

CONVOCATORIA PARA IDENTIFICAR

# BUENAS PRÁCTICAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

EN LAS INSTITUCIONES  
DE EDUCACIÓN SUPERIOR

**2021**



La educación  
es de todos

Mineducación

Co-Lab  
Laboratorio de Innovación  
Educación Superior

**Nombre de la institución de educación superior**

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

**Ciudad o municipio de la IES**

Bogotá D.C.

**Nombre de la práctica**

El Museo Universitario de Artes Digitales (Munad), una plataforma didáctica para la enseñanza, producción y circulación de las artes en Colombia

**Ámbito temático:**

Transformación digital

**Tiempo de desarrollo de la práctica (años)**

6

**Nombre del líder de la práctica**

Raúl Alejandro Martínez Espinosa

**Correo electrónico del líder de la práctica**

raul.martinez@UNAD.edu.co

## **Área o áreas de la institución que desarrollan la práctica.**

Pedagógica / Académica

## **Problema o necesidad que originó la práctica**

Se requería diseñar un museo virtual que permitiera dar visibilidad a la producción de obras de arte desde las regiones de Colombia. Además, este sitio debería tener el carácter que se requería para diseñar un museo virtual que tuviera coherencia con los propósitos misionales de la Unad. Así mismo, debería tener el carácter de plataforma didáctica para apoyar las acciones propias del primer programa de Artes Visuales en modalidad virtual en el país, que comenzaría oferta en el año 2016. En este sentido, no solo se requería un museo para divulgación, sino también como un escenario para la experimentación de la enseñanza y la circulación y producción de obras desde una perspectiva regional.

## **Mecanismo usado para identificar el problema**

Investigación

## **Descripción del mecanismo**

Se diseñó y aprobó un proyecto de investigación cuyo propósito central era la creación de una plataforma dedicada a fomentar y promover la exhibición, por medio de la red, de prácticas y producciones correspondientes al campo de las artes visuales producidas en las diferentes regiones de Colombia y proyectadas en múltiples escenarios globales.

En este contexto, se desarrolló el proyecto y, posteriormente, una articulación con la Gerencia de Innovación y Desarrollo Tecnológico (GIDT) para implementar una plataforma que soportara al museo. El Munad fue creado por el acuerdo 010 del 06 de abril de 2017 del Consejo Académico de la Unad. La plataforma es coordinada por el programa de Artes Visuales y se expande constantemente en nuevos dispositivos para el fomento del arte en ambientes virtuales.

## **Resultados cuantitativos esperados**

Desarrollar una plataforma estable para la colección y exhibición del arte que hace uso de las narrativas transmediales, digitales y multimediales.

Crear un espacio para visibilizar proyectos de aula tanto de estudiantes como de docentes e investigadores.

Crear un espacio virtual para el fortalecimiento permanente a las labores académicas, investigativas y de interacción interinstitucional.

## **Resultados cualitativos esperados**

Hacer uso de la experiencia de la Unad en la modalidad de educación a distancia para implementar acciones que permitan visibilizar los trabajos y obras de estudiantes y profesores de artes

Promover la acción pedagógica a través de una serie de acciones y dispositivos didácticos para orientar la investigación y la comprensión de la producción de arte en ambientes virtuales de aprendizaje.

Establecer como un repositorio y espacio para la producción de conocimiento y reflexión alrededor de las diferentes prácticas que involucran la expresión digital, medial y electrónica.

### **Actividades desarrolladas en la implementación**

2015. Diseño y planeación estratégica. Revisión de los antecedentes, la construcción del marco teórico con la revisión bibliográfica que sustenta el diseño, basada en autores y teóricos del campo de las artes y las estéticas contemporáneas.

2017. Lanzamiento del Munad en el III Congreso Mundial de EAD. Curaduría y primera exposición individual y la primera exposición colectiva "El fanzine en Cuba"; así mismo, exposiciones que mezclaban la presencia *in situ* con desarrollos virtuales como *Destilador del "yo"*, de Natalia Rivera.

2018. Se crea el espacio para la revista de divulgación Back Projection, los Proyectos de Aula Imaginarios Internet Conectados y la estrategia transmuta Artes en Contexto, que implica diversos productos audiovisuales como proyectos de radio, videotutoriales y recursos educativos digitales.

2020. Se vinculan la app Jawa de arte público en Bogotá y la Wiki de Arte en Espacio Público en Colombia. Estos desarrollos permiten abordar una apuesta teórica que es la de curaduría colaborativa a través de dispositivos. Se consolidan las exposiciones colectivas y muestras de estudiantes.

### **En articulación con**

Otras áreas institucionales: Gerencia de Innovación y Desarrollo Tecnológico (GIDT).

Otras instituciones de educación superior: se conformó la red AVI: Arte, Virtualidad e Investigación, con el concurso de otras universidades y programas de arte.

### **Esta articulación consistió en**

La articulación con la GIDT implicó trabajar de manera conjunta el diseño y arquitectura del Munad, así como todo el soporte técnico para la administración del sitio web. La plataforma Munad se planteó como un dispositivo que soportaba diversos escenarios de circulación, y para ello fue necesario el soporte técnico de esta gerencia.

Por otra parte, la red AVI (Arte, Virtualidad e Investigación) se configura como un espacio de reflexión alrededor de la educación, la creación artística en la virtualidad y las tecnologías de la información, reconociendo primordialmente la posibilidad de trascender los límites territoriales en cuanto a la construcción de conocimiento y el saber en contexto potencializado desde la práctica artística.

### **Elementos innovadores de la práctica de acuerdo al contexto**

Se han realizado exposiciones individuales y permanentes de artistas y colectivos nacionales e internacionales (Supervivo de Cuba) que abordan los problemas mediales y de circulación a partir de prácticas que problematizan la espacialidad y evitan la simulación. En este sentido, se plantea un museo que aborda el lenguaje de los medios virtuales y no la simulación de escenarios físicos a través de plataformas. Además de problematizar la noción de museo, permite la articulación de diversas estrategias didácticas y pedagógicas que contribuyen a la consolidación de la enseñanza de las artes en modalidad virtual. El Munad estimula de manera constante los desarrollos tecnológicos para la producción de obra sin perder de vista la deliberación por la expansión de las prácticas.

Visibilidad de la producción en las regiones. En el espacio del Munad se privilegian exposiciones como Territorialidad y Virtualidad, que plantean la circulación de obra desde diversas regiones del país a través del dispositivo del museo virtual. Lo cual garantiza un alcance global, pero también una permanencia en el tiempo. Este componente permite que los proyectos de grado de estudiantes con presencia en todo el país también puedan exhibirse de manera permanente y proponer, además de colegiaturas, muestras permanentes de la producción de obra en los territorios.

En el Munad se articulan proyectos de divulgación como Back Projection y Proyectos de Aula. La primera

es una revista electrónica que permite la divulgación de los trabajos más destacados y pertinentes de los estudiantes con presencia en los territorios. El abordaje de la revista no solo es visual y plástico, sino teórico y de temáticas de la historia del arte en Colombia. Hasta la fecha, se destacan ediciones especiales como la de la primera promoción. En segunda instancia, Proyectos de Aula como imaginarios interconectados dan cuenta de ejercicios de cursos de Ingeniería Multimedia y Artes Visuales que proponen obras dentro de escenarios inmersivos y que permiten proponer el ejercicio museográfico del museo dentro del museo.

El Munad permite soportar experiencias como la app Jawa, aplicación que nace de nuestro interés por crear una base de datos de registros de prácticas artísticas realizadas en espacios públicos o no convencionales de diferentes lugares de Colombia. La app Jawa ofrece al usuario la posibilidad de registrar y subir fotografías de arte público y de prácticas estéticas de apropiación estética. La aplicación se encuentra en su versión inicial, por lo que hasta ahora se encuentra estableciendo algunos de los parámetros para la organización de esa base de imágenes, aumentarán o se modificarán de acuerdo con los aportes y comentarios de la comunidad. En este mismo contexto, surge la Wiki de Arte en Espacio Público, mediante la cual se aborda el registro de obras a partir de la curaduría colaborativa.

### **Mecanismo de evaluación del desarrollo y los resultados obtenidos**

Análisis de informes finales  
Observación participante

### **Descripción del mecanismo**

Se realizó un informe final de investigación con los resultados de la primera fase, el cual permitió el desarrollo e implementación de la plataforma. Así mismo, se realiza anualmente un informe de gestión sobre las exposiciones y los planes de museografía y museología del Munad para favorecer el mejoramiento continuo y el desarrollo de nuevas posibilidades de escenarios para la divulgación del arte en las regiones. Finalmente, la plataforma hace parte de los dos ejercicios de autoevaluación del programa de Artes Visuales a través de los cuales se hacen recomendaciones por parte de los estudiantes y diversos representantes de estamentos ante el Comité Curricular del programa, lo cual garantiza permanencia y articulación constante con la vida académica y universitaria.

### **Resultados cuantitativos de la práctica**

Alcance de visibilidad y divulgación de procesos artísticos en 150.000 estudiantes de la Unad.

Producción y curaduría de cerca de 14 exposiciones virtuales y una colección permanente.

Producción de 8 números de la revista Back Projection y dos estrategias pedagógicas ligadas al Munad.

Impacto para el favorecimiento de material en los 720 estudiantes del programa de Artes Visuales.

### **Resultados cualitativos de la práctica**

Expansión de la noción de museo en escenarios y ambientes virtuales de aprendizaje.

Visibilidad de la producción regional de obras y procesos del arte en Colombia a través del museo.

Creación de una plataforma para la experimentación y expansión de los procesos del arte en Colombia.

La plataforma es decisiva para el proceso de enseñanza de las artes en modalidad virtual.

### **Conclusiones generadas a partir de la evaluación**

La expansión de la noción de museo en escenarios virtuales de aprendizaje permitió un mayor alcance en la promoción y circulación de obras en Colombia, lo cual favorece el impacto del programa.

Lograr una mayor visibilidad de la producción regional de obras y procesos del arte en Colombia favorece expandir los lenguajes del arte y contribuir al cambio social.

La plataforma fortalece la experimentación y expansión de los procesos del arte y ello contrae una serie de innovaciones para la producción de obras, así como para el pensamiento artístico.

Los procesos de enseñanza de las artes en modalidad virtual requieren de potenciar plataformas y dispositivos que permiten una mayor apropiación tecnológica y también de circulación de las obras.

### **Principales transformaciones derivadas de la buena práctica**

El Munad permitió la apertura de un espacio para la circulación de obras de arte y procesos relacionados a través de una plataforma que permitió un mayor alcance de la presencia regional y de los territorios en diversos circuitos del arte en ámbitos nacionales, pero también globales. Expandir la noción de museo y proponer una continua innovación de procesos museográficos y museológicos en la virtualidad, además de problematizar la espacialidad y de museo en sí permite la articulación de diversas estrategias didácticas y pedagógicas que contribuyen a la consolidación de la enseñanza de las artes en modalidad virtual. El Munad favorece de manera constante los desarrollos tecnológicos para la producción de obra, sin perder de vista la deliberación por la expansión de las prácticas.

El Munad permitió la creación de un espacio para visibilizar proyectos, obras y procesos del arte que no existían en la Unad y ello generó un impacto no solo en la comunidad académica, sino también en el sector externo y públicos especializados. Producir catorce exposiciones apunta a la consolidación de una colección permanente que permitirá hacer una revisión de corte histórico y contribuirá a la consolidación de este tipo de museográficos en escenarios virtuales, digitales y electrónicos. La producción curatorial y de montaje en la plataforma ha implicado una comprensión y reflexión sobre la espacialidad y la preservación de obras de carácter electrónico y digital en plataformas de internet. Todo este proceso ha requerido del trabajo constante de articulación académica y tecnológica.

El Munad permitió crear un espacio virtual para el diálogo permanente entre los diferentes actores académicos e interactivos en procesos de desarrollo tecnológico e innovación en procesos relacionados con las artes. Este diálogo ha decantado en la ejecución de diversas estrategias educativas, didácticas y pedagógicas del programa de artes visuales y otras dependencias de la Unad. Promover estos escenarios permite la producción de recursos educativos digitales, así como diversos materiales de apoyo para la comunidad académica y el público en general, la flexibilidad del museo virtual favorece la adaptación a nuevos medios y lenguajes para la enseñanza y la interacción en internet. Las estrategias como taller virtual o artes en contexto lograron un posicionamiento importante en la comunidad.

Promover la vida académica y universitaria en el programa de artes visuales a través de la plataforma Munad creó una serie de repositorios, pero también escenarios para la reflexión y la práctica desde los estudiantes y profesores del programa de Artes con otros artistas y espacios del arte. La exposición de la primera promoción implicó consolidar el proceso de la formación de artistas en la modalidad virtual y puso de presente las posibilidades de los ambientes virtuales como espacios de encuentro para la exhibición y presentación de procesos del arte en ámbitos académicos, formativos e investigativos relacionados con las artes visuales. Finalmente, la vinculación del grupo de investigación intersecciones digitales y el semillero Sinav expanden la producción de investigación creación.

### **Documentación del proceso de planeación, implementación y evaluación de resultados**

La práctica de Munad se ha documentado a través de informes de investigación, artículos y ponencias, toda vez que surge del proyecto de investigación "Investigación, diseño y construcción de un museo virtual para las artes digitales". Así mismo, es posible la consulta a través del mismo museo Munad.

<https://MUNAD.UNAD.edu.co/>

<https://hemeroteca.UNAD.edu.co/index.php/memorias/article/view/2893>

### **Medios de divulgación de la práctica**

Congresos

Publicaciones

## Sitios Web

El Museo Universitario de Artes Digitales (Munad) es resultado de un proyecto de investigación del programa de Artes Visuales de la Unad. Fue creado mediante el acuerdo 010 del 06 de abril de 2017, expedido por el Consejo Académico.

<https://MUNAD.UNAD.edu.co/>

Artículo académico: "Diseño y producción del Museo Universitario de Artes Digitales (Munad)", presentado en el Congreso Mundial de Educación Superior a Distancia.

<https://hemeroteca.UNAD.edu.co/index.php/memorias/article/view/2893/2942>

Exhibición *Supervivo*

<https://MUNAD.UNAD.edu.co/supervivo/>

