

Experiencias significativas en torno a la enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas mediadas por tecnología

Significant experiences in the teaching-learning of visual arts mediated by technology

[Tecnología]

Diana Carolina Godoy Acosta

Universidad Santo Tomás

✉ diana.godoya@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1903-0854>

Recibido: 06/03/2022

Aceptado: 15/05/2022

María Victoria Murcia Arregocés

Universidad Santo Tomás

✉ maviarregoces41@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7493-3960>

Citar como:

Godoy, D. y Murcia, M. (2022). Experiencias significativas en torno a la enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas mediadas por tecnología. *CITAS*, 8(2). <https://doi.org/10.15332/22563067.7959>



Resumen

El ejercicio académico, que implica las mediaciones tecnológicas en los procesos de enseñanza, tiene particularidades que pueden potenciar el aprendizaje y las competencias de futuros licenciados que se enfrentarán a un mundo donde la virtualidad se volvió una normalidad a nivel mundial. Específicamente, se aborda el replanteamiento metodológico y resultados de las estrategias pedagógicas de dos espacios académicos de la Licenciatura en Artes Plásticas, que tuvieron que redefinirse en medio de la crisis global del covid-19, ampliando así sus recursos, herramientas y métodos para alcanzar a aquellos estudiantes que, por las características del programa (multicampus), se encontraban en lugares apartados de los centros urbanos, logrando, a su vez, cerrar las brechas de exclusión por accesibilidad al conocimiento.

Palabras clave: educación virtual, accesibilidad, ambientes virtuales, educación artística.

Abstract

The academic exercise, which involves technological mediations in the teaching processes, has particularities that can enhance the learning and competences of future graduates who will face a world where virtuality has become a worldwide normality. Specifically, it addresses the methodological rethinking and results of the pedagogical strategies of two academic spaces of the Bachelor of Plastic Arts Teaching, which had to be redefined in the midst of the COVID-19 global crisis, thus expanding its resources, tools and methods to reach those students who, due to the characteristics of the program (multicampus), were located in places far from urban centers, achieving, in turn, to close the gaps of exclusion by accessibility to knowledge.

Keywords: virtual education, accessibility, virtual environments, artistic education.

Introducción

Desde una realidad pandémica que obligó a todos los docentes a participar de una experiencia de enseñanza-aprendizaje enmarcada en una presencialidad mediada por tecnología y, particularmente, en una Universidad que tiene presencia en todo el territorio Colombiano (USTA), se hizo necesario replantear estrategias pedagógicas que permitieran alcanzar a todos aquellos que se encontraban alejados de las grandes urbes no solo por kilómetros de carretera, sino por kilómetros de inaccesibilidad en términos comunicativos.

En el marco de este contexto, se abarcan algunos antecedentes cercanos al objeto de estudio y conceptos clave como las competencias TIC y los ambientes virtuales de aprendizaje, columnas base para la construcción de las estrategias pedagógicas generadas en la Licenciatura en Artes Plásticas (LAP), donde, desde una investigación de alcance descriptivo, se evidencian resultados en términos metodológicos y didácticos que propician una educación más equitativa, extendiendo y desenfocando la Universidad de las grandes urbes.

Desde una metodología de estudio de caso (Sampieri, 2018), en un primer momento se genera, con limitantes como el tiempo, un proceso de revisión teórica y observación, para luego construir una entrevista como instrumento que se validó por expertos y que inmediatamente se aplicó a dos casos puntuales de espacios académicos; esto generó una descripción con reflexiones autocríticas que conciben

resultados aplicables para consolidar y resignificar estrategias pedagógicas que se particularizan y consolidan en el ejercicio de la enseñanza de las Artes Plásticas.

Escenarios pedagógicos mediados por la tecnología

La educación tiene el desafío de minimizar las barreras que impiden el progreso de la humanidad; desde todas las modalidades, el reto de los docentes a nivel mundial es ser mediadores y transformadores de la enseñanza-aprendizaje. Sobre esto, la Unesco (2014) comenta que:

El acceso a una educación de calidad, en tanto derecho fundamental de todas las personas, se enfrenta a un contexto de cambio paradigmático al comenzar el siglo XXI. El desarrollo que han alcanzado las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los últimos años demanda al sistema educacional una actualización de prácticas y contenidos que sean acordes a la nueva sociedad de la información. (p. 26)

De acuerdo con lo anterior, es importante mencionar un trabajo de Carlos Martínez Bonilla e Inmaculada Tello de la Universidad Autónoma de Madrid (2018), titulado “Liderazgo virtual del docente en educación superior”, donde se realiza un análisis del uso de las diferentes actividades virtuales en las clases de una institución de educación superior; esto da como resultado la identificación de la necesidad de que el docente mejore las estrategias para orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje, en donde planifique, organice y coordine los entornos virtuales de aprendizaje en una plataforma como Moodle, de tal manera que aporte a estos procesos. Fue un trabajo de investigación con un análisis cuantitativo y cualitativo en 56 docentes para determinar las características de un líder virtual en cuanto al uso de los dispositivos digitales y las actividades con apoyo de los entornos virtuales de aprendizaje.

En los resultados se evidencia que una tercera parte de los docentes usan los dispositivos digitales en las clases, aunque reconocen que les falta manejo en los diferentes recursos que ofrece la plataforma Moodle; se destaca que una minoría tiene muy buen manejo de los recursos y la plataforma y su liderazgo es superior. Con esto, se concluye que el liderazgo virtual tiene una incidencia de manera directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se trata de una cuestión de cultura, en donde se influencia a los estudiantes apoyándose en el paso de un liderazgo individual a un liderazgo distribuido, dentro del que es importante organizar, dirigir y entablar relaciones con la comunidad virtual.

Este trabajo permite encontrar resultados interesantes que reafirman que en la educación superior la adquisición de competencias docentes TIC mejora la calidad de la enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando estén correctamente lideradas.

Otro trabajo que vale la pena mencionar en este contexto es el de Nury Ospina Chala del Tecnológico de Monterrey (2017), titulado “Influencia del tutor en el desempeño académico de los estudiantes de educación superior en los entornos virtuales de aprendizaje”. Se trata de un estudio no experimental, transeccional, descriptivo, que buscó responder a la pregunta: ¿Cuál es el perfil de competencias que debe caracterizar al tutor en entornos virtuales de aprendizaje para llevar a cabo su práctica docente y cómo influye su actuar en el desempeño de los estudiantes? Para lograr ese objetivo, diseñaron un cuestionario para los tutores y el análisis de la evaluación docente de la institución. El análisis de la información recogida da como resultado que las competencias psicológicas, pedagógicas y comunicativas son las actitudes y

valores que más influencia tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los ambientes semipresenciales, en donde brindan al estudiante acompañamientos, interacciones y motivaciones necesarios para lograr el éxito en el desempeño académico.

Por último, se menciona el trabajo de William Díaz Morales de la Universidad Santo Tomás (2019), titulado “Análisis de la incidencia de las TIC en la práctica pedagógica de los profesores de posgrado de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás”, en donde se tuvieron en cuenta la innovación, experimentación, comunicación y el intercambio de conocimientos relacionados con la temática particular de derecho, pero permeados por la incidencia de las TIC durante su proceso de enseñanza-aprendizaje. Esa investigación fue enmarcada en un trabajo histórico hermenéutico con enfoque cualitativo. En los análisis lograron identificar que los docentes conocen las TIC y las usan en sus prácticas, pero no hacen un aprovechamiento al máximo de sus posibilidades, debido a la falta de conocimiento sobre estas herramientas.

Estas y muchas más investigaciones dejan en claro la importancia no solo de capacitarse en el conocimiento de las competencias relacionadas con la aplicación de la tecnología en los ambientes de aprendizaje, sino que ponen en evidencia la necesidad de implementar procesos claros desde las instituciones, que permitan potenciar la apropiación de herramientas pedagógicas en los docentes, particularmente, en una realidad como la que vivimos actualmente.

Teniendo claras estas problemáticas, se continuará con el desarrollo de dos conceptos clave para el presente artículo: las competencias TIC y los ambientes virtuales de aprendizaje, todo esto enmarcado en la necesidad de llegar a aquellos que eran excluidos por el modelo de presencialidad dadas sus condiciones sociales.

Enseñanza-aprendizaje con mediaciones tecnológicas

Competencias TIC-TAC

Las competencias específicas o profesionales se evidencian en el desempeño de habilidades, actitudes y conocimientos específicos de una disciplina, respondiendo con todos sus conocimientos y recursos para resolver situaciones complejas en un ámbito en particular. Es por esto que desde el Ministerio de Educación Nacional se está trabajando para consolidar un sistema educativo de calidad y una mejora en las prácticas pedagógicas hacia la innovación, convirtiendo las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) en herramientas que aportan a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este proceso da como resultado un documento que recopila las competencias docentes, las cuales se encargan de orientar el desarrollo profesional de los procesos de formación y actualización en el uso de las TIC para todos los docentes y profesionales.

Las competencias se agrupan en: tecnológicas, pedagógicas, comunicativas, investigativas y de gestión; cada competencia tiene tres niveles internos: explorador, integrador y el más avanzado llamado innovador, como se muestra en la figura 1.

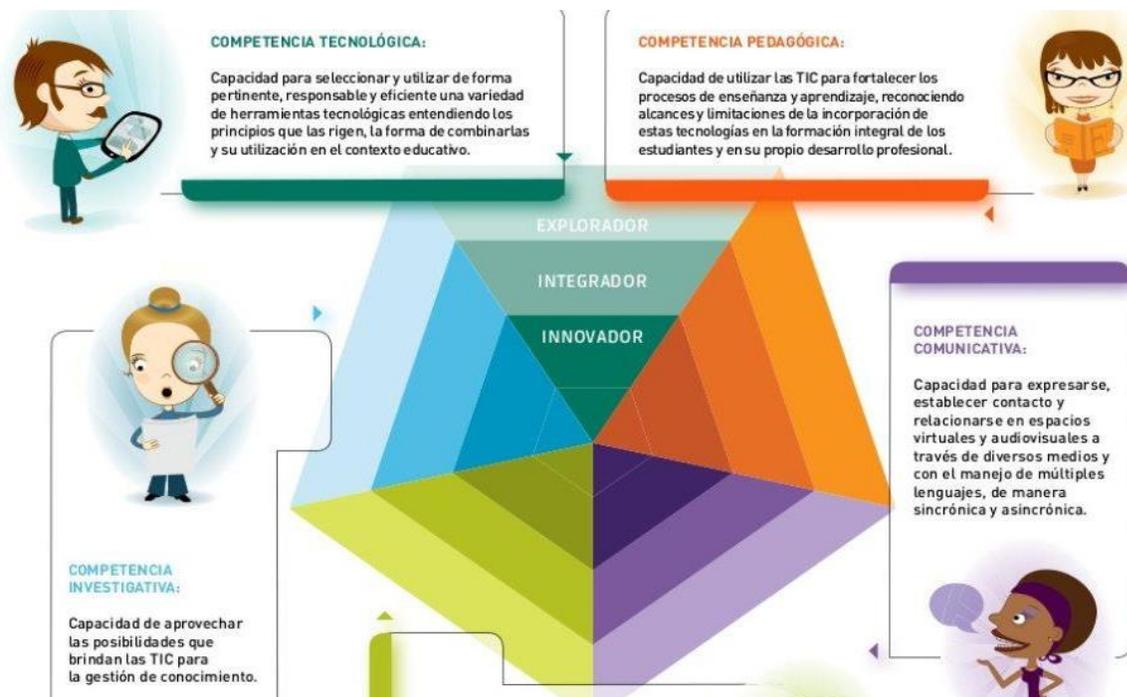


Figura 1. Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente. Bogotá, Colombia

Fuente: Ministerio de Educación. (2017). Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente. [Imagen] <https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/competencias-tic-para-el-desarrollo-profesional-docente/>

Las TIC se convirtieron en herramientas frecuentes en los diferentes ámbitos de la vida; estas logran transformar la sociedad de la información en la sociedad del conocimiento, mostrando que las tecnologías de la información favorecen el acercamiento al conocimiento hasta llegar a gestionarlo, de allí que se hable de Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, también denominadas TAC (Mujica, 2018).

En este sentido y a manera de complemento, “las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento” (Lozano, 2011). Esto da cuenta de que esta transición está más enfocada en el aspecto pedagógico y formativo para la utilización de herramientas que ayuden a generar un ambiente innovador en la manera como se comparte el conocimiento.

Ambiente virtual de aprendizaje

Es importante entender la tecnología como un medio y recurso didáctico adecuado para tener un mejor desenvolvimiento en el ámbito educativo. Según Barbera (2020), es menester entender la evolución como un momento particular de enseñanza y aprendizaje, en donde la tecnología desempeña un papel importante; por eso, hay que entender que el aprendizaje es didáctico desde el punto de vista procesual.

En este sentido, es importante señalar que, desde Lara Rodríguez (2012):

Un ambiente educativo digital es modelado por quienes participan en él. A diferencia de la ambientación física y emocional en la educación convencional, estamos frente a otro tipo de acciones

docentes y de los estudiantes, puesto que el espacio digital se va construyendo por la expresión a través de objetos digitales producidos por los actores. (p. 12)

Tal como se señala, los docentes tienen un reto muy grande en la forma como comparten el conocimiento y más cuando la modalidad original de los programas a los que pertenecen no ha contemplado la virtualidad y las plataformas tecnológicas como las herramientas y los medios desde donde se apoya el currículo.

Entendiendo esta realidad donde la educación convencional (presencialidad física) está permeada por las mediaciones tecnológicas y donde cada vez más el ejercicio virtual se apodera de las aulas, Arancibia et ál. (2020), describen la importancia de las plataformas como elementos tecnológicos de la educación a distancia de tercera generación, ya que:

Permiten reforzar y reorientar las acciones formativas con un amplio contexto de recursos para las distintas fases del proceso formativo: detección de necesidades, selección del nivel de acceso, familiarización con la tecnología, acceso a los contenidos y actividades y consulta síncrona y asíncrona con otros participantes y con el equipo docente. (p. 96)

Así las cosas y entendiendo que las herramientas, medios y competencias se transforman según los tiempos y contextos, se presentan a continuación algunas de las características que se deben tener en cuenta para apoyar la gestión de contenidos, la planificación curricular, la participación y la comunicación entre estudiantes y docentes, y la administración del ambiente, interactuando con herramientas como:

- Foros, wikis orientadas al aprendizaje y la comunicación síncrona y asíncrona
- Grupos de trabajo, autovaloraciones, siendo el estudiante el protagonista del proceso.
- Autenticación de usuarios, registro de estudiantes, auditorías como herramientas de soporte.
- Prueba, administración del curso, apoyo al creador del curso, herramientas de calificación en línea, seguimiento del estudiante.

Diseño metodológico

El desarrollo de este proyecto se enmarca en una metodología cualitativa, observacional y de tipo descriptivo, ya que esta permite la comprensión e interpretación de la realidad. Se entiende que en este paradigma la realidad se expresa en fenómenos, conflictos, problemas e interrogantes en los diferentes ámbitos de la vida del ser humano. Adicionalmente, se ha escogido la metodología de estudio de casos pues permite la recolección y análisis de información de las actividades ya realizadas y el logro de los objetivos educativos, buscando elementos comunes cuya efectividad pueda ser comprobada en experiencias educativas que se lleven a cabo y que puedan replicarse a futuro (Sampieri, 2018).

A continuación, se explica el orden de las fases para orientar al lector en la disposición de la aplicación de la metodología y así tener una organización en el proyecto.

Los procedimientos en esta metodología se dividen en 5 etapas:

- Selección del caso:

Se identifica el estudio de caso adecuado para el tema de investigación y las personas que intervienen en el mismo. Los criterios para la selección fueron: a) que estos espacios no fueran del mismo campo (disciplinar y común); b) que los espacios académicos tuvieran por lo menos un número considerable de estudiantes; c) que los espacios académicos tuvieran estudiantes en las diferentes regiones del territorio colombiano; d) que en estos casos se puedan rastrear elementos metodológicos que se relacionen con los encontrados dentro de los antecedentes, a saber, implementación de herramientas tecnológicas, competencias TIC y TAC y resignificación metodológica.

- **Elaboración del instrumento:**

Una vez seleccionado el estudio de caso para investigar, se construye un instrumento de preguntas específicas y variadas (entrevista) con el propósito de determinar si existen relaciones entre las prácticas en los diferentes momentos que giran en torno a la pandemia del covid-19.

- **Validación del instrumento:**

Después de tener construido el instrumento se realiza una validación por tres expertos arrojando comentarios pertinentes que fueron corregidos oportunamente antes de aplicarlo a estudiantes y docentes.

- **Localización de fuentes y recopilación de datos:**

Se decide para este estudio usar los syllabus, guías de aprendizaje y aulas virtuales de cada espacio académico seleccionado, ya que en estos se encuentran los procedimientos utilizados y las evidencias de los resultados de la acción formativa. Para cada caso de estudio se presenta un resumen de cuáles fueron las experiencias y posteriormente se realiza un análisis que permite describir y analizar las acciones realizadas al interior de los espacios académicos.

- **Análisis e interpretación de la información y los resultados:**

Una vez se han recolectado los datos, se procede a realizar la comparación con las hipótesis formuladas al inicio del estudio de casos. Finalizada la etapa de comparación, los investigadores pueden obtener una serie de conclusiones y decidir si la información o resultado obtenido puede ser aplicado a más situaciones o casos similares.

Experiencias en la Universidad Santo Tomás (LAP)

La Universidad Santo Tomás es una Institución de educación superior de carácter privado, sin ánimo de lucro y de orden nacional, que hace presencia en todo el territorio colombiano con sedes y seccionales en Bogotá, Bucaramanga, Medellín, Tunja y Villavicencio en la modalidad presencial y 23 Centros de Atención Universitaria (CAU) en la modalidad Abierta y a Distancia que se agrupan en la División de Educación Abierta y a Distancia (DUAD).

La DUAD con sus CAU tiene cobertura en Bogotá D.C, Armenia (Quindío), Barranquilla (Atlántico), Bucaramanga (Santander), Cartagena (Bolívar), Cali (Valle), Coveñas (Sucre), Cúcuta (Norte de Santander), Tunja, Chiquinquirá y Duitama (Boyacá), Ibagué (Tolima), Medellín (Antioquía), Neiva (Huila), Pasto (Nariño), Valledupar (Cesar), Villavicencio (Meta), Montería (Córdoba), Yopal (Casanare) y Ocaña (Norte De Santander). Desde las DUAD se garantiza un acompañamiento más cercano y personalizado con el

CITAS

e-ISSN: 2422-4529 |  <https://doi.org/10.15332/24224529>

Vol. 8 N.º 2 | julio-diciembre del 2022

apoyo de uno o más docentes regionales, quienes, desde las diferentes disciplinas, apoyan a los docentes nacionales (generalmente de las seccionales) que son los encargados de la construcción del espacio académico y el alistamiento de las plataformas de mediación.

Cada uno de los CAU cuenta con una infraestructura física y tecnológica, que propicia los medios educativos necesarios para el desarrollo académico y administrativo de los programas que se ofertan. A este respecto, vale la pena mencionar que se cuenta con una plataforma tecnológica propia conectada a la red Internet en Bogotá a través de fibra óptica con ancho de banda de 5 Mbps y, a su vez, interconectada con la sede principal de la Universidad por una red intranet en fibra óptica, con un ancho de banda de 2 Mbps. Estos canales son provistos por la empresa Telmex.

En este contexto se encuentra la Licenciatura en Artes Plásticas, adscrita a la Facultad de Educación y, por supuesto, a la DUAD con código SNIES 54806 y registro calificado 5513 de 21 de agosto de 2009. La facultad de educación está ubicada en la ciudad de Bogotá y la licenciatura es ofrecida en las sedes y seccionales de la universidad y en 9 CAU (Barranquilla, Bogotá, Bucaramanga, Cali, Cúcuta, Neiva, Pasto, Tunja y Villavicencio). En el segundo período del 2020 contaba con 115 estudiantes distribuidos en todo el territorio colombiano. Sin embargo, tal como lo muestra la figura 2, donde se evidencia la relación cuantitativa entre estudiante-docente, el número de estudiantes ha venido incrementándose exponencialmente durante los 10 años de ejecución del programa.

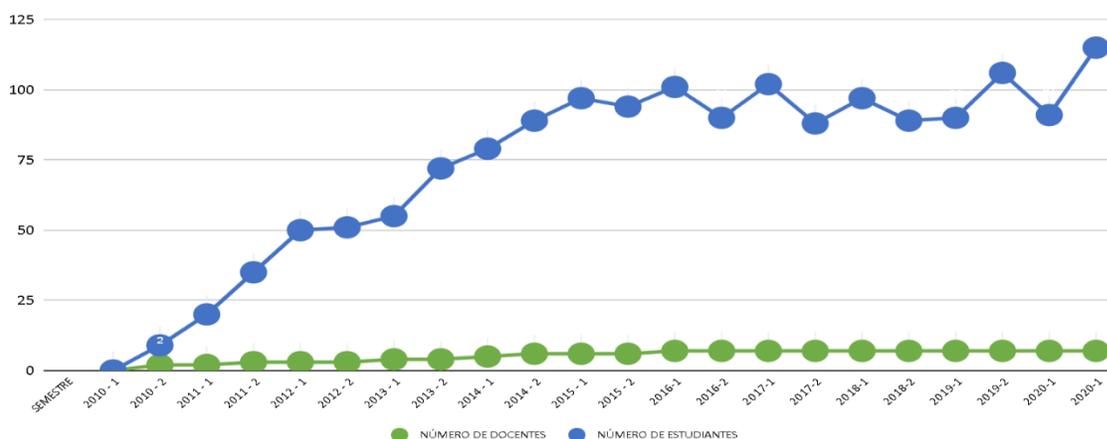


Figura 2. Relación: estudiantes-docentes de la Licenciatura en Artes Plásticas (USTA)

Fuente: elaboración propia.

La mayoría de los estudiantes se encuentran ubicados geográficamente cerca de las sedes, seccionales o CAU de la Universidad, sin embargo, un porcentaje vive alejado de estos puntos, conectándose pocas veces al semestre y deteriorando así el plan de estudios pensado para que su formación sea de calidad.

Por esta razón, se quieren socializar las experiencias significativas enmarcadas en el aprendizaje mediado por tecnología de la Licenciatura en Artes plásticas particularmente de “Escultura” y “Ambientes virtuales de aprendizaje”. Todo esto para revisar las estrategias pedagógicas que se implementaron en el marco de la pandemia por covid-19 y que permitieron volver 100 % virtual un programa a distancia, logrando alcanzar a estudiantes cuya accesibilidad a la educación les impedía obtener la misma calidad educativa que aquellos que pertenecen a las seccionales o sede principal de la Universidad.

CITAS

Espacio académico 1: ambientes virtuales de aprendizaje

Este es un espacio académico que se da en el primer y segundo semestre de la Licenciatura en Artes Plásticas y sus competencias son:

- Desarrollar la capacidad innovadora y creativa usando la ciencia como fundamento del desarrollo tecnológico y la mediación de las tecnologías Informáticas como elemento central en la construcción de la sociedad del conocimiento.
- Evidenciar la capacidad para organizar, generar y mantener ambientes propicios para la enseñanza y el aprendizaje a partir de una lectura contextual.
- Distinguir problemas de investigación en la realidad educativa y pedagógica propia de su campo de formación, partiendo de su escenario de práctica pedagógica de observación.

Antes de virtualización obligatoria (AVA)

Como en todos los espacios nacionales donde el docente líder (nacional) es el encargado de direccionar la temática con el apoyo en región de algunos docentes ubicados en los CAU, luego se realiza la adecuación del aula en la que se elabora una guía de aprendizaje con el paso a paso de las actividades, luego se suben los recursos de audio, video, textos, los recursos en línea y toda la información necesaria para el correcto desarrollo del espacio académico.

Antes de la pandemia, los estudiantes de región y los de Bogotá tenían la potestad de participar o no de las tutorías que se programaban para dar cumplimiento a las estrategias del espacio académico. Los estudiantes ubicados fuera del perímetro capitalino podían asistir a los CAU para que un docente de apoyo les colaborara con sus inquietudes. El docente nacional programaba tutorías de apoyo con una asistencia no mayor al 15 % de los estudiantes matriculados. Los resultados esperados se cumplían en un 60 %.

Además, siempre se socializaba la importancia de generar un espacio más innovador, reducir la inasistencia a los encuentros y, pensando en aquellos que tenían inconvenientes en conectividad, mejorar la participación de los estudiantes.

Con virtualización obligatoria (AVA)

Al indagar sobre cuál es la mejor forma para la virtualización del espacio académico, se cita a Díaz (2019), donde afirma “que hay una articulación entre las exigencias de la didáctica, como disciplina desarrollada en función de los problemas del maestro y de la enseñanza, y el currículo, como ámbito de conocimiento vinculado a los procesos institucionales de la educación”¹.

Esta nueva realidad exige un cambio de paradigma en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, obligando a todos los docentes a incluir e incorporar las competencias TIC en los medios y mediaciones que se necesitan para alcanzar a aquellos que justamente por la inaccesibilidad se encuentran excluidos de esta nueva normalidad.

¹ Didáctica es una disciplina que surgió en el siglo XV para abordar los problemas de la enseñanza en la relación maestro-alumno. Quizá un elemento que signa su elaboración es la ausencia de una dimensión institucional referida al sistema educativo, mientras que la concepción canicular obedece a las exigencias de una educación obligatoria, que da pauta a la conformación de los sistemas educativos, en el contexto de la eficiencia que exige la industrialización monopólica (Díaz Barriga, 2007).

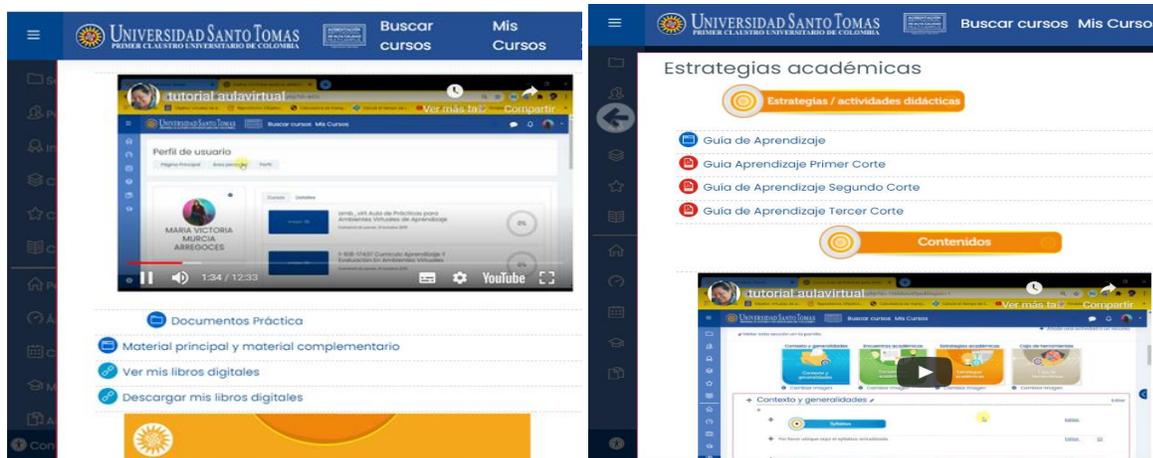


Figura 3. Cambios generados por la virtualización en el espacio académico

Fuente: elaboración propia.

Nota: pantallazo. Se evidencia mayor cantidad de recursos en la imagen de la derecha en comparación con el aula antigua de la izquierda.

Así las cosas, se generaron cambios relevantes en la organización de la información dentro del aula, tal como se observa en la Figura 3 y en la manera como se venía compartiendo el conocimiento. Uno de los cambios más importantes fue la generación de videos para que se logren entender mejor las diferentes temáticas que se abordaran en el espacio. Además, se propiciaron más encuentros sincrónicos donde los estudiantes interactuaron en tiempo real con su docente y expusieron sus interrogantes, obteniendo respuestas inmediatas. Por otra parte, en el aula se ubicaron recursos de elaboración propia y otros que potenciaron la posibilidad de profundizar los temas, no solo lecturas, sino material audiovisual; se generaron actividades de aprendizaje cooperado como foros y wikis. Todo esto pensado para trabajarlo en el momento en que los estudiantes tuvieran buena conectividad, no necesariamente de manera sincrónica.

Resultados obtenidos

Con esta innovación, en la generación del espacio académico de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, los estudiantes manifiestan una mejora en los procesos académicos, ya que tienen acceso completo y de manera asincrónica a todos los recursos, permitiendo cumplir más asertivamente con los resultados de aprendizaje. Esta innovación les genera nuevas posibilidades pedagógicas para replicar en su quehacer docente, contribuyendo en el desarrollo de didácticas desde las competencias digitales, entre ellas:

- Didácticas interpersonales: se conocen herramientas digitales donde se generan diferentes formas para incentivar el trabajo en equipo.
- Didácticas tecnológicas: Identifican herramientas digitales para transformar e innovar en el ejercicio de enseñanza- aprendizaje.
- Didácticas intelectuales: proponen herramientas digitales para la solución de problemas y toma de decisiones en el aula.
- Didácticas personales: seleccionan herramientas digitales que contribuyan con la inteligencia emocional y la adaptación al cambio en la escuela.

CITAS

Escultura

Entendiendo que el concepto de disciplina remite a un campo de conocimiento sistemático que se identifica por estudiar aspectos específicos de conocimiento, con determinados métodos y lógicas de descubrimiento, justificación e incluso de aplicación, con un discurso que también le es propio (De Camilloni, 2010), en este espacio académico las artes plásticas son contempladas como una disciplina que requiere de la reflexión de factores complejos que exigen y producen nuevo conocimiento desde el mismo ejercicio pragmático, y no solamente cuando se cuenta con el resultado, sino durante las diferentes fases del proyecto.

Este ejercicio, donde la práctica es la base de la investigación, permea cada etapa del proceso, generando un diálogo constante que potencia la toma de decisiones y reformula planteamientos, todo con el fin de consolidar el conocimiento. Es en este escenario que se aborda el espacio académico “Escultura” con todas sus particularidades en un contexto enmarcado en la enseñanza de las artes plásticas de la Universidad Santo Tomás, entendiendo que el ejercicio plástico, y propiamente su enseñanza, están, a su vez, enmarcados en la presencialidad.

Es todo un reto que ya de por sí la Licenciatura en Artes Plásticas sea un programa que se imparte en la modalidad a distancia (Documento Maestro Licenciatura de Artes, 2016). Los docentes nacionales, encargados de direccionar y dirigir los espacios académicos, en algunos casos, con apoyo de docentes de región, han tenido que construir estrategias para acercar sus temas a aquellos que no pueden asistir a los talleres presenciales impartidos los fines de semana.

Pero esta realidad cambió al volver 100 % virtual los espacios académicos del programa. El caso particular que se quiere tratar en este acápite es “Escultura” impartida por el docente Cesar Jerome Valbuena, maestro en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia.

Antes de la virtualización obligatoria - Escultura

Durante los 10 años que lleva ofertándose la Licenciatura en Artes Plásticas, su modalidad ha sido a distancia y sus estrategias pedagógicas han contemplado las mediaciones tecnológicas en el ejercicio docente directo con los estudiantes. Cada uno de los espacios académicos cuenta con un aula virtual desde la plataforma Moodle que permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje pueda llegar a los distintos CAU donde la Licenciatura tiene presencia.

Sin embargo, espacios académicos disciplinares como el caso de “Escultura” hasta el 2019, tenían sesiones presenciales 1 sábado del mes, que solo eran para aquellos estudiantes que se podían trasladar a la sede principal ubicada en la ciudad de Bogotá. Este ejercicio siempre fue cuestionado por el cuerpo docente del programa y, por esta razón, se intentaba buscar apoyo en los docentes de región, aun entendiendo que ellos no podían manejar todas las técnicas y todos los temas con la profundidad o el profesionalismo que lo hacía el docente encargado de una temática en particular.

El docente Jerome Valbuena, en su ejercicio previo a la pandemia del covid-19, en donde mostró comprensión por las particularidades de los estudiantes de región en sus aulas, y como apoyo a las clases presenciales y virtuales, suministraba tutoriales de libre acceso para trabajar los procesos que el proponía. De esta manera, intentaba suplir la presencialidad para aquellos que no podían asistir a las clases

presenciales en el taller de escultura de la casa de Bellas Artes. Sin embargo, el privilegio de poder estar en la clase con el docente solo lo tienen aquellos que se pueden movilizar hasta la ciudad de Bogotá, generando una exclusión de aquellos que ni siquiera podían llegar a los CAU a compartir con algún docente.

Con la virtualización obligatoria - Escultura

La nueva dinámica mundial a principio del 2020 obligó a todos los docentes de la Licenciatura en Artes Plásticas a cambiar sus estrategias pedagógicas pensadas para encontrarse presencialmente con estudiantes algunos días al semestre y, particularmente, el espacio académico de “Escultura” reformuló su ejercicio pedagógico impactando positivamente a aquellos estudiantes que se encontraban lejos de las sedes y seccionales de la Universidad.

Dado lo anterior y entendiendo que desde el MEN:

Lo que garantiza la calidad de la educación es la articulación coherente y armónica de un modelo que ponga, por encima de los instrumentos, el sentido pedagógico de los procesos. Una educación de calidad puede salir adelante con una tecnología inadecuada; pero jamás una tecnología excelente podrá sacar adelante un proceso educativo de baja calidad. (MEN, s. f.)

El maestro Valbuena, además de organizar un set de grabación en su casa para las sesiones sincrónicas, elaboró tutoriales propios donde explica de manera detallada el paso a paso de los temas que se plantean desde el syllabus, contando con el espacio, los materiales, el tiempo y las herramientas tecnológicas que se requiere. Los videos que él realiza son en tiempo real y sin edición, esto ayuda a que los estudiantes evidencien el proceso en su totalidad; ejecuta la obra y se evidencia si se genera un error y como corregirlo. Los videos están subidos en el canal de YouTube del docente y del programa. En cuanto a las grabaciones de las clases sincrónicas, los estudiantes también las pueden volver a consultar en el aula virtual del espacio académico.

Ahora que se cubre la región de una manera más cercana con las diferentes estrategias implementadas, los estudiantes manifiestan sentirse acompañados tanto con las tutorías sincrónicas, como con el material didáctico elaborado justamente para brindar los contenidos específicos del espacio académico en espacios asincrónicos.

Retomando el documento del MEN donde explica que la educación virtual:

Implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica. (MEN, s.f.)

Vale la pena mencionar que para aquellos estudiantes que durante su proceso asincrónico han tenido problemas con los contenidos, se dejan espacios a la semana para tutorías personalizadas con el fin de acercar el proceso de enseñanza-aprendizaje a sus realidades y contextos.

Resultados

Desde las exigencias didácticas y metodológicas que tienen los docentes en la actualidad, el ejercicio de enseñanza-aprendizaje de la “Escultura” exigió dinámicas puntuales de creación de contenidos

CITAS

e-ISSN: 2422-4529 |  <https://doi.org/10.15332/24224529>

Vol. 8 N.º 2 | julio-diciembre del 2022

audiovisuales sin cortes e interrupciones para lograr acercar procesos relacionados con el tiempo y el comportamiento de materiales de una manera más real y certera para los estudiantes. Estos métodos requieren de un manejo tecnológico adicional y una capacitación que debería ser brindada por las instituciones de educación superior, pero, generalmente, es el docente mismo quien decide aprender a dominar estas nuevas herramientas para potenciar sus estrategias pedagógicas.

Adicionalmente, el contar con clases sincrónicas para todos los estudiantes, cercanos y lejanos, permite participar de manera más contigua en el aprendizaje real de una disciplina, como lo comenta De Camilloni (2010), contemplando un ejercicio de acompañamiento más directo y consolidando. A su vez, se establece una relación interpersonal entre docente y estudiante que potencia los resultados de aprendizaje. Este escenario también exige de parte del docente un cambio de paradigma pedagógico y relacional, como en el caso particular de “Escultura”, donde un chat de WhatsApp está habilitado 8 horas, 5 días a la semana.

Conclusiones

Como resultado de esta investigación se encuentra que existe una brecha entre la teoría de lineamientos, normatividad y políticas de la educación en Colombia, y la práctica, especialmente, en lo concerniente a la Educación Artística y las competencias relacionadas con las Tecnologías de la información y la comunicación. Lo anterior se evidencia en el posicionamiento e importancia que tiene esta área del conocimiento en los espacios académicos del programa.

Por todo lo anterior, y teniendo en cuenta el propósito de este proyecto, se hace necesario que como educadores, particularmente los relacionados con las artes plásticas, se cuente con elementos metodológicos para tener una propuesta de intervención pedagógica que permita al docente contribuir al fortalecimiento del ejercicio de enseñanza-aprendizaje mediado por la tecnología. Sugiriéndose los siguientes aspectos:

El educador debe conocer y aceptar la diversidad de contextos sociales, económicos y culturales en los que viven los estudiantes, siendo estos la base de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la cultura permite explorar, respetar y apreciar las distintas dinámicas no solo en el aula, sino en la sociedad.

Para que el docente realmente sea un educador integral se requiere que tenga espíritu animoso, alta motivación, exigencia, sepa fijar límites firmes y claros, sepa llegar a acuerdos, sea respetuoso, autónomo, conozca las necesidades de sus alumnos (los recursos, habilidades y fortalezas que tienen), sepa crear confianza y sepa brindar oportunidades de participación de los alumnos y tenga capacidad de adaptarse a diferentes circunstancias. Todo esto potencia un escenario de enseñanza-aprendizaje óptimo.

Es de vital importancia que los docentes entren en una capacitación y formación permanente que le brinde a su ejercicio de enseñanza-aprendizaje herramientas actualizadas y acordes con las necesidades del contexto de sus , esto con el fin de llegar a todos, incluyendo a aquellos que se encuentran más alejados geográficamente de los centros de atención universitaria.

Esos esfuerzos de los docentes deben ser respaldados por las Instituciones, generando plataformas actualizadas y con gran variedad de recursos que permitan el acceso desde diferentes dispositivos móviles en momentos sincrónicos o asincrónicos para potenciar un aprendizaje autónomo, pero con

acompañamiento permanente. Debe generarse una conciencia respecto al tema en toda la comunidad académica.

Por otro lado, desde el mismo ejercicio de las competencias TIC emanadas por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, es necesario que los docentes capaciten y motiven a sus estudiantes a utilizar diferentes herramientas que propicien una mejor comunicación en sus espacios académicos, teniendo en cuenta que cada espacio, semestre a semestre, se vuelve único de acuerdo con el grupo de estudiantes que lo conforman. Al final, esto logra que los futuros licenciados obtengan competencias específicas que potencien su quehacer pedagógico desde los medios y mediaciones.

Por último, los ambientes virtuales de aprendizaje y las competencias TIC logran alcanzar estudiantes en territorios que, con una educación tradicional, tenían acceso limitado, permitiendo una equidad en la educación y abarcando a la población con inconvenientes de accesibilidad y movilidad, lo que permite suplir estas deficiencias con los medios y mediaciones con las que cuenta la institución.

Referencias

- Arancibia, M. L., Cabero, J. y Marín, V. (2020). *Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior*. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100.
- Barberá-Catalán, M. (2020). *Creación y gestión de talleres en un espacio de aprendizaje autodirigido* [Tesis Maestría, Universidad Nacional de la Rioja] Repositorio reunir. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/10839>
- De Camilloni, A. R. (2010). La didáctica de las ciencias sociales: ¿disciplinas o áreas?. *Revista de Educación*, (1), 55-76.
- Díaz-Barriga, A. (2007). *Didáctica y currículum - Convergencias en los programas de estudio*. Paidós.
- Díaz Morales, W. (2019). *Análisis de la incidencia de las TIC en la práctica pedagógica de los profesores de posgrado de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás* [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio USTA. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/17965/2019williamdiaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lara Rodríguez, R. A. (2012). *Creación de ambientes virtuales de aprendizaje*. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/515/Creacion%20de%20Ambientes%20Virtuales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5, 45-47. <https://thinkepi.profesionaldelainformacion.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30465/16032>
- Martínez Bonilla, C.y Tello, I. (2018). Liderazgo virtual del docente en educación superior: Nueva propuesta educativa. En *Avances en democracia y liderazgo distribuido en educación: Actas del II Congreso internacional de liderazgo y mejora de la educación*. Red de Investigación sobre Liderazgo y Mejora de la Educación (RILME).
- Ministerio de Educación. (2017). *Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*. [Imagen] <https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/competencias-tic-para-el-desarrollo-profesional-docente/>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2021) *Educación Virtual o Educación en Línea*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1
- Mujica, R. (2018). Las TIC y TAC en el aula. *Herramientas TIC, Innovación, Pedagogía, Tecnologías digitales. Magisterio*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/Las-Tic-Y-Tac-En-El-Aula>

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Unesco. (2014). *Calidad educativa en el mundo*. <http://www.revista-critica.com/la-revista/actualidad-cultural/actualidad/527-la-formacion-docente-es-clave-para-la-calidad-educativa>

Universidad Santo Tomás. (2016). *Documento maestro de programa Licenciatura en Artes Plásticas*.