaluar?

Por esta razón la motivación principal de este proyecto, va dirigido al aprovechamiento del juego para lograr de manera agradable el conocer, comprender, aplicar, sintetizar y evaluar, reforzando valores recibidos a lo largo del proceso de aprendizaje<sup>36</sup>, contribuyendo a que la educación no siga el rumbo que tiene hasta ahora, dándole prioridad al ejercicio de memorización dentro de esquemas evaluativos y no propiciar espacios donde la reflexión sea primordial en la evaluación.

La finalidad del juego en este caso, debe procurar poner en práctica la evaluación como un paso agradable que estimule el aprendizaje y que a largo plazo sirva para formar individuos abiertos a la crítica y a la autorreflexión, haciendo que el aprendizaje sea siempre significativo, participativo y eminentemente feliz

---

35Rodríguez, Wilfredo Innovación Educativa Tirabol de Saber. (2007), [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007]  
Disponible en: < <http://juancarlosggm.blogspot.com/> >

36 Rodríguez, Wilfredo Innovación Educativa Tirabol de Saber. (2007), [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < <http://juancarlosggm.blogspot.com/> >

## **CAPITULO VII**

### **7. METODOLOGÍA**

Esta es una investigación descriptiva con énfasis en procesos cualitativos de carácter vivencial que tiene como fin generar una propuesta didáctica fundamentada en el juego como estrategia pedagógica para evaluar el currículo de Diplomado de Arte y Comunicación Visual del CIDEH.

#### **7.1. ENFOQUE METODOLÓGICO**

El desarrollo del juego jugARTEYCOMUNICarte, está visto desde el enfoque metodológico desarrollado desde el concepto de aprendizaje significativo y tiene en cuenta modelos pedagógicos como los de Piaget y Vigotzky, pues dan herramientas teóricas importantes para ver el juego como una herramienta posible para evaluar el Diplomado en Arte y Comunicación Visual dentro de la USB.

#### **7.2. CONTEXTUALIZACIÓN GENERAL**

Este proyecto esta desarrollado desde la unidad académica del CIDEH dentro de la Universidad de San Buenaventura (sede Bogotá), contextualizando particularmente al Diplomado de Arte y Comunicación Visual.

#### **7.3. CARACTERIZACIÓN ESPECÍFICA:**

Este juego se desarrolla basado en el concepto de evaluación y tiene en cuenta a los estudiantes del Diplomado de arte y comunicación visual, que cursan los módulos 1, 2 y 3 como fundamento para el desarrollo del juego y su aplicación.

#### **7.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS: (ver en anexos)**

\*Programa del Diplomado básico: Presentación del programa del Diplomado de arte y comunicación visual, como instrumento básico para analizar y proponer trasformaciones a partir de este proyecto de investigación.

\*Encuesta: Instrumento con el cual se hizo un análisis de las posibilidades que tenía hacer este tipo de investigaciones en torno al juego para evaluar.

\*Simulación del juego: Este instrumento muestra la descripción específica de la concepción del juego, como se juega específicamente.

\*Reel de video: Muestra en video donde se presenta la interacción de los estudiantes con el juego y sus posibilidades de transformación del programa.

\*Juego real: Contenedor del trabajo de grado junto con el juego las fichas, para ser implementado durante las sesiones de clase del diplomado.

## 7.5. PROCEDIMIENTO

A partir de la elaboración del juego evaluativo se busca encontrar relación con los siguientes aspectos:

\*Consolidación del juego evaluativo.

\*Revisión conceptual para el estado del arte.

\*Caracterización de la unidad de estudio de la investigación.

\*Diseño de instrumentos.

\*Obtención de la información a partir de la aplicación de instrumentos.

\*Sistematización de datos

\*Análisis de la información en torno a categorías de análisis emergentes de la información obtenida.

\*Diseño del juego teniendo en cuenta fundamentos didácticos, pedagógicos, psicológicos y técnicos.

\*Aplicación del juego

\*Recolección de información y análisis de la misma.

\*Presentación de resultados a la comunidad académica.

\*Elaboración del informe final.

\*Socialización de la investigación y proyección en el CIDEH.

## **CAPITULO VIII**

### **8. ANÁLISIS**

#### **8.1 ANÁLISIS DESCRIPTIVO**

Dentro de este apartado, se elaboran dos tipos de análisis teniendo en cuenta dos componentes como puntos de partida para el desarrollo del problema en cuestión.

Como dije anteriormente, para proponer lógicamente un esquema de evaluación de un programa es necesario, justificar el porque se hace, desde donde parte y cual es el contexto en el cual se ubica.

Teniendo en cuenta los parámetros ya mencionados, analizar el programa y tratar de definir el planteamiento del problema es una tarea que se logra mediante la conceptualización del mismo, para lograr apuntar a un tipo de evaluación coherente, y lograr su transformación acorde con el contexto.

Es así, como el programa como objeto sobre el cual se posa un acto reflexivo, puede dar pautas y lineamientos para el desarrollo del juego evaluativo y constituirse en un marco contextual y conceptual generador de ideas.

Dentro de este análisis, también fue importante el desarrollo de una encuesta para saber fundamentalmente que relación tienen los estudiantes con determinados conceptos y metodologías, y así poder valorar sus aportes y contribuir de esta manera significativa al desarrollo de una herramienta útil y cercana a las inquietudes de los mismos estudiantes.

Es necesario sentar unas bases contextuales que generen inquietudes, para proponer alternativas novedosas dentro del contexto universitario en el que nos ubicamos, haciendo de estas un semillero de múltiples reflexiones críticas sobre el desarrollo del programa y las posibilidades de avance del mismo.

#### **ANÁLISIS A PARTIR DEL PROGRAMA**

En los últimos años el arte ha sufrido múltiples transformaciones y cambios, por esto la misma apreciación del arte ha cambiado de manera importante. El arte contemporáneo ha establecido otra manera de ver el mundo y ha cambiado al tiempo con los procesos históricos. Hoy en día vemos como los artistas trabajan colectivamente y conjuntamente con personas que hasta hace relativamente poco tiempo no tenían ingerencia en el arte, el arte se ha convertido en un espacio plural que desarrolla proyectos de manera colectiva y genera obras de arte igualmente colectivas, pues son los espectadores los que finalmente completan y, en muchos casos, complementan las obras de arte.

El objetivo primordial del Diplomado es la creación de nuevos espacios relacionales y el

arte es su eje fundamental, pues a través de él los individuos aprenden a relacionarse de diferente manera con el mundo, un mundo donde las ideas son valiosas y es este mundo de ideas, el que precisamente permite la interacción de múltiples saberes.

El juego que se plantea dentro de este proyecto, entendido como un acto metafórico, tiene mucho que ver con lo que se hace hoy en día dentro del arte contemporáneo, pues permite abrir un espacio de interrelación, donde los sujetos que aparentemente no deben tener relación en momentos de índole evaluativo, la tienen con la excusa de emplear un juego para ello.

Dentro del programa del diplomado, nace la idea de hacer que la evaluación sea un camino de descubrimiento creativo, donde se genera el primer interrogante importante para el desarrollo del juego evaluativo.

¿Por que no utilizar un espacio evaluativo como excusa para comunicarse e interrelacionarse con los estudiantes?

Este diplomado, por el hecho de estar dentro del desarrollo de programas del CENTRO DE ESTUDIOS HUMANISTICOS (CIDEH) actualmente en la USB, ve la necesidad que programas como este generen espacios abiertos de reflexión, y permitan la participación integral de los estudiantes.

El concepto y el desarrollo del diplomado en arte y comunicación visual esta constituido de manera abierta, pretende fomentar la creación y la reflexión dentro de la universidad y por razones importantes dentro del mismo desarrollo del programa, se ve la necesidad de generar caminos experimentales en pro de desarrollar alternativas evaluativas.

Como lo dije anteriormente, la evaluación dentro del diplomado es más que todo referida al aprendizaje significativo y cualitativo. Es muy difícil calificar desarrollos personales con nota, aunque la misma institución así lo exige, pero es por esta misma razón que dar un paso adelante en la creación de alternativas y propuestas innovadoras con respecto a la evaluación es muy importante, sobretodo para cambiar la relación que tienen los estudiantes e inclusive los mismos profesores con respecto a la evaluación.

El juego, como alternativa de evaluación esta sustentado sobre la base de un programa de índole transversal dentro de la USB, razón importante para generar nuevas formas de relaciones interpersonales entre diferentes actores, mediados por un hecho participativo y de comunicación.

Se trabaja la idea del juego como reflejo y analogía del diplomado dentro de conceptos de expresión, comunicación e interrelación. El encuentro casual, con diferente acercamiento al concepto evaluativo, es el resultado de un largo proceso que permite el desarrollo de una herramienta muy flexible de creación, reflexión y análisis, desarrollado de un modo no lineal y centrado en las relaciones de los sujetos que intervienen y su contexto.

Esta investigación pretende acercar el pensamiento artístico y crítico al desarrollo de un juego evaluativo intercultural y multidisciplinar que se manifiesta a través de la interacción de sujetos que participan en un mismo proceso de conocimiento.

Amplia la creatividad por parte tanto de los estudiantes como del mismo maestro, pues propicia la concepción de nuevas ideas en torno al concepto evaluativo, apoyado en una obra híbrida que permite explorar otros medios de desarrollo evaluativos.

El lenguaje artístico mediado por este juego admite tipos de expresión diversos en torno a un concepto definido, razón por la cual supone ser una herramienta útil y acorde con el contexto donde se le da significado al proceso.

## ANALISIS DE LAS ENCUESTAS

### TABULACION DE ENCUESTAS

Esta encuesta fue aplicada a los estudiantes del Diplomado de Arte y Comunicación visual en los módulos 1, 2 y 3.

\* LAS RESPUESTAS DENTRO DE ESTAS TABULACIONES SON TOMADAS LITERALMENTE DE LOS ESTUDIANTES.

Las respuestas por módulo tabuladas así:

#### MODULO 1

| <b>p<br/>reg<br/>unt<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>Respuestas<br/>complementarias</b>                                                                                                                                            | <b>Numero<br/>de<br/>encuesta<br/>dos</b> |
|---------------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1                               | Si<br>12               | no                     |                        |                        |                                                                                                                                                                                  | 12                                        |
| 2                               | Excelente<br>8         | Buena<br>4             | regular                | mala                   |                                                                                                                                                                                  | 12                                        |
| 3                               | Cualitativ<br>a<br>7   | cuantitativ<br>a       | Mezcla<br>5            |                        | Sugerencias:<br>*Por que hay personas<br>que tienen mas facilidad<br>para aprender<br>*El arte debe ser<br>apreciado literalmente                                                | 12                                        |
| 4                               | Si<br>11               | No<br>1                |                        |                        | Porqué afirmativas:<br>*El arte no solamente es<br>plasmado en una hoja<br>de papel<br>*la interpretación del arte<br>es multiforme<br>*seria una forma donde<br>el profesor vea | 12                                        |

| p<br>reg<br>unt<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | Respuestas<br>complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Numero<br>de<br>encuesta<br>dos |
|-----------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                       |                |                |                |                | <p>directamente lo que el estudiante ha aprendido y como lo ha aprendido</p> <p>*ya que así es posible que el estudiante se divierta y se entretenga</p> <p>*seria muy entretenido</p> <p>Además de ser dinámico habrá mas interrelación entre el trabajo hecho y los conceptos vistos en la materia.</p> <p>*la relación entre el alumno -profesor mejora el aprendizaje cuando se logra una relación cordial.</p> <p>*por que establece una mejor relación con la clase</p> <p>*se puede involucrar todos los conocimientos</p> <p>*le da dinamismo a la clase</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*absurdo con el contenido de la materia</p> |                                 |
| 5                     | Si<br>10       | No<br>12       |                |                | Porque                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 12                              |
| 6                     |                |                |                |                | <p>*el docente debe hacer la propuesta evaluativa</p> <p>*la realización de diferentes proyectos artísticos, observando el proceso según las diferentes formas y clases</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 12                              |

| p<br>reg<br>unt<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | Respuestas<br>complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Numero<br>de<br>encuesta<br>dos |
|-----------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                       |                |                |                |                | *mirando la asistencia y si hubo una evolución en las notas, se ponga una nota no basada en las que están si no en la mejora<br>*trabajos prácticos con mayor regularidad<br>un trabajo que se desarrolle a lo largo del semestre y revisarlo mensualmente<br>*exponer trabajos<br>*el profesor es quien elige su sistema de enseñanza y calificación<br>*se sugiere tomar en lista las participaciones del estudiante y los procesos realizados<br>*evaluación de actitud con la clase<br>*evaluar por temas<br>*que siguiera el proceso del estudiante durante todo el curso<br>*tendría que ir evaluando cada una de las fases en los procesos o proceso |                                 |
| 7                     | Si<br>8        | No<br>4        |                |                | Porque respuestas afirmativas:<br>*a medida que avanza la tecnología, los métodos de aprendizaje cambian y la interacción a través de juegos permite al profesor analizar con detenimiento el alumno<br>*es mucho mas fácil aprender algo interactuando que                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 12                              |

| p<br>reg<br>unt<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | Respuestas<br>complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Numero<br>de<br>encuesta<br>dos |
|-----------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                       |                |                |                |                | <p>leyendo talvez</p> <p>*seria mas relajante ese tipo de evaluación y se pueden ver cosas que en una evaluación normal con lápiz y papel no la verían</p> <p>*es mucho mas entretenido</p> <p>seria mas dinámico y desarrollaría mas la creatividad</p> <p>*es otro mecanismo de evaluar totalmente válido</p> <p>*es posible que el estudiante se divierta y no presente los psicotraumas que conllevan un examen presencial</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*un computador facilita las cosas no hay que ser facilistas</p> <p>*es mejor personalmente</p> <p>*no hemos tenido buenas experiencias con la evaluación virtual</p> |                                 |
| 8                     | Si<br>11       | No<br>1        |                |                | <p>Porque</p> <p>respuesta afirmativa:</p> <p>*determina el punto hasta el cual el alumno comprende los conceptos fundamentales del módulo(Diplomado)</p> <p>*por que en la evaluación sabemos que se ha hecho, si los resultados son malos, pues se tomaran cartas</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 12                              |

| p<br>reg<br>unt<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | Respuestas<br>complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Numero<br>de<br>encuesta<br>dos |
|-----------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                       |                |                |                |                | <p>en el asunto</p> <p>*el profesor se da cuenta de que es lo que necesita profundizar y que es lo que no se entiende bien</p> <p>*las sugerencias son muy útiles ala hora de mejorar cualquier cosa</p> <p>*por que se pueden encontrar debilidades y de esta forma se pueden corregir</p> <p>*ya que es posible que se tengan en cuanta diferentes formas de evaluar</p> <p>*cuando se evalúa y se promedian resultados se encuentran los problemas mas significantes</p> <p>*se de una retroalimentación con el profesor y el estudiante</p> <p>*nada es perfecto</p> <p>*destaca las actitudes del estudiante</p> <p>*al ver las ideas y a partir de las demás personas se puede generar nuevo arte</p> <p>respuestas negativas:<br/>la clase en sí misma es lo suficientemente motivante</p> |                                 |
| 9                     | Si<br>11       | no             |                |                | <p>Porque</p> <p>respuestas afirmativas:</p> <p>*enfrenta al estudiante con sus propios temores determinando no solo el</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 12                              |

| <b>p<br/>reg<br/>unt<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>respuest<br/>as</b> | <b>Respuestas<br/>complementarias</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <b>Numero<br/>de<br/>encuesta<br/>dos</b> |
|---------------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|                                 |                        |                        |                        |                        | <p>conocimiento aprendido, si no las capacidades para enfrentar esta clase de retos</p> <p>*todo proceso lleva a un resultado</p> <p>*el profesor se da cuenta de las falencias y fortalezas</p> <p>*con la evaluación se puede medir que tan completo y necesario es lo que se hace</p> <p>*por que la evaluación muestra resultados y dependiendo de esto la materia puede cambiar</p> <p>*es posible que una materia sea mas moderna y fresca</p> <p>*cuando se evalúa se encuentran los problemas, obviamente existe la tendencia a buscar soluciones</p> <p>*se evalúa las falencias para poder mejorar</p> <p>*motiva a mejorar</p> <p>*uno se da cuenta de los errores de uno mismo</p> |                                           |
| 10                              |                        |                        |                        |                        | <p>Propuestas</p> <p>*a partir de imágenes ya sea de artistas o de estudiantes, cada cual se va inventando una historia</p> <p>*cada clase se podría hacer un concurso de arte innovador</p> <p>*realizar una obra en el instante en que se este evaluando mediante</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 12                                        |

| p<br>reg<br>unt<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | respuest<br>as | Respuestas<br>complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Numero<br>de<br>encuesta<br>dos |
|-----------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                       |                |                |                |                | medios interactivos<br>*algo como pacman y cuando uno pase un tablero puede aparecer una pregunta para continuar con el juego<br>*concéntrese, con este juego es muy fácil relacionar cosas<br>* que el computador ponga sonidos y unos los traduzca a imagen según la escuela<br>*jugando monopoly notas para el que haga algo<br>*la creación de un juego de mesa que no solo muestre las diferentes clases de arte y su transformación que ha tenido en la historia, sino que permita la creación y recreación de obras.<br>*opino que no deberían de hacer juegos para evaluar la materia |                                 |

#### TOTAL DE ENCUESTAS EN EL MÓDULO 1:

12 (esto comprende el 50 % de los estudiantes en este módulo)

#### MODULO 2:

| preg<br>unta<br>s | respuesta<br>s | respuesta<br>s | respuesta<br>s | respuesta<br>s | Respuestas<br>complementarias | Numero<br>de<br>encuesta<br>dos |
|-------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-------------------------------|---------------------------------|
| 1                 | Si<br>15       | no             |                |                |                               | 15                              |
| 2                 | Excelente<br>9 | Buena<br>6     | regular        | mala           |                               | 15                              |

| preguntas | respuestas       | respuestas   | respuestas   | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Numero de encuestados |
|-----------|------------------|--------------|--------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 3         | Cualitativa<br>4 | cuantitativa | Mezcla<br>11 |            | <p>Sugerencias:</p> <p>*Pienso que el arte se valora por la calidad en la que el artista desempeña su trabajo o pasión</p> <p>*debe ser mas cualitativa que cuantitativa, pero no se debe descartar la parte cuantitativa</p> <p>*que el producto de lo cualitativa sea cuantitativo, pero llegando aun mutuo acuerdo con el profesor y el alumno</p> <p>*no tengo sugerencia, me parece muy bueno el método y la clase en sí</p>                                                                                                                                       | 15                    |
| 4         | Si<br>13         | No<br>2      |              |            | <p>Porqué afirmativas:</p> <p>*el arte se puede evaluar y exponer de muchas formas</p> <p>*hace parte de la estrategia de aprendizaje y que mas que jugando se adquiere la facilidad de aprender por que nos divertimos</p> <p>*me parece una buena forma de evaluación</p> <p>*de esta manera se puede mostrar los conocimientos adquiridos</p> <p>*fomenta el aprendizaje interactivo</p> <p>*el juego es una alternativa de aprendizaje y puede llegar a ser la forma mas adecuada para aprender</p> <p>*la materia lo permite</p> <p>*al ser didáctica la forma</p> | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>de evaluación existe mayor atención y por ende mejores resultados</p> <p>*el tipo de materia y la temática manejada en éste permite una mayor interacción entre profesor alumno</p> <p>*a través de él se puede evaluar lo visto en la materia, seria una forma original y apropiada para la evaluación</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*por que los trabajos que uno realiza expresan sentimientos y pensamientos personales</p> |                       |
| 5         | Si<br>12   | No<br>3    |            |            | <p>Porque</p> <p>respuestas afirmativas:</p> <p>*para que se conozcan sus falencias vistas por los estudiantes</p> <p>*se mantiene excelente nivel académico</p> <p>*por que hace parte de la institución</p> <p>*para que reconozca sus debilidades y se retroalimente</p> <p>*de esta manera de puede medir el nivel de comprensión de los estudiantes</p> <p>*es bueno estar en la posición del estudiante</p>                        | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | puede implementar nuevas metodologías de enseñanza<br>*es una manera de exigir calidad en su clase                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                       |
| 6         |            |            |            |            | <p>*ninguna el formato esta bien</p> <p>*me da igual si el método de enseñanza es el adecuado uno debe rendir de cualquier forma</p> <p>*un trabajo que dure todo el semestre donde se califique parcialmente a lo largo del curso</p> <p>*que se profundice constantemente en el trabajo</p> <p>*una supervisión sobre el proceso</p> <p>*debería seguir un proceso de evaluación clase a clase</p> <p>*no se me ocurre una forma de evaluar procesos la gente debe mostrar resultados</p> <p>*no conozco una</p> <p>*pues además de ver el proceso de aprendizaje, que se exponga el proceso de evaluación final dejando a un lado lo estético</p> <p>*que se evaluara la estructura del proceso, es decir si se llevaron a cabo los pasos que debían seguirse, independiente del resultado</p> <p>* los dos deben ser</p> | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | evaluados los procesos y los resultados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                       |
| 7         | Si<br>9    | No<br>4    |            |            | <p>Porque respuestas afirmativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*no se debe poner limitantes al acceso de la tecnología y sus posibles formas de interactuar con ella</li> <li>*muchas universidades aplican este método no veo por que nosotros no podamos hacerlo</li> <li>*las competencias de arte y comunicación pueden ser evaluados de esta manera</li> <li>*se debe aplicar muy bien aunque se debe tener mas contacto con el profesor</li> <li>*no dejan de ser juego</li> <li>*seria interesante</li> <li>*para este tipo de materias cabe la posibilidad de realizar una evaluación de este tipo</li> <li>*dependiendo del juego, pero podría ser una buena manera de evaluar, siempre y cuando incluya los contenidos vistos</li> <li>*muchas veces estos métodos resultan mas eficaces ya que llaman la atención del estudiante</li> </ul> <p>respuestas negativas:</p> | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>*considero que es necesaria la presencia del docente para el desarrollo temático de ella materia</p> <p>*siempre es necesario aplicar diferentes contextos en el arte</p> <p>*esto no permitiría una completa expresión de los conocimientos adquiridos</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                       |
| 8         | Si<br>12   | No<br>3    |            |            | <p>Porque respuesta afirmativa:</p> <p>*en esta evaluación pueden ver las diferentes opiniones de los estudiantes para mejorar el programa</p> <p>* la evaluación es un medio de estimulación creativa a través de diversos proyectos durante el semestre</p> <p>*el feedback siempre es positivo para mejorar un curso</p> <p>*de esta manera existe una comunicación entre los estudiantes y el CIDEH</p> <p>* por que finalmente todo tipo de ideas siempre son ganancia</p> <p>*es necesario evaluar para medir el conocimiento</p> <p>* Retroalimentación...</p> <p>*se detectan errores y se apartan ideas para mejorar la materia</p> <p>* se pueden ver falencias</p> | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>de ciertas personas y así profundizar en esos temas</p> <p>* con la evaluación y su resultado se ven nuevas estrategias y temáticas para el aprendizaje del curso</p> <p>*de esta manera podemos observar las fallas dentro del diplomado</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*se pueden valorar otro tipo de conocimientos</p> <p>*podría limitar la expresión que es el fundamento del diplomado</p> <p>*por que es algo que uno aprende con practica lo mismo que uno plantea</p> |                       |
| 9         | Si<br>14   | No<br>1    |            |            | <p>Porque</p> <p>respuestas afirmativas:</p> <p>*por que aplicamos lo que hemos visto y no lo creamos para que se evalúe</p> <p>*es la forma mas optima de generar cambios realmente positivos</p> <p>*tiene la posibilidad de permitir o de cohibir a los estudiantes</p> <p>*en la mayoría de actividades comunes la evaluación nos sirve para mejorar y aprender de falencias o de falta de conocimiento</p> <p>*sabiendo las fallas que</p>                                         | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>hay y lo que se puede mejorar podemos generar cambios</p> <p>*con la evaluación se crea exigencia de parte del profesor así también por parte de los alumnos</p> <p>*es el mejor método de detección de falencias</p> <p>*siempre que se lleven a cabo los cambios para mejorar</p> <p>*por que se ven los resultados de forma general, y si es detectada puede ser corregida fácilmente</p> <p>*a través de ellas se pueden conocer los puntos débiles que tenga la metodología con la que se da la materia y puedan estar continuamente mejorando</p> <p>* con esta es posible mirar si se están cometiendo errores metodológicos o de contenidos</p> |                       |
| 10        |            |            |            |            | <p>Propuestas</p> <p>* twister</p> <p>*un concurso de videos donde el ganador sea decretado por los estudiantes</p> <p>*pienso que el juego mas importante es crear y crear, es decir no solo dedicarse ala parte teórica si no también ala practica de cualquier</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 15                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | manera<br>*tratar de relacionar materia didáctica, obras de arte y sus corrientes o movimientos artísticos respectivos<br>*sería un proceso interactivo en donde el proceso de el material a evaluar, se muestre de forma didáctica y tenga un resultado interesante y divertido<br>*un rompecabezas, una sesión de video abierta, para darle un sentido diferente al original |                       |

#### TOTAL DE ENCUESTAS EN EL MÓDULO 2:

15(estos comprenden el 50 % de los estudiantes en este módulo)

#### MODULO 3:

| preguntas | respuestas       | respuestas        | respuestas  | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                  | Numero de encuestados |
|-----------|------------------|-------------------|-------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 1         | Si<br>12         | no                |             |            |                                                                                                                                                                                                             | 12                    |
| 2         | Excelente<br>7   | Buena<br>5        | regular     | mala       |                                                                                                                                                                                                             | 12                    |
| 3         | Cualitativa<br>6 | Cuantitativa<br>1 | Mezcla<br>5 |            | Sugerencias:<br>*La universidad debería tener los programas que se utilizan en artes<br>*el aprendizaje no debería estar sujeto a una calificación, debería estar en el deseo de aprender por propia cuenta | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | * mas horas de clase se necesitan para perfeccionar el trabajo y evaluarlo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                       |
| 4         | Si<br>15   | No         |            |            | <p>Porqué afirmativas:</p> <p>* le da dinamismo a la evaluación y se prueban conocimientos</p> <p>*permite la libertad para desenvolverse sin presión</p> <p>*la diversión afianza más los conocimientos</p> <p>*es mas fácil el aprendizaje y es algo que no se tornaría monótono</p> <p>*puede haber una mejor relación docente y alumno y aparte de ello el maestro puede aceptar la crítica de las falencias</p> <p>*de este modo las personas de interesarían y aprenderían mas</p> <p>*una buena forma de aprender es mediante el juego, de la misma manera se puede hacer una buena evaluación con juego</p> <p>*las dos ponen sus puntos de vista y pueden identificar temas y explotar los conocimientos del estudiante</p> | 12                    |
| 5         | Si<br>12   | No         |            |            | <p>Porque respuestas afirmativas:</p> <p>*por que el profesor es una persona común y</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | corriente y todos cometemos errores y tenemos derecho a corregirlos<br>*ayuda a controlar la calidad de la educación<br>*así se podría verificar si el profesor esta calificado para la materia y cumple todos los requisitos<br>*en muchos casos existen fallas y hay que corregirlas pero este no es el caso<br>*así se evaluara su calidad de docente                                                                                                                                                        |                       |
| 6         |            |            |            |            | *en todas las clases dar la oportunidad de mejorar<br>*socialización de trabajos mediante exposiciones para poder evaluar los procesos de una manera mas profunda<br>*todas las clases hacer pasos para un trabajo general<br>*que el proceso a evaluar se haga dentro del espacio de la clase, de esta manera el evaluador puede ver el proceso exacto y ser entregado después<br>*medir el aprendizaje de cada uno mediante un examen<br>*evaluar procesos<br>*que cualquiera de los estudiantes con el video | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>beam haga algo durante la clase</p> <p>*evaluar trabajo en clase</p> <p>*muchas veces los buenos procesos generan buenos resultados... a veces resulta mas fácil evaluar los resultados</p> <p>* sugiero que la metodología debe ser en la forma que el educando capte bien los conocimientos y el maestro velar por su enseñanza</p>                                                                                                                                                                                                                                                  |                       |
| 7         | Si<br>11   | No<br>1    |            |            | <p>Porque respuestas afirmativas:</p> <p>*dependiendo de la calidad y enfoque que se quiera dar al juego con el que se pretende evaluar</p> <p>*las herramientas verticales deben facilitar tareas pero deben haber clases presenciales para dar las pautas</p> <p>*es necesario y fructífero tener en cuenta los desarrollos de la tecnología, con eso no se tiene en cuenta solamente los contenidos a evaluar, además se aprende algo de tecnología</p> <p>*no existe presión y permite una dinámica de desenvolvimiento en el proceso de evaluación</p> <p>*por que hay dinamismo</p> | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>y por consiguiente interés</p> <p>*si esta bien diseñado</p> <p>*por que se aprende mejor se enseña mejor dentro de lo posible siempre estaremos conectados con la tecnología de la información y las comunicaciones</p> <p>* me parece un cambio innovador que puede ser de gran ayuda</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*pierde todo sentido el no estar en el aula de clase</p>                                                                     |                       |
| 8         | Si<br>11   | No<br>1    |            |            | <p>Porque</p> <p>respuesta afirmativa:</p> <p>*por que se ve la creatividad de cada estudiante</p> <p>*afianza los conocimientos de cada estudiante midiendo lo aprendido</p> <p>*por medio de la evaluación se comprueban los conocimientos adquiridos</p> <p>*el educando se vuelve mas responsable y por que esta dentro de los programas académicos</p> <p>*por que se generan opiniones acerca del as cosas que se pueden implementar para mejorar</p> | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>*se encuentran errores que se pueden corregir mas adelante</p> <p>*mediante una buena evaluación interactiva se tiene también en cuenta las ideas de los alumnos, las cuales pueden aportar para futuras clases</p> <p>*ayuda a mejorar trabajos</p> <p>*la evaluación es importante para el mejoramiento de procesos de educación</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*una evaluación no mide la capacidad de una persona, esto se mide en el proceso</p>     |                       |
| 9         | Si<br>10   | No<br>2    |            |            | <p>Porque</p> <p>respuestas afirmativas:</p> <p>* le permite al profesor darse cuenta del progreso de sus estudiantes cambiando de alguna manera la materia</p> <p>*dispone si una materia es difícil o fácil, puesto que es la medida de los conocimientos y con esta se pueden tomar medidas correctivas</p> <p>*también dependiendo de las notas se puede ver el progreso de los estudiantes y así ver las debilidades de ellos y poder afianzarlas en las</p> | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | <p>demás clases</p> <p>*genera ideas, resuelve inquietudes y compara resultados</p> <p>*se puede reflexionar acerca de las cosas buenas que se vienen haciendo y las que se pueden corregir y mejorar</p> <p>* se crean otros medios de aprendizaje que motivan a la gente</p> <p>*genera mas interés hacia la materia</p> <p>respuestas negativas:</p> <p>*presiona por nota</p>                                                                                                                                             |                       |
| 10        |            |            |            |            | <p>Propuestas</p> <p>* juegos didácticos de manipulación de material</p> <p>*un juego de estrategia donde lo importante sea el conocimiento para superar tableros una mezcla de rise of nations con grim fandango</p> <p>*puede ser una cabeza y cola, donde los estudiantes que vayan contestando bien pasen ala cabeza y los que no ala cola, pero que igual tengan otras oportunidades mas adelante</p> <p>*juego concéntrese</p> <p>*un juego interactivo donde se tengan imágenes de artistas dependiendo al tipo de</p> | 12                    |

| preguntas | respuestas | respuestas | respuestas | respuestas | Respuestas complementarias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Numero de encuestados |
|-----------|------------|------------|------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|           |            |            |            |            | arte<br>*juego de preguntas y respuestas donde el que tengas el mayo numero de preguntas acertadas tiene la mejor nota<br>*usando los medios como el videobeam, aportar ideas partiendo de lo visto en clase y entre todos los estudiantes crear un solo producto bien hecho socializando conceptos de cada persona<br>*hacer cosas libres y así ir detectando temas alas que se aplica y así adelantar un taller<br>*hacer un rompecabezas que identifica el autor con la obra |                       |

TOTAL DE ENCUESTAS EN EL MÓDULO 3:  
15(esto comprende el 50 % de los estudiantes en este módulo)

A continuación el análisis de las encuestas realizadas a los estudiantes del Diplomado en arte y comunicación visual.

Grupo objetivo analizado:

Las encuestas se realizaron a estudiantes que estudian actualmente en los 3 módulos del Diplomado. Estas encuestas fueron realizadas antes de proponer el juego como estrategia evaluativa y su validación del desarrollo lo dieron los mismos estudiantes.

La mayoría de estudiantes encuentran relación entre el proceso de aprendizaje desarrollado actualmente dentro del diplomado de arte y comunicación visual con respecto a la evaluación que se realiza en estos momentos y, es interesante, pues, aunque depende mucho del proceso, el hecho de proveer una calificación es discriminante y demasiado difícil.

La calificación cuantitativa es un hecho que no se puede negar, pero que dentro de un contexto de respeto e interacción con los estudiantes puede ser olvidado, pues ellos manifiestan sus propios desarrollos procesales con mucho ánimo.

Los estudiantes también relacionaron de manera positiva la interacción entre el proceso de aprendizaje y la evaluación, esto quiere decir que cuándo un aprendizaje es significativo la evaluación puede llegar a ser relacionada con el mismo aprendizaje y se convierte en una herramienta útil. En su mayoría defienden la idea de un hecho evaluativo como un resultado y una mezcla de hechos cualitativos y cuantitativos.

Cuando a los estudiantes se les abre la posibilidad del juego como un supuesto medio de aplicación de una evaluación, se ven motivados por hechos como la interacción y la diversión, factores muy importantes dentro del juego que se quiere desarrollar. Así pues la evaluación se ve de manera divertida y relajada y no como una fuente de dominación sobre el otro.

La interrelación de los sujetos que intervienen durante un proceso ya sea de aprendizaje o de evaluación, es importante para los estudiantes, pues permite la confrontación y el análisis, hechos bastante importantes si se quiere generar cambios importantes en un contexto educativo.

Un docente se identifica en cierto sentido con el alumno, y proyecta sus deseos en él, es por esta razón que el profesor debe ser un generador y un mediador de ideas y debe procurar la creación de ideas y no de resultados.

El profesor debe ser un motor que genere incertidumbres y evite a toda costa que los estudiantes salgan sin preguntas a cerca de su propia realidad.

Debe actuar como el director de una película, en este caso no será de esta manera pues se involucra de directa y transversalmente con los estudiantes. En este caso es el creador del juego como situación, diseñando secuencias de experiencias que promuevan el desarrollo de programas con un solo objeto de estudio pero que encierre de manera global el aprendizaje.

Dejar que las cosas que se muevan solas al azar es importante para que los estudiantes tengan la posibilidad de intervenir de manera espontánea aportando nuevas ideas dentro de un proceso.

Dentro de un proceso evaluativo el profesor debe ser el que genere inquietudes y sea el generador de un campo abierto a la crítica y a la discusión donde todos puedan interactuar.

El ámbito universitario es un lugar oportuno para la exploración social, donde todos los actores, tanto profesores como estudiantes intervienen de alguna manera en la construcción de un contexto, donde se puede abrir la posibilidad de mirar la evaluación como un proceso autónomo y al mismo tiempo colectivo; se aprende a aprender por medio de las relaciones y se promueve el desarrollo de estrategias para evaluar los

aprendizajes como un resultado de relaciones que potencian lo aprendido y permiten darle significado a la vida universitaria.

En cuanto a la metodología que se debe utilizar para evaluar procesos se plantearon posibilidades bastante buenas como, por ejemplo, la evaluación de un solo proyecto que se desarrolle durante un semestre y que tenga fases evaluativas, mientras otros todavía pensaron en el método cuantitativo tradicional como el mas efectivo a la hora de evaluar.

La evaluación procesal es un tipo de evaluación que plantea la posibilidad del desarrollo de un instrumento didáctico que promueve la reflexión, el análisis, la interacción, la transformación de un proceso de enseñanza determinado.

Dentro de un proceso de enseñanza lo más importante esta dado por el aprendizaje, como una creación de asociaciones entre múltiples actores que intervienen dentro del mismo, lo que se aprende se aprende dentro de un contexto determinado y los contenidos no son lo más relevante, sino las posibles transformaciones a las que pueden llegar, modificando relaciones entre los sujetos y su mundo.

Con respecto al planteamiento del juego interactivo, muchos pensaron en el uso de una herramienta virtual como divertida y fresca que tiene que ver con el desarrollo del curso, esto es una alternativa para poder plantear juegos virtuales que desarrollen este tipo de concepto como una estrategia innovadora dentro del contexto en el que nos encontramos actualmente.

Los estudiantes ven como un medio y no como un fin el acto de evaluar, pues permite generar transformaciones importantes dentro de los programas y en ellos mismos, vemos como este concepto se constituye como una doble hélice.

Cabe anotar que el enseñar es una actividad que debe generar cambios substanciales dentro de un contexto determinado y debe fundamentalmente proponer alternativas, crear y definir nuevas relaciones con el aprendizaje.

El desarrollo de un programa debe procurar estar al tanto de las relaciones que el alumno establece con el mismo, pues si se identifican las fallas se pueden corregir a tiempo.

Se le da validez a la evaluación como herramienta clave para generar cambios específicos y substanciales dentro de procesos educativos, aunque muchas veces genera temor, la validación de la evaluación como un camino importante para la reinterpretación de un contexto es determinante.

Cuando el conocimiento aparentemente no se integra, se deben generar puentes de conexión, puentes donde el estudiante se sienta identificado y pueda actuar como ser autónomo para que el mismo tenga la posibilidad de establecer conexiones.

Analizando las asociaciones que se hicieron con el juego de acuerdo con la metodología del curso, se ve como en algunos casos las respuestas se dan en relación a juegos de mesa, juegos interactivos o juegos que utilicen la imagen.

Dentro del contexto de este diplomado es importante reflexionar a cerca de este punto, pues la imagen es definitiva dentro del desarrollo del programa y los estudiantes

encuentran relación con juegos que pueden ser puente para comprender mucho más detenidamente los avances del programa.

Es así como abrir las posibilidades al juego hace que el aprendizaje se vea como una tarea fácil y divertida.

## 8.2 ANALISIS INTERPRETATIVO

Dentro de esta categoría ubicamos las raíces conceptuales que llevaron al desarrollo final de la propuesta.

Tratar de proponer un juego para evaluar, es un hecho que nace desde conceptos metafóricos y experimentales, donde el campo de las artes y su manera de desarrollarse conceptualmente aporta herramientas importantes, para la ejecución de un método empírico y practico, que analizado de manera concreta desarrolla y propone alternativas de reflexión en torno a un objeto de conocimiento específico.

Esta labor es un proceso que requiere el análisis de algunas variables importantes para proponer un juego evaluativo sustentado y concreto, la transición entre idea - objeto se hace manifiesta, pues logra divisar el camino recorrido desde el mundo de las ideas al mundo de la experiencia practica.

## EL JUEGO COMO LENGUAJE EVALUATIVO

El juego evaluativo se expresa como una forma de definir de concepto, donde en apariencia figura una expresión que describe la evaluación y que esconde en realidad un enunciado valorativo. Este enunciado valorativo a partir del juego establece una relación de análisis entre lo que es y lo que debe ser una evaluación.

La evaluación muchas veces define lo bueno o lo malo, la verdad y la mentira, el si y el no; juicios valorativos con categorías muy cerradas, que simplemente no ahondan en las profundidades de la acción evaluativa y mucho menos dentro de esta acción vista como un "juego".

En un sentido teórico, la evaluación nos da sólo dos opciones ( la cuantitativa y la cualitativa) que al parecer, muchas veces no están dentro de un ámbito real, donde todo parece ser mirado desde perspectivas no muy profundas y con juicios demasiado cerrados que no dan muestra de interacción ni de procesos que deberían verse con mucha más amplitud.

La tarea evaluativa esta concebida dentro de la ciencia del conocimiento como un fin, la descripción, la explicación de conceptos y procesos dentro de un contexto específico, se toman como generalidades que simplemente describen un hecho educativo en sí mismo.

El 'es' y el 'debe' ser de la evaluación<sup>37</sup>, es la característica fundamental de las reflexiones

---

37 De Bustos, Eduardo. Porque debe, es: reflexiones en torno a la falacia naturalista. Dpto. de Lógica, Historia y Filosofía de la ciencia UNED. [ Fecha de consulta mayo 13 de 2007 ] Disponible en: < [http://www.uned.es/dpto\\_log/ebustos/docs/debe-es.pdf](http://www.uned.es/dpto_log/ebustos/docs/debe-es.pdf) >

en torno a la misma, que se concretiza dentro de un contexto, pero también puede ser relativa según el ámbito en donde se genera. Su aplicación concreta esta ligada desde hace tiempo con nociones analíticas y sintéticas dentro de un concepto modal cuantitativo que se expresa necesario y generalmente la utilización de herramientas conduce a un simple análisis estadístico.

Pero dentro de esta noción de evaluación como juego de carácter cualitativo, la pregunta abierta es fundamental<sup>38</sup>, pues esta dada dentro de un contexto emotivo. La utilización del lenguaje y la comunicación, posibilitan la realización de la misma determinada por la utilización de expresiones evaluativas que van más allá de un si y un no, donde el hablante, en este caso concreto, el jugador expresa sus emociones, intenciones y experiencia dentro de un proceso de enseñanza y aprendizaje determinado que se produce en el marco del juego evaluativo posibilitando su participación activa y reflexiva dentro del juego.

En este caso la propia naturaleza del juego hace posible la situación comunicativa<sup>39</sup> y los actos dentro de la misma adquieren sentido y significado, dentro de este contexto evaluativo, el juego abre un campo para dirigir la intención de evaluación y orientar la comunicación del jugador.

El 'debe' del juego evaluativo, indica la pertinencia en la realización de una acción comunicativa diferente de enunciar, describir o representar un hecho o un estado documental específico, debe trascender lo descriptivo enunciativo y ahondar en lo reflexivo evaluativo.

La evaluación, dentro relaciones interactivas y comunicativas, no pretende simplemente describir, sino expresar en un sentido más amplio, determinado por las emociones del jugador, permitiendo la expresión de actitudes que son significativas dentro de un proceso.

La distinción entre lo evaluativo y lo descriptivo, se fundamenta en una imagen que por una parte esta ligada a la realidad natural, hechos y estado de las cosas; y por otra el mundo del valor de las mismas que se pueden expresar de diversas maneras. El rasgo de diferencia lógica dentro de la comunicación esta basada en la tarea que se realiza y en la forma como funciona, dentro de un contexto determinado, en este caso no es lo mismo hablar para charlar<sup>40</sup>, que hablar para expresar un sentimiento crítico o evaluativo

---

38“ argumento de G.E. Moore, conocido como el argumento de la ‘pregunta abierta’, carecía completamente de sentido” De Bustos, Eduardo. Porque debe, es: reflexiones en torno a la falacia naturalista. Dpto. de Lógica, Historia y Filosofía de la ciencia UNED. [ Fecha de consulta mayo 13 de 2007 ]

Disponible en: < [http://www.uned.es/dpto\\_log/ebustos/docs/debe-es.pdf](http://www.uned.es/dpto_log/ebustos/docs/debe-es.pdf)

39“del lenguaje en la comunicación es cuando el no cognitivismo adquirió esa base teórica. Por ejemplo, el prescriptivismo de R.M. Hare (1952) es una forma de no cognitivismo basada en el análisis pragmático del lenguaje” De Bustos, Eduardo. Porque debe, es: reflexiones en torno a la falacia naturalista. Dpto. de Lógica, Historia y Filosofía de la ciencia UNED. [ Fecha de consulta mayo 13 de 2007 ] Disponible en: < [http://www.uned.es/dpto\\_log/ebustos/docs/debe-es.pdf](http://www.uned.es/dpto_log/ebustos/docs/debe-es.pdf) >

40 que los hablantes hacen cuando usan un concepto moral es un acto de habla diferente del de describir, representar o referirse a un hecho o estado de cosas. De Bustos, Eduardo. Porque debe, es: reflexiones en torno a la falacia naturalista. Dpto. de Lógica, Historia y Filosofía de la ciencia UNED. [ Fecha de consulta

dentro de un proceso educativo.

Las mismas instituciones han hecho que el significado de la evaluación no este ligada a un acto comunicativo configurado dentro de unas condiciones correctas y adecuadas para la fijación de un modelo evaluativo. El hecho institucional evaluador desempeña un papel con cierto carácter restrictivo del mismo acto comunicacional.

La utilización del concepto evaluación. Permite relacionar el término con la mediación dentro de un contexto participativo como el juego y determina la adquisición de compromisos libres y autónomos correspondientes a los jugadores que intervienen en él.

Que sucede cuando se maneja la evaluación dentro de este ámbito experimental:

- el concepto de evaluación se extiende
- las propiedades de la evaluación como juego determinan conjunto de condiciones necesarias y suficientes para la aplicación del concepto
- las propiedades del juego contribuyen a la definición del mismo.
- las propiedades del juego son comunes a todos los que participan y todos a su vez son representativos dentro de el juego.
- la evaluación cumple dos funciones a la vez la referencial y la expresiva.
- el término juego se refiere a un objeto, pero expresa un sentido evaluativo.
- la evaluación tiene un sentido determinado, pero el juego expresa su análisis conceptual.
- la evaluación es objetiva y su representación dentro del contexto esta determinada por el juego.

El sentido evaluativo determina una referencia: si conocemos el sentido evaluativo del juego se puede decir que la referencia evaluativa constituye la extensión del concepto, es decir, la extensión del concepto dentro de una realidad en la que se aplica y, en este proceso lúdico, el juego encuentra su definición.

La evaluación, esta contenida dentro de una realidad específica, teniendo en cuenta la referencia (en este caso la intensión del juego como extensión de la evaluación) y el uso de la misma en una función evaluativa desarrollada dentro de un proceso de comunicación de un juego específico.

El sentido de la expresión 'evaluación' determina su referencia independientemente de lo que creen los que utilizan el concepto, el conocimiento profundo de su significado específico y plural determina su uso dentro una realidad específica.

---

mayo 13 de 2007 ] Disponible en: < [http://www.uned.es/dpto\\_log/ebustos/docs/debe-es.pdf](http://www.uned.es/dpto_log/ebustos/docs/debe-es.pdf) >

Para determinar el uso específico de la evaluación como juego, se ha recurrido a la corporeización de este concepto (que algunas veces parece abstracto dentro de nuestra sociedad) a la forma metafórica del juego.

El juego, concebido como metáfora pretende determinar el cuerpo de la evaluación, pues estructura el concepto y da origen a un proceso ligado al razonamiento y a la argumentación.

Capacidades que se desarrollan dentro del juego evaluativo:

- Estimulan la comunicación
- Desarrollan la imaginación
- Facilitan la adquisición de nuevos conocimientos
- Diversión individual y grupal
- Se observan nuevos procedimientos
- Proporciona experiencias
- Explora potencialidades y limitaciones
- Fomenta la confianza y la comunicación
- Agiliza la astucia y el ingenio
- Ayuda a abordar temas transversales del currículo
- Agiliza el razonamiento, verbal, numérico, visual y abstracto.
- Se resuelven problemas y se buscan alternativas
- Estimula la aceptación de normas

Elementos importantes para el buen desarrollo del juego:

Materiales- se debe contar con adecuados materiales que proporcionen el buen desarrollo del juego.

Dificultad- este depende del grado al que se le vaya a aplicar al tipo de juego midiendo las posibilidades de los alumnos.

Objetivos- cada juego puede desarrollar o reforzar muchas habilidades, tanto cognitivas como sociales, entonces se debe escoger un juego que se crea adecuado para cada objetivo específico.

Desarrollo- se aportan las pautas generales del juego.

Solución- los juegos tienen una solución debidamente explicada y se debe poner en práctica por parte del educador antes de aplicar el juego a sus alumnos.

## EL JUEGO COMO METÁFORA DE EVALUACIÓN

El juego se constituye como un elemento esencial dentro de un proceso evaluativo, porque explica un sistema conceptual a partir de imágenes esquemáticas y conceptos

directamente ligados a la experiencia. Se puede decir que su uso determina propiedades fundamentales de evaluación en realidades experienciales concretas, utilizándolo como un recurso esencial dentro de un acto comunicativo, siendo a la vez un mediador de procesos significativos.

La metáfora del juego es utilizada para regular procesos cognitivos básicos en la constitución y desarrollo de la evaluación como eje transversal para la transformación de un currículo o programa determinados.

El concepto del juego utilizado como metáfora conceptual, da la posibilidad para percibir la evaluación de múltiples formas, con una rica variedad imaginativa de la misma. La proyección del juego de manera metafórica no permanece estática y permite estructurar la evaluación de manera dinámica y convierte al concepto en un potencial inimaginable.

El juego esta representado por una imagen que reconfigura la evaluación, en un concepto de racionamiento espacial real, que contiene dentro de si, una estructura, un problema y una función estructural determinada por un contexto real concreto.

Por sí solo, el juego no dota de estructura al concepto de evaluación, su fundamento real es la proyección del mismo y su aplicación depende esencialmente de la comunicación real y de las condiciones del contexto en el que se desarrolla. Estas son las que finalmente estructuran de manera heterogénea el concepto de evaluación como idea y que junto con los beneficios cognitivos procesales de desarrollo y su aplicación como concepto, integran su funcionalidad en la forma, definiendo su aplicación dentro de una situación comunicativa determinada, reestructurando por consiguiente el concepto inicial.

El juego es visto como una consecuencia lógica y reflexiva sobre la evaluación, partiendo de concepciones transversales dentro del currículo, estructurada a su vez por una variedad inmensa de proyecciones analógicas, con el arreglo de ciertas formalidades que aseguran su definición y la unidad conceptual.

La metáfora conceptual del juego no es arbitraria, pues se encuentra basada en la experiencia de un contexto formador específico, que genera una visión amplia del mundo, en este caso dentro de un contexto que plantea el acercamiento a una disciplina artística que maneja la metáfora y las relaciones con esta en todos los sentidos

La correspondencia formal del uso de la metáfora en el marco de juego evaluativo, esta íntimamente relacionado con características especiales en el campo de las artes conceptuales <sup>41</sup>, que pretenden acercar el arte a la vida y el arte es visto no como un

---

41 ) Movimiento que aparece a finales de los años sesenta y setenta con manifestaciones muy diversas y fronteras mal definidas. La idea principal que subyace en todas ellas es que la "verdadera" obra de arte no es el objeto físico producido por el artista sino que consiste en "conceptos" e "ideas". Con un fuerte componente heredado de los "ready made" de Marcel Duchamp, es el artista americano Sol Lewitt quien mejor define este movimiento en una serie de artículos publicados en 1967 y 1969. En el arte conceptual la idea o concepto prima sobre la realización material de la obra y el mismo proceso -notas, bocetos, maquetas, diálogos- al tener a menudo más importancia que el objeto terminado puede ser expuesto para mostrar el origen y desarrollo de la idea inicial. Otro elemento a resaltar de esta tendencia es que requiere una mayor implicación del espectador no solo en la forma de percibirlo sino con su acción y participación. En función de la insistencia en el lenguaje, el comentario social o político, el cuerpo o la naturaleza dentro de este arte

lugar lejano y extraño, si no todo lo contrario, el arte se ve y se desarrolla como un vínculo cotidiano y real que esta al alcance de todos y debe ser para todos.(ver figura Manifiesto on Art / Fluxus Art Amusement by George Maciunas, 1965. (Traducción: A. Espinoza)

**FLUXMANIFESTO ON FLUXAMUSEMENT -VAUDEVILLE -ART? TO ESTABLISH ARTIST S NONPROFESSIONAL ,NONPARASITIC,NONELITE STATUS IN SOCIETY, HE MUST DEMONSTRATE OWN DISPENSABILITY, HE MUST DEMONSTRATE SELFSUFFICIENCY OF THE AUDIENCE, HE MUST DEMONSTRATE THAT ANYTHING CAN SUBSTITUTE ART AND ANYONE CAN DO IT. THEREFORE THIS SUBSTITUTE ART-AMUSEMENT MUST BE SIMPLE, AMUSING, CONCERNED WITH INSIGNIFICANCES,HAVE NO COMMODITY OR INSTITUTIONAL VALUE. IT MUST BE UNLIMITED, OBTAINABLE BY ALL AND EVENTUALLY PRODUCED BY ALL. THE ARTIST DOING ART MEANWHILE, TO JUSTIFY HIS INCOME, MUST DEMONSTRATE THAT ONLY HE CAN DO ART. ART THEREFORE MUST APPEAR TO BE COMPLEX,INTELLECTUAL,EXCLUSIVE,INDISPENSABLE,INSPIRED. TO RAISE ITS COMMODITY VALUE IT IS MADE TO BE RARE, LIMITED IN QUANTITY AND THEREFORE ACCESSIBLE NOT TO THE MASSES BUT TO THE SOCIAL ELITE.**

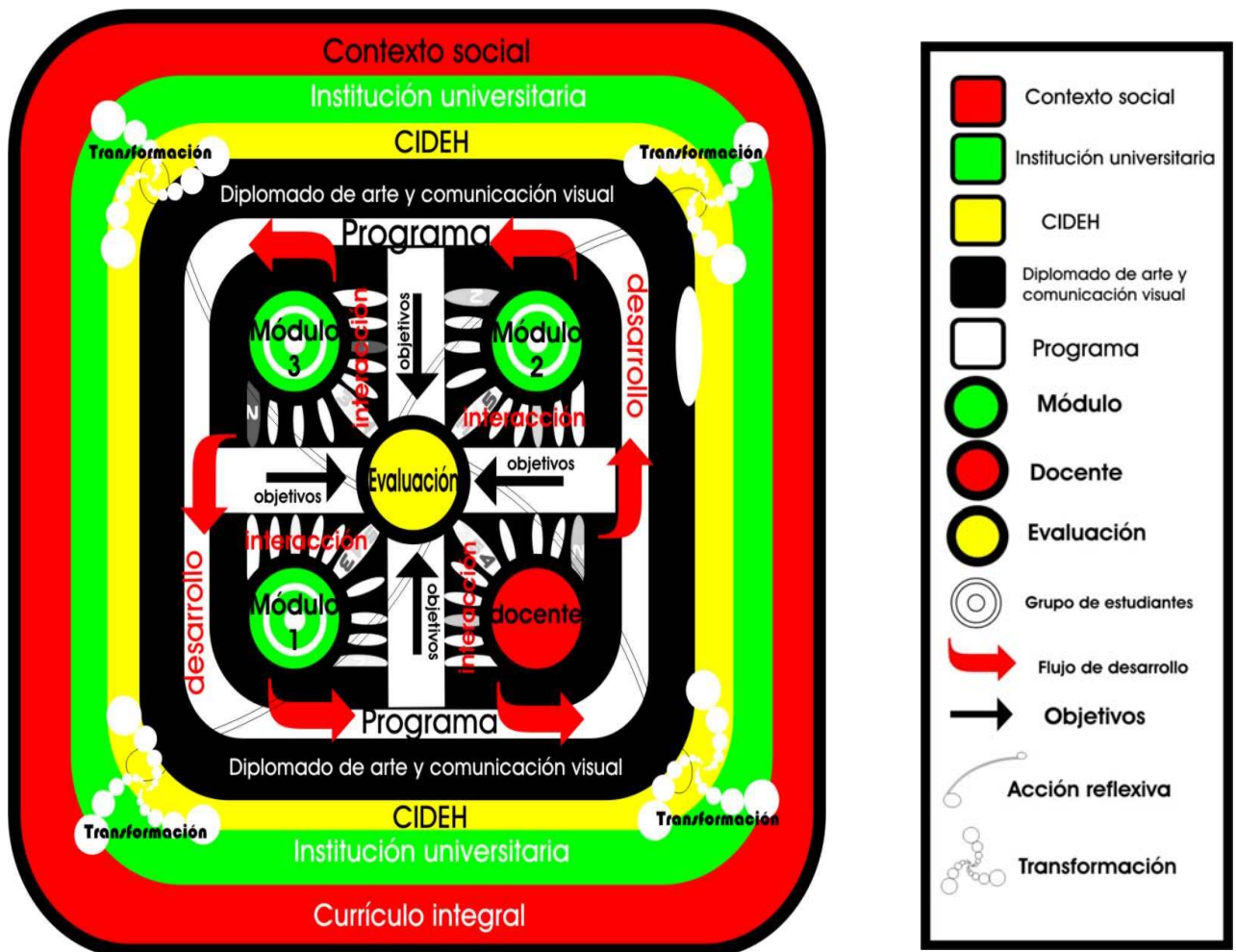
Es por esta razón que la proyección metafórica, es un soporte fundamental para esta investigación, pues no puede estar desligada del contexto mismo en la que nace y la misma esta proyectada con el fin de generar de manera creativa una nueva posibilidad de concebir la evaluación dentro de un espacio universitario, que promueve la creatividad, la autonomía, la reflexión y la transformación de los que en ella participan como personas integrales y fundamentalmente humanistas.

Para aclarar un poco esta idea, del juego como metáfora de evaluación es necesario observar este esquema explicativo, donde se muestra el desarrollo conceptual del juego.

## CUADRO CONCEPTUAL

---

encontramos líneas de trabajo muy diferentes: [ Fecha de consulta febrero 20 de 2007] Disponible en: < [http://www.masdearte.com/item\\_movimientos.cfm?noticiaid=74](http://www.masdearte.com/item_movimientos.cfm?noticiaid=74) >



## CONTEXTO Y JUEGO

El uso de una actividad específica o el acontecimiento del juego como unidad de análisis, permite re formular la relación entre el individuo y el desarrollo social y cultural, una relación en la que cada uno está implicado en la definición del otro.

La metáfora del juego se centra en el papel activo de todos los involucrados dentro de un proceso, que transforman su comprensión y su responsabilidad a través de su propia participación<sup>42</sup>, partiendo de un significado coherente y están sujetos a contribuir en pro

<sup>42</sup> “Se refiere al proceso a través del cual los individuos transforman su comprensión y su responsabilidad a través de su propia participación.”. Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. aprendizaje y contexto. [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : <

de un concepto (en este caso el concepto evaluativo). La guía de este proceso puede ser tácita o explícita<sup>43</sup>, in situ o a distancia y esta sometida también al proceso del juego dependiendo del mismo.

Es por esta razón que el juego determina al azar un tipo de actividad, donde los procesos sociales e individuales se dan de forma simultánea y la apropiación participativa se constituye como fundamento del mismo.

Los individuos forman parte de un juego evaluativo, constituyéndolo como una actividad socialmente significativa<sup>44</sup>. Referido al plano interpersonal, los sujetos que en él intervienen manejan sus propios roles y los otros, estructurando situaciones de carácter comunicativo en las que observan y participan a la vez.

La comunicación es fundamentalmente un componente activo de participación<sup>45</sup>, a veces aleatoria, pues esta enmarcada dentro de un juego que dentro de sí, encierra cuestiones azarosas, pero no deja de ser una actividad que no tenga un propósito específico, pues la comprensión de los objetivos del juego están ligados al análisis de la realidad.

## TIEMPO Y JUEGO

Teniendo en cuenta este modelo de "apropiación participativa", el tiempo es un factor importante que no se divide, es inherente a los acontecimientos, porque cualquier acontecimiento actual, es una extensión de acontecimiento exterior y se dirige a metas que todavía no han sido alcanzadas<sup>46</sup>, el presente no puede separarse del pasado y el futuro.

---

[http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

43 .". Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. aprendizaje y contexto. [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

44 .". Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. aprendizaje y contexto. [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

45 "La comunicación y la coordinación se dan en el curso de la participación en esfuerzos compartidos," Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. aprendizaje y contexto. [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

46 "las relaciones temporales presuponiendo que el individuo almacena recuerdos del pasado recuperándolos en el presente y planificando el futuro. En el modelo de "apropiación participativa" el tiempo no se divide, es inherente a los acontecimientos, porque cualquier acontecimiento actual es una extensión de acontecimiento exteriores y se dirige a metas que todavía no han sido alcanzadas, el presente no puede separarse del pasado y el futuro." Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. aprendizaje y contexto. [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

Permite la ejecución de un proceso dinámico que supone un cambio constante y la transformación de algo existente.

La participación<sup>47</sup> de los sujetos dentro del juego implica un desarrollo continuo dentro del mismo, haciendo que las personas que participan sean gestoras de acontecimientos significativos que permitan el desarrollo de nuevas perspectivas.

El tiempo es un factor que determina las relaciones que se dan dentro del juego y completa la metáfora con relación al aprendizaje que se manifiesta dentro de un entorno concreto, pues no está sujeto a dar resultados inmediatos si no explorar esta relación y ponerlas de manifiesto.

## PROCESO DE COMUNICACIÓN

La educación está mediada fundamentalmente por la comunicación y es el fundamento del aprendizaje dentro de un contexto educativo. El lenguaje, permite comprender e interpretar la realidad y finalmente se utiliza para analizar y transformar un entorno educativo<sup>48</sup>.

La comunicación dentro de un contexto educativo está determinada por la conversación, y es lo que sostiene las relaciones de aprendizaje dentro de un contexto determinado. Por esta razón es importante señalar que el aprendizaje visto como proceso está mediado por la comunicación<sup>49</sup>.

Este ejercicio dentro de un aula, responde a un tipo de relación determinado que permite la confrontación, el análisis y la transformación de roles y estrategias que van ligadas al proceso de evaluar, pues son sus actores los que determinan sus avances, dentro de un ejercicio aplicado que hace de la comunicación la piedra angular de un ejercicio evaluador y transformador.

La base de la educación está mediada por la comunicación, pues ésta determina las relaciones interactivas, permitiendo la transmisión, el análisis y la reflexión sobre el mismo proceso educativo.

---

47 “La apropiación participativa implica un desarrollo continuo en tanto que las personas participan en los siguientes acontecimientos basándose en su implicación en acontecimientos previos.”. Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. aprendizaje y contexto. [ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

48 . Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Interacción en el salón de clases[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/interaccion\\_en\\_el\\_salon\\_de\\_clases\\_i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion_en_el_salon_de_clases_i-wkccp-10359-15.htm) >

49 . Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Interacción en el salón de clases[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/interaccion\\_en\\_el\\_salon\\_de\\_clases\\_i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion_en_el_salon_de_clases_i-wkccp-10359-15.htm) >

La familiaridad comunicacional dentro de un proceso evaluativo es lo que permite la crítica y el análisis dentro de un contexto determinado y hace que la evaluación pierda ese carácter represivo y miedoso que ha adquirido durante muchos años dentro de nuestro contexto, generando nuevas posibilidades en relación con lo que se enseña y lo que se aprende.

La meta de la educación es el intercambio<sup>50</sup> que dentro de un contexto educativo, afecta las relaciones dentro del aula, con respecto al proceso de los que intervienen en el mismo y genera reflexiones propias y colectivas, que sirven para ver el aprendizaje como una experiencia particular y formativa de personas.

Dentro de un contexto comunicativo determinado se debe pensar en la formulación de cierto tipo de preguntas que al parecer son abiertas, pero según la intención se transforman en cerradas. Si las contemplamos de alguna manera crítica, son estas las que adquieren un valor por sí mismas y permiten la reflexión y su posterior reconceptualización<sup>51</sup>.

Interiorizar el conocimiento debe ser un proceso que permite la transferencia de un conocimiento externo a un plano interno, que dentro de una filosofía educativa particular, se ve como la base que sustenta la misma consecución del saber.

El acto reflexivo en torno a un conocimiento determinado, es la base para evaluar y pretende generar nuevos puntos de vista.<sup>52</sup> Posterior a esto, la reconceptualización del proceso debe procurar la continua transformación de un currículo o programa.

El proceso comunicacional dentro una sociedad es lo mas importante, pues es así como en primera instancia aprendemos y desarrollamos la comprensión de un mundo. Esto tiene mucho que ver con lo que conocemos como educar, y educar es un acto compartido que supone relaciones con el conocimiento, tanto individuales como colectivas y el compartirlo esta ligado a la enseñanza

Dentro de la enseñanza, la resolución de un problema genera un conocimiento, el

---

50 “En definitiva, el intercambio entre el profesor y el estudiante no es sino una suerte de monólogo en el cual el alumno va llenando los blancos del discurso aportando lo necesario para completar el hilo del pensamiento.”. Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Interacción en el salón de clases[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/interaccion en el salon de clases i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion%20en%20el%20salon%20de%20clases%20i-wkccp-10359-15.htm) >

51 “El término reconceptualización por el contrario centra la atención en la tercera parte, considerar por lo general como una simple “evaluación”: Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Interacción en el salón de clases[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/interaccion en el salon de clases i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion%20en%20el%20salon%20de%20clases%20i-wkccp-10359-15.htm) >

52 “pero éste término no hace honor a la importancia de esta tercera parte que a menudo sirve no para emitir un juicio de corrección o incorrección sino para inducir en el estudiante un nuevo punto de vista, categorización, reconceptualizar o incluso recontextualizar los fenómenos sometidos a discusión.” Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Interacción en el salón de clases[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/interaccion en el salon de clases i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion%20en%20el%20salon%20de%20clases%20i-wkccp-10359-15.htm) >

descubrimiento del mismo y su posterior resolución de manera creativa va de la mano con el aprendizaje tanto individual como colectivo<sup>53</sup>.

El guía de un proceso (en este caso el profesor), debe ser visto como el que ayuda al desarrollo de conocimientos, comprenderlos y evaluarlos, equipado con herramientas adecuadas para desarrollar este proceso de manera colectiva y conjunta con los estudiantes.

El desarrollo del conocimiento y su comprensión vista en un marco enseñanza - aprendizaje, va en doble vía y utiliza la comunicación como mecanismo de construcción por todos los que intervienen en el proceso.

El análisis del proceso enseñanza-aprendizaje, implica un análisis de la utilización de los actos comunicativos mediados por el juego en este caso, que desde perspectivas evaluativas permite el desarrollo de nuevas perspectivas transformadoras dentro de un contexto determinado.

El juego, como estrategia, debe evaluarse en el contexto particular en el que se desarrolla. La efectividad del mismo esta determinada por el contexto y se aplica en pro de la construcción colectiva de un tipo de aprendizaje y el desarrollo de un tipo diferente de comprensión.

En un proceso evaluativo es importante detectar el saber de los estudiantes, pero más que esto, detectar su comprensión y responder de manera eficiente a lo que dice y propone el estudiante, reuniendo las contribuciones de ellos y construyendo significados relevantes, permitiendo transformar un contexto educativo determinado.

La cuestión de la pregunta como eje fundamental dentro de un juego evaluativo, debe procurar el análisis dependiendo de la estrategia comunicativa que se utilice. En este caso el juego sirve de puente para que la conversación y el entorno de la pregunta genere respuestas que hacen parte de una interacción y no de un testeo.

La interacción en el ámbito universitario, cobra importancia por estar enmarcada dentro de algunos límites generados pasivamente por el marco institucional. Dentro de las instituciones, la comunicación esta centrada en los saberes y un contexto de conocimiento específico; pero nunca en relación con la conversación simple, pues esta mirada como algo fuera del contexto académico formal.

El juego, no se ve como una posible herramienta dentro de un contexto académico y mucho menos si esta relacionado con el concepto de evaluación que dentro de este mismo contexto universitario debe ser lo más serio y racional. La evaluación por si sola (en algunas ocasiones) tampoco permite la integración y mucho menos la transformación

---

53 “la evidencia en tareas posteriores de que la acción de emparejar se ha apropiado el niño y la ha transformado en una acción enmarcada en una actividad nueva y gradualmente asimilada, concretamente en el procedimiento sistemático denominado “intersección”. Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educacional. Interacción en el salón de clases[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/interaccion\\_en\\_el\\_salon\\_de\\_clases\\_i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion_en_el_salon_de_clases_i-wkccp-10359-15.htm) >

de conductas, estrategias, programas e inclusive sistemas educativos.

Factores externos e internos, estimulados por el acto comunicativo dentro de un juego, sirven como catalizador e influyen directamente en las funciones individuales del pensamiento, posteriormente permiten generar transformaciones dentro de un sistema culturalmente organizado.

Las relaciones comunicativas por medio del juego evaluativo, permiten la expresión de múltiples miradas y su exposición frente a otros, cada uno asume un rol dentro del juego, pero no actúan de manera aislada si no que dependen de otros que juegan, dentro de este contexto se abre la posibilidad de la retroalimentación y posterior análisis.

La evaluación vista como juego, permite la interacción y la posible transformación de cada uno de los sujetos, como el contexto mismo.

La idea del juego supone la participación de todas las variables sociales que intervienen dentro de un programa o contexto determinado, este modelo de juego hace que sus variables tengan un rol determinante y hagan parte de un proceso constructivo. Los jugadores se convierten en elementos constitutivos del juego, vistos dentro de una lectura sujeto - otro - objeto.

Las relaciones que existen entre las condiciones del juego y la presentación del problema evaluativo y el funcionamiento cognitivo individual y el socio cognitivo, están enfocadas dentro de las relaciones de interacción y de individualidad, por eso es necesario generar preguntas relacionadas con cada tipo de proceso cognitivo buscado, haciendo que los actores con diferentes tipos de procesos se integren y favorezcan conjuntamente al funcionamiento válido de esta herramienta como un tipo de evaluación de procesos que posteriormente modifica el proceso social en que se desenvuelve.

La evaluación como juego rompe esquemas establecidos y en algunos casos esto no encaja dentro de un sistema ya establecido, pero en este caso debe hacerse con un fin determinado, el encuentro con propiedades experimentales del acto de evaluar.

Dentro de la evaluación, la regulación y la autorregulación, mediadas por parámetros determinados no están vistos como roles, si no como imposiciones; generan interpretaciones del mismo acto de evaluar como un acto meramente cuantitativo dentro de un marco institucional determinado y no como una sustancia que determina relaciones sociales.

La participación activa de los sujetos, es un pre requisito inscrito dentro de un contexto educativo y debe ser vista como una totalidad que debe funcionar también en el aspecto evaluativo, mirándose a sí misma como consecuencia en la transmisión de un conocimiento determinado, pero que debe procurar la resignificación del mismo conocimiento.

El conocimiento refleja el desarrollo de un individuo dentro de un contexto socio cultural determinado. El modelo de juego evaluativo propuesto, hace que los progresos de un estudiante se vean en retrospectiva.

Las transformaciones culturales se deben incorporar dentro de ámbitos evaluativos concretos, para alcanzar nuevos tipos de desarrollo dentro de la evaluación y permitir nuevas direcciones.

La multiplicidad en el sentido educativo y cognitivo, promueve la transformación de relaciones impuestas y generan nuevas posibilidades dentro de un marco educativo universitario.

El progreso solo se puede medir en la distancia, relacionado a un discurso previo de pensamiento, donde la comunicación es su puente y la evaluación reflexiva nos debe acercar a nuevas posibilidades de desarrollo del conocimiento.

## CONOCIMIENTO ESTÉTICO COMO MEDIADOR LÓGICO DEL JUEGO

El conocimiento estético hace referencia a la experimentación, este modo de conocimiento es más sutil que el conocimiento teórico y mucho más práctico en relación con el mundo, esta aproximación estética se ha cultivado en culturas orientales<sup>54</sup> donde lo cotidiano alcanza valores mucho más importantes que la formulación de teorías supuestas y confirmadas.

Solo los que se dedican a ver estéticamente el mundo hacen que las posibilidades sensibles de la experimentación sean más fuertes dentro de un contexto, cultivar este sentido hace de nosotros seres que bajo la experiencia creamos y constituimos nuestra propia visión de mundo, pero así mismo también nos hace personas abiertas a múltiples posibilidades, haciendo que los paradigmas sean revaluados todo el tiempo constituyéndonos en motores de la transformación.

Conceptos como intuición, azar e incluso el error, suponen no ser consideradas como importantes, pero en este caso concreto promueve el desarrollo de una mirada de la evaluación a través de un juego de azar que transforma decididamente un campo educativo y constituye al juego como una hipótesis regulada por la experiencia.

El desarrollo de un conocimiento estético esta mediado por la intuición, pero teniendo una base hipotética vista de una manera racional, no se aleja (como en algunos casos de conocimiento científico), si no que se acerca cada vez más a una realidad experimentada.

La totalidad mediada por las múltiples diferencias, considera a un todo como absoluto y continuo y esto visto dentro de un campo de conocimiento, se acerca a la capacidad de captación de conceptos generales mediante la experiencia.

---

54 )"Y el maestro se horrorizaba menos que yo ante mi fracaso. ¿Sabía por experiencia que esto sucedería?"  
"¡No piense en lo que debe hacer, no reflexione cómo llevarlo a cabo -exclamó-; sólo si toma por sorpresa al arquero mismo, el tiro sale suavemente! ¡Ha de ser como si la cuerda cortara de repente el pulgar que la retiene, sin que usted abra la mano intencionalmente!" Herrigel, Eugen. Zen en el arte del tiro con arco. Gaia Ediciones, 2005

En nuestra infancia los dos primeros elementos que tenemos para aproximarnos al conocimiento son la percepción visual y el lenguaje hablado, pero a medida que avanzamos en el desarrollo se modulariza, se fragmenta y procesa la información de una manera determinada, haciendo que nuestra manera de conocimiento se aleje del campo primario al cual estábamos acostumbrados y nos lleva a una lógica más racional. En este caso lo único que nos queda como manera de volver a nuestro origen es el conocimiento a través de la experiencia.

Valorar este tipo de conocimiento hace de nosotros seres más sensibles, dentro de un contexto social determinado, generando facilidad de adaptación, análisis, reflexión, crítica y transformación de procesos dentro del mismo contexto, haciendo de nosotros seres vitales capaces de modificar en algo estructuras rígidas sometidas a leyes y regularidades impuestas.

La captación de información es mediada por el entorno, a través de la experiencia se aprende, el conocer es un proceso innato que con el tiempo se maneja y hace de ese conocimiento un engranaje complejo donde la experiencia y su posterior crítica establece la manera para analizarlo y modificarlo según el caso.

## LA EXPERIMENTACIÓN

Las ideas previas son aquellas que provienen de la experiencia, son las que en cierta medida determinan comportamientos específicos que no siempre coinciden con procesos de aprendizaje experimental y mucho menos con procesos de aprendizaje científico, donde la cientificidad al que nos han sometido y esa visión constructiva del mundo genera miedo al experimento y cometer un error<sup>55</sup>.

El experimento y el error muchas veces nos hace bloquear una experiencia de aprendizaje significativo y decidimos utilizar y darle importancia al aprendizaje mediado por resultados positivos o negativos (según el caso), haciendo de nuestra mente un universo sesgado por un resultado y no por una experiencia.

Las relaciones con la experiencia, a veces suponen una dificultad para identificarlas o evaluarlas, son construcciones personales que suelen estar guiadas por la percepción, y lo contrario supuestamente científico supone lo real<sup>56</sup>.

---

55

”Las ideas previas son aquellas que provienen de la experiencia que tiene el alumno acerca del comportamiento del mundo físico y que son eficaces para predecir determinados comportamientos de este mundo pero que no siempre coinciden con el punto de vista científico,”. Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. La enseñanza de ciencias experimentales[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : < [http://www.wikilearning.com/la\\_ensenanza\\_de\\_ciencias\\_experimentales-wkccp-10359-9.htm](http://www.wikilearning.com/la_ensenanza_de_ciencias_experimentales-wkccp-10359-9.htm) >

56 “son construcciones personales que suelen estar guiadas por la percepción, la experiencia y el conocimiento cotidiano del alumno, hay diferencia en la especificidad de cada una de ellas, tienen cierto grado de estabilidad así como de coherencia y solidez que las hacen constituir representaciones difusas y mas o menos” Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. La enseñanza de ciencias

La adaptación a un nuevo saber es complicado si se ve de manera compleja y científica, más cuando el tipo de saber experimental va más allá de unos parámetros o lineamientos que se pueden medir, esto en cierto sentido hace que la experiencia signifique un conocimiento invisible pero no por esto, modificable y sujeto al análisis y la reflexión.

Las características de algunas ideas previas, suponen la diferencia de la experimentación con la lógica científica, a veces las ideas experimentales no son supuestamente correctas, son muy específicas y es por esta razón que es más difícil identificarlas, pues hacen parte de un conocimiento implícito no definido por reglas y lineamientos comunes<sup>57</sup>.

La respuesta cuantitativa corresponde a la construcción personal, son ideas que pueden ser resistentes dentro de un contexto aplicado por su misma condición y sus grados de coherencia y solidez son variables dependiendo de los sujetos.

La mediación del pensamiento abstracto, dentro de un concepto de juego evaluativo y su fin cualitativo, es imprescindible y actúa bajo un mando de azar que hace de él un campo complejo pero al mismo tiempo rico para el análisis.

En la infancia, el niño por ejemplo integra la información mediante la experiencia, procedente de los adultos que utilizan el conocimiento concientemente.

Es a la experiencia a la que hay que darle valor, pues es integradora de relaciones con nosotros mismos y con el entorno. Es la experiencia la que nos ha formado sin darnos cuenta, y la única que mide en algunos casos nuestras reacciones y relaciones así parezcan difusas en principio; constituye finalmente nuestro propio valor como seres.

---

experimentales[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : <  
[http://www.wikilearning.com/la\\_ensenanza\\_de\\_ciencias\\_experimentales-wkccp-10359-9.htm](http://www.wikilearning.com/la_ensenanza_de_ciencias_experimentales-wkccp-10359-9.htm) >

57 “Características de las ideas previas de los alumnos

1. No son correctas desde el punto de vista científico.2. Son específicas de dominio y con frecuencia dependen de la tarea utilizada para identificarlas.3. La mayor parte de estas ideas no son fáciles de identificar porque forman parte del conocimiento implícito del sujeto.4. Muchas de ellas están guiadas por la percepción y la experiencia del alumno en su vida cotidiana.5. Se corresponden con construcciones personales.6. No tienen todas el mismo nivel de especificidad y generalidad, por lo tanto las dificultades que generan no son de igual importancia.7. A menudo son ideas muy resistentes y en consecuencia, difíciles de modificar.8. El grado de coherencia y solidez es variable, puede tratarse de representaciones difusas más o menos aisladas hasta conformar un modelo mental más completo incluso con alguna capacidad de predicción.” Idóneos, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. La enseñanza de ciencias experimentales[ fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en : <  
[http://www.wikilearning.com/la\\_ensenanza\\_de\\_ciencias\\_experimentales-wkccp-10359-9.htm](http://www.wikilearning.com/la_ensenanza_de_ciencias_experimentales-wkccp-10359-9.htm) >

## CAPITULO IX

### 9. PROPUESTA

#### TEORÍA DEL JUEGO

El juego de azar responde al análisis de la teoría de la probabilidad<sup>58</sup>, donde el acto de predecir responde a una noción de incertidumbre y el juego hace parte de este fenómeno aleatorio.

---

58 Teira S. David, Garcia A. Marta, UNED Filosofía. Teoría del azar ¿Nació por el azar?, [ fecha de consulta 15 de Mayo ], Disponible en : < <http://www.uned.es/personal/dteira/docs/coumet.pdf> >

La imposibilidad de prever lo que va a suceder en un juego determinado por el azar, esta dentro de el concepto de probabilidad utilizada en el campo de las matemáticas, esta ley de probabilidad propone modelos para este tipo de fenómenos aleatorios y estudia sus consecuencias lógicas.

Hoy en día el impacto de la teoría de la probabilidad esta dentro de muchas áreas de conocimiento. Esta surge de la necesidad de comprender los juegos de azar que por estar mediados por la incertidumbre la convierte en un campo inmensamente explorado por diferentes pensadores.

*Bertrand Russel (1929): El concepto de probabilidad es el más importante de la ciencia moderna, especialmente por que nadie tiene la mínima idea de lo que significa.<sup>59</sup>*

Desde un principio la teoría de la probabilidad no fue considerada dentro del estudio de las matemáticas, pues trabajaba con conceptos basados en objetos reales, que nada tenían que ver con el campo matemático.

Los dispositivos u objetos de azar son tan antiguos, que se remontan casi a la misma historia del mundo, dentro de culturas antiguas este tipo de objetos fueron utilizados con múltiples fines, dentro de los que se destacan los fines religiosos y de entretenimiento.

El uso de dados y tablero, es también muy legendario, pues viene de culturas tan antiguas como la egipcia donde estos aparecían representados en algunas pinturas de los faraones, la utilización del la taba o astrálagos (términos de donde se deriva el nombre) dieron origen al uso del dado en los juegos de azar (las raíces etimológicas de este termino vienen del árabe “al-azar” que significan “dado”).

El juego de azar. También sirvió como instrumento para develar el destino de los hombres mediante el uso de procedimientos aleatorios con un sin numero de fines. Dentro del juego de azar, se abstrae un rasgo común que imposibilita hacer predicciones con certeza.

El Pachisi<sup>60</sup> o parqués como se conoce dentro de nuestro ámbito, tiene sus orígenes en la India y Pakistán, donde 4 jugadores avanzan en un tablero con forma de cruz, los ganadores son los que llegan de primeros. Se juega con dados o con conchas de cauri. Su nombre viene de la palabra Pacis que significa 25, la mayor cantidad de puntos que se podía obtener con las conchas originales.

El objetivo del Pachisi es dar una vuelta completa con todas las fichas y el ganador es el que llega de primera.

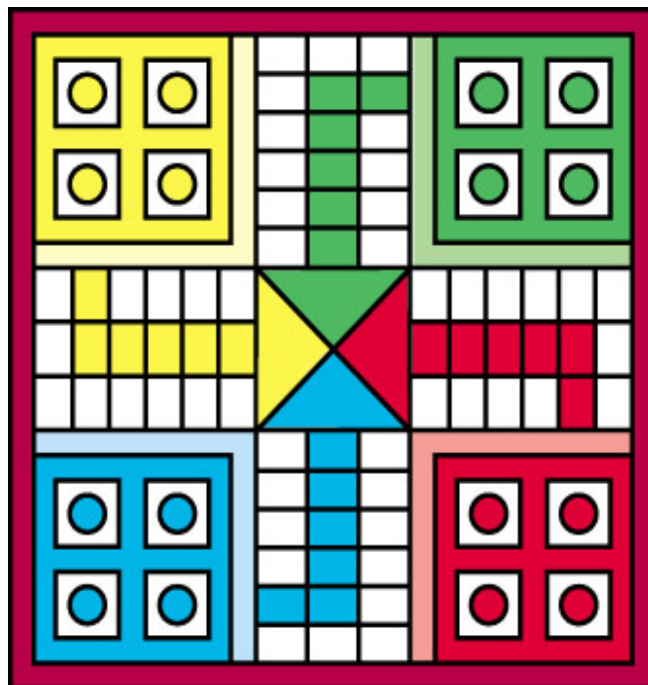
---

59 Vega, A. Oscar. Surgimiento de de la teoría matemática de la probabilidad., [ fecha de consulta 15 de Mayo], Disponible en: < <http://euler.mat.uson.mx/depto/publicaciones/apuntes/pdf/1-1-6-probabilidad.pdf> >

60 Parqués. Historia, [Fecha de consulta mayo 20 de 2007] Disponible en : < <http://es.wikipedia.org/wiki/Parqu%C3%A9s#Historia> >



El Ludo es una variación simplificada para niños del juego tradicional indio hecha en Inglaterra y significa "yo juego" en latín.



Este tipo de juegos constituyen la base fundamental del diseño de la propuesta de juego como mecanismo para evaluar a través de un ejercicio lúdico donde interactúan 4 personas con el fin de evaluar un programa.

Nombre del juego: jugARTE Y COMUNICArte

#### OBJETIVO GENERAL

Aplicación del juego como instrumento metafórico para evaluar el Diplomado de arte y comunicación visual con la perspectiva de generar nuevas relaciones entre profesor – alumno a partir de alternativas de evaluación creativa.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO

Desarrollo y validación del juego como estrategia didáctica de evaluación para ser utilizado en el Diplomado de Arte y Comunicación Visual del CIDEH.

Aplicar el juego con los actuales estudiantes del diplomado y medir su impacto cómo estrategia de evaluación.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Para el desarrollo de este juego evaluativo se tuvieron en cuenta estos aspectos:

1. Propuesta de juego y su problemática
2. Explicar como se juega
3. Datos técnicos y específicos del mismo
4. Imagen que visualice el producto
5. Comentar su tarea estratégica
6. Conclusiones sobre el juego escogido

#### REGLAS DEL JUEGO

Este juego esta compuesto por 4 participantes, comprendidos por un estudiante de cada módulo del Diplomado y el profesor. Los participantes se interrelacionan mediante un parque, en este parque durante el recorrido se presentan 7 preguntas cualitativas evaluadoras de cada modulo.

Dentro del juego hay 7 cartas que están relacionadas con las casillas correspondientes dispuestas en el tablero, cada vez que el competidor pasa por delante de su respectiva pregunta, ésta se debe desarrollar con el fin de analizar el proceso, generar propuestas y evaluar conocimientos dependiendo del módulo en el que se esté o evaluar al profesor que también juega.

Se juega con una ficha por competidor y un dado que permite el desplazamiento por el tablero.

Al final gana el que llega de primeras como todos los juegos de parqués, pero realmente el juego esta fundamentado mas en el proceso del mismo juego que en un fin, según lo planteado teóricamente, el fin de este juego es abrir la posibilidad de interacción como instancia real para permitir la comunicación y el desarrollo de nuevas ideas.

Todas las preguntas van dentro del diseño y las respuestas que se den con cada partida servirán como herramientas para analizar, reflexionar y reconstruir el programa del Diplomado de Arte y comunicación visual desarrollada actualmente.

## DATOS TÉCNICOS

Para jugar se requiere:

\*Un tablero con medidas de 28cm x 28cm

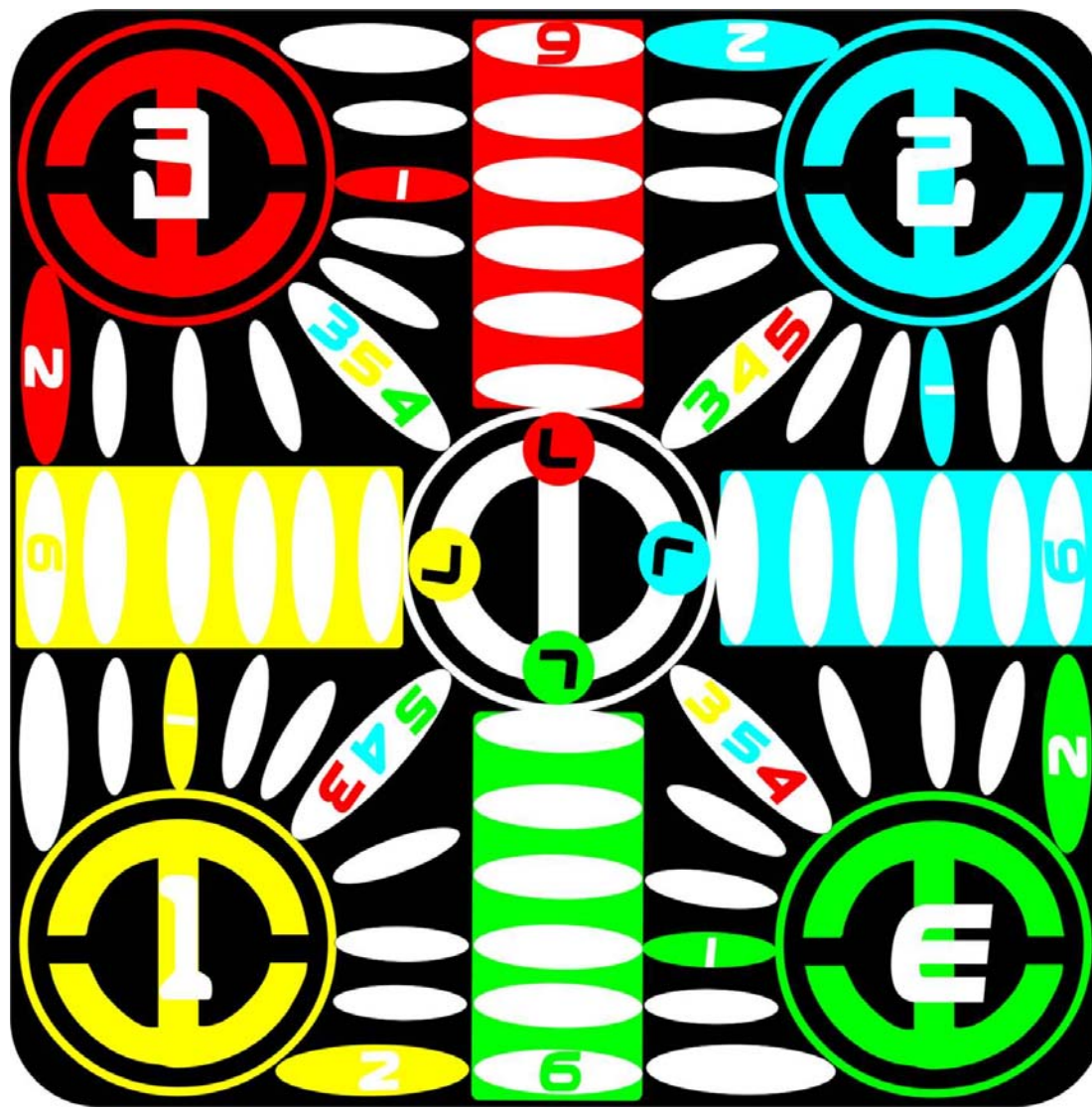
\*4 fichas

\*Un dado

\*7 tarjetas de preguntas por jugador

## DISEÑO Y VISUALIZACIÓN

### TABLERO



## TARJETAS DE PREGUNTAS



Preguntas para el evaluador:

1. ¿Cuál criterio utiliza para evaluar y por qué?
2. ¿Cómo se aplican las evaluaciones?
3. ¿Siente que la evaluación tiene coherencia con el proceso?
4. ¿Es necesario hacer evaluación cuantitativa dentro del aprendizaje significativo?
5. ¿Existe coherencia entre el proceso y la calificación?
6. Evalúe su desempeño en el diplomado
7. Evalúe su método y pida a los demás jugadores que analicen su trabajo

Preguntas para estudiantes del módulo1

1. ¿Qué perspectivas tiene con respecto al diplomado?
2. ¿Puede servir la historia del arte dentro de su aprendizaje?
3. ¿Qué le ha gustado de la metodología y que no?
4. ¿La didáctica de la clase tiene relación con el concepto del módulo?
5. ¿Qué posibilidades aplicables ha descubierto en este módulo?
6. ¿Cómo es su desempeño dentro del curso?
7. proponga cambios para esta fase del diplomado

Preguntas para estudiantes del módulo2

1. ¿Cuáles son sus expectativas con respecto a este módulo?
2. ¿Qué aportes tiene este módulo con relación a su saber específico?
3. Señale aciertos y desaciertos del proceso de aprendizaje

4. Mencione 3 herramientas que se puedan aplicar en su saber específico
5. ¿Cree que el aprendizaje sigue un proceso en este diplomado?
6. ¿Los recursos técnicos son limitantes para el proceso de enseñanza?
2. Proponga cambios para esta fase del diplomado

#### Preguntas para estudiantes del módulo3

1. ¿Cuáles son sus expectativas con respecto a este módulo?
2. Mencione 3 aportes de relacionar imágenes con conceptos en este módulo
3. ¿En este nivel cree que ha seguido un proceso de conocimiento que se pueda aplicar?
4. ¿Qué le aporta el manejo de herramientas multimediales en su campo específico?
5. ¿Por qué es importante el manejo de la imagen en estos tiempos?
6. ¿Siente que los conocimientos adquiridos durante el módulo y durante el diplomado tienen relación con su campo de acción y se pueden aplicar?
7. ¿Qué le cambiaría a este diplomado y por qué?

## CONCLUSIONES

Hoy en día en el campo de la educación, nos encontramos de frente con el problema más grande y más cuestionado durante los últimos años que es la evaluación.

La evaluación debe ser entendida como un proceso, en el que confluyen múltiples variables haciendo de éste un concepto bastante complejo, pues esta visto desde muchas perspectivas que han arrojado diversos tipos de cuestionamientos.

Para ser mas precisos, la evaluación tiene muchas caras, que van desde la perspectiva social, política y económica, hasta posiciones colectivas dentro del contexto educativo, las instituciones y hasta dentro del mismo salón de clase o posiciones de índole individual con características reflexivas y auto analíticas.

Dentro de este proyecto, la evaluación es considerada como eje transversal, donde confluyen muchos actores, podemos visualizar en este la idea de evaluación reflexiva mediante un proceso interactivo como el juego y el puente de este proceso esta determinado por la comunicación.

La comunicación, es un acto que posibilita las relaciones interpersonales y actúa como mediador en procesos que requieren tiempo para verse reflejados, pero no por esta razón deja de ser valioso e innovador, pues con el solo hecho de cambiar la perspectiva del concepto de evaluación dentro de algún tipo de contexto, genera al menos una posibilidad que abre camino para muchas posibilidades.

El juego comprendido como 'excusa' para evaluar, hace de la misma evaluación un lugar posible para el acercamiento de personas que a fuerza deben estar ligadas (educación, institución, programa, profesor, estudiantes en este caso), estableciendo un tipo de relación transversal entre ellos y permitiendo un espacio lúdico que le baja la revolución al temor y la angustia causada por la evaluación.

Teniendo en cuenta el campo de las artes y las humanidades, dentro del cual se origina este proyecto, el concepto o idea se ha visto ligado desde siempre a la materia desde que el arte mismo nació. En este caso, el concepto esta contenido en la materia, es así como la evaluación considerada como concepto fundamental, se ve materializada dentro

del juego, el juego es tomado como proceso donde actúan diversas variables, haciendo de él un lugar creativo y novedoso.

La creación permite ampliar la mirada y realmente es la mirada con la que vemos el acto de evaluar lo que debería cambiar, todo se ve con los ojos de quien lo mira, dentro de este marco, el juego son las gafas a través de las cuales se mira la evaluación, gafas no convencionales, lúdicas y divertidas.

La experiencia nos acerca siempre a la reflexión, pues mientras experimentamos, tenemos la posibilidad de analizar, criticar, avanzar, retroceder, perder, error, etc... en fin, casi todas las variables de conocimiento se dan a través de hacer experimentos, pues son estos los que generan y constituyen grandes avances en diferentes campos, además con la experiencia siempre se esta pensando en desarrollar procesos que pueden ser favorables o no , pero es solo su desarrollo lo que abona el terreno para hacer grandes transformaciones, no solo dentro de nosotros mismos, si no dentro de un contexto social o político determinado, que necesita precisamente este tipo de actividades en su interior.

Elegir un método depende del contexto donde se desarrolle, no podría asegurar que este tipo de métodos experimentales actúen igual dentro de diversos campos, pero en realidad es una buena excusa, por lo menos para poder cambiar de mentalidad, de parámetros, de normas y de leyes, tanto sociales como individuales, que nos imponen acciones que al parecer son correctas y llevan a resultados concretos; pero ¿Por qué no darnos la posibilidad de ser y de crear seres libres?, al menos dentro de nuestra conciencia, tratando de generar proyectos que aporten realmente a la construcción del ser humano, partiendo de él como sujeto, hacia terrenos mas objetivos como programas, instituciones, escuela, educación, sociedad y mundo.

Es así, como este tipo de acciones nos muestran un camino, de pronto no es el único camino, pero que bien desarrollado, puede llegar a tener eco en otros campos y hacer de este, un simple paso dentro de un viaje educativo concreto y real.

Es bueno mirar este proyecto con curiosidad por lo nuevo, pues es difícil dentro de un contexto educativo formal plantear cierto tipo de acciones, a veces estas acciones ligadas al marco conceptual en el que se desarrollan, son difíciles de abordar por su misma naturaleza, pero la materializar este tipo de conceptos, es lo que nos lleva finalmente a definir su ubicación y sus pretensiones dentro de un contexto particular.

## LOGROS

El juego fue aplicado a tres grupos de estudiantes, cada juego contó con la participación de un estudiante de cada modulo y generó bastantes reflexiones.

El juego es una herramienta novedosa para interactuar con los estudiantes, permite la comunicación abierta y reflexiva con respecto a un programa determinado y a ciertos procesos.

Transformar el concepto de evaluación es importante para los estudiantes, pues se comentaba en uno de los juegos como la evaluación es muy rígida y factores como el resultado son muy importantes, sobretodo si contamos con que la mayoría de estudiantes del diplomado pertenecen a la facultad de ingeniería y es costumbre dentro de su contexto esperar resultados cuantitativos y efectivos y la posibilidad del error es nula.

Además de lo dicho anteriormente, es importante señalar como las evaluaciones dentro de este tipo de facultades se aplican de manera demasiado restrictiva, llegando a utilizar el salón como un lugar que no tiene nada que ver con promover la interacción, señalaban el caso de algunas materias en las que el profesor disponía de los asientos de manera tal, que los estudiantes quedaban rodeando el salón obviamente no como una mesa redonda, si no cada uno arrinconado contra la pared para que no exista el mas mínimo intento de copia.

Es absurdo como en espacios de conocimiento como la USB, donde valores como la autonomía, la autorreflexión, y el desarrollo de seres integrales, aun existan métodos para evaluar tan restrictivos que aun en estos días generan muchas veces miedo y pánico a los mismos estudiantes.

Esta razón fue fundamental para que los muchachos que participaron en los juegos se sintieran más cómodos y con mucha más libertad utilizando un concepto tan complejo y árido para ellos como el de la evaluación.

Permitir la participación del profesor es importante, pues hizo que los estudiantes generaran más confianza, y sintieran que el profesor es y debe ser una persona tal cual

como ellos.

Todos los juegos se hicieron en un ambiente no convencional fuera del salón de clase, se utilizó la cafetería para organizar este tipo de charlas con la excusa de evaluar.

No fueron juegos que se hicieron con toda la formalidad del caso, pues más que buscar respuestas, generaron inquietudes con respecto a los modelos evaluativos y los procesos de enseñanza.

Plantear el juego como una actividad lúdica requiere también el espacio para que se desarrolle y evolucione de manera relajada y feliz.

Este juego generó mas interrogantes en lugar de responderlos, pues motiva al profesor y a los estudiantes a plantear mas recursos metodológicos durante las clases y transformar el programa de manera que todos participen y sean actores de los cambios que este requiere.

Las inquietudes generadas por estos juegos tuvieron su eco en la transformación del programa y abrieron la posibilidad para proponer cambios más radicales dentro del mismo programa en pro de construir una nueva alternativa de aprendizaje en el campo de las artes y su posible relación con cada campo específico de aprendizaje.

A través de la ejecución de este proyecto se logró la modificación del programa del Diplomado de arte y comunicación visual teniendo en cuenta las inquietudes surgidas por los alumnos dentro del marco de la evaluación por medio del juego.

Para ver sus resultados a continuación se muestra el Programa del diplomado modificado y listo para desarrollarse en el segundo semestre del 2007 dentro de la Universidad de San Buenaventura.

## MODELO DE DIPLOMADOS CIDEH UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA

### NOMBRE DEL DIPLOMADO ARTE Y COMUNICACION VISUAL

#### 1) OBJETIVO GENERAL:

Los participantes al terminar el diplomado en arte y comunicación visual, estarán en la capacidad de apropiar todas las herramientas, técnicas y saberse vistos, para utilizarlas en su área de conocimiento específico, en el área artística y en general en diferentes aspectos de su vida cotidiana.

#### 2) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Los objetivos estarán dados por cada modulo así:

Aproximar al estudiante en la comprensión y el análisis del arte moderno como una base para la aplicación de los diferentes fundamentos técnicos, el aporte de nuevas herramientas para su próxima inclusión en los medios, en la comunicación visual y en los diversos caminos que aporta el arte contemporáneo.

Aportar nuevos elementos y herramientas de manera específica en el uso efectivo de nuevas tecnologías como la fotografía, el video, el sonido, la concepción espacial y el uso del computador, para generar nuevas propuestas de investigación desde su área específica o en el área artística, y permitir el descubrimiento de nuevos lenguajes creativos dentro de sus saberes específicos.

Aplicar el conocimiento adquirido, y permitir el uso de herramientas valiosas e innovadoras para el campo específico de cada estudiante.

### 3) JUSTIFICACIÓN:

Hoy en día se hace necesario el uso de nuevas tecnologías para la construcción del conocimiento, no solo como apoyo didáctico, como formación de aprendizajes significativos, sino como actualización y fundamentalmente como medio de expresión en doble vía estudiante-profesor.

El arte moderno, se caracteriza por sus diferentes miradas en cuanto a la imagen, en donde el artista encuentra diversas formas y lenguajes; para definir y definirse dentro del mundo, proponiendo estéticas originales como medio para comprender y analizar su entorno, por consiguiente, define sus inclinaciones de acuerdo al medio en el que vive, lo interpreta y lo comunica de forma particular.

La época moderna trajo consigo diferentes miradas resumidas en las vanguardias de S.XX, en donde el arte explora distintos caminos de investigación visual proponiendo así, múltiples miradas del entorno, haciendo que este sea un testigo y un reflejo del cambio acelerado de mentalidad de su tiempo, permitiendo pensar de manera crítica un contexto.

Inmersa en la misión de la Universidad de San Buenaventura (sede Bogotá), encontramos la “universidad” como dimensión substancial la cual nos invita a la búsqueda constante de actividad creadora, al examen crítico de conocimientos y la aplicación de los mismos.

Este diplomado que conjuga la teoría y la práctica artística desde el punto de vista subjetivo y tecnológico y el énfasis en el manejo creativo de la imagen, dando respuesta razones humanas a la expresión libre y espontánea del Ser.

Por las razones anteriormente mencionadas, se hace necesario invitar a toda la comunidad educativa y en especial a los estudiantes del CIDEH, para que realicen este viaje que inicia desde la historia del arte moderno, con sus movimientos representativos, luego el manejo consiente y creativo de elementos básicos y fundamentales de las artes y técnicas pictóricas, pasando por motivar el desarrollo de propuestas audiovisuales y terminar finalmente este recorrido con la exploración del fascinante mundo del arte y la tecnología.

Por consiguiente este diplomado pretende que cualquier estudiante de la USB pueda lograr una formación integral, donde pueda utilizar de manera creativa sus conocimientos y genere lenguajes y propuestas acordes con las necesidades del mundo actual.

#### 4) METODOLOGÍA:

La metodología de este diplomado será la siguiente:

Clases magistrales

Acompañamiento presencial

Trabajo e investigación individual

Talleres teórico-prácticos

Utilización de medios para las clases (sala de videobeam, salas con VHS, utilización de Diapositivas)

Aula virtual

Trabajo en grupo que implique imaginación, creatividad y riesgo

Consulta de textos, Internet y películas

Socialización de trabajos

Salidas de campo

Salidas extracurriculares para eventos especiales y necesarios según el tema

Charlas de diversos invitados con múltiples saberes

#### 5) EVALUACIÓN:

Se hace necesario reconocer el interés a través de cada uno de los temas expuestos, de tal manera que se evidencie el aprendizaje significativo en cada uno de ellos y para lograr este reconocimiento se proponen varios criterios como:

Participación activa y significativa dentro y fuera del aula de clase.

Interés por el saber

Preguntas y análisis de los saberes a tratar

Presentación completa y oportuna de trabajos requeridos

Trabajos que relacionen contenido e imagen

Interés por la investigación, argumentación y conclusiones

Actitud positiva y disponibilidad para proyectos individuales y colectivos

Posibilidad de crítica y autocrítica

**\*En este semestre se pondrá a prueba, en cada evaluación comprendida dentro de los módulos, un juego evaluativo con un grupo específico de cada uno de estos y se determinará si es válida o no para ser parte de este diplomado.**

**Estas evaluaciones seguirán siendo el sustento para ir modificando el diplomado por medio del empleo del juego JUGARTE Y COMUNICARTE.**

#### 6) INTENSIDAD Y DURACIÓN:

El Diplomado se hará en 3 semestres, distribuidas en 16 sesiones, cada sesión de 2 horas semanales con un total de 32 horas presenciales.

Esta compuesto por tres módulos cada uno por semestre con un total de 70 horas.

Repartidas de la siguiente manera:

Total de horas presenciales: 32  
 Total de horas de trabajo autónomo. 32  
 Total de horas de acompañamiento y tutoría: 6  
 Gran total por semestre: 70 horas  
 DIPLOMADO TOTAL HORAS 210 Horas

## 7) CONDICIONES PARA LA APROBACIÓN

El estudiante debe haber cursado el diplomado en su totalidad habiendo justificado su saber y sus conocimientos con el buen termino de los trabajos y por ende tener un promedio mayor de 4.0., para así concederle el certificado de acuerdo con los requisitos del mismo.

TABLA RESUMEN DEL DIPLOMADO

| SEMESTRE I                                    | SEMESTRE II                                   | SEMESTRE III                                     |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| MÓDULO # 1<br><br>DOCENTE:<br>LILIANA CAYCEDO | MÓDULO # 2<br><br>DOCENTE:<br>LILIANA CAYCEDO | MÓDULO # 3<br><br>DOCENTE:<br>LILIANA<br>CAYCEDO |

## 8) TÍTULO QUE OTORGA: DIPLOMADO EN ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL

### MÓDULO 1:

1) NOMBRE DEL MÓDULO: HISTORIA DE LAS ESTÉTICAS MODERNAS

### 2) JUSTIFICACIÓN:

El arte moderno, se caracteriza por sus diferentes miradas en cuanto a la imagen, en donde el artista encuentra diversas formas y lenguajes; para definir y definirse dentro del mundo, proponiendo estéticas originales como medio para comprender y analizar su entorno, por consiguiente, define sus inclinaciones de acuerdo al medio en el que vive, lo interpreta y lo comunica de forma particular.

La época moderna trajo consigo diferentes miradas resumidas en las vanguardias de

S.XX, en donde el arte permite explorar distintos caminos de investigación visual proponiendo así, múltiples miradas del entorno, haciendo que este sea un testigo y un reflejo del cambio acelerado de mentalidad de su tiempo.

Por esta razón, es de suma importancia tener clara la trascendencia de las estéticas modernas para la investigación en el campo de la comunicación visual y en la transformación del lenguaje estético.

### 3 OBJETIVOS:

El objetivo del modulo es aproximar al estudiante en la comprensión y el análisis del arte moderno como una base para la aplicación de los diferentes fundamentos técnicos, el aporte de nuevas herramientas para su próxima inclusión en los medios, en la comunicación visual y en los diversos caminos que aporta el arte contemporáneo.

### 4) CONTENIDO GENERAL:

Este modulo esta comprendido por la historia del arte moderno y su punto de arranque es el IMPRESIONISMO donde empieza la búsqueda de una nueva forma de representación, luego se analizaran otras manifestaciones artísticas de principios de siglo, como el ART NOUVEAU, EL SIMBOLISMO, EL FAUVISMO. La entrada de las nuevas estéticas del S.XX (los ismos), La llegada en los 40's, 50's y 60's de nuevas corrientes como el EXPRESIONISMO ABSTRACTO, EL INFORMALISMO, EL TACHISMO, EL MINIMAL, EL POPART, EL OP ART y todo lo que trajeron consigo como el ARTE CONCEPTUAL, EL CINETICO, la unión del arte y la tecnología, EL NUEVO REALISMO, ARTE POVERA, HAPPENING, PERFORMANCE, HIPERREALISMO, LANDART, BODYART, INSTALACION Y VIDEOARTE.

### PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE

| FECHA | ACTIVIDADES                      | OBJETIVO                                                                                                 | LECTURAS |
|-------|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1     | IMPRESIONISMO                    | Introducción del por que es importante el impresionismo y que consecuencias trajo para el arte del S.XX. |          |
| 2     | POST IMPRESIONISMO Y ART NOUVEAU | La visión moderna del mundo y la representación del mismo a partir de simbologías naturales.             |          |
| 3     | FAUVISMO Y EXPRESIONISMO         | Acercamiento al mundo de los sentidos y representación de este por medio del color.                      |          |
| 4     | CUBISMO                          | La nueva mirada del mundo a través de la fragmentación y la nueva composición.                           |          |

|    |                                                                |                                                                                                                                         |                               |
|----|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| 5  | EVALUACIÓN                                                     | <b>EVALUACIÓN de conocimientos COMO PROCESO</b>                                                                                         |                               |
| 6  | FUTURISMO Y DADAISMO                                           | La ruptura con postulados académicos y la interpretación del mundo de manera única y radical.                                           | PELICULA LA CIENCIA DEL SUEÑO |
| 7  | SURREALISMO , BAUHAUS, NEOPLASTICISMO                          | Interpretación de la psiquis humana y sus consecuencias estéticas.<br>La construcción, la reconstrucción y el análisis de las formas.   |                               |
| 8  | EXPRESIONISMO ABSTRACTO, INFORMALISMO, TACHISMO, (Grupo cobra) | Nuevas formas de expresión, influenciadas por oriente y cambio de estructuras mentales para la ejecución de las obras.                  | PELICULA La audición          |
| 9  | MINIMAL ART                                                    | El espacio y su significación como nuevo elemento del arte.                                                                             |                               |
| 10 | OP ART Y ARTE CINETICO                                         | Consecuencias de los mass media y la producción en serie.<br>La sensación visual y el movimiento.                                       |                               |
| 11 | EVALUACION                                                     | <b>EVALUACION de conocimientos COMO PROCESO</b>                                                                                         |                               |
| 12 | ARTE CONCEPTUAL (grupo fluxus, happening, performance)         | Los nuevos campos de acción del pensamiento como base fundamental del arte.                                                             |                               |
| 13 | NUEVO REALISMO, LAND ART, BODY ART                             | Utilización del cuerpo y la naturaleza como nuevos elementos de experimentación artística.                                              |                               |
| 14 | HIPERREALISMO, INSTALACION                                     | El reciclaje y la adaptación de materiales de desecho<br><br>La mirada de la realidad. Las nuevas propuestas y la adaptación de medios. |                               |
| 15 | VIDEO ARTE                                                     | Introducción al videoarte.                                                                                                              | Documento arts 21             |
| 16 | EVALUACION                                                     | <b>EVALUACION de</b>                                                                                                                    |                               |

|  |  |                                                  |  |
|--|--|--------------------------------------------------|--|
|  |  | conocimientos y del programa por medio del juego |  |
|--|--|--------------------------------------------------|--|

NOMBRE DEL CONFERENCISTA: NAPO  
TEMA: LA INGENIERIA Y LAS ARTES

## 7) BIBLIOGRAFÍA DE ESTE MÓDULO:

VAN GOGH, Vincent, Cartas A Theo, Barcelona: Editorial Labor, 1991.  
AZUA, Felix de, Baudelaire y el artista de la vida moderna, Barcelona: Editorial Anagrama, 1969.  
KANDINSKY, Wassily, De lo Espiritual en el Arte, Barcelona: Barral, 4 Ediciones ,1983.  
APOLLINAIRE, Guillaume, Meditations Esthetiques: les pintres cubistas, Paris: Hermann, 1965.  
MARINETTI, Filippo Tommaso, Manifiestos y Textos Futuristas Futurista, Barcelona: Ediciones del cotal, 1978.  
BRETON, Andre, Los Campos Magnéticos, Barcelona: Tusquets Editor, 1976.  
ALBERS, Josef, La interacción del color, Madrid: Alianza Editorial, 1985.  
WARHOL, Andy, Mi Filosofía de A a B y de B a A, Barcelona: Tusquets Editores, 1981.

## MÓDULO 2:

### 1) NOMBRE DEL MÓDULO: NUEVAS TECNOLOGÍAS

### 2) JUSTIFICACIÓN:

El arte contemporáneo es una consecuencia del cambio acelerado y diverso de las nuevas tecnologías, es la manifestación del pensamiento plural, que han traído consigo los medios masivos generando diferentes formas de comunicación visual.

En nuestro tiempo la comunicación visual lo abarca casi todo, haciendo que el mundo vaya a ese ritmo, para este caso es fundamental como el arte, adapta nuevas formas de expresión basadas en el empleo de diferentes medios para generar una comunicación efectiva entre la obra y el espectador, dando cabida a la reflexión, la critica y la apropiación por parte del que mira hoy en día una obra de arte, haciendo que el espectador se cuestione en cuanto a lo que le rodea y sea participe de la misma obra.

Por esta razón este modulo pretende que el estudiante conozca el empleo y manejo de nuevas tecnologías como herramientas que le permiten desarrollar una obra visual creativa o en dado caso que sean aplicadas a su formación especifica, aportándole elementos comunicativos que pueda utilizar en la vida laboral de manera efectiva.

### 3) OBJETIVOS:

El objetivo general del modulo es aportar nuevos elementos y herramientas de manera especifica en el uso efectivo de nuevas tecnologías como la fotografía, el video, el sonido,

la concepción espacial y el uso del computador, para generar nuevas propuestas de investigación desde su área específica o en el área artística que le permitan descubrir que son necesarias para proponer nuevas miradas al medio en el que vivimos.

#### 4) CONTENIDO GENERAL:

El curso tendrá varios caminos de investigación para el aporte de nuevas herramientas según el caso.

Tendrá un punto de partida fundamental desde la historia que es la introducción de las nuevas tecnologías en las artes y sus consecuencias. La historia de la fotografía y el empleo de la misma como elemento fundamental de la investigación visual. Luego un breve recuento de la historia del cine y como este emplea diferentes recursos técnicos, visuales y argumentales para contar historias a partir de imágenes en movimiento. El nacimiento de los mass media la televisión, el video y sus consecuencias.

Los nuevos campos de experimentación: la instalación como una forma de apropiación de los medios y el espacio como elementos principales de la experimentación y actividad artística. El video arte como una nueva forma de experimentación casi subversiva de los medios.

Y por último el arte generado por computador, tanto en las instalaciones, como en el campo de la animación y propuestas visuales a partir de este.

#### PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE

| FECHA | ACTIVIDADES                                                                            | OBJETIVO                                                                         | LECTURAS          |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1     | INTRODUCCION A LAS NUEVAS TECNOLOGIAS                                                  | Introducción histórica a las nuevas tecnologías ¿de donde vienen?                |                   |
| 2     | HISTORIA DE LA FOTOGRAFIA                                                              | Marco histórico del nacimiento de la fotografía y sus consecuencias              |                   |
| 3     | INVESTIGACIONES VISUALES A PARTIR DE LA FOTOGRAFIA<br>Manejo de una cámara fotográfica | Muestra de diferentes investigaciones visuales a partir de imágenes fotográficas | Documento arts 21 |
| 4     | HISTORIA DEL CINE                                                                      | Introducción en la historia del cine                                             |                   |
| 5     | EVALUACIÓN                                                                             | <b>EVALUACION de conocimientos COMO PROCESO</b>                                  |                   |
| 6     | NACIMIENTO DEL VIDEO Y SUS                                                             | ¿Qué consecuencias trajo la aparición del video?                                 | Documento arts    |

|    |                                                                      |                                                                                                                                                     |                            |
|----|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
|    | CONSECUENCIAS NUEVOS CAMPOS DE EXPERIMENTACION: video instalación    |                                                                                                                                                     | 21                         |
| 7  | NUEVOS CAMPOS DE EXPERIMENTACION: EL VIDEOARTE                       | La nueva experimentación visual el videoarte y la subversión                                                                                        | Documento arts 21          |
| 8  | Introducción-sonido e imagen                                         | Introducción a al uso complementario entre la imagen y el sonido                                                                                    |                            |
|    | EVALUACION                                                           | <b>EVALUACION de conocimientos COMO PROCESO</b>                                                                                                     |                            |
| 10 | Lo visual como metáfora de lo sonoro                                 | Ejemplos desde la pintura Ritmo visual y sonoro cine                                                                                                |                            |
| 11 | Lo sonoro como metáfora de lo visual                                 | Ballet, cine y musicales video y vjs                                                                                                                |                            |
| 12 | cinemática digital-arte por computador: arte interactivo y net Art.  | acercar al alumno al arte digital y sus propuestas                                                                                                  |                            |
| 13 |                                                                      |                                                                                                                                                     | Documento arts 21          |
| 14 | Narrativas personales y efectos en Colombia del arte y la tecnología | Muestra de diversos artistas que hacen instalación con propuestas diferentes y sus implicaciones en el ámbito de los nuevos medios en nuestro país. | Documento arte en Colombia |
| 15 | Corrección de propuestas finales                                     | Corrección de desarrollo                                                                                                                            |                            |
| 16 | ENTREGAS                                                             | <b>EVALUACION y de conocimientos del programa por medio del juego</b>                                                                               |                            |

NOMBRE DEL CONFERENCISTA  
 BLANALI CRUZ  
 TEMA:  
 METÁFORAS SONORAS

NOMBRE DEL CONFERENCISTA  
 NAPO

TEMA:  
INGENIERIA Y ARTES

NOMBRE DEL CONFERENCISTA  
VJS STRAW Y TRIP

TEMA:  
VIDEO EN VIVO

BIBLIOGRAFÍA DE ESTE MÓDULO:

RUSH .Michael, New media in art, Thames & Hudson World of art, second edition, 2003  
READ Herbert, El significado del arte, ED. Losada, Buenos Aires, Argentina 1954  
HENDRIRICKS, Jon, Fluxus codex, Harry N. Abrams, 1988  
HONNEF, Klaus, Arte Contemporaneo, Honnef-Harling, 1936

DOCUMENTAL  
DIVERSAS MANIFESTACIONES ARTISTICAS EN COLOMBIA  
DOCUMENTO NETART  
SERIES PBS ARTS21

MÓDULO 3:

1) NOMBRE DEL MÓDULO: ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LAS ARTES PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

2) JUSTIFICACIÓN:

Nos debemos cuestionar sobre la distancia que existe entre los conocimientos adquiridos y los verdaderamente necesarios, cuánto perdura la información que recibimos en nuestra memoria para ser utilizada en el momento que se requiera o cuánto nos ayudan a solucionar problemas.

Hoy en día el dominio de la imagen a todo nivel, hace que el Ser humano actual haya desarrollado o esté desarrollando un nuevo tipo de inteligencias y nuevas competencias.

La experiencia artística y visual es la oportunidad de navegar por sus posibilidades en diversos campos del conocimiento y sus aplicaciones.

OBJETIVOS:

El objetivo general del módulo es que los estudiantes se apropien de conceptos técnicos artísticos y de comunicación, por medio de prácticas que los llevarán a descubrir elementos puntuales de composición y creación, para su posible apropiación en los campos específicos del conocimiento del estudiante.

CONTENIDO GENERAL:

Este módulo está comprendido como teoría y práctica a partir de las experiencias que los estudiantes han tenido con el módulo anterior, cada uno empieza a construir imagen y se comunica por medio de esta según su campo de acción específico.

Se les comparte herramientas básicas de los “Elementos fundamentales de las artes plásticas” teoría del color, plano, percepción, composición, equilibrio, luz, imagen, texturas y con base en estos se les da herramientas para elaborar una serie de posibilidades dentro de su campo de conocimiento, teniendo en cuenta que ya cuentan con herramientas como el video, el sonido y la manipulación de la imagen, además de contar con el uso del computador como herramienta clave para lograr hacer presentaciones en flash y axial lograr que lo visto dentro del diplomado sea aplicable en la vida laboral de cada estudiante.

#### PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE para ciencias empresariales

| FECHA | ACTIVIDADES                                                      | OBJETIVO                                                                                            | LECTURAS           |
|-------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1     | introducción                                                     | Introducción y direccionamiento del trabajo específico.                                             |                    |
| 2     | CONSTRUCCIÓN DE imagen corporativa                               | Que es un logo y como este puede direccional un trabajo conceptual de un área especifica            |                    |
| 3     | Imágenes publicitarias                                           | Que es una imagen publicitaria y sus estrategias.                                                   |                    |
| 4     | La imagen y sus posibilidades                                    | Experimentación con la imagen                                                                       |                    |
| 5     | EVALUACION                                                       | <b>EVALUACION de como cimientos COMO PROCESO</b>                                                    |                    |
| 6     | Flash Muestra de posibilidades con video en muchas áreas         | Aproximar al estudiante a el análisis del lenguaje con imágenes<br>Y sus efectos en la comunicación |                    |
| 7     | Flash                                                            | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                          |                    |
| 8     | Flash                                                            | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                          | Bibliografía anexa |
| 9     | Flash                                                            | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                          | Bibliografía anexa |
| 10    | EVALUACION                                                       | <b>EVALUACION de conocimientos COMO PROCESO</b>                                                     | Bibliografía anexa |
| 11    | flash<br><br>Construcción de story boards para proponer un video | Storyboard como herramienta conceptual                                                              | Bibliografía anexa |

|    |                                            |                                                                           |                    |
|----|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 12 | flash                                      | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                | Bibliografía anexa |
| 13 | correcciones                               | Correcciones de trabajos para su finalización                             | Bibliografía anexa |
| 14 | Trabajo de campo                           | Trabajo de campo para la realización de videos comerciales, o video clips | Bibliografía anexa |
| 15 | Muestra de trabajos y correcciones finales | Correcciones de trabajos para su finalización                             | Bibliografía anexa |
| 16 | EXPOSICIÓN COLECTIVA de trabajos visuales  | <b>EVALUACION de conocimientos y del programa por medio del juego</b>     |                    |

#### PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE para ingeniería

| FECHA | ACTIVIDADES                                              | OBJETIVO                                                                                            | LECTURAS           |
|-------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1     | INTRODUCCION A LAS NUEVAS TECNOLOGIAS                    | Introducción histórica a las nuevas tecnologías ¿de donde vienen?                                   |                    |
| 2     | HISTORIA DE LA FOTOGRAFIA                                | Marco histórico del nacimiento de la fotografía y sus consecuencias                                 |                    |
| 3     | INVESTIGACIONES VISUALES APARTIR DE LA FOTOGRAFIA        | Muestra de diferentes investigaciones visuales a partir de imágenes fotográficas                    |                    |
| 4     | Técnica fotográfica<br>Imagen intervenida<br>Photoshop   | Manejo de la cámara<br>Manejo de imágenes intervenidas                                              |                    |
| 5     | EVALUACION                                               | <b>EVALUACION de conocimientos COMO PROCESO</b>                                                     |                    |
| 6     | Photoshop                                                | Manejo de imágenes intervenidas                                                                     |                    |
| 7     | Flash Muestra de posibilidades con video en muchas áreas | Aproximar al estudiante a el análisis del lenguaje con imágenes<br>Y sus efectos en la comunicación |                    |
| 8     | Flash                                                    | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                          | Bibliografía anexa |
| 9     | Flash                                                    | Flash como herramienta para                                                                         | Bibliografía       |

|    |                                                              |                                                                                                      |                    |
|----|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|    |                                                              | construcción de presentaciones                                                                       | ía anexa           |
| 10 | EVALUACION                                                   | <b>EVALUACION de conocimientos COMO PORCESO</b>                                                      | Bibliografía anexa |
| 11 | Flash<br>Construcción de story boards para proponer un video | Flash como herramienta para construcción de presentaciones<br>Storyboard como herramienta conceptual | Bibliografía anexa |
| 12 | flash                                                        | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                           | Bibliografía anexa |
| 13 | correcciones                                                 | Correcciones de trabajos para su finalización                                                        | Bibliografía anexa |
| 14 | Trabajo de campo                                             | Trabajo de campo para la realización de videos comerciales, o video clips                            | Bibliografía anexa |
| 15 | Muestra de trabajos y correcciones finales                   | Correcciones de trabajos para su finalización                                                        | Bibliografía anexa |
| 16 | EXPOSICIÓN COLECTIVA                                         | <b>EVALUACION de conocimientos y del programa por medio del juego</b>                                |                    |

#### BIBLIOGRAFÍA DE ESTE MODULO:

BARBERO, Jesús Martín, De los medios a las mediaciones, ediciones G. Gilli, S.A., Barcelona 1987

## BIBLIOGRAFIA

BARBERO, Jesús Martín, Saberes Hoy: Diseminaciones, Competencias y Transversalidades. OEI - Revista Iberoamericana de Educación - Número 32. Escuela y medios de comunicación. Mayo - Agosto 2003

BARBERO, J.M. La educación desde la comunicación, Buenos Aires, Norma. 2002.

BERG, Aedo, I, DIAZ, P., SICILIA, M.A., COLMENAR, A., LOSADA, P., MUR, F., CASTRO, M. y PEIRE, J. Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación. Editorial UNED. 2004

CASTRO, Roberto. Freud mentor, trágico y extranjero: Aproximaciones al pensamiento freudiano. Siglo XXI, 1999

CEPEDA GOMEZ, Manuel Gustavo, Psicología de los sistemas de juego. [www.lictor.com](http://www.lictor.com)  
Deleuza, G. La lógica del sentido. Barcelona, Ed. Bote. 1970.

CHAPMAN, M. "Contextualidad y direccionalidad del desarrollo cognitivo", en: Human Development, Nº 31, traducción de Terigi. 1998

CHEVALLARD, La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado, Aique, Buenos Aires. 1991

CHICHERIN, A.V.: ¿Qué es la educación artística? Editorial Rabotnik-prosveschenia, Moscú, 1926.

DAVINI, "Conflictos en la evolución de la didáctica. La demarcación entre la didáctica general y las didácticas especiales" en Camiloni y otros "Corrientes didácticas contemporáneas", Paidós, 1988

DIAZ BARRIGA, Ángel. Curriculum y evaluación escolar. Buenos Aires, Instituto de estudios y Acción Social (IDEAS). Aique Grupo Editor. 1990.

DÍAZ BARRIGA, "Ensayos sobre la Problemática Curricular", Edit Trillas.S.A. México, 1992

DIAZ BARRIGA. Ángel. Problemas y retos de la evaluación educativa. En: Revista Evaluación y Cultura. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Santa Fe de Bogotá, Vol. 1, No.1, 1993.

DIAZ, Olga Cecilia y CAICEDO, Lilian. "Prácticas Pedagógicas y Evaluativas en Lenguaje y Matemáticas. Concepciones y Posiciones". Bogotá: IDEP - FUNDACULTURA, 1999.

FOUCAULT, M. Microfísica del poder. Madrid, Ediciones La Piqueta. 1979

FREIRE, P. La educación como práctica de la libertad, Caracas, Nuevo Orden. 1967.

HERRIGEL, Eugen. Zen en el arte del tiro con arco. Gaia Ediciones, 2005

IMBERNÓN, Francisco "Reflexiones sobre la evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De la medida a la evaluación", en Revista Aula de Innovación Educativa Nro 20, Año II, Depto de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Málaga. 1993

MAGENDZO, A., Transversalidad y currículo, cooperativa editorial magisterio. 2003.

MUGUERZA, J. La razón sin esperanza, Madrid: Taurus. 1977

RICCI, C.: Los niños pintores. Traducción del italiano. Editorial Sablina, Moscú, 1911.

ROGOFF, B. "Los tres planos de la actividad sociocultural: apropiación participativa, participación guiada y aprendizaje", en: Wertsch, J.; del Río, P. Y Álvarez, A. (Eds.): La mente sociocultural. Aproximaciones teóricas y aplicadas, Fundación Infancia y Aprendizaje, Madrid, 1997.

ROGOFF, B. "Cap. 3: El contexto cultural de la actividad cognitiva", en: Aprendizajes del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social, Paidós, Barcelona, 1993

TYLER, "¿Qué fines desea alcanzar la escuela?" en "Principios Básicos del currículo" Troquel, Buenos Aires, 1973

VIGOTSKY. L.S. El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica, 1989.

WILEY. John. PEREZ, M. y BUSTAMANTE, G. Evaluación escolar ¿resultados o procesos? Bogotá, Magisterio. 1998.

#### **EN WEB:**

CALDEIRO, Graciela. (2005)Evaluación: perspectiva didáctica, Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en:  
<<http://educacion.idoneos.com/index.php/118251> >

CALDEIRO, Graciela. (2005) ¿Que significa evaluar?, Creative commons [Fecha de

consulta mayo 3 de 2007

Disponible en: <

[http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9\\_significa\\_evaluar%3F](http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9_significa_evaluar%3F)>

CALDEIRO, Graciela. (2005) Evaluación curricular Creative Commons [fecha de consulta Mayo 3 de 2007]. Disponible en: < <http://educacion.idoneos.com/index.php/371418> >

DE BUSTOS, Eduardo. Porque debe, es: reflexiones en torno a la falacia naturalista. Dpto. de Lógica, Historia y Filosofía de la ciencia UNED. [Fecha de consulta mayo 13 de 2007] Disponible en: < [http://www.uned.es/dpto\\_log/ebustos/docs/debe-es.pdf](http://www.uned.es/dpto_log/ebustos/docs/debe-es.pdf) >

IDONEOS, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Aprendizaje y contexto. [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < [http://www.wikilearning.com/aprendizaje\\_y\\_contexto-wkccp-10359-4.htm](http://www.wikilearning.com/aprendizaje_y_contexto-wkccp-10359-4.htm) >

IDONEOS, Teorías del aprendizaje y psicología educativa. Interacción en el salón de clases [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < [http://www.wikilearning.com/interaccion\\_en\\_el\\_salon\\_de\\_clases\\_i-wkccp-10359-15.htm](http://www.wikilearning.com/interaccion_en_el_salon_de_clases_i-wkccp-10359-15.htm) >

JIMENEZ, Carlos Alberto .Pedagogía de la creatividad y de la lúdica, Editorial Magisterio, colección Mesa Redonda, [Fecha de consulta abril 2 de 2007] Disponible en: < [http://www.geocities.com/ludico\\_pei/pedagogia\\_de\\_la\\_creatividad\\_y\\_de\\_la\\_ludica.htm](http://www.geocities.com/ludico_pei/pedagogia_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm) >

LARS, Erik, Etapas del desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil. Una contribución teórica interaccionista. Universidad de Goteborg Suecia. Disponible en: < [http://www.indexnet.santillana.es/racs/\\_archivos/infantil/biblioteca/cuadernos/berg.pdf](http://www.indexnet.santillana.es/racs/_archivos/infantil/biblioteca/cuadernos/berg.pdf) >

LOS JUEGOS, Métodos creativos de enseñanza (2004), [fecha de consulta Mayo 7 de 2007], Disponible en: < <http://www.neuronilla.com/pags/Noticias/Noticia.asp?id=243> >

OSORIO, Esperanza. , Pineda, Nisme. , Serna, Diana. , Programa de Ludotecas naves, Fundación Colombiana de tiempo libre y recreación Funlibre ICBF, [Fecha de consulta Abril 7 de 2007] Disponible en: < <http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Indice.html> >

PARQUÉS. Historia, [Fecha de consulta mayo 20 de 2007] Disponible en: < <http://es.wikipedia.org/wiki/Parqu%C3%A9s#Historia> >

PIAGET. Juego simbólico [Fecha de consulta abril 3 de 2007] Disponible en: < [http://www.salacolibri.com/\\_piaget\\_juego\\_simbolicoarticulo146\\_enesp.htm](http://www.salacolibri.com/_piaget_juego_simbolicoarticulo146_enesp.htm) >

RAMIREZ, Manuela, Gallardo, Idónea, Cook Mc Neil, Nehemias. Los Juegos: métodos creativos de enseñanza. [Fecha de consulta Mayo 7] Disponible en: <

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml#intro>  
>

RODRIGUEZ, Wilfredo Innovación Educativa Tirabol de Saber. (2007), [fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < <http://juancarlosggm.blogspot.com/> >

RUTTY, Maria. La cultura de la evaluación y las prácticas de evaluación de impacto en capacitación. En la administración pública y privada. Segundo congreso Argentino de Administración Publica, Sociedad, Estado y Administración. [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < [http://www.aaep.org.ar/ponencias/congreso2/Rutty\\_Maria.pdf](http://www.aaep.org.ar/ponencias/congreso2/Rutty_Maria.pdf) >

SOLHAUNE, María del Rosario (2005), ¿De dónde surge el juicio evaluativo? Cosudec, [ Fecha de consulta mayo 7 de 2007 ] Disponible en : < <http://www.tiempodeeducar.org.ar/material/Dedondesurgeeljuicioevaluativo.pdf> >

TEIRA S. David, García A. Marta, UNED Filosofía. Teoría del azar ¿Nació por el azar?, [fecha de consulta 15 de Mayo], Disponible en: < <http://www.uned.es/personal/dteira/docs/coumet.pdf> >

VICENT Antonio, (2005) Juegos para cooperación y la paz [Fecha de consulta mayo 3 de 2007]Disponible en: < [http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos\\_paz/](http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/) >

VEGA, A. Oscar. Surgimiento de de la teoría matemática de la probabilidad., [fecha de consulta 15 de Mayo], Disponible en: < <http://euler.mat.uson.mx/depto/publicaciones/apuntes/pdf/1-1-6-probabilidad.pdf> >

ZARANDONA, Irene. Breve Historia del juego. [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html> >

ZARANDONA, Irene. El juego de ejercicio. [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoejercicio/eljuegoejercicio.html> >

ZARANDONA, Irene. El juego simbólico. [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegosimbolico/eljuegosimbolico.html> >

ZARANDONA, Irene. El juego de reglas. [Fecha de consulta Mayo 7 de 2007] Disponible en: < <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoreglas/eljuegoreglas.html> >

## **ANEXOS**

### **\* PROGRAMA DEL DIPLOMADO**

Nombre: DIPLOMADO EN ARTE Y COMUNICACION VISUAL

Objetivo General:

Introducir, desarrollar y aplicar fundamentos visuales, para su posterior utilización dentro del conocimiento específico del estudiante, como herramienta útil en el campo de la comunicación visual efectiva.

Objetivos Específicos:

Los objetivos estarán dados por cada modulo así:

Módulo 1: Introducción y análisis del arte moderno como base para la aplicación de fundamentos teóricos y técnicos en arte contemporáneo para la comunicación visual.

Módulo 2: Desarrollo de nuevas tecnologías y uso de herramientas como la fotografía, el video, el sonido y la concepción espacial, para generar nuevas propuestas de investigación visual.

Modulo 3: Fortalece el manejo de conceptos visuales multimediales, como herramienta valiosa para las especificidades de cada estudiante, y su aplicación efectiva.

Justificación:

El arte moderno, esta caracterizado por sus diferentes miradas estéticas, donde el artista como sujeto activo, encuentra diversas formas y lenguajes para definir y definirse dentro del mundo, proponiendo estéticas originales como medio para comprender y analizar su entorno, por consiguiente, define sus inclinaciones de acuerdo al medio en el que vive, lo interpreta y lo comunica de forma particular.

La época moderna trajo consigo diferentes miradas resumidas en las vanguardias de

S.XX, el arte de este siglo, explora distintos caminos de investigación visual proponiendo múltiples reflexiones estéticas sobre un determinado entorno, haciendo de éste un testigo y un reflejo del cambio de mentalidad en un lugar y tiempo determinados.

Inmersa en la misión de la Universidad de San Buenaventura (sede Bogotá), encontramos la “universidad” como dimensión substancial, la cual nos invita a la búsqueda constante de actividad creadora, al examen crítico de conocimientos y la aplicación de los mismos.

No existe en este momento en la USB un diplomado que conjugue la teoría y la práctica artística desde el punto de vista tecnológico y el énfasis en el manejo creativo de la imagen, dando respuesta a la libre expresión espontánea del Ser y a la aplicación de diversos conocimientos estéticos, para el desarrollo de un individuo integral que activamente genera propuestas creativas.

Por las razones anteriormente mencionadas, se hace necesario invitar a toda la comunidad educativa y en especial a los estudiantes del CIDEH, para que realicen este viaje que inicia desde la historia del arte moderno y sus movimientos representativos, luego explora nuevos campos que conjugan el arte y la tecnología, y finalmente la aplicación de la comunicación visual multimedial dentro de diversos campos específicos de conocimiento del estudiante.

Por consiguiente este diplomado, pretende que cualquier estudiante de la USB pueda lograr una formación integral y transversal, acorde con las necesidades del mundo actual.

#### Metodología:

La metodología de este diplomado será la siguiente:

Clases magistrales

Acompañamiento presencial

Trabajo e investigación individual

Talleres teórico-prácticos

Utilización de medios para las clases (sala de videobeam, salas con VHS, utilización de Diapositivas)

Aula virtual

Trabajo en grupo que implique imaginación, creatividad y riesgo

Consulta de textos, Internet y películas

Socialización de trabajos

Salidas de campo

Salidas extracurriculares para eventos especiales y necesarios según el tema

Charlas de diversos invitados con múltiples saberes

#### Evaluación:

Se hace necesario reconocer el interés a través de cada uno de los temas expuestos, de tal manera que se evidencie el aprendizaje significativo en cada uno de ellos y para lograr este reconocimiento se proponen varios criterios como:

Participación activa y significativa dentro y fuera del aula de clase.

Interés por el saber  
 Preguntas y análisis de los saberes a tratar  
 Colaboración con los compañeros  
 Presentación completa y oportuna de trabajos requeridos  
 Relación entre contenido e imagen  
 Interés por la investigación, argumentación y conclusiones  
 Actitud positiva y disponibilidad para proyectos individuales y colectivos  
 Posibilidad de crítica y autocrítica

Intensidad y duración:

Este Diplomado se hace en 3 semestres, distribuidas en 16 sesiones, cada sesión de 2 horas semanales con un total de 32 horas presenciales.

Esta compuesto por tres módulos cada uno por semestre con un total de 70 horas.  
 Repartidas de la siguiente manera:

Total de horas presenciales: 32  
 Total de horas de trabajo autónomo. 32  
 Total de horas de acompañamiento y tutoría: 6  
 Gran total por semestre: 70 horas  
 DIPLOMADO TOTAL HORAS 210 Horas

Condiciones para la aprobación:

El estudiante debe haber cursado el diplomado en su totalidad habiendo justificado su saber y sus conocimientos con el buen termino de los trabajos y por ende tener un promedio mayor de 4.0., para así concederle el certificado de acuerdo con los requisitos del mismo.

TABLA RESUMEN DEL DIPLOMADO

| SEMESTRE I                                                         | SEMESTRE II                                                        | SEMESTRE III                                                       |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>MÓDULO # 1</b><br><br><b>DOCENTE:</b><br><b>LILIANA CAYCEDO</b> | <b>MÓDULO # 2</b><br><br><b>DOCENTE:</b><br><b>LILIANA CAYCEDO</b> | <b>MÓDULO # 3</b><br><br><b>DOCENTE:</b><br><b>LILIANA CAYCEDO</b> |

**TÍTULO QUE OTORGA:**  
**DIPLOMADO EN ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**MÓDULO 1:****NOMBRE DEL MÓDULO: HISTORIA DE LAS ESTÉTICAS MODERNAS****CONTENIDO GENERAL:**

Este modulo esta comprendido por la historia del arte moderno y su punto de arranque es el IMPRESIONISMO donde empieza la búsqueda de una nueva forma de representación, luego se analizaran otras manifestaciones artísticas de principios de siglo, como el ART NOUVEAU, EL SIMBOLISMO, EL FAUVISMO. La entrada de las nuevas estéticas del S.XX (los ismos), La llegada en los 40's, 50's y 60's de nuevas corrientes como el EXPRESIONISMO ABSTRACTO, EL INFORMALISMO, EL TACHISMO, EL MINIMAL, EL POPART, EL OP ART y todo lo que trajeron consigo como el ARTE CONCEPTUAL, EL CINETICO, la unión del arte y la tecnología, EL NUEVO REALISMO, ARTE POVERA, HAPPENING, PERFORMANCE, HIPERREALISMO, LANDART, BODYART, INSTALACION Y VIDEOARTE.

**PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE**

| FEC<br>HA | ACTIVIDADES                                                             | OBJETIVO                                                                                                               | LECTURA<br>S            |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 1         | IMPRESIONISMO Y POST<br>IMPRESIONISMO                                   | Introducción del por que es importante el impresionismo y que consecuencias trajo para el arte del S.XX.               |                         |
| 2         | ART NOUVEAU                                                             | La visión moderna del mundo y la representación del mismo a partir de simbologías naturales.                           |                         |
| 3         | FAUVISMO Y<br>EXPRESIONISMO                                             | Acercamiento al mundo de los sentidos y representación de este por medio del color.                                    |                         |
| 4         | CUBISMO                                                                 | La nueva mirada del mundo a través de la fragmentación y la nueva composición.                                         |                         |
| 5         | FUTURISMO Y DADAISMO                                                    | La ruptura con postulados académicos y la interpretación del mundo de manera única y radical.                          |                         |
| 6         | SURREALISMO                                                             | Interpretación de la psiquis humana y sus consecuencias estéticas.                                                     | PELICULA<br>DALI        |
| 7         | MOV. RUSOS , BAUHAUS,<br>NEOPLASTICISMO                                 | La construcción, la reconstrucción y el análisis de las formas.                                                        |                         |
| 8         | EXPRESIONISMO<br>ABSTRACTO,<br>INFORMALISMO, TACHISMO,<br>(Grupo cobra) | Nuevas formas de expresión, influenciadas por oriente y cambio de estructuras mentales para la ejecución de las obras. | PELICULA<br>La audición |

|    |                                                        |                                                                                            |                   |
|----|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 9  | MINIMAL ART                                            | El espacio y su significación como nuevo elemento del arte.                                |                   |
| 10 | POPART                                                 | Consecuencias de los mass media y la producción en serie                                   |                   |
| 11 | OP ART Y ARTE CINETICO                                 | La sensación visual y el movimiento.                                                       |                   |
| 12 | ARTE CONCEPTUAL (grupo fluxus, happening, performance) | Los nuevos campos de acción del pensamiento como base fundamental del arte.                |                   |
| 13 | NUEVO REALISMO, LAND ART, BODY ART                     | Utilización del cuerpo y la naturaleza como nuevos elementos de experimentación artística. |                   |
| 14 | ARTE POVERA, HIPERREALISMO                             | El reciclaje y la adaptación de materiales de desecho<br><br>La mirada de la realidad.     |                   |
| 15 | INSTALACION                                            | Las nuevas propuestas y la adaptación de medios.                                           | Documento arts 21 |
| 16 | VIDEO ARTE                                             | Introducción al videoarte.                                                                 |                   |

#### BIBLIOGRAFÍA DEL MÓDULO 1:

VAN GOGH, Vincent, Cartas A Theo, Barcelona: Editorial Labor, 1991.

AZUA, Félix de, Baudelaire y el artista de la vida moderna, Barcelona: Editorial Anagrama, 1969.

KANDINSKY, Wassily, De lo Espiritual en el Arte, Barcelona: Barral, 4 edición ,1983.

APOLLINAIRE, Guillaume, Meditations Esthetiques: les pintres cubistas, Paris: Hermann, 1965.

MARINETTI, Filippo Tommaso, Manifiestos y Textos Futuristas Futurista, Barcelona: Ediciones del cotal, 1978.

BRETON, Andre, Los Campos Magnéticos, Barcelona: Tusquets Editor, 1976.

ALBERS, Josef, La interacción del color, Madrid: Alianza Editorial, 1985.

WARHOL, Andy, Mi Filosofía de A a B y de B a A, Barcelona: Tusquets Editores, 1981.

#### MÓDULO 2:

NOMBRE DEL MÓDULO: NUEVAS TECNOLOGÍAS

#### CONTENIDO GENERAL:

Tiene un punto de partida fundamental desde la historia, como introducción de nuevas tecnologías en las artes y sus consecuencias. La historia de la fotografía y el empleo de la misma como elemento fundamental de la investigación visual.

Luego un breve recuento de la historia del cine y el empleo de diferentes recursos técnicos, visuales y argumentales para contar historias a partir de imágenes en

movimiento. El nacimiento de los mass media la televisión, el video y sus consecuencias.

Los nuevos campos de experimentación: la instalación como una forma de apropiación de los medios y el espacio como elementos principales de la experimentación y actividad artística. El video arte como una nueva forma de experimentación casi subversiva de los medios.

Y por ultimo el arte generado por computador, tanto las instalaciones, como en el campo de la animación y propuestas visuales a partir de este.

#### PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE

| FEC<br>HA | ACTIVIDADES                                                                           | OBJETIVO                                                                         | LECTUR<br>AS                 |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 1         | INTRODUCCION A LAS NUEVAS TECNOLOGIAS                                                 | Introducción histórica a las nuevas tecnologías ¿de donde vienen?                |                              |
| 2         | HISTORIA DE LA FOTOGRAFIA                                                             | Marco histórico del nacimiento de la fotografía y sus consecuencias              |                              |
| 3         | INVESTIGACIONES VISUALES APARTIR DE LA FOTOGRAFIA<br>Manejo de una cámara fotográfica | Muestra de diferentes investigaciones visuales a partir de imágenes fotográficas | Document<br>o arts 21        |
| 4         | HISTORIA DEL CINE                                                                     | Introducción en la historia del cine                                             |                              |
| 5         | NACIMIENTO DEL VIDEO Y SUS CONSECUENCIAS                                              | ¿Qué consecuencias trajo la aparición del video?                                 | Película el club de la pelea |
| 6         | NUEVOS CAMPOS DE EXPERIMENTACION: video instalación                                   | ¿Qué es la instalación? Y que consecuencias tiene                                | Document<br>o arts 21        |
| 7         | NUEVOS CAMPOS DE EXPERIMENTACION: EL VIDEOARTE                                        | La nueva experimentación visual el videoarte y la subversión                     | Document<br>o arts 21        |
| 8         | Introducción-sonido e imagen                                                          | Introducción a al uso complementario entre la imagen y el sonido                 |                              |
| 9         | Lo visual como metáfora de lo sonoro                                                  | Ejemplos desde la pintura<br>Ritmo visual y sonoro cine                          |                              |
| 10        | Lo sonoro como metáfora de lo visual                                                  | Ballet, cine y musicales                                                         |                              |
| 11        | Lo sonoro como metáfora de lo visual                                                  | Video y vjs                                                                      |                              |
| 12        | Desarrollo de propuestas                                                              | Desarrollar propuestas a partir de lo visto                                      |                              |
| 13        | cinemática digital-arte por computador: arte interactivo y                            | acercar al alumno al arte digital y sus propuestas                               | Document<br>o arts 21        |

|    |                                                                      |                                                                                                                                                     |                             |
|----|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|    | net Art.                                                             |                                                                                                                                                     |                             |
| 14 | narrativas personales y efectos en Colombia del arte y la tecnología | Muestra de diversos artistas que hacen instalación con propuestas diferentes y sus implicaciones en el ámbito de los nuevos medios en nuestro país. | Document o arte en Colombia |
| 15 | Corrección de propuestas finales                                     | Corrección de desarrollo                                                                                                                            |                             |
| 16 | Entregas finales                                                     |                                                                                                                                                     |                             |

#### CONFERENCISTAS INVITADOS:

NOMBRE DEL CONFERENCISTA: Blanali Cruz

TEMA: Metáforas sonoras y visuales

#### BIBLIOGRAFÍA DEL MODULO 2:

RUSH .Michael, New media in art, Thames & Hudson World of art, second edition, 2003

READ Herbert, El significado del arte, ED. Lozada, Buenos Aires, Argentina 1954

HENDRIRICKS, Jon, Fluxus codex, Harry N. Abrams, 1988

HONNEF, Klaus, Arte Contemporaneo, Honnef-Harling, 1936

#### DOCUMENTAL

DIVERSAS MANIFESTACIONES ARTISTICAS EN COLOMBIA

DOCUMENTO NETART

SERIES PBS ARTS21

#### MÓDULO 3:

NOMBRE DEL MÓDULO: ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LAS ARTES PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

#### CONTENIDO GENERAL:

Este módulo pretende aplicar la teoría y la práctica de las experiencias que han tenido los estudiantes en el módulo anterior, cada uno de ellos construye conceptos visuales y se comunica por medio de estos, según su campo de acción específico.

Se les comparten herramientas básicas de composición, teoría del color, plano, percepción, equilibrio, luz, imagen, texturas y con base en esto, se les motiva en el desarrollo de nuevas posibilidades dentro de su campo de conocimiento, teniendo en cuenta, que ya cuentan con herramientas como el video, el sonido y la manipulación de la imagen.

El fundamento principal de este modulo, es la aplicación de lo visto anteriormente, conjugado con el manejo del computador como herramienta multimedial clave para

involucrarse en el campo de la imagen y el lenguaje visual relacionándolo con su vida laboral específica.

#### PROGRAMACIÓN POR SESIÓN DE CLASE

| FECHA | ACTIVIDADES                                                                                                   | OBJETIVO                                                                                                                                                       | LECTURAS           |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1     | introducción                                                                                                  | Introducción y direccionamiento del trabajo específico.                                                                                                        |                    |
| 2     | CONSTRUCCIÓN DE imagen corporativa                                                                            | Que es un logo y como este puede direccional un trabajo conceptual de un área específica                                                                       |                    |
| 3     | Imágenes publicitarias                                                                                        | Que es una imagen publicitaria y sus estrategias.                                                                                                              |                    |
| 4     | PRÁCTICA DE COLOR<br><br>Influencia del color y texturas                                                      | Lograr que los estudiantes practiquen por medio de diferentes técnicas la teoría del color<br><br>Influencia de los colores en varios campos y sus estrategias |                    |
| 5     | Hipertexto                                                                                                    | Que es un hipertexto y como funciona                                                                                                                           |                    |
| 6     | Flash                                                                                                         | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                                                                                     |                    |
| 7     | Flash                                                                                                         | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                                                                                     |                    |
| 8     | Flash                                                                                                         | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                                                                                     | Bibliografía anexa |
| 9     | Flash                                                                                                         | Flash como herramienta para construcción de presentaciones                                                                                                     | Bibliografía anexa |
| 10    | Muestra de posibilidades con video en muchas áreas<br><br>Construcción de story boards para proponer un video | Aproximar al estudiante a el análisis del lenguaje con imágenes Y sus efectos en la comunicación<br><br>Storyboard como herramienta conceptual                 | Bibliografía anexa |
| 11    | Trabajo de campo                                                                                              | Trabajo de campo para la realización de videos comerciales, o video clips                                                                                      | Bibliografía anexa |
| 12    | Trabajo de campo                                                                                              | Trabajo de campo para la realización de videos comerciales, o video clips                                                                                      | Bibliografía anexa |
| 13    | correcciones                                                                                                  | Correcciones de trabajos para su finalización                                                                                                                  | Bibliografía anexa |
| 14    | Trabajo de campo                                                                                              | Trabajo de campo para la realización de videos comerciales, o video clips                                                                                      | Bibliografía anexa |

|    |                                            |                                               |                    |
|----|--------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|
|    |                                            |                                               |                    |
| 15 | Muestra de trabajos y correcciones finales | Correcciones de trabajos para su finalización | Bibliografía anexa |
| 16 | EXPOSICIÓN COLECTIVA de trabajos visuales  | Inauguración de exposición                    |                    |

### BIBLIOGRAFÍA DEL MÓDULO 3:

BARBERO, Jesús Martín, De los medios a las mediaciones, ediciones G. Gilli, S.A., Barcelona 1987

### **\*ENCUESTA**

FORMATO

CIDEH

DIPLOMADO DE ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL

NOMBRE:

CARRERA:

FACULTAD:

MÓDULO:

SEMESTRE:

Lea cuidadosamente estas preguntas y contéstelas según su proceso dentro del Diplomado de Arte y comunicación visual que cursa actualmente dentro de la USB.

1. ¿Considera que existe relación entre el proceso de aprendizaje y la evaluación dentro de este Diplomado?

Si

No

2. Evalúe la relación que existe entre el proceso de aprendizaje y evaluación:

a. excelente

b. bueno

c. regular

d. malo

3. ¿Como debe ser la evaluación dentro de este Diplomado?

a. cualitativa

b. cuantitativa

c. una mezcla de las dos

Sugerencia:

4. ¿Cree usted que la evaluación puede ser aplicada a través de un juego donde usted pueda interactuar con el profesor?

Si

No

Porqué

5. ¿El profesor debe ser evaluado?

Si

No

Porqué

6. Si en esta clase el profesor decide que es mejor evaluar procesos y no resultados

¿Que metodología sugeriría para este fin?

7. Si la evaluación se plantea a través de un juego es posible que se aplique y que usted pueda ser evaluado con un juego interactivo

Si

No

Porqué

8. ¿La evaluación puede ser un medio para aportar ideas en pro del mejoramiento de éste Diplomado?

Si

No

Porqué

9. ¿La evaluación puede ser un mecanismo para generar cambios dentro de éste Diplomado?

Si

No

Porqué

10. Piense en un juego y de acuerdo su metodología proponga uno que pueda ser aplicado para evaluar el proceso de aprendizaje dentro de esta materia.

#### **\*SIMULADOR DE JUEGO (ver cd anexo)**

El simulador permite pasar del concepto a su materialización, el simulador del juego jugARTEYCOMUNlarte, esta pensado como una parte fundamental del desarrollo del concepto del juego.

El concepto del juego esta relacionado con la comparación del proceso con el cual se enseña y su materialización dentro de la metáfora del mismo.

Este simulador esta pensado como un desarrollo de juego, que parte desde el concepto del parqués, pues dentro de este, se simboliza el diplomado con 4 actores que son los que intervienen dentro del mismo y su finalidad es que todos utilicen el juego como excusa para intercambiar ideas.

Es por esta razón que se creo un simulador que muestra el juego de manera ágil y divertida, pues en ningún caso un juego se debe mostrar como algo aburrido.

Se utilizaron colores y formas bastante llamativas, pues estas generan impacto sobre quien lo ve motivando su uso como herramienta didáctica.

#### **\* REEL DE VIDEO (ver cd anexo)**

Este video se generó a partir de la puesta en práctica del juego y es un medio por el cual se va a motivar su uso dentro del diplomado de arte y comunicación visual.

**\*JUEGO REAL**

JugARTEYCOMUNICarte es la materialización y el contenedor del proyecto, listo para ser aplicado a los estudiantes del Diplomado de artes y comunicación visual que se desarrolla en estos momentos dentro de la universidad.