

ARTÍCULO PRODUCTO DE INVESTIGACIÓN

Las nuevas prácticas digitales de docentes de cursos artísticos en la educación superior en Latinoamérica a raíz de la pandemia COVID-19: Aproximaciones y experiencias

The new digital practices of teachers of artistic courses in higher education
in Latin America as a result of the COVID-19 pandemic

Beatriz Liliana Chaparro Huauya¹
Pontificia Universidad Católica del Perú

Recibido: 11.10.2020
Aceptado: 26.12.2020

Resumen

La pandemia trajo consigo un vertiginoso cambio no solo político, social y económico, sino una transformación y evolución prácticamente obligatoria e inmediata hacia la educación virtual en el mundo y Latinoamérica no fue la excepción. Este trabajo aborda la experiencia de cuatro docentes de arte de educación superior, dos peruanos, una mexicana y un colombiano- cubano sobre las nuevas prácticas digitales en la actual educación virtual durante este contexto de pandemia y las reflexiones que conlleva repensar la educación, la tecnología y la enseñanza de las disciplinas artísticas en formatos virtuales como parte de las estrategias metodológicas que incorporan a su práctica docente. Se recurrió al uso de la bibliografía sobre competencias digitales de docentes de arte, educación artística y el uso de las TIC en Latinoamérica, así como entrevistas a docentes latinoamericanos para describir sus prácticas metodológicas en el aula virtual y su apreciación de los recursos tecnológicos en el campo de las artes.

¹ liliana.chaparroh@pucp.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0002-3453-3716>

Palabras clave: arte, tecnología, prácticas artísticas, enseñanza de las artes, educación virtual, latinoamérica

Abstract: The pandemic brought with it a dizzying change not only political, social and economic, but also a practically obligatory and immediate transformation and evolution towards virtual education in the world and Latin America was no exception. This work addresses the experience of four art teachers at college, two Peruvians, one Mexican and one Colombian, on new digital practices in current virtual education during this context of pandemic and the reflections that come with rethinking education, technology and teaching of artistic disciplines in virtual formats as part of their methodology practices. The use of the bibliography on digital skills of art teachers, art education and the use of ICT in Latin America was used, as well as interviews with Latin American teachers to describe their methodological practices in the virtual classroom and their appreciation of technological resources in the field of the arts.

Keywords: arts, technology, art practices, art teaching, virtual education, latin america

Introducción

Desde marzo de este año, a raíz del confinamiento mundial, el mundo vive una nueva exigencia y cuestionamiento sobre el uso de las tecnologías en la educación. Ya no se habla de este como un complemento a la educación presencial, y es que así se entendía hasta hace poco la educación virtual y los recursos tecnológicos. Hoy en día, la atribución de complemento se desplazó a la total utilidad y protagonismo de los medios digitales en la educación. El confinamiento llevó a que las instituciones educativas se adaptaran, si es que no lo habían hecho, casi de inmediato con la finalidad de subsistir y continuar ofreciendo esa experiencia educativa de aprendizaje que una clase presencial puede llegar a tener. El docente es uno de los protagonistas del acto didáctico y es un elemento nuclear en la calidad docente (Mas y Pozos, 2012), sin embargo, cuando este docente pierde el espacio físico de experiencia

educativa y se somete a la total virtualidad, es cuando nos replanteamos qué habilidades o prácticas vienen incorporando a sus estrategias metodológicas.

Es indudable que los cambios han sido inmediatos e incluso abruptos, muchos han tenido que adaptarse acorde a las decisiones de los centros o instituciones educativas. De acuerdo a una muestra de cuatro docentes de artes ubicados en diferentes países de Latinoamérica y bajo un enfoque de metodología cualitativa es que se puede evidenciar la presencia de nuevos factores de estrategias metodológicas como el mayor uso de tiempo fuera del aula virtual llevado a sesiones o asesorías por *Whatsapp*, *Google Meet* o *Zoom*, la recurrencia a redes sociales para la resolución de casos o tareas (Facebook, Instagram) y el permanente uso del correo electrónico tanto a nivel institucional y el alumno.

Cuando se define las nuevas tecnologías de la educación, usualmente se las considera como el apoyo instrumental de los procesos y programas de formación con la finalidad de sostenerse más fehacientemente sobre los objetivos educativos que se persiguen (Govantes, 2001). Asimismo, existe un reto para los países del Tercer Mundo en adoptar estrategias independientes que con inteligencia y objetividad analicen la necesidad de los cambios necesarios para aprovechar el desarrollo del potencial tecnológico (Govantes, 2001). En este sentido, esta pandemia ha exigido repensar los procesos educativos bajo el uso de la tecnología como aliado y como soporte en América Latina y que estos se utilicen de manera eficiente.

Existe una inmensa bibliografía sobre el rol y el rumbo de las TIC, Ortega y Casillas (2014) nos comentan que las TIC no son por sí mismas la solución infalible para todo tipo de problemas, especialmente en el campo educativo. Asimismo, señalan que no es posible depositar todas las esperanzas en las tecnologías para solucionar los problemas educativos, los instrumentos tecnológicos por sí solos no van a mejorar el trabajo dentro del aula; se requiere un esfuerzo mayor que considere aspectos formativos y de contenido que involucren a los participantes.

Por su parte, en contextos de enseñanza artística, el replanteamiento de incluir los formatos virtuales en el centro de la estrategia metodológica definitivamente requiere de condiciones y

actitudes en el docente tales como la predisposición a la adaptación, el trabajo colaborativo, la creatividad y comunicación.

Marín muestra en el texto “Nuevas tecnologías en las artes escénicas” cómo paulatinamente se han integrado las TIC a este contexto, y cómo a través de ellas se está ampliando el campo de experimentación en el mundo artístico. Específicamente describe el uso de las TIC en el teatro y la forma en que estas tecnologías encuentran acomodo en la atemporalidad del arte. Resultan interesantes las diversas formas en que los artistas se han apropiado de las tecnologías y se apoyan en ellas para complementar su trabajo. (Herrera, 2015)

1. Muestra y metodología

La muestra de este artículo es de cuatro docentes latinoamericanos en diferentes facultades de artes en universidades e institutos de México, Colombia y Perú. Todos enseñan cursos relacionados a las artes visuales, escénicas o gráficas. Para el procesamiento de la información, se utilizó el método cualitativo y como herramienta, la entrevista. El proceso del planteamiento del problema se situó en dos preguntas: A raíz de la pandemia ¿Qué nuevas prácticas conlleva esta educación virtual en los cursos de arte? y ¿Qué herramientas se han incorporado a la práctica docente en el aula virtual? Asimismo, las aproximaciones y reflexiones sobre el uso de nuevas prácticas digitales van articuladas a seis preguntas:

- . Contexto: ¿De dónde procedes? ¿Qué enseñas? ¿A qué nivel educativo enseñas?
- . ¿Qué cambios has tenido que hacer en tu práctica docente?
- . ¿Cómo se vienen adaptando?
- . ¿Qué herramienta digital utilizas en tus clases?
- . ¿Cuál es la impresión del alumno?
- . Según tu experiencia ¿Crees que la educación virtual continuará? ¿Cuál será el futuro?

Es así que, de acuerdo a estas preguntas, se planteó la investigación en el siguiente mapa conceptual. Se aborda el problema, la dimensiones, las variables y la metodología. Las dos

dimensiones grandes: Entornos de enseñanza del docente, y la otra corresponde a herramientas y estrategias metodológicas. Las variables que se tienen en cuenta son el contexto, cambios en el paradigma tradicional el cual responde a las nuevas prácticas docentes y a la adaptación que tuvo que hacer frente a un nuevo contexto educativo. Finalmente, la tercera variable corresponde al uso de herramientas digitales, en esta se conocerá cuáles han sido los recursos o medios con los que el profesorado utiliza para continuar con la enseñanza de las artes en formatos virtuales y el contexto de pandemia. Se ha elaborado un mapa conceptual como producto del proceso de recogida de información a partir de las seis preguntas líneas arriba.

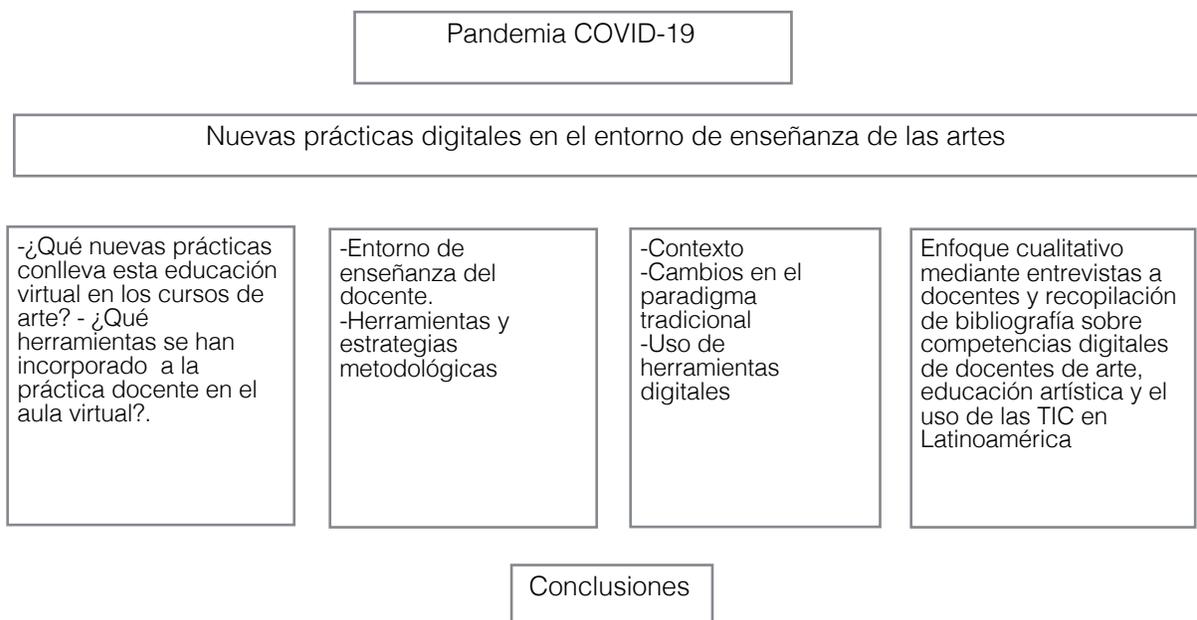


Gráfico 1. Pandemia COVID-19

Contexto y procedencia

Los docentes peruanos proceden de dos institutos superiores que ofrecen la carrera de Diseño Gráfico, ambos casos enseñan cursos de Artes gráficas y Diseño, así como Historia del Arte y Diseño en Lima. Por su parte, la docente mexicana enseña el curso universitario de Artes visuales en la Especialidad de Teatro en el estado de Hidalgo; mientras que el profesor colombiano- cubano imparte las asignaturas de Cuerpo y Performance, Dibujo y pintura,

Desarrollo de proyectos, y Laboratorio Interdisciplinario de creación en el nivel superior universitario en Bogotá. Se puede apreciar este cuadro referencial:

Docentes	País donde enseña	Materias que imparten	Facultad o carrera
Docente 1	Perú	Historia del Arte	Diseño Gráfico
Docente 2	Perú	Diseño Gráfico	Diseño Gráfico
Docente 3	México	Artes Visuales	Teatro
Docente 4	Colombia	Cuerpo y Performance, Dibujo y pintura, Desarrollo de proyectos, y Laboratorio Interdisciplinario	Artes plásticas Artes visuales Todas las carreras de artes.

Tabla 1. Contexto y procedencia de los docentes entrevistados

Fuente: Elaboración propia.

2. Cambios en el paradigma tradicional de enseñanza

Actualmente, la educación virtual ya no es solo un complemento de la educación tradicional y presencial, sino que se ha vuelto, al menos temporalmente, el centro. Si bien, antes de la pandemia, involucrar metodologías activas era parte ya de los supuestos de una educación presencial para dar paso a un mejor proceso de aprendizaje y cuyo uso es un instrumento que permitía mejores productos y contribuir a un mejor entorno de aprendizaje, ahora la exigencia va más allá, hacia la total virtualidad y el reto que ello implica. Es por ello que se ha dado paso a la aceptación de propuestas en las que se involucran metodologías activas enriquecidas por el trabajo en red, inmersas en ambientes dinámicos que estimulan la acción cognitiva (Silva-Quiroz, Fernández- Serrano, & Astudillo-Cavieres, 2016). Además, un aspecto importante es el beneficio del trabajo en red, ya que estas permiten acciones colectivas, la construcción del conocimiento en redes y bajo el colectivo. También es apremiante que docentes, estudiantes e instituciones tomen mayor conciencia de las formas en que el conocimiento se produce, administra y distribuye, ya sea por medios físicos, electrónicos o por conexiones entre individuos (Islas, 2018).

En las entrevistas realizadas, los cuatro docentes hacen hincapié a la importancia de la adaptación al cambio por parte del docente, así como las reflexiones sobre el aumento de dedicación y tiempo fuera del aula. Otra característica que se ha visto es el desplazamiento de toda la experiencia corporal y presencial a la virtualidad. En la práctica del docente de Colombia (Docente 4) se menciona la adaptación desde tres ejes: Temático- conceptual, metodológico y la tercera, medios y recursos. Desde el aspecto temático y conceptual, se partió de la importancia de asumir la virtualidad como una manera espectral de manifestar el cuerpo. En sus asignaturas de Cuerpo y Performance por ejemplo fue crucial el reconocimiento propio de un estado de confinamiento, un regreso a la intimidad asumiendo la situación actual. Desde la práctica de enseñanza de las artes se trabajó con conceptos como los límites, la cotidianidad, lo cercano, la limitación y el espejo. Con respecto a medios y recursos, la universidad brinda plataformas amigables y ventajosas que anteriormente se utilizaban solo para conferencias o clases magistrales; sin embargo, el contexto obligó a rediseñar su función y ejecución, lo que implicó capacitaciones a los docentes, ocasionando una recarga de actividades y responsabilidades.

En las dos instituciones peruanas, el cambio venía incorporándose de un sistema ya virtualizado parcialmente para cursos teóricos. Es decir, ya se contaba con la modalidad virtual o *blended* para algunos cursos de Diseño gráfico, el uso de diapositivas no ha cambiado, por ejemplo. Pero esta pandemia obligó a virtualizar totalmente el entorno educativo. El docente 1 tuvo que ampliar más textos para complementar las imágenes que presentaba en sus sesiones virtuales. Además, menciona factores positivos como la comodidad y el evitar el desplazamiento lo que podría generar un entorno educativo de más confianza y comodidad, pues es en el hogar, preferentemente. Sin embargo, menciona también el uso mayor de tiempo fuera de clase, ya sea para asesorías o comunicación con sus alumnos. El docente 2 menciona el cambio vertiginoso a la virtualidad total que exigió la capacitación de los docentes, así como la implementación rápida de recursos tecnológicos para videoconferencias por parte de la institución.

La situación en Hidalgo responde al mismo panorama, la planificación y ejecución de las sesiones virtuales exigen mayores horas de trabajo por parte del docente, la comunicación con los alumnos cobra otra dimensión utilizando entornos de redes sociales. La docente 3 menciona que, como actividad adicional, se emiten reportes institucionales como evidencias del proceso y avance de la enseñanza virtual.

3. Uso de herramientas digitales

En cuanto al uso de las herramientas digitales, podríamos agrupar tres clases: Plataformas de videoconferencia, como el *Zoom*, *Microsoft Team*, *Google Meet* u otras. Segunda, correo institucional y mensajería por *Whatsapp* y tercero, el uso de redes sociales como Facebook, *Instagram* o *Youtube*. Los docentes 1 y 2 vienen trabajando con herramientas como el zoom y *Webex*, LMS (*Learning Management System*), *Moodle room* y aplicaciones de *Google meet*, así como correo institucional y *Whatsapp* para la comunicación fuera del aula con sus alumnos. La docente 3 utiliza el zoom, correo institucional y *Whatsapp* también, así como el uso de las redes sociales como el Instagram para la resolución de una tarea en el curso de Artes visuales a alumnos de la facultad de Teatro, por ejemplo, una instalación por Instagram o una obra de teatro o performance por zoom.

Docentes	Plataformas <i>Zoom</i> , <i>Microsof Team</i> o <i>Google Meet</i> , <i>Webex</i> , <i>Moodle room</i> , <i>LMS</i>	Correo institucional y/o Mensajería <i>Whatsapp</i>	Redes sociales: <i>Facebook</i> , <i>Instagram</i> , <i>Youtube</i> (para compartir videos)
Docente 1	x	x	
Docente 2	x		
Docente 3	x	x	x
Docente 4	x	x	x

Tabla 2. Tipos de herramientas digitales como recurso en la práctica docente

Fuente: Elaboración propia.

El docente 4, ahonda en recursos y herramientas de dos tipos: sincrónico y asincrónico. En las del primer tipo, señala el uso de *Google Meet*, y en lo asincrónico todos los instrumentos que permitan el almacenaje, el repositorio de archivos y revisión del material posterior a la clase, así como recursos de preparación. Destaca el uso de *Youtube*, para dejar grabaciones de charlas, o el uso de los drives en *gmail*, así como grupos y páginas de *Facebook* que permitan la comunicación. Asimismo, el docente indicó la necesidad de programas en vídeo, dada la naturaleza de sus asignaturas, tales como *Openshot*. Hay ocasiones en que el docente hace un video para una clase de cuerpo o movimiento, y los alumnos siguen el ejercicio. Acá lo importante es resaltar el trabajo colaborativo en red y la mediación tecnológica de acuerdo con las competencias digitales del docente. La mediación tecnológica brinda un gran potencial en medida en que esta sepa utilizarse eficazmente (Islas, 2018).

Cabe mencionar que el término Competencia Digital Docente (CDD), según el proyecto *Marco Común de Competencia Digital Docente* está compuesto por cinco áreas: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas y definidos en tres niveles de dominio: básico, intermedio y avanzado (Ferrari, 2013). En ese sentido, es importante destacar que en este contexto de pandemia se ha tenido que involucrar la evolución de las competencias digitales del docente en el sentido de apropiarse del discurso de entorno virtual, y no considerar a las herramientas tecnológicas como solo un complemento sino también como el soporte central de su ejecución y su performance.

4. Preguntas de investigación

A partir de este análisis, recogida de casos y experiencias, quedan cuestionamientos como los que se abordaron en la lista de preguntas iniciales realizadas a los cuatro participantes: Según tu experiencia ¿Crees que la educación virtual continuará? ¿Cuál será el futuro? Lo que se recogió por parte de los cuatro docentes en rasgos generales es que si la educación virtual ya se practicaba hace tiempo, ahora su proceso de asimilación se ha tenido que acelerar dada la urgencia sanitaria mundial. Se tendrá que invertir en mayor cobertura y acá cobra incertidumbre el acceso ¿la educación virtual será para todos? o ¿acentuará más las

diferencias? ¿será privilegio de solo un grupo? teniendo en cuenta que Latinoamérica posee un contexto con una brecha de diferencias sociales y económicas.

En cuanto a la enseñanza de las artes todavía es difícil de entender que lo virtual reemplace a ese componente netamente humano de vínculo y conexión que se da cuando se dicta una clase de danza, pintura o música; es un momento en donde se está perdiendo el interés a la educación en su lado más humano y se abre paso a la concepción de la educación como un medio de profesionalismo solo para encajar en el sistema productivo. Asimismo, de las reflexiones de uno de los participantes se desprende que la educación en las artes no suena muy prometedora con los recursos virtuales. Sin embargo, las prácticas narradas por los mismos contraponen esta idea, en donde se viene buscando y explorando nuevos medios y herramientas. Conforme evolucione la tecnología, se puede seguir repensando los medios, lo que sí ha traído es el ejercicio de creaciones colaborativas a distancia, es decir que la misma virtualidad se viene replanteando y evolucionando.

Conclusiones

El contexto actual ha exigido repensar las prácticas docentes para incluir los soportes virtuales como un potencial aliado y sosteniendo la idea de virtualidad bajo conceptos de la educación tradicional como el trabajo colaborativo, inclusive como el *flipped classroom*, pues es importante desarrollar una educación mediática que parta de las necesidades expresivas y comunicativas de los estudiantes (Aparici et al., 2010), de este modo se fomenta la creatividad; y se aprovecha las herramientas tecnológicas actuales (Aguaded, Marín, & Díaz, 2015; Ferrés et al., 2011). En la enseñanza de las artes, todavía es discutible si la tecnología o virtualidad suple una clase tradicional, es una pregunta que mientras se evolucione, se puedan encontrar más aproximaciones. Por el momento, nos ha tocado vivir la coyuntura más especial que replantea los posibles escenarios de la educación virtual, y la práctica artística no escapa a ello. Existen muchos retos y quizás evolucionen otros dispositivos tecnológicos más acorde con las necesidades actuales, y desde diferentes frentes o miradas: docente, alumno, padre de

familia e institución. Sin embargo, se echa de menos la socialización, clave para el desarrollo de habilidades socioemocionales o blandas, que solo la educación presencial otorga.

Referencias

Aguaded, J., Marín, I. y Díaz, E. (2015) La alfabetización mediática entre estudiantes de primaria y secundaria en Andalucía (España). *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 18, n. 2, 2015, p. 275-298. ISSN: 1138-2783, EISSN: 1390-3306

Aparici, R., Campuzano, A., Ferrés, J., & Matilla, A. G. (2010). La educación mediática en la escuela 2.0. Retrieved from <http://goo.gl/a6SQAy>

Díaz, M. J. S., & Martín, R. F. P. (2018). Flipped classroom teachers to acquire digital competence: An experience in higher education. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, (52), 37–54. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.03>

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: Marco Común de Competencia Digital Docente. Madrid: INTEF. Retrieved from <http://goo.gl/8GUfhP>

Govantes, A. (2001). Retos y posibilidades que imponen las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones a la educación en los países del tercer mundo en Contexto Educativo, *Revista digital de educación y nuevas tecnologías [en línea]*, año III, Núm.16, https://go.lnkam.com/link/r?u=https%3A%2F%2Fes.scribd.com%2Fdocument%2F27035860%2FRetos-y-Posibilidades-Que-Imponen-Las-Nuevas&campaign_id=b7YMMAqMdAL7wyzNe5m3wz&source=hl78ly46c2jdtm

Herrera, A. M. (2014). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17(1), 1-4. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol17no1/contenido-herrerajim.html>

Islas Torres, C. (2018). Implicación de las TIC en el aprendizaje de los universitarios: una explicación sistémicoconectivista. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (52), 199–215. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.14>

Jiménez, A. M. H. (2015). Una mirada reflexiva sobre las TIC en educación superior. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 17(1), 1–4.

Jiménez Hernández, D., González Ortiz, J. J., & Tornel Abellán, M. (2020). Metodologías activas en la universidad y su relación con los enfoques de enseñanza. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 24(1). <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8173>

Mas Torelló, O., & Pozos Pérez, K. V. (2012). Las competencias pedagógicas y digitales del docente universitario. *Cidui*. <https://www.cidui.org/revistacidui/index.php/cidui/article/view/133/121>

Sancho Gil, J. M., Bosco Paniagua, A., Alonso Cano, C., & Sánchez Valero, J. A. (2015). Formación del profesorado en Tecnología Educativa: de cómo las realidades generan los mitos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 14(1), 17–30.

Silva-Quiroz, J., Fernández-Serrano, E., & Astudillo-Cavieres, A. (2016). Modelo interactivo en red para el aprendizaje: hacia un proceso de aprendizaje online centrado en el estudiante. *Píxel-Bit* (49), 225-238.