



Universidad  
Nacional  
de Córdoba



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias

ESCUELA PARA GRADUADOS  
ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA  
PARA DESARROLLOS EDUCATIVOS

---

**TRABAJO FINAL**

Propuesta educativa multimedia para la enseñanza y el  
aprendizaje de la Gestión y Producción Escénica

Autor

Prof. Cristian E. Romano

Director

Ing. Roberto A. César Bernal

Asesora de contenidos

Prof. Patricia Cazón

---

2015

## Agradecimientos

Quisiera que estas líneas sirvieran para expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización del presente trabajo, en especial a Diana Manero, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa, como así también, al Ing. Roberto César Bernal, director de esta investigación, por la motivación y el apoyo recibido.

Especial reconocimiento merece el interés mostrado por mi trabajo y las sugerencias recibidas de la profesora y amiga Patricia Cazón, por el ánimo infundido y la confianza en mí depositada.

Un agradecimiento muy especial merece la persona que con su constante enseñanza y soporte hizo de mí el profesional que soy, mi tía Amalia Susana Romano. También por la comprensión, paciencia y el ánimo recibido de familia y amigos.

A todos ellos, muchas gracias.



## Resumen

En este trabajo se analizan las características de la implementación de la tecnología en la educación de la gestión cultural en una escuela artística de nivel medio de la provincia de Jujuy, desde las bases teóricas del paradigma educomunicativo y las posibilidades que brinda la Web, cuyas nuevas posibilidades de co-creación construyen cierta inteligencia colectiva en el ciberespacio y mediante el desarrollo de este proyecto buscamos brindar una alternativa en la enseñanza de la gestión de productos artísticos en los tiempos y contextos actuales, es decir, propiciar estrategias didácticas acordes con una época en donde los conocimientos y las formas de aprender están en continuo cambio.

## Índice

	Página
Introducción	09
Diseño Metodológico	13
Desarrollo del Diseño Metodológico	
<i>Análisis de los antecedentes existentes en la red</i>	14
Desarrollo de una propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje de la gestión del arte en la producción escénica	23
Educación y TIC. ¿Un Nuevo Paradigma?	
<i>Propuesta pedagógico-didáctica</i>	27
Diseño y Elaboración del sitio web multimedia e interactivo	30
<i>Mapa de navegación</i>	30
<i>Guión técnico</i>	32
Conclusiones	43
Bibliografía	44

## Índice de Figuras

Figura N°1. Página de inicio (Home Page) de Portal Iberoamericano de Cooperación y Gestión Cultural. (Captura 18/11/2015)

Figura N°2. Página de videoteca "CulturalBox", del Portal Iberoamericano de Cooperación y Gestión Cultural. (Captura 18/11/2015)

Figura N°3. Página "Blogosfera Cultural", del Portal Iberoamericano de Cooperación y Gestión Cultural. (Captura 18/11/2015)

Figura N°4. Página "Aula abierta", del Portal Iberoamericano de Cooperación y Gestión Cultural. (Captura 18/11/2015)

Figura N°5. Página "Aula abierta/Artículos", del Portal Iberoamericano de Cooperación y Gestión Cultural. (Captura 18/11/2015)

Figura N°6. Página de inicio (Home Page) de Ártica, Centro Cultural Online. (Captura 18/11/2015)

Figura N°7. Página "Videoteca", de Ártica, Centro Cultural Online. (Captura del 19/11/2015)

Figura N°8. Página "Descarga de biblioteca", de Ártica, Centro Cultural Online. (Captura 19/11/2015)

Figura N°8. Página "Investigación", de Ártica, Centro Cultural Online. (Captura 19/11/2015)

Figura N°9. Página "Investigación", de Ártica, Centro Cultural Online. (Captura 19/11/2015)

Figura N°10. Página de inicio (Home Page) de Trànsit Projectes. (Captura 12/11/2015)

Figura N°11. Página de inicio (Home Page) de Alternativa Teatral. (Captura 12/11/2015)

Figura N°12. Página "Alternativa Teatral TV" de Alternativa Teatral. (Captura 12/11/2015)

Figura N°13. "diseño de navegación de sitio web de gestión cultural". (Captura 12/11/2015)

Figura N°14. "diseño de la puesta en página de sitio web de gestión cultural". (Captura 12/11/2015)

Figura N°15. Página de inicio (Home Page) de Alternativa Teatral. (Captura 15/01/2014)

Figura N°16. Página "Plan de trabajo MCPG2014" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°17. Página "Textos de trabajo, Descarga de Documentos" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°18. Página "Textos de consulta" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°19. Página "InspiraLinks" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°20. Página "Vídeos vistos en clase" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°21. Página "Proyectos y guías de trabajos prácticos" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°22. Página "Proyecto Registros de Gestión" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°23. Página "Proyecto Libro de puesta Virtual" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°24. Página "Libro de visitas" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)

Figura N°25. Página "Grupo de Facebook" de sitio web de gestión cultural. (Captura 12/11/2015)

Figura N°26. Página "Bitácora de Proyecto" de sitio web de gestión cultural. (Captura 15/01/2014)





## Introducción

Las sociedades del mundo se encuentran frente a una realidad tecnológica que demanda nuevos modos de pensar y nuevas formas de aprender, como así también de *ser y estar* en este mundo en el marco de la comprensión de un nuevo lenguaje y una convivencia transmediática. Es por ello que los educadores deben tener presentes las posibilidades de innovación que ofrecen los nuevos medios y canales de la comunicación, para adecuar los sistemas educativos a los retos de una sociedad digitalmente conectada. Esas herramientas tecnológicas presuponen un nuevo rol para los docentes y los estudiantes, establecidos en la certeza de que el aprendizaje debe basarse en el favorecimiento del sentido crítico y el desarrollo de estrategias de apropiación y resignificación de los saberes mediante el uso de nuevos sistemas mediados por tecnología, conformando nuevos lenguajes; como sostiene Michael Cole (1993) "*... los artefactos culturales son materiales y simbólicos; regulan la interacción con el ambiente y con uno mismo. En este sentido son, en términos generales, 'herramientas', y la herramienta principal es el lenguaje*".

Por esta razón Internet se convierte cada vez más en el nuevo lenguaje de alfabetización, obligando -por decirlo de alguna manera- a la sociedad a ser parte del inexorable avance de una cultura hiperconectada y por supuesto, su implementación en el ámbito educativo exige comenzar a entender que el proceso de enseñanza y aprendizaje necesita ser revisado y reconstruido a la luz de los nuevos modos culturales. En este sentido, el uso de estas tecnologías y la virtualidad deben ser entendidas tanto como recursos para la enseñanza; como medios para el aprendizaje; como medios de comunicación, expresión y como objeto de aprendizaje y reflexión. Son por lo tanto el resultado de una actividad *autoestructurante*, propia del sujeto que es determinado por las interacciones sociales y la importancia de adquirir competencias digitales, como menciona Meritxell Viñas (2014), "*La educación formal no puede ya basarse en la simple memorización y reproducción de una información concreta, que se encuentra en un libro de texto. El estudiante está acostumbrado a la disponibilidad de nuevas tecnologías que utiliza a diario para el ocio y para satisfacer sus propios intereses de aprendizaje, aunque en general se*

*pierde con el mar de información que existe en Internet y en discernir sobre la fiabilidad de la misma*".

Debido a los cambios en la forma de relacionarse y comunicarse de la sociedad actual se puede aseverar que los antiguos paradigmas de enseñanza hoy no son tan válidos, los estudiantes reciben mucha más información de ámbitos distintos a la escuela. Otra forma de comprender esta relación entre las tecnologías de la comunicación y de la información con la educación, sería pensarla como educación para la comunicación y la información con soportes tecnológicos. Desde esta perspectiva, adquiere relevancia el entorno digital como espacio de interacción social y construcción colectiva. En este entorno los sujetos son constructores, actores, prosumidores<sup>1</sup> y no sólo navegantes, observadores o lectores pasivos de lo que otros producen, por lo tanto, en un entorno digital es posible conocer, ya que es posible interactuar y la relación con los objetos de conocimiento se mediatiza, puesto que éstos se pueden ser presentados a los sujetos del aprendizaje por diversos lenguajes de representación. En los entornos digitales, los navegantes deben desarrollar competencias mediacionales, que Chan Nuñez (2005) define como *"la capacidad para realizar operaciones de carácter comunicativo, articuladoras entre procesos de diferente naturaleza"*, para relacionarse con esos entornos y construir conocimientos. La virtualidad y sus posibilidades, brindan nuevas herramientas tecnológicas los procesos cotidianos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, los recursos infovirtuales en la esfera educativa no sólo permiten que los estudiantes puedan aprender, sino que al mismo tiempo, consigan ampliar las estrategias para ese aprendizaje. Como dice Claxton (2001), *"la tecnología implica un plus en el aprendizaje"*, por ello la iniciativa educativa se inclina hacia la reformulación de las condiciones y el contexto en que se genera el aprendizaje, precisamente para allanar el camino del estudiante, incorporando los contenidos que curricularmente se precisa aprender, pero también añadiendo otros para favorecer la creatividad, la reflexión, el pensamiento multimedial y la generación de conocimiento nuevo, *"...en el aprendizaje abierto, independientemente de la distancia o de si la enseñanza es presencial, la toma de decisiones sobre el aprendizaje la toma el estudiante o los*

---

<sup>1</sup> La palabra prosumidor o *prosumer*, es un acrónimo, cuyo significado está formado por la fusión original de las palabras en inglés *producer* (productor) y *consumer* (consumidor). Igualmente, se le asocia a la fusión de las palabras en inglés *professional* (profesional) y *consumer* (consumidor). Es un término utilizado en ámbitos muy diferentes, desde la agricultura a la informática, la industria o el mundo de la afición. La fórmula Etimológica es: PROductor + conSUMIDOR = PROSUMIDOR = PROfesional + consumidor.

*estudiantes mismos. Estas decisiones afectan a todos los aspectos del aprendizaje".*  
(Lewis y Spencer, 1986)

La propuesta del desarrollo web surge luego de analizar la práctica de enseñanza y de aprendizaje del espacio curricular de Mercado Cultural, Planificación y Gestión<sup>2</sup>, ubicado en el 6º año del segundo ciclo, último año de la carrera de Bailarín Profesional. Dicha iniciativa en la práctica docente del mencionado espacio curricular, se ve manifestada en la necesidad de actualizar las metodologías aplicadas en los procesos educativos, ya que las clases desde sus inicios, se impartían de forma estrictamente teórica y bajo un paradigma conductista. Buscando superar la calidad de la práctica docente con el objetivo claro de brindar al estudiante un cursado teniendo presente los contextos y realidades socioculturales de la gestión artística local. El desarrollo web pretende la mediación de contenidos multimediales, hiperconectividad, el trabajo en red y la creación colectiva de saberes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, posicionados dentro de un entorno endógeno, donde los estudiantes son parte activa de su propio aprendizaje.

Siguiendo estos preceptos y ante la aparente ausencia de una plataforma web o aplicación de formación en la gestión de las artes escénicas y la considerable cantidad de material bibliográfico y audiovisual desordenado encontrado en la red, surge la motivación de trabajar en la construcción y desarrollo de una propuesta pedagógica situacional mediada por TIC que genere un entorno digital asincrónico que facilite el conocimiento, la distribución de material de estudio y una alfabetización mediática en articulación con los diferentes lenguajes involucrados en los procesos de creación artística, específicamente enfocados en el ámbito de la danza. Un sitio web que acompañe el cursado presencial, como sí también, motive la enseñanza y el aprendizaje de la gestión y producción escénica mediante el uso de las herramientas técnicas y de diseño que proporciona el sitio [Wix.com](https://www.wix.com), serán generados nuevos contenidos bibliográficos y audiovisuales con el propósito de cumplir con los objetivos propuestos en la creación de esta herramienta tecnológica que aspire al logro de un aprendizaje útil y significativo, mediado por contenidos

---

<sup>2</sup> Espacio curricular ubicado en el último año del segundo ciclo del Trayecto Artístico Profesional; oferta educativa perteneciente a la Escuela Superior de Danza Norma Fontenla de la provincia de Jujuy. Las áreas y módulos que compone la estructura curricular de la presente oferta académica de

transmedia, de conectividad y trabajo colaborativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las técnicas de gestión y producción escénica.

---

Trayecto Artístico Profesional, se organizan en un Nivel Básico, conformado por dos ciclos, articulados y bien diferenciados, estos son: el Primer Ciclo y el Segundo Ciclo del T.A.P.

## Diseño Metodológico

Para la realización de este trabajo se llevaron a cabo las siguientes etapas:

- 1- Análisis de los antecedentes existentes en la red, relacionados al uso o existencia de sitios web para la enseñanza y el aprendizaje de la gestión de los procesos creativos en las artes escénicas. Relevamiento y análisis de la información filtrada.
  
- 2- Desarrollo de una propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje de la gestión del arte en la producción escénica. Esta iniciativa educativa se inclina hacia la reformulación de las condiciones y el contexto en que se genera el aprendizaje de la gestión de las artes escénicas, que históricamente, en esta institución, se impartieron exclusivamente de forma teórica, ergo los cambios propuestos se proponen precisamente para allanar el camino del estudiante, incorporando los contenidos que curricularmente es indispensable conocer, pero también añadiendo otros para favorecer la creatividad, la reflexión, el pensamiento crítico y la generación de conocimiento nuevo. Por lo expuesto y para buscar en los estudiantes un aprendizaje significativo se diseña una serie de líneas de acción implementadas dentro del diseño curricular, que mediadas por TIC, conformarán actividades para construir el conocimiento en el sujeto de aprendizaje mediante el uso de un entorno digital.
  
- 3- Diseño y elaboración de un sitio web multimedia e interactivo con las herramientas de diseño que brinda la plataforma de Wix y generando los andamiajes teóricos que permitan a los estudiantes construir sus propios procedimientos para resolver las actividades, modificando y reconfigurando sus ideas para un aprendizaje desde una perspectiva endógena.

## Desarrollo del Diseño Metodológico

### *Relevamiento y análisis de los antecedentes existentes en la red*

Los resultados de la búsqueda de antecedentes existentes en Internet han sido cuantiosos, sin embargo ninguno lo suficientemente específico para comparar con la iniciativa académica de este proyecto, la cual visiona un amalgama de contenidos, dirigidos hacia un público y consumidor específico, como lo son los estudiantes de la Tecnicatura en Danza Clásica y Danza Contemporánea. Por lo tanto, se filtraron los sitios que por sus características de contenidos y recursos multimedia, pudieran ser utilizados como sustento para la construcción de la propia propuesta educativa multimedia para la enseñanza y el aprendizaje de la gestión y producción escénica.

Los sitios filtrados son los siguientes:

<http://www.gestioncultural.org> (Fig.1)

El Portal Iberoamericano de Cooperación y Gestión Cultural es una plataforma online al servicio de los profesionales de la cultura que recopila y facilita el acceso gratuito a recursos digitales relacionados con la gestión y las políticas culturales.

The screenshot shows the website interface for the Portal Iberoamericano de Gestión Cultural. The header includes the logo and navigation links. The main content area is organized into three columns. The left column is a navigation menu with categories like 'PRESENTACION', 'ACTUALIDAD', 'AULA ABIERTA', and 'ÁREA PROFESIONAL'. The middle column is titled 'AGENDA' and lists events such as 'Fun & Serious Game Festival' (Nov 26 - Dec 1, Bilbao) and '7 Edición FICOD 2015' (Dec 1-3, Madrid). The right column contains a 'Suscríbete' section, a 'Másters y Postgrados en Gestión Cultural' advertisement, and a 'Nueva publicación' section featuring 'Festivales de música(s) un mundo en cambio'.

Figura 1

Es un portal muy completo y actualizado en el estudio de la gestión cultural, dentro de su menú se encuentran recursos muy útiles para los formadores, destacándose la sección de *aula abierta*, donde ofrecen diferentes y variados cursos referidos al quehacer cultural. Navegando entre sus secciones, se destaca la *Videoteca culturalBox*, siendo este apartado un importante recurso para el proyecto, puesto que es una videoteca virtual especializada en la reflexión sobre gestión y políticas culturales. (Fig.2)

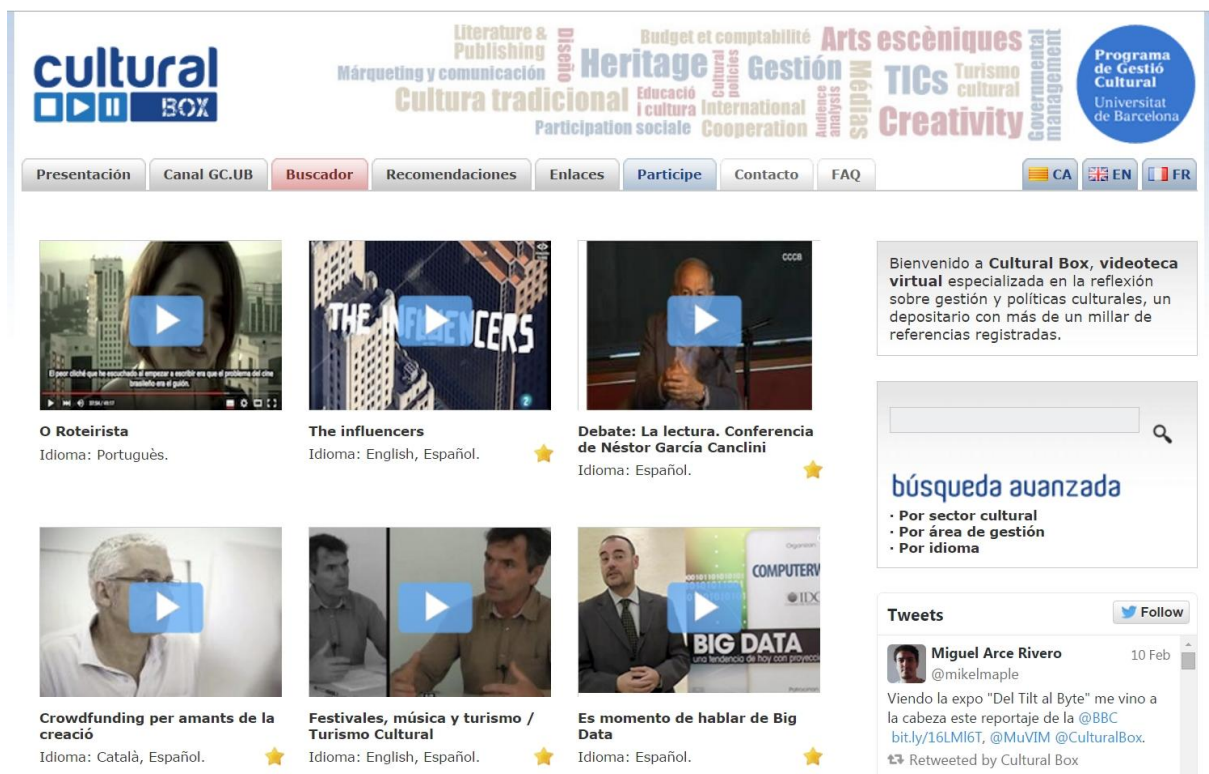


Figura 2

Otra de las secciones que resulta importante por su contenido y utilidad pedagógica es *Blogosfera Cultural*, que recopila y presenta los blogs creados por una dinámica comunidad de profesionales de la gestión y las políticas culturales de Iberoamérica. Cuenta con un buscador especializado que permite encontrar rápidamente los blogs y los posts más relevantes en función de los intereses de cada usuario. Asimismo, incluye un blog propio donde reconocidos expertos valoran periódicamente el debate sobre las principales áreas de la gestión cultural. (Fig.3)



Figura 3

Es importante el conocimiento y análisis de buenas prácticas de gestión cultural que faciliten los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el aula, por ello, la sección de *Buenas Prácticas* dentro del menú *Aula Abierta* resulta de mucha relevancia pedagógica ya que su objetivo es fomentar el intercambio de información sobre proyectos realizados exitosamente.

Otras secciones destacadas son: *artículos*, *Bibliografía* y *Publicaciones Online*, donde se encuentran muchos y variados materiales bibliográficos donde destacados y expertos profesionales de la gestión cultural ofrecen la lectura de sus trabajos, un espacio destinado a promover y estimular el debate sobre los temas de actualidad dentro del ámbito cultural. Sin embargo, no hay material específico en el ámbito de las artes escénicas, lo que deja un hueco en la propuesta, ya que no puede concebirse una creación artística sin un replanteamiento en profundidad de las estrategias de producción, promoción y distribución de los productos culturales, ergo, las artes escénicas son parte fundamental de la memoria histórica de un país, donde cada actor cultural debe ocupar y desarrollar su rol. (Fig.4 y 5)



**PRESENTACIÓN**

- EL PORTAL
- QUIÉNES SOMOS
- OTRAS PLATAFORMAS

**ACTUALIDAD**

- AGENDA
- NOTICIAS
- CONVOCATORIAS

**AULA ABIERTA**

- OFERTA FORMATIVA
- VIDEOTECA: CulturalBox
- BLOGS: Blogosfera Cultural
- ENTREVISTAS
- BUENAS PRÁCTICAS
- ARTÍCULOS
- BIBLIOGRAFÍA
- PUBLICACIONES ON LINE

**ÁREA PROFESIONAL**

- ASOCIACIONES GC
- PROFESIONALES
- ORGANISMOS GUBERNAMENTALES
- COOPERACIÓN CULTURAL
- DOCUMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN
- RECURSOS CULTURALES

**NEWSLETTER**

Suscribirse Ver anteriores

**AULA ABIERTA > BUENAS PRÁCTICAS**

El objetivo de esta sección es fomentar el intercambio de información sobre proyectos realizados exitosamente como resultado de la puesta en marcha de buenas prácticas de gestión cultural desarrolladas en Iberoamérica.

**Le invitamos a que participe compartiendo su experiencia**

**BÚSQUEDA EN ARCHIVO**

Nombre:

Sector:

Finalidad:

Entidad promotora:

Agrup. países:

País:

**Buscar**



**RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA: 46**

[Ver todos los proyectos »](#)

**Proyecto de recuperación social del Conjunto Patrimonial del Castell de Castalla**

El Servei Municipal de Patrimoni Cultural de Castalla es la unidad responsable de gestionar el patrimonio cultural local, mediante la implementación de un modelo basado en la investigación, conserv...

Figura 4

**PRESENTACIÓN**

- EL PORTAL
- QUIÉNES SOMOS
- OTRAS PLATAFORMAS

**ACTUALIDAD**

- AGENDA
- NOTICIAS
- CONVOCATORIAS

**AULA ABIERTA**

- OFERTA FORMATIVA
- VIDEOTECA: CulturalBox
- BLOGS: Blogosfera Cultural
- ENTREVISTAS
- BUENAS PRÁCTICAS
- ARTÍCULOS
- BIBLIOGRAFÍA
- PUBLICACIONES ON LINE

**ÁREA PROFESIONAL**

- ASOCIACIONES GC
- PROFESIONALES
- ORGANISMOS GUBERNAMENTALES
- COOPERACIÓN CULTURAL
- DOCUMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN
- RECURSOS CULTURALES

**NEWSLETTER**

Suscribirse Ver anteriores

**AULA ABIERTA > ARTÍCULOS**

Colaboraciones en forma de artículo recibidos por parte de profesionales y expertos de la gestión cultural. Este espacio está destinado a promover la reflexión, la discusión y el intercambio de experiencias e ideas, así como estimular el debate sobre temas de actualidad dentro del ámbito cultural.

[Enviar colaboración](#)

- ÁMBITO EMPRESARIAL PRIVADO
- ARQUEOTURISMO
- ARTE PÚBLICO
- CULTURA DIGITAL
- CULTURA Y CIUDAD
- DERECHOS DE AUTOR Y DE ACCESO A LA CULTURA
- FINANCIACIÓN - MECENAZGO
- FORMACIÓN EN GESTIÓN CULTURAL
- GESTIÓN DE MUSEOS
- GESTIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL
- INDICADORES Y ESTADÍSTICAS CULTURALES
- INDUSTRIAS CULTURALES
- INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL
- MACROEVENTOS CULTURALES
- MARKETING CULTURAL
- MERCADO DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

Figura 5

<http://www.articaonline.com/>

Ártica es un centro cultural online que se destaca por los servicios de formación, consultoría e investigación para la implementación de proyectos artístico-culturales en Internet. Ártica centrada en el uso intensivo de los nuevos medios de comunicación social que ofrece la Web para el desarrollo de actividades artístico-culturales. (Fig.6)



Figura 6

Este sitio brinda recursos audiovisuales, diálogo libre, lecturas interesantes y ejemplos prácticos de trabajo colaborativo. Destaca en este sitio su sección de *Videoteca* donde se pueden encontrar entrevistas, videoconferencias, clases, entre otros aspectos del arte y la cultura, un recurso valioso para el proyecto. Como así también la *Biblioteca Virtual*, apartado donde se encuentra numerosa documentación referida al quehacer cultural/digital, es importante mencionar que se encuentran bajo una licencia libre por lo que es posible la descarga y uso, siendo esta característica una de las razones por las que este sitio ha sido seleccionado, teniendo en cuenta que es un centro cultural, sus actividades e información mayormente se ciñen a la consultoría de proyectos y el dictado de cursos. (Fig.7)

Este sitio web, al igual que los otros analizados, serán conectados al proyecto mediante enlaces y subrayadas como recursos útiles para la propuesta pedagógica mediada por Tecnologías incentivando a los estudiantes al uso rutinario de este tipo

de entornos digitales, lo que expande la comunicación transmedia y propician los diálogos propios de un mundo globalmente conectado. (Fig.8 y 9)



Figura 7



Figura 8



Figura 7

<http://visual.transit.es/>

Es un canal audiovisual español con cápsulas de video cuyos contenidos se enfocan en el quehacer cultural y a proyectos para facilitar el acceso al capital cultural. Es una excelente fuente de recursos audiovisuales, investigación y de conocimiento.

The screenshot shows the website interface for <http://visual.transit.es/>. The header features the URL and the text "el canal audiovisual de Trànsit Projectes" next to a logo of concentric circles. Below the header is a navigation bar with links for Home, Trànsit Projectes, Blog [Trànsit Projectes], and NARRAR/COMUNICAR/EMOCIONAR. The main content area displays a grid of video capsules, each with a thumbnail and a title. The capsules include:

- "trabajamos para fomentar el acceso al capital cultural" @transitcultura
- #camaleones
- LAS FORMAS DEL CAMUFLAJE: nuevos retos para nuevos proyectos
- Música para camaleones El Black Album de la sostenibilidad cultural
- RELLEU DE VIVÈNCIES...
- i+d en cultura...
- @transitcultura...
- #camaleones...
- NUEVOS RETOS/NUEVOS PR...
- RELLEU de Vivències: ...
- Access to Rights and civil dialogue for all a collage of images
- Redesarte paz
- HISTORIAS VERDADERAS DEL GOBIERNO

On the right side, there is a "Categorías" section with a list of tags and their counts:

- Cápsulas de conocimiento digital (22)
- Comunidad (12)
- Cultura (22)
- Emprendeduría cultural (7)
- Producciones (27)
- Registro (43)

Below the categories, there is a list of tags: 736ideas, agentes culturales, alicante, animación, aprendizaje, arte, audiovisual, barcelona, camon, canalart, cartajoven, CCCBLab, comunidad, conferencia, creafuturoE01, creafuturoE02, creative commons, cultura, danza, digital, diy, editorial, el4ei, entrevista, española, europa, facevalue, género, i+d, idlab, intergeneracional, juventud, latinoamérica, lego, liminalGR, literatura, política, programación, proyecto, redeseartepaz, sevilla, taller, teatro, tics, videotwitter.

Figura 8

Estos recursos audiovisuales se conforman como nuevos modos de relación entre las experiencias de comunicación de las sociedades, es decir, hay nuevas formas de comunicarnos y ahora más que antes, no podemos pensar en la educación sin considerar la comunicación interactiva y sin descubrirnos como productores en el proceso educativo comunicativo. (Fig.10)

A la luz de ello y en función de este nuevo enfoque, es fundamental proponer modelos educativos basados en la colaboración y participación activa, "los niños y jóvenes necesitan jugar, interactuar, participar en la sociedad actual y en su propio aprendizaje y debemos utilizar instrumentos a nuestro alcance para que lo hagan".  
M. Kaplún (1998).

Por último:

<http://www.alternivateatral.com/propuesta.asp>

Figura 9

Es un espacio autónomo e independiente que aporta herramientas para la realidad del teatro Argentino, promover el servicio y la difusión del Teatro Independiente.

Este sitio es una plataforma principalmente de difusión e información de producciones teatrales porteñas, en ella encontramos dos ejes temáticos bien diferenciados. Por un lado nos ofrece la sección *Cartelera*, desde donde se despliegan otros ítems: *espectáculos*; *entradas*; *eventos*; *cursos*; *talleres*; *castings* y *convocatorias*, (todos estos aspectos son de poca utilidad pedagógica para el proyecto, ya que toda

la información está centralizada) *espacios teatrales; enlaces* a otros sitios y *novedades editoriales y financiación de proyectos*. Nos detenemos en esta sección por considerarla interesante a nivel pedagógico, ya que contaría con ejemplos de financiación de un proyecto artístico-cultural, pero no se encuentra disponible. (Fig.11)

Por otro lado, el apartado de *Opinión y debate*, es el que proporciona material de trabajo, reflexión y aprendizaje, ya que cuenta con una sección de videos que se denomina: *Alternativa Teatral tv*, y es un micrositio que contiene una considerable cantidad de material audiovisual referido al quehacer teatral y cultural. Esta sección aporta, al igual que los otros sitios seleccionados, una importante base de posibles recursos teórico-prácticos para el proyecto en desarrollo. La sección de *foros de opinión*, será de gran utilidad al proporcionar la opinión del público, de los medios y críticas propias de *alternativa teatral*, siendo estos aspectos los más útiles para los procesos de aprendizaje de la producción escénica y sus diferentes procesos creativos, técnicos, artísticos y administrativos haciendo foco en conocer a los diferentes destinatarios de un proyecto artístico cultural. (Fig.12)

De esta manera concluye en análisis de los sitios web filtrados, ellos serán de vital importancia en la búsqueda de una convergencia mediática; en palabras de Alejandro Piscitelli (2008), "*comenzar a diseñar a la gente para que haga navegación transmedia para que pueda ser competente en la producción y el consumo de distintos medios*".

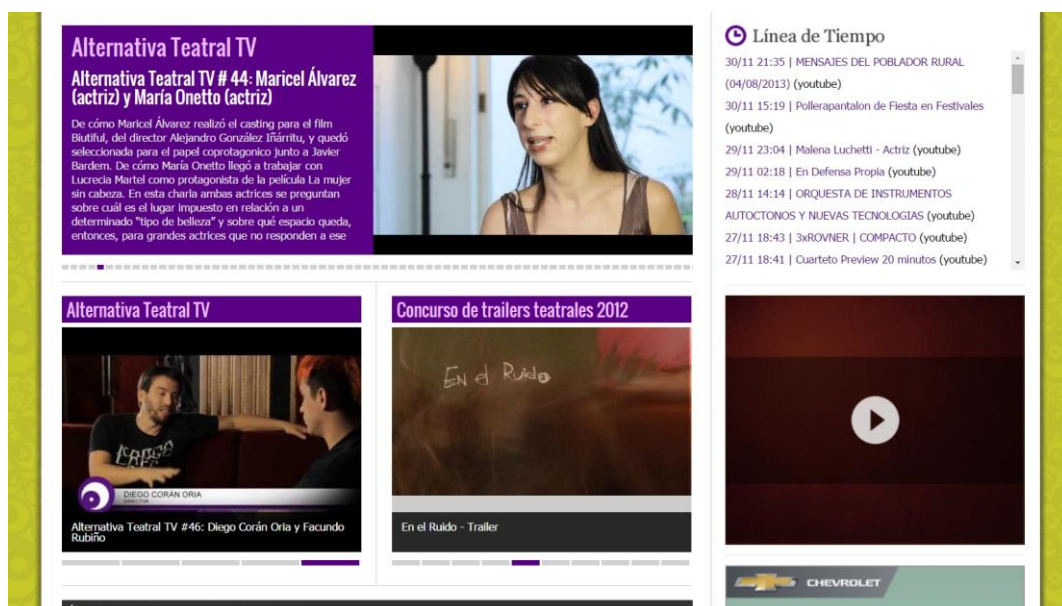


Figura 10

## Desarrollo de una propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje de la gestión del arte y la producción escénica

Los resultados de la búsqueda abre la discusión hacia la competencia mediacional de los sitios y recursos encontrados para aplicarlos de forma efectiva en la construcción de un dispositivo educativo mediado por TIC. Lo que conduce a reflexionar sobre el sujeto del aprendizaje en las condiciones y el contexto en que se genera la enseñanza.

En referencia a la construcción del sujeto en un contexto virtual, el objeto tecnológico que se produce con la intervención de las nuevas tecnologías no es neutro desde el punto de vista del aprendizaje y tienen propiedades educativas relacionadas con aprendizajes autónomos y colaborativos, con propiedades cognitivas que propician operaciones tales como conceptualización, interpretación, transferencia, creatividad, solución de problemas y toma de decisiones. El docente asume un nuevo rol, siendo el facilitador, orientador, asesor y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje, apoyado en las nuevas tecnologías las cuales a su vez favorecen esta nueva tarea que le toca asumir, la mayor comunicación con independencia de tiempo y espacio entre estudiantes y docentes, favorecido al aprovechar el uso de aulas virtuales, el correo electrónico, el chat, los foros y las redes sociales, que facilitan un seguimiento y una retroalimentación permanente. Internet como fuente de información y recursos (imágenes, videos, blog, textos, sitios web, software libre, entre muchos otros) posibilitan la creación de nuevas actividades, tal vez más coherentes y contextualizadas para los estudiantes, quienes se sienten beneficiados por ser nativos digitales. Esta competencia cumple una función de enlace entre Realidad – Virtualidad, Objeto real – Objeto mediático, Significación personal – Significación colectiva, Significación esperada – Significación resultante, Objetos reales naturales y sociales – Objetos reales digitales. Para Chan Nuñez (2005), la capacidad de **representar, interpretar y significar** son competencias mediacionales desarrollables, es decir no son innatas.

Las aulas como espacios educativos convencionales han sufrido pocas variaciones en los últimos siglos en cuanto a su estructura y funcionalidad. El

profesor no tenía necesidad de involucrarse en el diseño del espacio educativo. Sin embargo se ha reconocido que la vivencia de los estudiantes en el entorno digital supone un modo distinto de pensar la función del espacio para aprender y de las actividades para acceder y aprehender la información brindada, así como para desarrollar competencias profesionales.

Entonces se puede decir que el diseño del espacio –ambientes de aprendizaje– supone la anticipación de las experiencias de los estudiantes y reconocimiento de las dinámicas que pueden generarse en el entorno digital. Estas dinámicas son interacciones humanas, y también interacciones con objetos de conocimiento. Cuando el profesor incorpora elementos que permiten el desarrollo de los estudiantes en proyectos elegidos por su propia voluntad y que a la vez son de interés para otros estudiantes, estamos hablando de ambientes de aprendizaje enriquecidos que muy probablemente serán provechosos para avanzar en el dominio de determinados contenidos. Sin embargo, el solo aprendizaje de contenidos curriculares muy probablemente será una limitante en el proceso de crecimiento intelectual del estudiante, si no se incorporan otro tipo de habilidades. Como la formación en técnicas de estudio, estrategias de aprendizaje y aprender a pensar críticamente -desde una perspectiva del aprendizaje a lo largo de la vida- no solamente es un complemento necesario para la formación integral del estudiante, sino que resulta determinante para avanzar hacia niveles superiores de conocimiento.

Lo virtual añade al sujeto una noción multidimensional del lenguaje. Este lenguaje se vuelve alternativo a los modos convencionales, permitiendo mezclar las estructuras sólidas del conocimiento con los ambientes flexibles derivados de las tecnologías, Mungaray Lagarda (2005) sugiere:

- *Un sistema donde el sujeto conforma su mundo simbólico para conocer y operar en el ciberespacio.*
- *Un sistema de registro de las representaciones simbólicas que se manifiestan en los medios y en su hiperlenguaje.*
- *La conformación de un instrumento de conocimiento potente, al alcance de las comunidades y de los sistemas sociales, que en lo virtual recrean*



*infinitamente el concepto de representación, a partir de la información disponible en los medios.*

Los referentes hipertextuales conducen a la construcción del conocimiento. Frente a la excesiva cantidad de información en el entorno virtual, el sujeto virtual debe ser capaz de dirigir sus ámbitos de búsqueda en términos de posibilidades, ya sea de la información que es requerida bajo una organización previa y armando la información casual como fruto del encuentro exploratorio en los límites de las acepciones asociadas a los intereses de investigación.

Según Adriana Gewerc (2000), es necesario aprender primero acerca del recuso para utilizarlo luego de manera adecuada, planificando el proceso de búsqueda y analizando los resultados. Este análisis debe ser realizado fundamentalmente a partir del desarrollo de la capacidad crítica para la lectura, evaluación y cuestionamiento de la información, lo que llama Burbules y Callister (2001), **la hiperlectura**.

El hipertexto ofrece posibilidades de continuo aprendizaje ya que en la actualidad es Internet el medio más empleado para acceder a la información. Por ello se están generando sujetos virtuales que crean, investigan, conocen, cooperan y construyen conceptos e interpretaciones en una red "global". El hipertexto permite al usuario a través de la navegación acceder al material que desea, pero también le posibilita explorar más allá a partir de los hipervínculos presentes en el texto central, haciendo un recorrido interactivo en su lectura. Es de suma importancia la curiosidad del navegante, para investigar qué más puede hallar. De esta manera ya se ponen en juego habilidades que tienen que ver con la búsqueda, selección de la información, verificación de las fuentes y finalmente la determinación del fin o continuación de la búsqueda de información.

El sujeto virtual obtiene su conocimiento de las informaciones creadas y expresadas por otras personas y asimismo tiene la capacidad de reelaborarlas o crear otras, ya que las TICs le permiten elaborar un contenido multimedia en las que se enlazan videos, fotos y audio y colgarlo en redes sociales para compartirlo. En suma, el sujeto virtual edifica su conocimiento mediante la permanente interacción con las herramientas 2.0 y otros sujetos virtuales que encuentra en Internet: de esta forma ya está poniendo en práctica la capacidad de analizar estrategias de búsqueda, a

distinguir y seleccionar la información precisa de acuerdo a sus necesidades en la sobreabundancia de información que existe en la Web. Podrá además, evaluar los sitios visitados en función de la autores, de las fuentes y la pertinencia y actualidad del contenido y una vez que sea asimilada como conocimiento podrá elaborar otros enunciados referentes a lo obtenido sin tener que "*copiar y pegar*".

La hipertextualidad, según Orihuela (2003), es una de las condiciones necesarias de la interactividad: un texto con bifurcaciones exige que el usuario tome decisiones para que la narrativa y, eventualmente, el sentido, comparezcan en un enunciado digital.

Por todo lo expuesto, se identifican cinco puntos que describen cómo el sujeto de aprendizaje construye el conocimiento en el entorno virtual:

- 1.** Interactúa con lo virtual, con los contenidos y los sujetos virtuales utilizando las herramientas de la web y lo considera su realidad y tiene la posibilidad de transformarla.
- 2.** Interpreta las distintas representaciones virtuales y se expresa utilizando esa diversidad de representaciones o lenguajes virtuales.
- 3.** Realiza "búsquedas" en el entorno virtual con un criterio de discriminación y con estrategias de búsquedas. En la "búsqueda" investiga, curioso, se interroga, explora, direcciona y redirecciona la búsqueda, verifica las fuentes.
- 4.** Organiza y articula la información dinámica y volátil del ciberespacio y de los hipertextos. Utiliza los hipervínculos y navega. Hace un recorrido transmediático de su lectura.
- 5.** Genera y customiza su propio contenido a partir de la reelaboración de las informaciones expresadas y creadas por otros sujetos y de la propia autoría, donde despliega su significado, utilizando recursos multimedia, insertando imágenes, audios, enlazando videos, entre otros elementos transmedia.

## Educación y TIC. ¿Un Nuevo Paradigma?

La tecnología se ha transformado en una necesidad fundamental del desarrollo integral del hombre moderno, es parte inherente de su entorno, de su vida cotidiana, todo lo que rodea a las sociedades de hoy es tecnológico, por lo cual la enseñanza con tecnología en la escuela es fundamental, pero no solo basándonos en el artefacto como tal, en cómo funciona o las partes que tiene, sino como aporta a la sociedad y cómo desde la escuela se puede encaminar este saber, para que el estudiante haga un buen uso del equipo. Es decir, casi todas las actividades humanas se relacionan de algún modo con las Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TIC). Sin embargo, y continuando el planteo de enseñar con tecnología, conocemos sobre la resistencia de una gran parte de docentes que desfavorecen, de alguna forma, el valor de la tecnología como recurso y herramienta para potenciar los logros en el aprendizaje. Las tecnologías no producen por sí mismas los cambios pedagógicos, pero pueden potenciarlos si se parte del análisis de los problemas y/o dificultades educativas, sus causas y se dedica tiempo para el análisis en la didáctica subyacente en las aplicaciones educativas informáticas.

Por lo dicho las tecnologías en el ámbito educativo no son meramente un asunto de equipo y conexiones, sino una aportación que debe ir acompañada de una política institucional y un proyecto pedagógico, que incluya formación docente y una continua evaluación. Estos resultados llevados al análisis de los contenidos requeridos desde la planificación de cátedra en torno a las posibilidades de construir un sitio web y la forma de adaptarlos, ampliarlos y distribuirlos en el sitio, llevan a formular **la propuesta pedagógico-didáctica**, la cual es diseñada siguiendo los tres módulos de contenidos presentes en el diseño curricular de la cátedra. Ellos son: Módulo I: La cultura; Módulo II: Políticas Culturales y Módulo III: La Gestión del Arte en la Producción Escénica, en cada uno de ellos se planificaron prácticas mediadas por TICs, las cuales son detalladas a continuación:

- A. Del **módulo I** del diseño curricular, se sugiere el tema: "**La cultura**". La propuesta consiste en trabajar en la construcción de conceptos: la Cultura como forma integral de vida; como producción de sentido y como recurso. utilizando los medios bibliográficos de la página web

creada, la navegación transmedia y los teóricos presenciales. También es posible el uso de un foro de discusión semanal utilizando la app de Google "[Web Messenger](#)", donde los estudiantes, coordinados por el docente, podrán compartir sus dudas, búsquedas, aciertos, enlaces, videos, documentos, etc. para elaborar su trabajo final, el cual consiste en la elaboración de una presentación multimedia utilizando la herramienta [padlet](#). Esta actividad es subida a la página por medio de un enlace. De esta manera interactúan con lo virtual, con los contenidos y con los sujetos virtuales utilizando las herramientas de la web2.0 promoviendo la interpretación de las distintas representaciones virtuales y expresarse utilizando una diversidad lenguajes virtuales.

- B. En el **módulo II**: el tema será "**Políticas culturales**" para trabajar en el entorno virtual, donde se propone realizar "búsquedas" referidas al tema de investigación con un criterio de discriminación de la información obtenida. Para ello, la herramienta colaborativa de Google "[Docs](#)", permite elaborar en grupos y de forma colaborativa un documento final, permitiendo al estudiante generar su propio contenido a partir de la reelaboración de las informaciones expresadas y creadas por otras personas y por sus compañeros, haciendo uso de la hipertextualidad conformando un texto dinámico, con ramificaciones e incluyendo imagenes, audios, videos, etc. exigiendo al sujeto de aprendizaje, a tomar decisiones para que la narrativa y el sentido comparezcan en un enunciado digital hipermedia. Este trabajo también será compartido con todo el curso para su estudio, mediante el uso de un grupo de *Whatsapp* de la cátedra. También sus investigaciones serán socializadas en clase mediante la preparación de un foro de discusión.
- C. Finalmente en el **módulo III**, se utilizará el tema: "**La producción Escénica**", donde la propuesta de trabajo se enfoca en la lectura y reflexión de documentos subidos al sitio web, como así también, en los recursos y resultados de la investigación de cada estudiante. Se utilizará la herramienta "[Hangouts](#)" para ofrecer clases de consulta para coordinar los procesos creativos del trabajo final, el cual puede ser

desarrollado de forma individual o grupal. La mencionada actividad consistirá en la puesta en escena de un cuadro coreográfico donde sea posible encontrar todas las etapas de la producción escénica<sup>3</sup>, también deberán gestionar los medios técnicos necesarios para la grabación en video de las producciones y subirlas a la cuenta de youtube de la cátedra. Los trabajos serán presentados en la sala Raúl Galán del Teatro Mitre de la Ciudad de San Salvador de Jujuy con la finalidad adicional de obtener fondos de financiamiento para su Proyecto Artístico Cultural, siendo este su trabajo final de egreso. Mediante estas actividades de gestión de proyectos artísticos, los estudiantes podrán proyectar su creatividad con la creación de material audiovisual y conformar de esta manera, una base de datos contextualizada de la realidad local de las prácticas en gestión y producción escénica de Jujuy, la que a su vez, se convertirá en material de trabajo para el aprendizaje de los estudiantes del año siguiente.

---

<sup>3</sup> Para generar una puesta en escena, se deben realizar actividades y acciones de muy diversa índole. No basta con encontrar un texto y aprenderse los parlamentos o diseñar una pieza coreográfica y bailarla. El montaje escénico requiere de la realización de múltiples y diversas actividades y tareas, hay que diseñar y realizar la escenografía, los vestuarios, el maquillaje, construir los personajes, buscar la música, los efectos sonoros, prensa y difusión, planta de luces y determinar la forma en que se van a iluminar las distintas situaciones, ensayar las canciones y las coreografías, entre otras.

## Diseño y Elaboración del sitio web multimedia e interactivo

URL: [http://xiandemiurgo.wix.com/sitio\\_mcp12](http://xiandemiurgo.wix.com/sitio_mcp12)

### Mapa de navegación

Lo primero que se tuvo en cuenta para el diseño web fue la planificación y arquitectura de un sistema de navegación interconectado y fluido. Esto es logrado mediante el uso de hipervínculos entre todas las secciones del sitio, generando una navegación libre y que por medio de enlaces también se puede salir del sitio hacia la Web.

Esta propuesta de navegación es representada en la siguiente [figura](#):

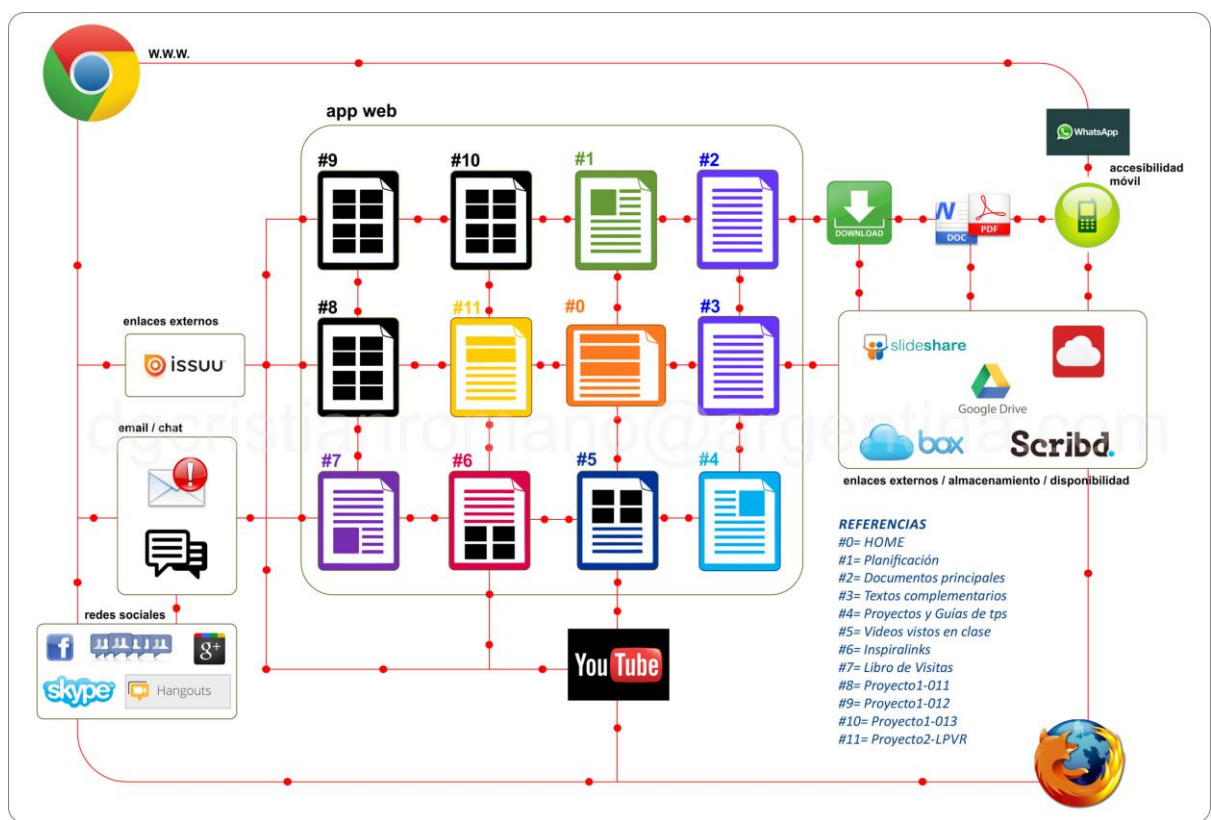


Figura 11

Todo el circuito de navegación se encuentra pensado para estar hiperconectado tanto dentro del sitio, como hacia la Red, soporta los navegadores Google y FireFox. Se incluyen herramientas transmedia como por ejemplo: *email, slideshare, megaupload, GoogleDrive, Google apps*, perfiles en *Google +, Facebook groups, issuu, Hangouts, skype, youtube* y *whatsapp*. También son incluidas herramientas de almacenaje en la nube para construir una base de datos propia y específica de la escena artístico-cultural de Jujuy. El sitio web es diseñado a partir de

los bocetos de conexión y las diferentes páginas de contenidos que conforman el website, las cuales son distribuidas en secciones entrelazadas, donde el apartado estético de la comunicación visual tiene especial atención, como así también su funcionalidad multimedia.

En la siguiente [figura](#), se representa el [layout](#) de la página de inicio o Home:

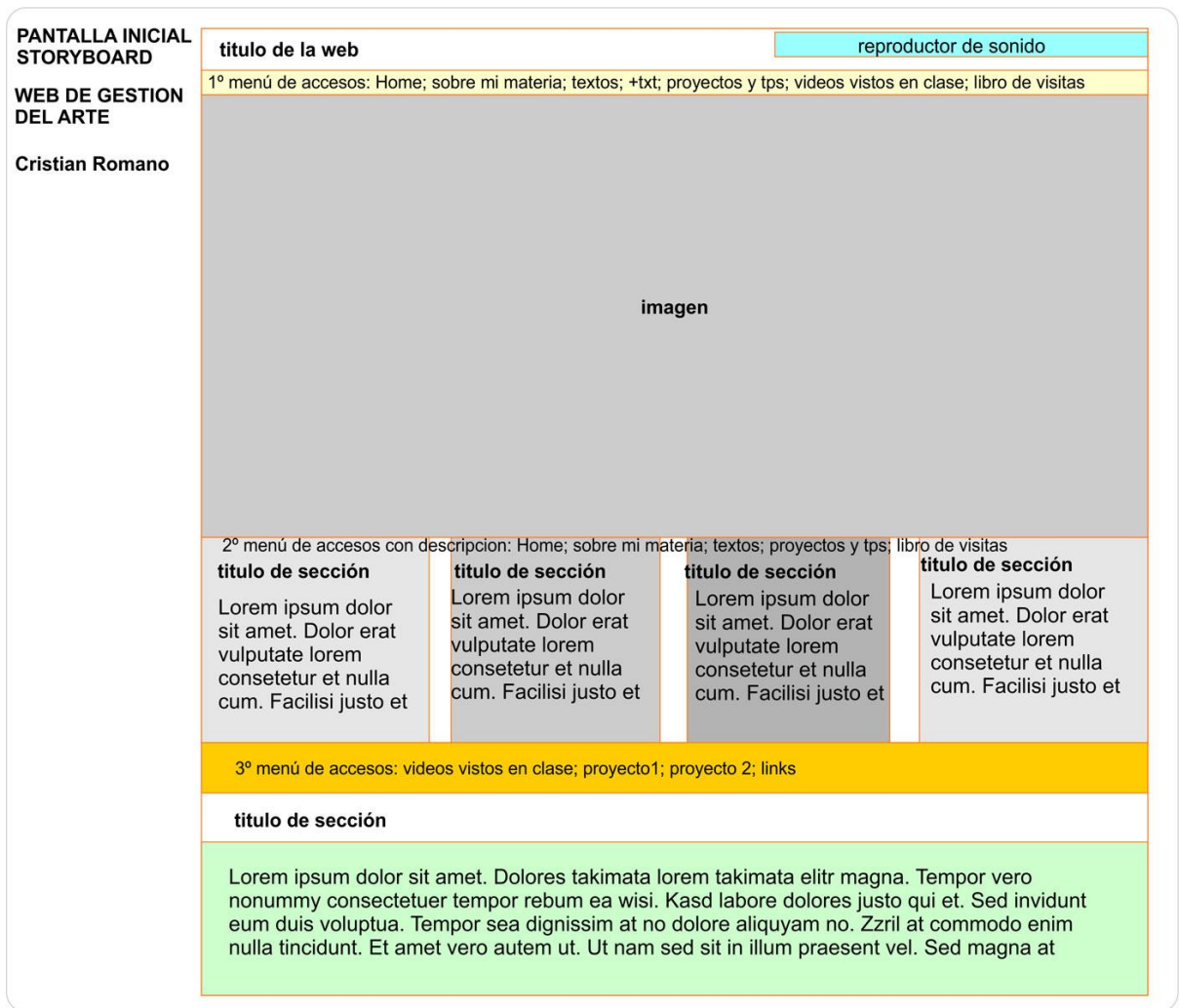


Figura 12

La propuesta de diseño consiste en un Head que contiene el título del sitio y un reproductor de audio, que hará la navegación más atractiva, contiene en su lista de reproducción material musical que incentiva y refuerza la propuesta artística del sitio.

A continuación se sitúa el primer menú de accesos a las diferentes secciones; luego se dispone en página una imagen de refuerzo semántico que acompañará la propuesta gráfica de todo el sitio generando un sistema gráfico de identificación. Seguido se encuentra un breve resumen de lo que se encuentra en cada una de las

cuatro secciones destacadas del sitio con sus respectivos enlaces. Dando lugar a continuación al tercer sector de menú de opciones de navegación, con sus respectivos enlaces.

Finalmente el footer de la página está reservado para un espacio de texto, que funciona como cartel de noticias y más abajo, los créditos.

### Guión técnico

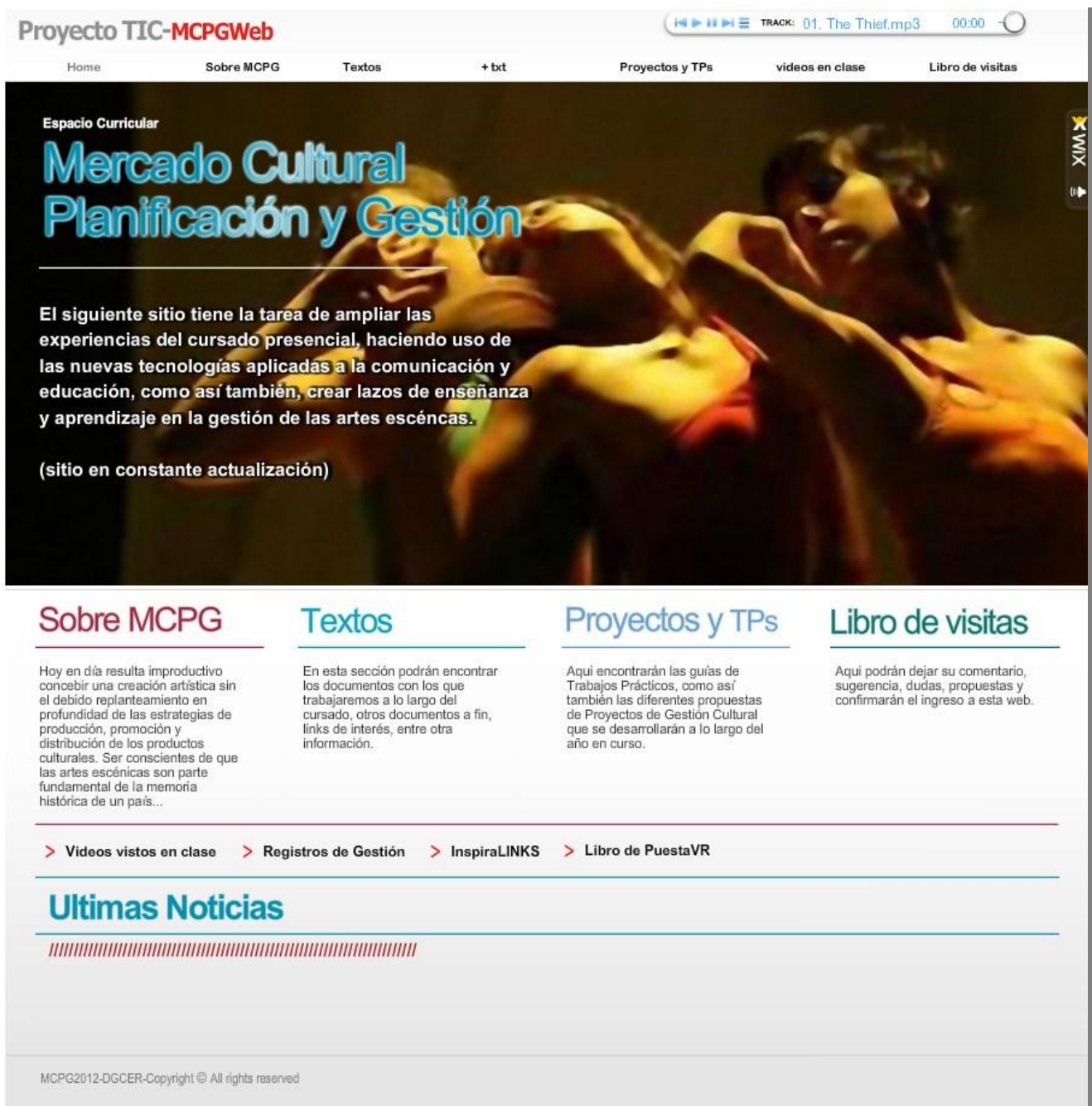


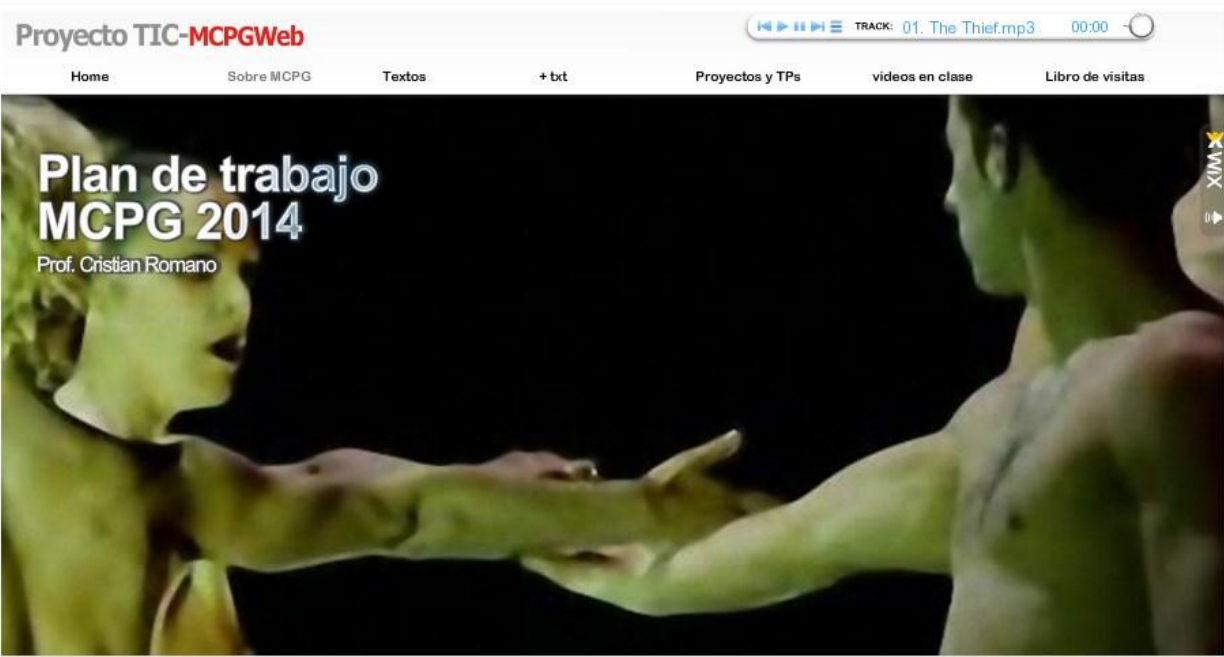
Figura 13



Las secciones creadas se detallan a continuación:

**Home:** Presentación, menú de navegación, sección de últimas noticias y notificaciones para los estudiantes. Todas las páginas siguen la grilla matriz de construcción. (fig.15)

**Sobre MCPG:** Página donde se puede consultar y descargar la planificación de cátedra vigente. Está presentado y desplegado dentro de una caja de texto interactiva, siguiendo la estructura de diseño y con las posibilidades de ir hacia donde el navegante decida utilizando el menú superior. Como en toda la navegación se encuentra el controlador de sonido que da la opción de amenizar la navegación con un *tracklist* de música para danza. (Fig.16)



The screenshot shows a web browser interface for 'Proyecto TIC-MCPGWeb'. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Sobre MCPG, Textos, + txt, Proyectos y TPs, videos en clase, and Libro de visitas. A music player is visible at the top right, showing 'TRACK: 01. The Thief.mp3' with a progress bar at 00:00. The main content area features a video player with a thumbnail image of two people in a dance pose. The video title is 'Plan de trabajo MCPG 2014' by Prof. Cristian Romano. Below the video, the text content is as follows:

**1.- PRESENTACIÓN**

Hoy en día no puede concebirse una creación artística sin un replanteamiento en profundidad de las estrategias de producción, promoción y distribución de los productos culturales. Ser conscientes de que las artes escénicas son parte fundamental de la memoria histórica de un país. Lo dicho nos llevará a ahondar en la comunicación con la gente, con los espectadores. Es necesario entonces que todos hagamos nuestro aporte: los creadores, creando los espectáculos y los gestores culturales intentando que ese producto cultural, esa creación, llegue al máximo número posible de espectadores en las mejores condiciones posibles, con un plan de desarrollo que abarque desde la formación hasta la producción, promoción, exhibición, distribución y documentación.

En el convencimiento de que se debe defender un concepto propio de Arte/Cultura que singularice a unos de otros, es preciso buscar vías para que ese concepto y esa cultura propia se conviertan en un valor añadido a la producción económica en su conjunto.

**2.- APRECIACIÓN DIAGNÓSTICA / 3.- PROPÓSITOS Y OBJETIVOS**

A medida que pasan los cursos la experiencia se renueva y cambia, se modifica y adecua a cada grupo para lograr hacer florecer el gestor que hay en cada uno de nosotros. Puesto que todos tenemos capacidad de gestión y dirección, sólo que a veces el sistema nos limita a cumplir órdenes o guías de acción. Que de hecho son necesarias, pero en el ámbito artístico no siempre esas "recetas" son suficientes, o más bien útiles. De manera que la intención de este cursado es promover la creatividad de los estudiantes, promover la cooperación y el trabajo en equipo.

**4.- ORGANIZACIÓN DEL CURSO**

La ubicación del Espacio Curricular en el Plan de Estudios: 6° año T.A.P.

Con respecto al modo de compartir el conocimiento utilizaremos la estrategia de enseñanza de forma inductiva; en donde se presentan los ejemplos y elementos para que el estudiante los integre y llegue a una conclusión final. El mismo estudiante organiza la información guiado por el docente en un ambiente de trabajo de taller. También es fundamental promover la reflexión y la toma de conciencia sobre el valor de la cultura, la identidad y el hecho artístico. Mediante trabajo de campo y producción de documentación.

MCPG2012-DGCER-Copyright © All rights reserved

Figura 14

**Textos de trabajo** y **txt+:** Secciones donde se encuentra alojada toda la bibliografía sugerida, la *documentación de lectura fundamental*, cuyos documentos están enlazados para la descarga. En página también se encuentra una serie de *otros textos*, documentos también enlazados para su lectura o descarga, al pie un enlace para ver más textos que llevará al navegante hacia una página con mucho material bibliográfico y audiovisual. (fig.17 y 18)

También en esta página es posible interactuar con la sección *inspiralinks*, que detallaremos más adelante.

**Tareas:** espacio donde el docente recuerda las tareas a desarrollar mediante el uso de un cuadro de textos. (Fig.17)

**Proyecto TIC-MCPGWeb**

Home Sobre MCPG Textos +txt Proyectos y TPs videos en clase Libro de visitas

TRACK: 01. The Thief.mp3 00:00

## Textos de trabajo

# Descarga de Docs

A lo largo del cursado se irán agregando los diferentes materiales bibliográficos para trabajar en clase. Los textos serán trabajados mediante la interpretación de su lectura y comentados en clase. Los mismos pueden ser descargados o leídos online.

En la sección Otros textos, encontraremos una selección de material bibliográfico referido a la producción y gestión de espectáculos, como así también, refuerzos teóricos de los documentos de lectura obligatoria.

La sección denominada InspiraLinks, es una serie de enlaces a videos en youtube, donde podremos encontrar la inspiración en videos referidos a las artes escénicas. Cabe aclarar que esta sección se verá incrementada año a año, gracias al aporte de las alumnas mediante la resolución del Trabajo Práctico N°3 denominado: "ARTISTAS TRABAJANDO".

### Documentos de lectura fundamental

- Resumen\_Teorico\_1-MCPG-ESCDNF.doc
- multiculturalidad e interculturalidad-Anexo-RT1
- Resumen\_Teorico\_2-MCPG-ESCDNF.doc
- Resumen\_Teorico\_3-MCPG-ESCDNF.doc
- Gestión Cultural

### Otros textos

- La planificacion estrategica.doc
- Pautas para armar un proyecto.doc
- Consecucion de fondos.doc
- La preproduccion.doc
- la financiacion.doc
- Consecución de fondos.doc
- gestioncreativadelarte.pdf
- Analisis FODA.pdf
- APUNTES SOBRE GESTION CULTURAL.doc

### InspiraLinks

White Nights - The dance

00:00 / 00:00

## Tareas

Ver + textos de consulta Ver +

MCPG2012-DGCER-Copyright © All rights reserved

Figura 15

Proyecto TIC-MCPGWeb

Home Sobre MCPG Textos + txt Proyectos y TPs videos en clase Libro de visitas

TRACK: 01. The Thief.mp3 00:00

### + txts de consulta

Todos los textos aqui propuestos pueden ser descargados e impresos o bien leídos online.

- Pasos para realizar una planificación
- Taller- pensamiento estrategico.doc
- PREGUNTAS para armar un proyecto
- guía Proyectos Culturales
- Gestor cultural-unciones-
- Conceptos y esquema basico de 1PC
- Formulación de proyectos.pdf
- La Planificación.pdf
- el anteproyecto.pdf
- PLAN PROGRAMA PROYECTO....pdf
- Metodología para el análisis FODA.pdf
- Conociendo al PÚBLICO
- Proyectos culturales-Formatos-
- historia del arte.doc
- Fundamentos de la publicidad.doc
- Financiar.doc
- marketing\_plan\_.pdf
- la iluminacin escnica.pdf
- diseño escenico e iluminacion.pdf
- APUNTES de direccion teatral.pdf
- Patrocinio.pdf
- La escenografía
- Vestuario y maquillaje
- Publicidad Viral.doc
- Los eventos feriales como herra.doc
- Arte de dirigir.doc
- Apuntes de iluminacion.docx
- Prensa y difusión, textos guía
- Estrategias de prensa y difusión.doc
- Modelo de contrato para artistas profesionales.doc
- Modelo de contrato de patrocinio artistico Cultural.doc
- Inteligencia Emocional y Organización.doc
- Instructivo para solicitud de ayuda financiera.doc
- Fenomenos artisticos en sociedades industriales.doc
- Transformar la vocacion en negocio-pequeños tips.docx
- Importancia de las redes como...GBretagne

### Raúl Serrano: Clase de actuación

#### La Clase [canal a]



00:00 / 00:00

### Técnicas para generar ideas



Tener Ideas. Brainstorming.

00:00 / 00:00

ATENCIÓN A LOS COSTADOS DE CADA VIDEO EN ESTA WEB, HAY UNA FLECHITA A AMBOS LADOS, ESTO QUIERE DECIR QUE HAY MÁS VIDEOS PARA VER ^ ^ - Pueden habilitar la pantalla completa.

MCPG2012-DGCER-Copyright © All rights reserved

Figura 16

**InspiraLinks:** Teniendo en cuenta que ver producciones artísticas es una práctica fundamental en la formación de todo artista, favoreciendo la visión crítica de su práctica y promoviendo su aprendizaje. Se incluye un apartado especial dentro del sitio web que contiene una selección de audiovisuales (presentaciones, cuadros coreográficos, videoclips, espectáculos y clases de danza clásica y danza contemporánea) para que los estudiantes tengan la posibilidad de analizar y estudiar las diferentes realizaciones, charlas que se darán en clases presenciales. (Fig.17 y 19)

Proyecto TIC-MCPGWeb

TRACK: 01. The Thief.mp3 00:00

Home Sobre MCPG Textos + txt Proyectos y TPs videos en clase Libro de visitas

### Videos para inspirarse ;)

Amazônia Majestade do Mundo -

Hush Hush School Dance

Clase de Danza

### Clases de Contemporánea

### Clases de Clásica

EX-ÁNIMA SHOW DE SOMBRAS

Tchaikovsky: Swan Lake - The

Inside the Bolshoi Ballet's daily

VOLVER Anterior Siguiente

MCPG2012-DGCER-Copyright © All rights reserved

Figura 17

**Videos Vistos en clase:** En esta sección se encuentran los audiovisuales creados por la cátedra y material de los teóricos impartidos en clase presencial. Los videos se encuentran incrustados en el sitio, pero también está disponible su visualización en su lugar de origen, saliendo hacia la Red. Están divididos en tres módulos, siguiendo el diseño curricular, cada cápsula contiene varios audiovisuales. (Fig.20)



Figura 18

**Planes y proyectos:** En esta sección se puede conocer los diferentes programas de desarrollo en gestión cultural creados desde el espacio de MCPG. (Fig.21)

El primero de ellos es:

**Registros de gestión:** este programa incluido y desarrollado en el sitio, proporciona un espacio de reflexión, crítica, discusión, cooperación y crecimiento entre estudiantes. Proporcionando una vía de comunicación entre los actores del proyecto de *Audición*<sup>4</sup> y los integrantes del año siguiente, brindando consejos y compartiendo

<sup>4</sup> Los estudiantes del último año del T.A.P. tienen como trabajo final de la Tecnicatura en Danza, el montaje completo de una obra original, pasando por todos los estadios de la producción escénica. Este trabajo es denominado "Audición" el cual se estrena, usualmente en el Teatro Mitre de la Provincia de Jujuy a mediados de noviembre.

su experiencia en la gestión del espectáculo, generando de esta manera una importante base de datos, promoviendo el crecimiento global de cada nueva producción anual y dejando un legado a las generaciones siguientes.

The screenshot shows the website 'Proyecto TIC-MCPGWeb'. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Sobre MCPG, Textos, + txt, Proyectos y TPs, videos en clase, and Libro de visitas. A music player is visible in the top right corner, showing 'TRACK: 01. The Thief.mp3' and a 00:00 timer. The main banner features the title 'Proyectos y Guías de trabajos prácticos' and a subtext: 'En esta sección podremos conocer los diferentes proyectos propuestos e implementados desde el espacio de MCPG. Como así también las guías para la resolución de los prácticos propuestos por la cátedra.' To the right of the banner is a video player showing a stage with red curtains. Below the banner are three content cards:

- Proyecto 01**: Registro de experiencias en gestión del arte. Description: 'Al finalizar el año 2011, las alumnas de 6to año del 2º ciclo del TAP realizaron una serie de videos registrando su experiencia en la producción del espectáculo "Siete Miradas y Un Complot" nombre de la audición 2011. Este proyecto propuesto por la cátedra se denomina "Registros de gestión", y tiene su base fundamental en la idea de propiciar un espacio de reflexión, autocrítica, difusión, cooperación y crecimiento de los estudiantes. proporcionando una vía de comunicación que posibilite que los actores del proyecto de audición brinden'. Includes a 'Ver videos' link.
- Proyecto 02**: Libro de Puesta VR. Description: 'El 6to año del Trayecto Artístico Profesional tiene como trabajo final la puesta en escena de una obra de creación conjunta original. La cual es evaluada procesualmente durante el año y el día de estreno por las áreas curriculares de PAC (Proyecto Artístico Cultural) y MCPG (Mercado Cultural, Planificación y Gestión) en articulación intercátedra. El presente programa es creado a partir de la notoria ausencia de "libros de puesta" en la biblioteca de la Institución. Estos importantes documentos son'. Includes an 'IR a LPVR' link.
- Trabajos Prácticos**: Los trabajos prácticos propuestos deben ser entregados en las fechas propuestas. De no cumplimentar dicha norma, los mismos serán considerados desaprobados. Includes a 'Guía de trabajo: TP N°1 "La Cultura"' with consignas: 'Teniendo en cuenta la comprensión de la lectura de los documentos referidos al resumen teórico n°1, realiza una entrevista al menos a tres personas con las siguientes preguntas: 1- ¿Qué entiende por cultura? 2- Una persona con estudios completos y bien educada, cómo se llama, culta'.

At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'MCPG2012-DGCER-Copyright © All rights reserved'.

Figura 19

Esto será posible mediante el uso de la cuenta en *youtube* de la cátedra, donde los estudiantes subirán su análisis y evaluación personal de su propia práctica en gestión del arte escénico. Y de esta misma forma lo harán los cursos siguientes incrementando el registro cada año. (Fig.22)

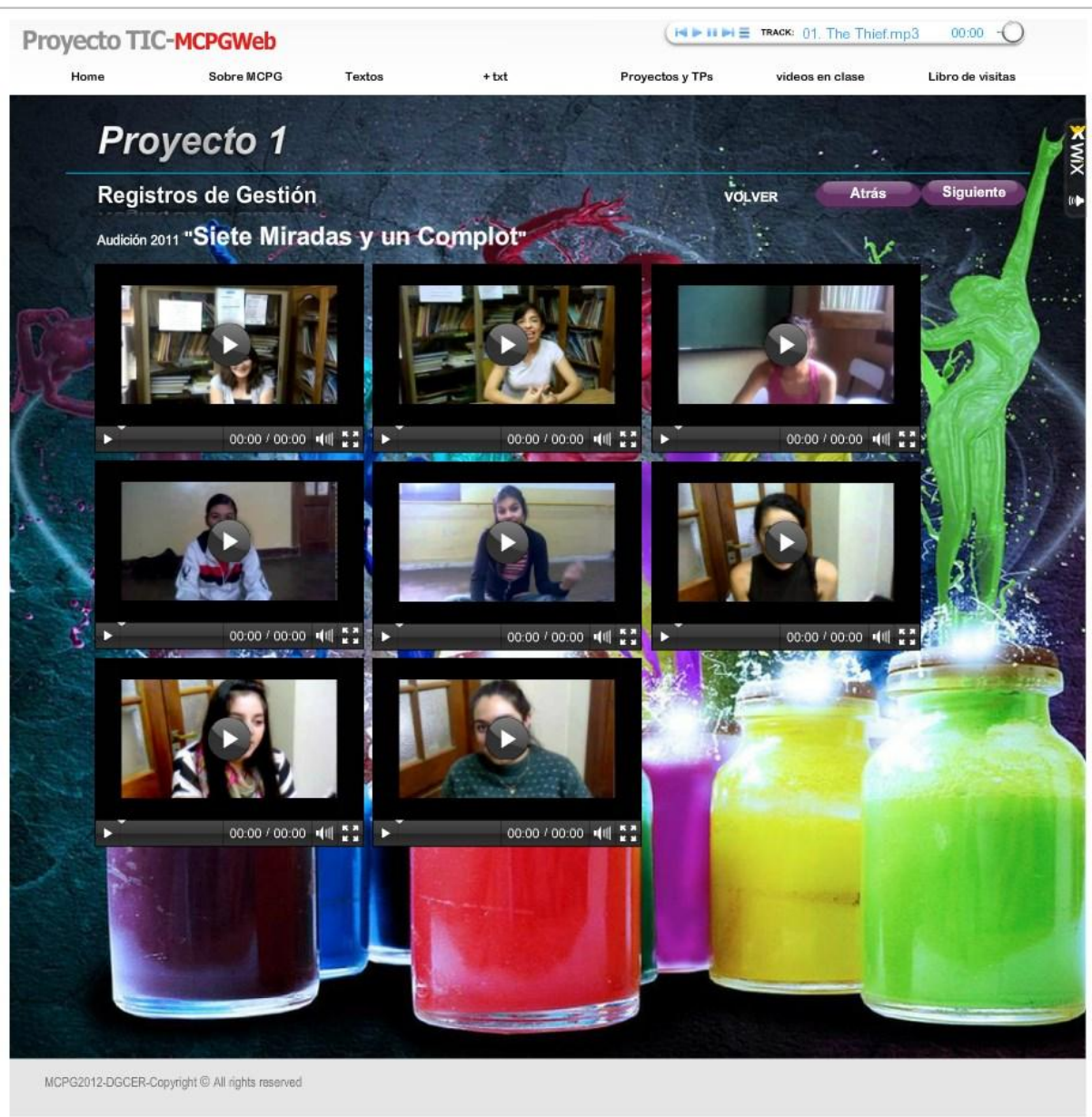


Figura 20

El segundo programa creado es:

[Libro de Puesta VR](#)<sup>5</sup>, Sección donde se encuentra una versión digital de este documento de evaluación y registro, que puede ser consultado en línea mediante un enlace hacia los documentos alojados en el perfil de la cátedra creado en [issuu.com](http://issuu.com). (Fig.23)

<sup>5</sup> El Libro de Puesta, es un documento donde constan todos los procesos de pre-producción; producción; montaje, puesta escénica; explotación y archivo de la obra

También en la misma página, en el sector derecho de la página se encuentra la sección de:

**[Guías de trabajos prácticos:](#)** Sección donde están detalladas y disponibles todas las guías, explicaciones ampliatorias y fechas de entrega, dispuestas dentro de un marco de texto interactivo. Se ofrece al navegante la posibilidad de descargar la guía completa en formato PDF. (Fig.21)

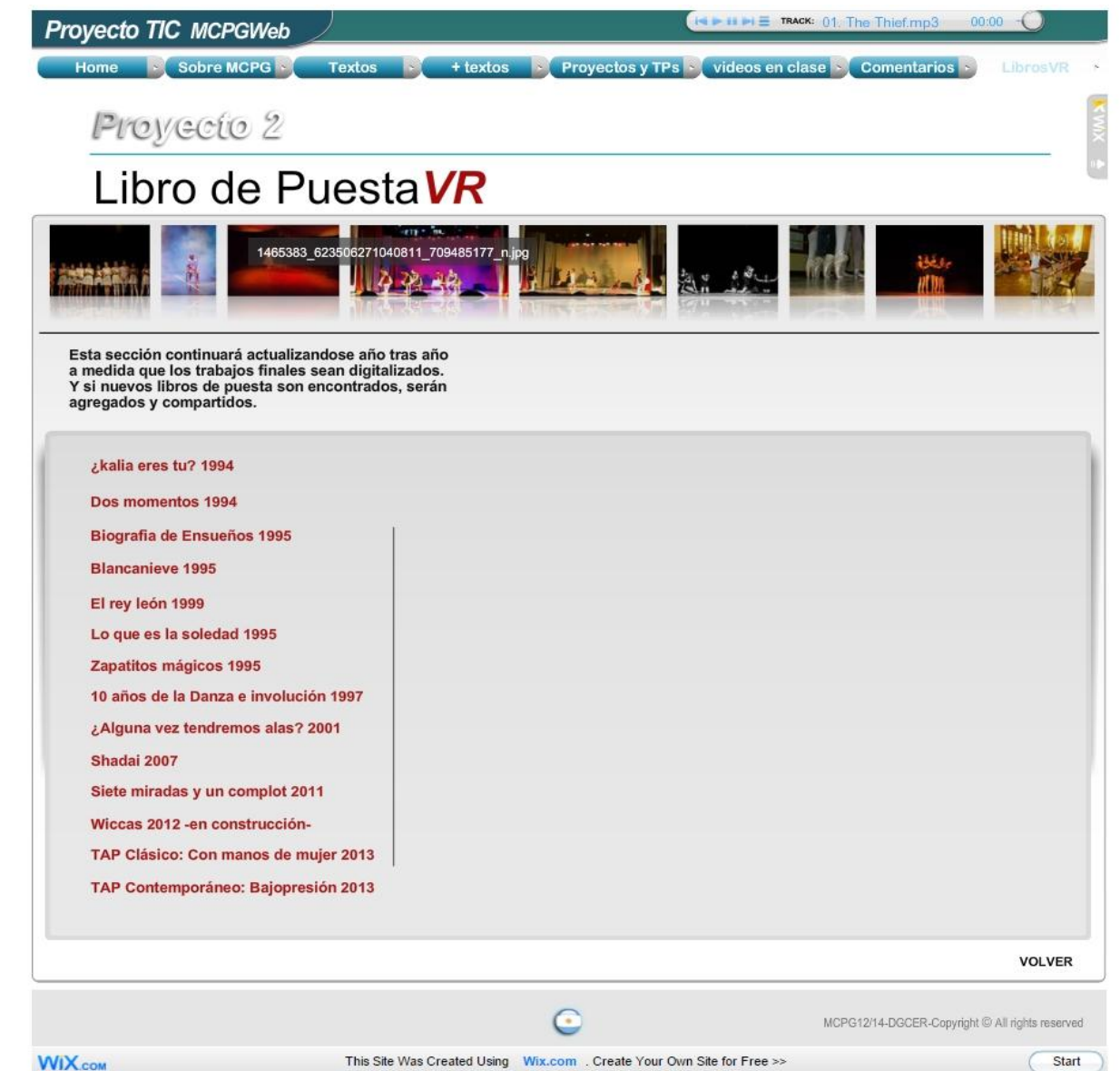


Figura 21

**[Libro de Visitas:](#)** Este espacio es un apartado de comunicación entre el docente y los visitantes para dejar comentarios, solicitudes y sugerencias por medio de un formulario. (Fig.24)



**Grupo en Facebook:** Enlace directo hacia el grupo cerrado en la red social, para ampliar la conexión con las estudiantes y acercar soluciones con mayor celeridad en el proceso de aprendizaje, con la posibilidad de asistir al estudiante de forma ubicua y compartir material multimedia de variados formatos. (fig.25)

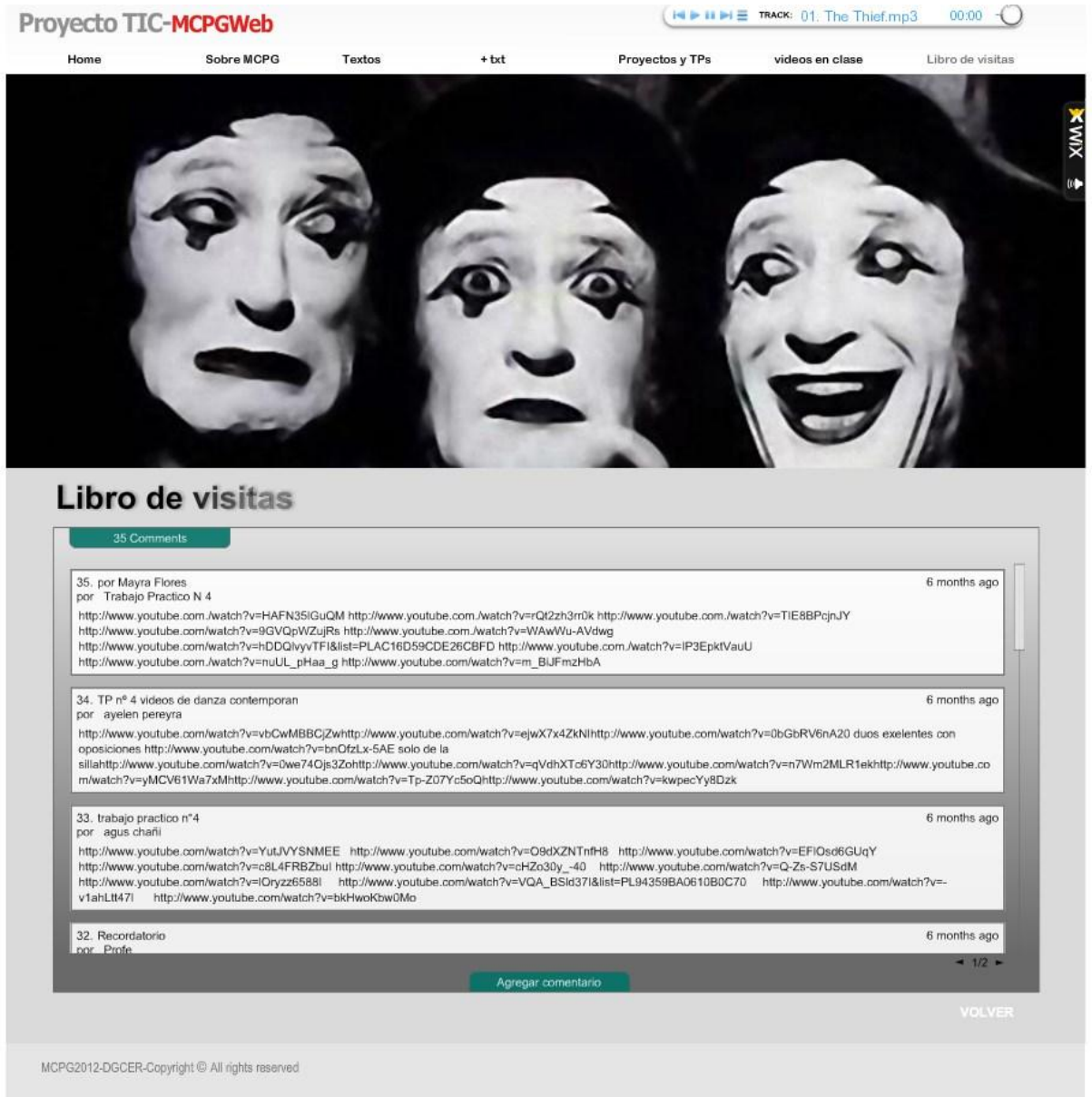


Figura 22

**Bitácora de producción:** Blog de seguimiento y planificación de las actividades y tareas que se requieren para llevar a cabo el montaje del Proyecto Artístico Cultural. Este espacio es compartido con los docentes guía de cada trayecto artístico (danza clásica y danza contemporánea), conformando un espacio de articulación intercátedra. (Fig.26)



Figura 23



Figura 24

## Conclusiones

Los elementos del proyecto permiten la reflexión acerca del uso de la tecnología en la educación, el cual no debe darse en el mero uso instrumental, sino en la posibilidad de la conectividad, la conformación de redes de aprendizaje y la posibilidad de la colaboración en la creación conjunta de saberes. Por lo tanto, el sitio web creado se adjunta al diseño curricular como herramienta complementaria en la enseñanza y aprendizaje de la gestión cultural de productos artísticos.

Entonces, si se entiende que la comunicación es un proceso de diálogo, en el que dos o más personas o comunidades intercambian y comparten experiencias, conocimientos y sentimientos, el proceso educativo es permanente, participativo y transformador. A la luz de ello, la sociedad participa en una etapa de cambios, en la que puede evidenciarse una convergencia gradual entre las diferentes formas de aprendizaje. En función de este nuevo enfoque, es fundamental proponer modelos educativos basados en la colaboración y una participación activa de nuestros estudiantes.

La educación es un proceso permanente, no es dogmático y conlleva un compromiso social. En este sentido el rol docente implica escuchar y guiar los saberes de los estudiantes e incorporarlos al proceso de aprendizaje. En este sentido, Orozco Gómez (2005) coincide en que la comunicación y las nuevas tecnologías nos hacen replantear la educación, la manera de aprender y de producir conocimiento. Hoy la mayor parte del aprendizaje no pasa por el sistema educativo ni se encuentra centrada únicamente en la lecto-escritura, sino que **se realiza a través de distintos lenguajes y plataformas, fuera de las instituciones y sin tiempos definidos.**

Nos encontramos frente a una realidad que nos exige nuevos modos de pensar y nuevas formas de aprender. Para aprovechar la tecnología y dar el salto hacia un nuevo enfoque comunicativo, social y participativo, hoy más que nunca, depende de las transformaciones en las políticas institucionales y de nuestras prácticas docentes.

## Bibliografía

**Aparici, Roberto et al** (2010). "La educación mediática en la escuela 2.0".

Consultado el 15/8/2014 en:

[http://www.airecomun.com/sites/all/files/materiales/educacion\\_mediatca\\_e20\\_julio20010.pdf](http://www.airecomun.com/sites/all/files/materiales/educacion_mediatca_e20_julio20010.pdf).

**Aparici, Roberto** (2011). "Principios pedagógicos y comunicacionales de la web 2.0".

España. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación N° 145. ISSN: 1134-3478 / DL: H-189-93 / e-ISSN: 1988-3293. Portal Educativo de las Américas – Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Cultura. OEA.

**Aparici, Roberto y Silva, M.** (2012): "Pedagogía de la Interactividad", en Comunicar,

Revista. Consultado el 7/9/2014 en:

<http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>

**Burbules Nicholas C. y Callister Thomas A.** (h) (2001): "Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información". España. Editorial Granica.

**Chan Nuñez, M. E.** (2005). "Competencias mediacionales para la educación en línea".

Revista Electrónica de Investigación Educativa Vol. 7 (2), p. 1-21. Consultado el 18/10/2013 en: <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-chan.html>.

**Claxton, G.** (2001) "Aprender. El reto del aprendizaje continuo". Barcelona. Editorial Paidós.

**Cole, M.; Engestrom, Y.** (2001) Enfoque histórico cultural de la cognición distribuida.

En Salomon, G. (comp.) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu.

**Gewerc Barrujel Adriana** (2000). "Internet en las situaciones de enseñanza

aprendizaje". Quaderns Digitals / Quaderns 28. Monográfico Nuevas Tecnologías. Consultado el 20/11/2013 en:

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo\\_id=283](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo_id=283)

**Huergo, Jorge** (2008). "Los medios y tecnologías en educación". La Plata. Universidad Nacional de La Plata.

**Kaplún, Mario** (1998). "Una Pedagogía de la Comunicación". Madrid. Ediciones de la Torre.

**Lewis, R. y Spencer, D.** (1986) "What is Open Learning?" CET, Open Learning Guide 4. Revista electrónica de tecnología educativa nº 10. ISSN:1135-9250DL. Consultado el 28/7/2014 en:  
<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec10/revelec10.html>

**Mungaray, Lagarda M.** (2005). "Sujetos virtuales de conocimiento: Los retos de la información en el hipertexto". Revista Electrónica de Investigación Educativa, 7 (1). Consultado el 27/8/2013 en: <http://redie.uabc.mx/vol7no1/contenido-lagarda.html>

**Orihuela, José Luis** (2003). "¿Qué son las bitácoras y por qué deberían importarnos?". Consultado el 15/12/2013 en: <http://www.unav.es/noticias/opinion/op200103.html>

**Orozco, Guillermo G.** (2005). "Hay que ser múltiplemente alfabetizado para poder sobrevivir en este mundo mediáticamente cruzado". Cuadernos de Comunicación, Facultad de Ciencia Política y RR.II. Escuela de Comunicación Social. Consultado el 15/11/2013 en:  
[http://www.postituloperiodismo.com.ar/uploadsarchivos/cc\\_i\\_11.pdf](http://www.postituloperiodismo.com.ar/uploadsarchivos/cc_i_11.pdf)

**Piscitelli Alejandro** (2008). "Sobre la Tecnología en la Educación". Buenos Aires. Café 2.0: Programa quincenal de entrevistas de la Universidad Nacional de Rosario, realizado por la Dirección de Comunicación Multimedial, Secretaría de Comunicación y Medios. Consultado el 17/10/2013 en: Disponible en:  
#1: <https://www.youtube.com/watch?v=eca11nSS9Ko>  
#2: <https://www.youtube.com/watch?v=44nAkkfQgc0>  
Y #3: <https://www.youtube.com/watch?v=Ejy8nCqRMTA>

**Viñas, Meritxell.** "Competencias digitales y herramientas esenciales para transformar las clases y avanzar profesionalmente ". Consultado el 15/7/2014 en:  
<http://cursoticeducadores.com/ebook-competencias-digitales.pdf>



Universidad  
Nacional  
de Córdoba



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias

# GUIÓN TÉCNICO Y DISEÑO WEB

PROPUESTA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA  
Y EL APRENDIZAJE DE LA GESTIÓN Y PRODUCCIÓN ESCÉNICA



Universidad  
Nacional  
de Córdoba



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias

ESCUELA PARA GRADUADOS  
ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA  
PARA DESARROLLOS EDUCATIVOS

---

**TRABAJO FINAL**

Propuesta educativa multimedia para la enseñanza y el  
aprendizaje de la Gestión y Producción Escénica

Autor

Prof. Cristian E. Romano

Director

Ing. Roberto A. César Bernal

Asesora de contenidos

Prof. Patricia Cazón

---

2016



# GUÍA DE CAPTURAS DE PANTALLA

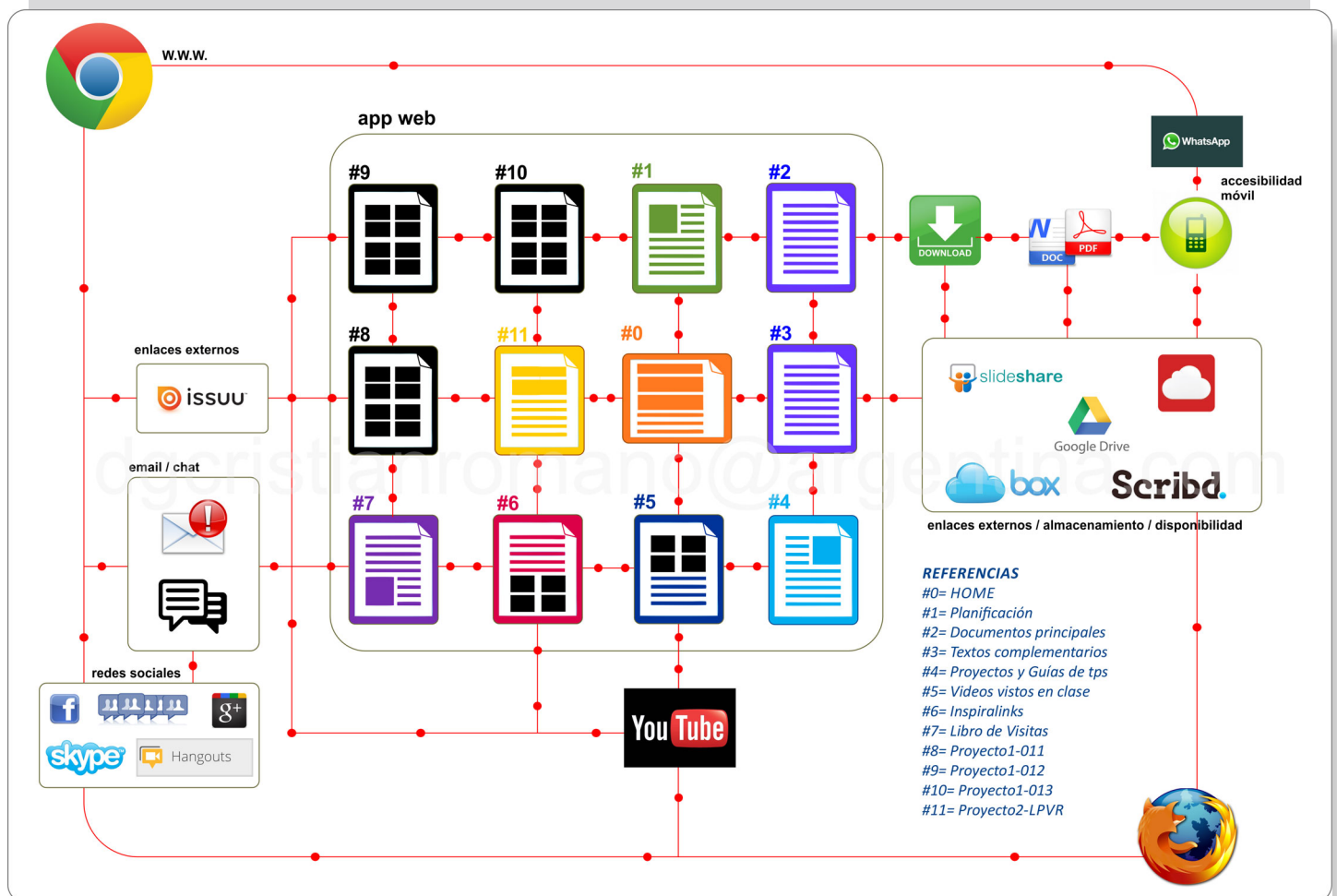
SITIO WEB CREADO CON LAS HERRAMIENTAS DE WIX.COM

URL: [http://xiandemiurgo.wix.com/sitio\\_mcp12](http://xiandemiurgo.wix.com/sitio_mcp12)

# DIAGRAMA MULTIMEDIA

## Diseño de la estructura de navegación y soportes digitales

Todo el circuito de navegación se encuentra pensado para estar hiperconectado tanto dentro del sitio, como hacia la Red, soporta los navegadores Google y FireFox. Se incluyen herramientas transmedia como por ejemplo: email, slideshare, megaupload, GoogleDrive, Google apps, perfiles en Google +, Facebook groups, issuu, Hangouts, skype, youtube y whatsapp. También son incluídas herramientas de almacenaje en la nube para construir una base de datos propia y específica de la escena artístico-cultural de Jujuy.



# LAYOUT

La propuesta de diseño consiste en un cabezal que contiene el título del sitio y un reproductor de audio, que hará la navegación más atractiva, contiene en su lista de reproducción material musical que incentiva y refuerza la propuesta artística del sitio.

A continuación se sitúa el primer menú de accesos a las diferentes secciones, que estará presente en todas las pantallas para facilitar el regreso al Home; luego se dispone en página una imagen de refuerzo semántico que acompañará la propuesta gráfica de todo el sitio generando un sistema gráfico de identificación. Seguido se encuentra un breve resumen de lo que se encuentra en cada una de las cuatro secciones destacadas del sitio con sus respectivos enlaces. Dando lugar a continuación al tercer sector de menú de opciones de navegación, con sus respectivos enlaces.

Finalmente el footer de la página está reservado para un espacio de texto, que funciona como cartel de noticias y más abajo, los créditos.

PANTALLA INICIAL  
STORYBOARD

WEB DE GESTION  
DEL ARTE

Cristian Romano

título de la web

reproductor de sonido

1º menú de accesos: Home; sobre mi materia; textos; +txt; proyectos y tps; videos vistos en clase; libro de visitas

imagen

2º menú de accesos con descripción: Home; sobre mi materia; textos; proyectos y tps; libro de visitas

**título de sección**

Lorem ipsum dolor sit amet. Dolor erat vulputate lorem consetetur et nulla cum. Facilisi justo et

**título de sección**

Lorem ipsum dolor sit amet. Dolor erat vulputate lorem consetetur et nulla cum. Facilisi justo et

**título de sección**

Lorem ipsum dolor sit amet. Dolor erat vulputate lorem consetetur et nulla cum. Facilisi justo et

**título de sección**

Lorem ipsum dolor sit amet. Dolor erat vulputate lorem consetetur et nulla cum. Facilisi justo et

3º menú de accesos: videos vistos en clase; proyecto1; proyecto 2; links

**título de sección**

Lorem ipsum dolor sit amet. Dolores takimata lorem takimata elit magna. Tempor vero nonummy consetetur et tempor rebum ea wisi. Kasd labore dolores justo qui et. Sed invidunt eum dui voluptua. Tempor sea dignissim at no dolore aliquyam no. Zzril at commodo enim nulla tincidunt. Et amet vero autem ut. Ut nam sed sit in illum praesent vel. Sed magna at

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

## HOME

Menús principales que conectan todas las secciones del sitio y enlaces al exterior.

The screenshot displays the homepage of 'Proyecto TIC MCPGWeb'. At the top, there is a navigation menu with links for 'Home', 'Sobre MCPG', 'Textos', '+ textos', 'Proyectos y TPs', 'videos en clase', 'Comentarios', and 'LibrosVR'. A music player is visible in the top right corner, showing 'TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00'. The main content area features a large red curtain background with the title 'Mercado Cultural Planificación y Gestión escénica'. Below the title, a paragraph describes the site's purpose: 'El siguiente sitio tiene el objetivo de ampliar las experiencias del cursado presencial, haciendo uso de las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación, como así también, crear lazos de enseñanza y aprendizaje en la gestión de las artes escénicas.' A note indicates '(sitio en constante construcción y actualización)'. The page is divided into four columns: 'Sobre MCPG', 'Textos', 'Proyectos y TPs', and 'Comentarios', each with a brief description. Below these columns is a horizontal menu with 'Videos vistos en clase', 'Registros de Gestión', 'InspiraLINKS', and 'Libros de Puesta'. Further down, there are buttons for 'Sala de Chat', 'Bitacora de PAC', and 'grupo AUDICION2016' with a Facebook icon. The 'Ultimas Noticias' section features a headline 'Atención al diseño y planificación estratégica del proyecto PAC' and a graduation cap icon. The footer includes the Wix.com logo, the text 'This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>', a copyright notice 'MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved', and a 'Start' button.

Proyecto TIC MCPGWeb

TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

Sitio web educativo para la enseñanza y el aprendizaje de la gestión y producción escénica.

## Mercado Cultural Planificación y Gestión escénica

El siguiente sitio tiene el objetivo de ampliar las experiencias del cursado presencial, haciendo uso de las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación, como así también, crear lazos de enseñanza y aprendizaje en la gestión de las artes escénicas.

(sitio en constante construcción y actualización)

### Sobre MCPG

En este enlace encontraremos el plan de cátedra del espacio curricular.

### Textos

En esta sección encontraremos los documentos con los que trabajaremos a lo largo del cursado, links de interés y mucha información para llevar a cabo su proyecto de PAC.

### Proyectos y TPs

Aquí encontraremos las guías de Trabajos Prácticos, como así también las diferentes propuestas de Proyectos de Gestión Cultural que se desarrollarán a lo largo del año en curso.

### Comentarios

Aquí podrán dejar su comentario, sugerencia, dudas, propuestas y confirmarán el ingreso a esta web.

Videos vistos en clase Registros de Gestión InspiraLINKS Libros de Puesta

Sala de Chat Bitacora de PAC grupo AUDICION2016

## Ultimas Noticias

### Atención al diseño y planificación estratégica del proyecto PAC

MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved

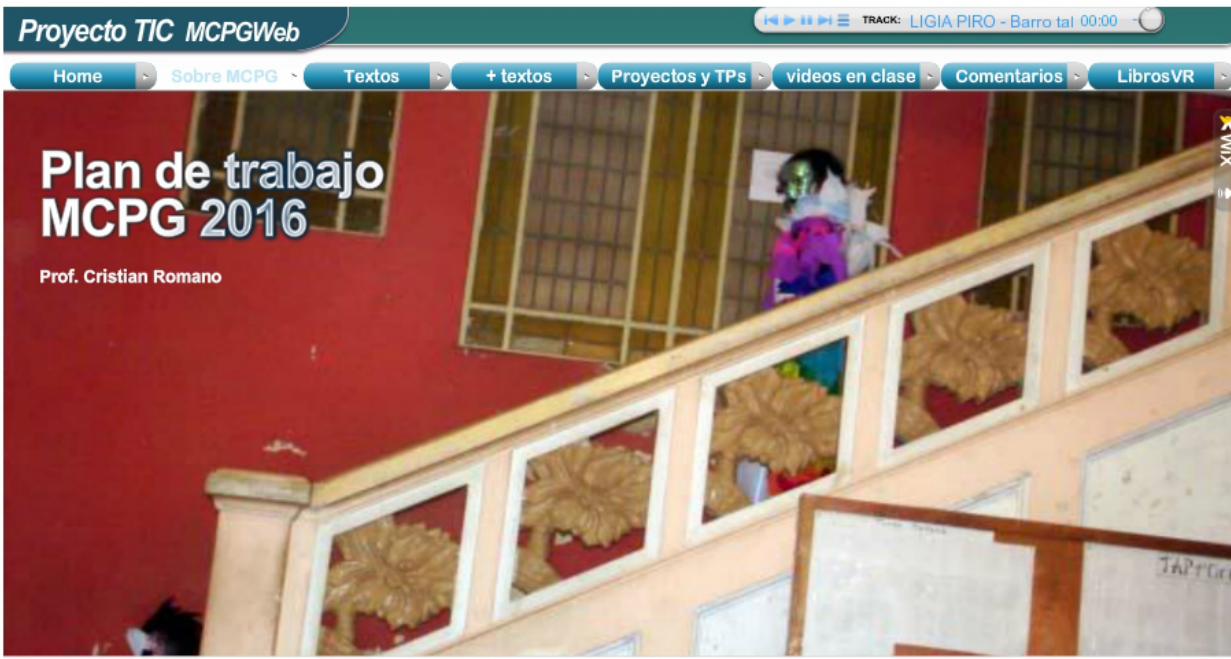
This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>

Start

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

SOBRE MCPG

Visualización y descarga del diseño curricular.



**Proyecto TIC MCPGWeb** TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

## Plan de trabajo MCPG 2016

Prof. Cristian Romano

---

### 1.- PRESENTACIÓN

Hoy en día no se puede pensar una creación artística sin un replanteamiento en profundidad de las estrategias de producción, promoción y distribución de los productos culturales. Ser conscientes de que las artes escénicas son parte fundamental de la memoria histórica de un país. Lo dicho nos llevará a ahondar en la comunicación con la gente, con los espectadores. Es necesario entonces que todos hagamos nuestro aporte: los creadores, creando los espectáculos y los gestores culturales intentando que ese producto cultural, esa creación, llegue al máximo número posible de espectadores en las mejores condiciones posibles, con un plan de desarrollo que abarque desde la formación hasta la producción, promoción, exhibición, distribución y documentación.

En el convencimiento de que se debe defender un concepto propio de Arte/Cultura que singularice a unos de otros, es preciso buscar vías para que ese concepto y esa cultura propia se conviertan en un valor añadido a la producción económica en su conjunto.

### 2.- APRECIACIÓN DIAGNÓSTICA / 3.- PROPÓSITOS Y OBJETIVOS

A medida que pasan los cursos la experiencia se renueva y cambia, se modifica y adecua a cada grupo para lograr hacer florecer el gestor que hay en cada uno de nosotros. Puesto que todos tenemos capacidad de gestión y dirección, sólo que a veces el sistema nos limita a cumplir órdenes o guías de acción. Que de hecho son necesarias, pero en el ámbito artístico no siempre esas "recetas" son suficientes, o más bien útiles. De manera que la intención de este cursado es promover la creatividad de los estudiantes, promover la cooperación y el trabajo en equipo.

### 4.- ORGANIZACIÓN DEL CURSO

La ubicación del Espacio Curricular en el Plan de Estudios: 6º año T.A.P.

Con respecto al modo de compartir el conocimiento utilizaremos la estrategia de enseñanza de forma inductiva; en donde se presentan los ejemplos y elementos para que el estudiante los integre y llegue a una conclusión final. El mismo estudiante organiza la información guiado por el docente en un

MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved

This Site Was Created Using [Wix.com](#) . Create Your Own Site for Free >>

Start

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

## DESCARGA DE DOCS

Visualización y descarga de documentos fundamentales y apuntes.

## INSPIRALINKS

Visualización de contenido audiovisual

## TAREAS

Comunicación con las estudiantes

**Proyecto TIC MCPGWeb** TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

## Textos de trabajo

# Descarga de Docs

A lo largo del cursado se irán agregando los diferentes materiales bibliográficos para trabajar en clase. Los textos serán trabajados mediante la interpretación de su lectura y comentados en clase. Los mismos pueden ser descargados o leídos online.

En la sección Otros textos, encontraremos una selección de material bibliográfico referido a la producción y gestión de espectáculos, como así también, refuerzos teóricos de los documentos de lectura obligatoria.

La sección denominada InspiraLinks, es una serie de enlaces a videos en youtube, donde podremos encontrar la inspiración en videos referidos a las artes escénicas. Cabe aclarar que esta sección se verá incrementada año a año, gracias al aporte de las alumnas mediante la resolución del Trabajo Práctico N°3 denominado: "ARTISTAS TRABAJANDO".

### Documentos de lectura fundamental

- Resumen\_Teorico\_1-MCPG-ESCDNF.doc
- multiculturalidad e interculturalidad-Anexo-RT1
- Resumen\_Teorico\_2-MCPG-ESCDNF.doc
- Resumen\_Teorico\_3-MCPG-ESCDNF.doc
- Gestión Cultural

### Apuntes de producción escénica

- La planificacion estrategica.doc
- Pautas para armar un proyecto.doc
- Consecucion de fondos.doc
- La preproduccion.doc
- la financiacion.doc
- Consecución de fondos.doc
- gestioncreativadelarte.pdf
- Analisis FODA.pdf
- APUNTES SOBRE GESTION CULTURAL.doc

### InspiraLinks

Ballet chino increíble

00:00 / 00:00

## Tareas

[Ver más textos de consulta](#) [Ver más videos](#)

Transcurrimos los procesos de planificación estratégica del Proyecto Artístico Cultural, atención a las clases teóricas. Reflexionar y trabajar los videos vistos en clase sobre la preproducción para trabajar en los presenciales.

MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved

This Site Was Created Using [Wix.com](#) . Create Your Own Site for Free >>> [Start](#)

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

INSPIRALINKS

Visualización de contenido audiovisual

The screenshot displays a website interface for 'Proyecto TIC MCPGWeb'. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Sobre MCPG, Textos, + textos, Proyectos y TPs, videos en clase, Comentarios, and LibrosVR. A music player at the top right shows 'TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00'. The main content area is divided into two sections: 'Videos para inspirarse ;)' and 'Clases de Contemporánea'. Below these, there are two rows of video thumbnails, each with a play button and a progress bar. The first row includes 'Actuación 13 - Moderno -', 'River North Dance Chicago:', and a video of two dancers. The second row includes 'Promo EmBoLiKARTE:', 'Tchaikovsky: Swan Lake - The', and 'Inside the Bolshoi Ballet's daily'. At the bottom of the page, there is a large black and white photograph of several dancers in a studio setting. Navigation buttons 'VOLVER', 'Anterior', and 'Siguiente' are visible at the bottom right of the photo. The footer contains the Wix.com logo, the text 'This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>', and a 'Start' button. Copyright information 'MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved' is also present.

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

## MÁS TEXTOS DE CONSULTA

Visualización y descarga de documentos fundamentales y apuntes.

## RECURSOS TÉCNICOS

Visualización de contenido audiovisual

## TÉCNICAS PARA GENERAR IDEAS

Contenido audiovisual

Proyecto TIC MCPGWeb

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

### + textos de consulta

Todos los textos aqui propuestos pueden ser descargados, impresos o leídos online.

- Pasos para realizar una planificación
- Taller- pensamiento estrategico.doc
- Proyectos culturales-Formatos- guía Proyectos Culturales
- Gestor cultural-unciones-
- Conceptos y esquema basico de 1PC
- Formulacion de proyectos.pdf
- La Planificacion.pdf
- el anteproyecto.pdf
- PLAN PROGRAMA PROYECTO....pdf
- Metodología para el análisis FODA.pdf
- Conociendo al PÚBLICO
- Conceptos y esquema basico de un proyecto cultural
- FUNCIONES DEL GESTOR CULTURAL
- PREGUNTAS a la hora de armar un proyecto
- GUIA para elaborar proyectos culturales
- anteproyecto-mcpvg.pdf
- historia del arte.doc
- Fundamentos de la publicidad.doc
- Financiar.doc
- marketing\_plan\_.pdf
- la iluminacin escnica.pdf
- diseño escenico e iluminacion.pdf
- APUNTES de direccion teatral.pdf
- Patrocinio.pdf
- La escenografía
- Vestuario y maquillaje
- Publicidad Viral.doc
- Los eventos feriales como herra.doc
- Arte de dirigir.doc
- Apuntes de iluminacion.docx
- Prensa y difusión, textos guía
- Estrategias de prensa y difusión.doc
- Modelo de contrato para artistas profesionales.doc
- Modelo de contrato de patrocinio artistico Cultural.doc
- Inteligencia Emocional y Organización.doc
- Instructivo para solicitud de ayuda financiera.doc
- Fenomenos artisticos en sociedades industriales.doc
- Transformar la vocacion en negocio-pequeños tips.docx
- Importancia de las redes como...GBretagne

### Recursos técnicos



Viral El Mejor Payaso Mimo KarolBe BestMime

### Técnicas para generar ideas



Tener Ideas. Brainstorming.

00:00 / 00:00

ATENCIÓN A LOS COSTADOS DE CADA VIDEO EN ESTA WEB, HAY UNA FLECHITA A AMBOS LADOS, ESTO QUIERE DECIR QUE HAY MÁS VIDEOS PARA VER ^ ^ - Pueden habilitar la pantalla completa.

**ACTIVIDAD**

Mediante el uso de estas técnicas conformaremos grupos de un mínimo de cuatro integrantes. Seleccionarán al menos 4 de ellas y realizaremos un trabajo de búsqueda creativa para traer la posible idea de trabajo final de audición.

MCPG12/14-DGGER-Copyright © All rights reserved

This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>

Wix.com Start



# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

PROYECTOS Y GUÍAS DE TRABAJOS PRÁCTICOS  
Visualización y descarga de la guía de tps

PROYECTO REGISTROS DE GESTIÓN  
Descripción y enlace al desarrollo del proyecto

PROYECTO LIBRO DE PUESTA VIRTUAL  
Descripción y enlace al desarrollo del proyecto

**Proyecto TIC MCPGWeb** TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

## Proyectos y Guías de trabajos prácticos

En esta sección podremos conocer los diferentes proyectos propuestos e implementados desde el espacio de MCPG. Como así también las guías para la resolución de los prácticos propuestos por la cátedra.

**ATENCIÓN A LAS FECHAS DE ENTREGA DE LOS TRABAJOS PRACTICOS.**

Proyecto	Proyecto	Trabajos Prácticos
<b>Registro de experiencias en gestión en producción escénica</b> <p>Este proyecto propuesto por la cátedra se denomina "Registros de gestión", y tiene su base fundamental en la idea de propiciar un espacio de reflexión, autocrítica, difusión, cooperación y crecimiento de los estudiantes. Proporcionando una vía de comunicación que posibilite que los actores del proyecto de audición brinden consejos y cuenten su experiencia en gestión a los integrantes del año que sigue, de esta forma el proyecto genera una importante base de datos, promoviendo el crecimiento global de cada producción, basándose en</p> <p><a href="#">Ver videos</a></p>	<b>Libro de PuestaVR (Virtual)</b> <p>El 6to año del Trayecto Artístico Profesional tiene como trabajo final la puesta en escena de una obra de creación conjunta original. La cual es evaluada procesualmente durante el año y el día de estreno por las áreas curriculares de PAC (Proyecto Artístico Cultural) y MCPG (Mercado Cultural, Planificación y Gestión) en articulación intercátedra.</p> <p>El presente programa es creado a partir de la notoria ausencia de "libros de puesta" en la biblioteca de la Institución. Estos importantes documentos son</p> <p><a href="#">IR al proyecto</a></p>	<p>Los trabajos prácticos propuestos deben ser entregados en las fechas propuestas. De no cumplimentar dicha norma, los mismos serán considerados desaprobados.</p> <b>Guía de trabajo práctico:TP N°1</b> "La Cultura es..." <p>Consignas: Teniendo en cuenta la lectura de los documentos referidos al resumen teórico n°1, realiza una entrevista al menos a tres personas con las siguientes</p> <p><a href="#">Enlace de TPN6-B</a> <a href="#">GUIA DE TPS</a></p>

MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved

WIX.COM This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >> Start

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

## VIDEOS VISTOS EN CLASE

Visualización de material audiovisual referidos a los módulos 1, 2, y 3 del diseño curricular del espacio de MCPG

The screenshot shows a website interface for 'Proyecto TIC MCPGWeb'. The navigation bar includes links for Home, Sobre MCPG, Textos, + textos, Proyectos y TPs, videos en clase, Comentarios, and LibrosVR. The main content area is titled 'Videos vistos en clase' and is divided into three modules:

- Módulo 1: La Cultura**: Features a video thumbnail with the word 'PARTICIPATIVA' and a play button. A callout box points to the play button with the text: 'Este botón sirve para ver el video a pantalla completa'. Another callout box points to the video player area with the text: 'ATENCIÓN A LOS COSTADOS DE CADA VIDEO, EN TODO ESTE SITIO WEB, HAY UNA FLECHITA A AMBOS LADOS, ESTO QUIERE DECIR QUE HAY MÁS VIDEOS PARA VER'.
- Módulo 2: Políticas Culturales**: Features a video thumbnail showing a woman speaking into a microphone.
- Módulo 3: Gestión Cultural**: Features a video thumbnail with the text 'nología oral del Arte'.

At the bottom of the page, there is a 'Volver' button and a footer with the Wix logo, the text 'This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>', and a 'Start' button. The copyright notice 'MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved' is also present.

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

LIBRO DE VISITAS

Espacio de comunicación, pedidos, sugerencias, etc.

CHAT

The screenshot displays a website interface for 'Proyecto TIC MCPGWeb'. At the top, there is a navigation menu with items: Home, Sobre MCPG, Textos, + textos, Proyectos y TPs, videos en clase, Comentarios, and LibrosVR. A music player is visible in the top right corner, showing 'TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00'. The main content area features a large image of a group of dancers in a studio. Overlaid on this image is a chat window with a white background and a puzzle-piece pattern. The chat window shows a message from 'Prof' saying 'Hola' and includes a toolbar with various emojis and icons. Below the chat window, there is a section titled 'Libro de visitas' (Visitor Book) with 51 comments. Two comments are visible, both from '51' and dated '3 months ago'. The first comment reads: 'ya me registre por sol castro profe ya estoy leyendo'. The second comment reads: 'ya me registre por caro cabral profe ya estoy leyendo'. Below the comments is a green button labeled 'Agregar comentario'. At the bottom of the page, there is a footer with the Wix logo, the text 'This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>', and a 'Start' button. The copyright notice 'MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved' is also present.

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

## REGISTROS DE GESTIÓN

Material audiovisual realizado por las estudiantes anualmente al finalizar el cursado. En donde socializan su experiencia en la gestión de su proyecto artístico cultural, para dejar un legado a la cohorte siguiente.

The screenshot shows a website interface for 'Proyecto TIC MCPGWeb'. The main content area is titled 'Registros de Gestión' and features a grid of video thumbnails. The background is a dark, artistic composition with colorful jars of liquid and a green, abstract figure. The website includes a navigation menu with options like 'Home', 'Sobre MCPG', 'Textos', '+ textos', 'Proyectos y TPs', 'videos en clase', 'Comentarios', and 'LibrosVR'. A track player at the top right shows 'TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00'. The footer contains the Wix logo, the text 'This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>', and a 'Start' button.

Proyecto TIC MCPGWeb TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

## Registros de Gestión

VOLVER Atrás Siguiente

Audición 2011 "Siete Miradas y un Complot"

00:00 / 00:00 00:00 / 00:00 00:00 / 00:00

00:00 / 00:00 00:00 / 00:00 00:00 / 00:00

00:00 / 00:00 00:00 / 00:00

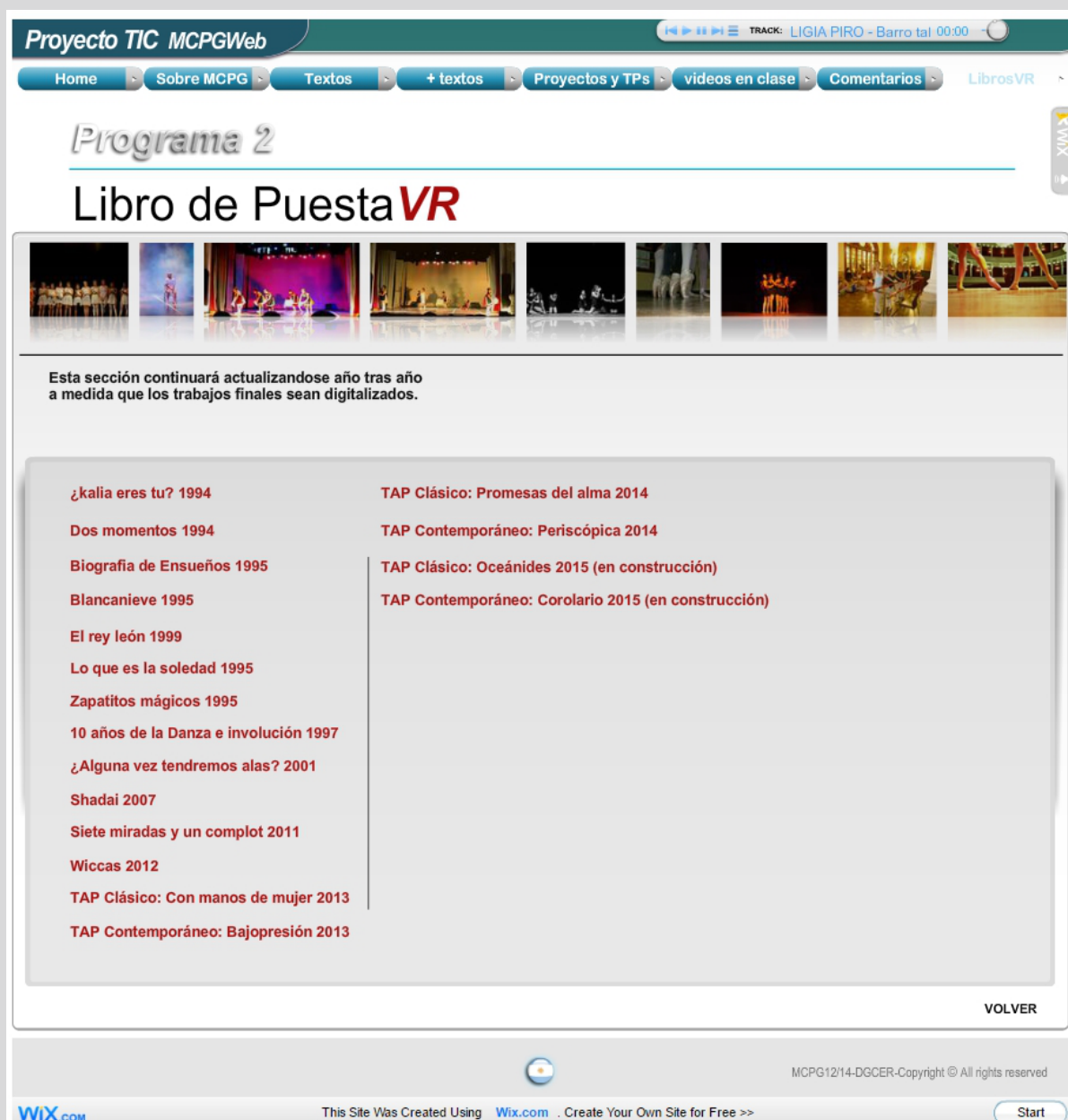
MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved

WIX.com This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >> Start

# GUIÓN TÉCNICO / DISEÑO WEB

LIBRO DE PUESTA VR

Biblioteca virtual de los Libros de Puesta de cada año, para su consulta y descarga gratuita.



The screenshot shows a web browser displaying the 'Proyecto TIC MCPGWeb' website. The page features a navigation menu with options like 'Home', 'Sobre MCPG', 'Textos', '+ textos', 'Proyectos y TPs', 'videos en clase', 'Comentarios', and 'LibrosVR'. The main content area is titled 'Programa 2' and 'Libro de Puesta VR'. Below the title is a horizontal strip of nine small images showing various dance performances. A text block states: 'Esta sección continuará actualizandose año tras año a medida que los trabajos finales sean digitalizados.' Below this is a list of digitalized works, organized into two columns. The first column lists works from 1994 to 2013, and the second column lists works from 2014 to 2015. A 'VOLVER' button is located at the bottom right of the list. The footer includes the Wix.com logo, a copyright notice for MCPG12/14-DGCER, and a 'Start' button.

Proyecto TIC MCPGWeb

TRACK: LIGIA PIRO - Barro tal 00:00

Home Sobre MCPG Textos + textos Proyectos y TPs videos en clase Comentarios LibrosVR

## Programa 2

### Libro de Puesta VR

Esta sección continuará actualizandose año tras año a medida que los trabajos finales sean digitalizados.

¿kalia eres tu? 1994	TAP Clásico: Promesas del alma 2014
Dos momentos 1994	TAP Contemporáneo: Periscópica 2014
Biografía de Ensueños 1995	TAP Clásico: Oceánides 2015 (en construcción)
Blancanieve 1995	TAP Contemporáneo: Corolario 2015 (en construcción)
El rey león 1999	
Lo que es la soledad 1995	
Zapatitos mágicos 1995	
10 años de la Danza e involución 1997	
¿Alguna vez tendremos alas? 2001	
Shadai 2007	
Siete miradas y un complot 2011	
Wiccass 2012	
TAP Clásico: Con manos de mujer 2013	
TAP Contemporáneo: Bajopresión 2013	

VOLVER

MCPG12/14-DGCER-Copyright © All rights reserved

This Site Was Created Using Wix.com . Create Your Own Site for Free >>

Start

**DG**

[cristianromanox@gmail.com](mailto:cristianromanox@gmail.com)