



Facultad de Artes y Educación Física
Departamento de Artes Visuales

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN ARTES VISUALES

***Una mirada desde la educación
chilena en tiempos de pandemia
COVID 19.***

**MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE
PROFESORA DE ARTES VISUALES**

**Natalia Elizabetn Sepúlveda Contreras
Katherine Andrea Correa San Martín**

Profesora guía: Karina Guerra

Santiago, 2022

Resumen

En contexto de pandemia de COVID-19 en Chile (2020-2021), los agentes educativos se han visto en la necesidad de explorar y seleccionar nuevas tecnologías, para el acompañamiento de sus estudiantes en cuarentena que estudian desde sus casas.

En esta memoria de título el principal aspecto a abordar son los entornos virtuales de aprendizaje, realizando un acercamiento a la realidad de la educación artística en Chile y cómo se ha abordado la educación durante la pandemia para finalmente realizar sugerencias a docentes en áreas afines a esta asignatura.

Palabras Clave

EVA, TIC, alfabetización digital, educación artística.

Tabla de Contenidos

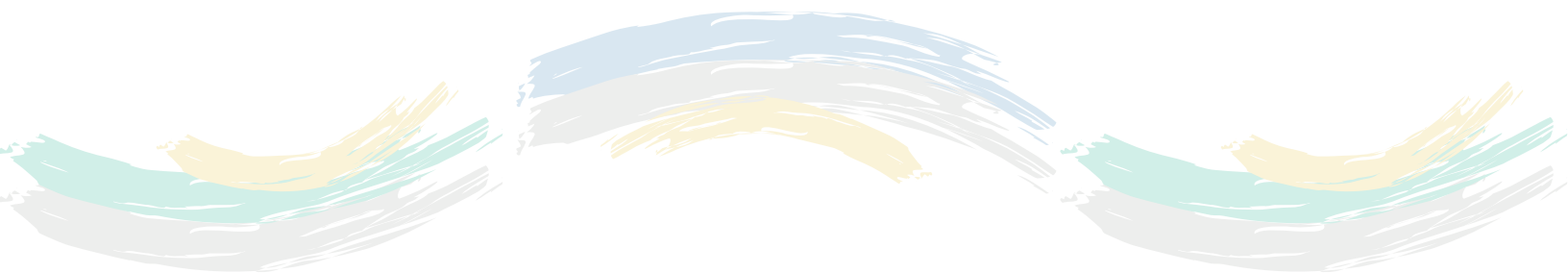
1. Introducción
2. Objetivos
 - 2.1. Objetivo General
 - 2.2. Objetivos Específico
3. Marco metodológico.
4. Marco Teórico.
 - 4.1. Capítulo 1: Los Entornos Virtuales de Aprendizaje.
 - 4.1.1. Definición de entornos virtuales de aprendizaje.
 - 4.1.2. Objetivos de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.
 - 4.1.3. Herramientas.
 - 4.1.4. Modalidades de Apoyo didáctico.
 - 4.1.5. Roles en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (Profesor-Estudiante).
 - 4.1.5.1. Rol del profesor en EVA.
 - 4.1.5.2. Rol del estudiante en EVA.
 - 4.1.6. Modelo didáctico en EVA.
 - 4.1.7. Rol de las TIC en la mediación de los aprendizajes en contextos EVA.
 - 4.1.8. Criterios para escoger un Entorno Virtual Institucional.
 - 4.1.9. Definición de Entornos Virtuales de Aprendizaje.
 - 4.2. Capítulo 2: Artes Visuales, TIC y Educación en Pandemia.
 - 4.2.1. Posibilidades de uso de TIC en clases.
 - 4.2.1.1. Posibilidades de uso de TIC en la clase de Artes Visuales.
 - 4.2.1.2. TIC en la clase de Artes Visuales en Chile.
 - 4.2.2. Brecha Digital.
 - 4.2.3. Otros aportes a la investigación.
5. Conclusiones.
6. Referencias.

1.Introducción

La crisis sanitaria ha impactado en todas las actividades humanas, y entre ellas, fuertemente a la educación. Los centros escolares fueron cerrados para evitar los contagios, y los/as profesores/as se han visto obligados/as a realizar sus clases de manera virtual en un país. (Orbeta, 2021)

A partir de estos hechos, hemos notado la importancia de generar levantar información mediante una revisión bibliográfica virtual para docentes de áreas afines a las Artes Visuales que busquen indagar posibilidades para desempeñar sus labores en nuevos entornos. Así mismo el ministerio de educación hace referencia a la importancia de las habilidades para el s. XXI en el mundo globalizado y el uso de las tecnologías con la alfabetización digital.

Dentro de este marco aparece el concepto de Entornos Virtuales de Aprendizaje, en adelante EVA, con sus variados elementos y recursos, los cuales identificaremos, definiremos y describiremos en el desarrollo de esta memoria. Considerando el contexto actual, las bases curriculares chilenas y la importancia que se le da en ellas al uso de las TICs, para finalmente generar conclusiones tanto de su funcionamiento y levantar material con sugerencias de aplicaciones y/o plataformas que puedan aportar a la didáctica de los docentes.



2. Objetivos

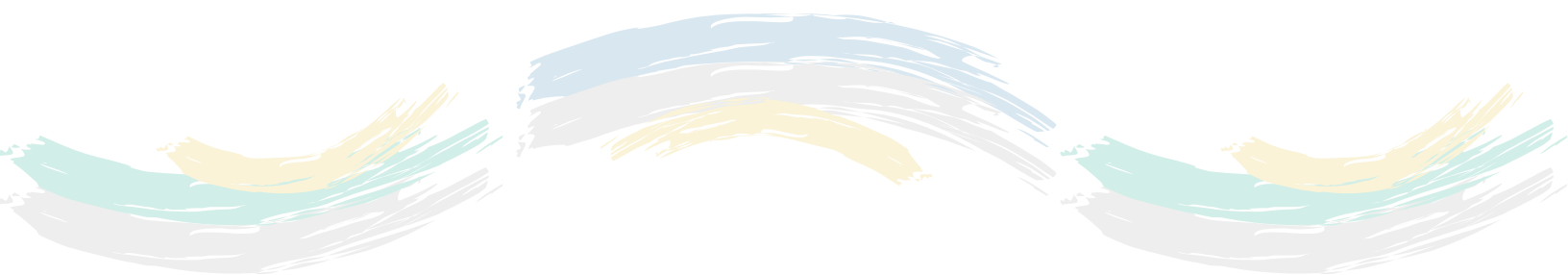
De acuerdo a lo mencionado anteriormente contemplamos los siguientes objetivos para esta memoria:

2.1. Objetivo General

Explorar posibles didácticas de las Artes Visuales en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), considerando sus características, dimensiones y diferentes aspectos que lo definen, para dar paso a lo que podrían aportar a las dinámicas de las artes visuales.

2.2. Objetivos Específicos

1. Explorar y Definir el concepto entornos virtuales de aprendizaje (EVA).
2. Indagar el contexto de la educación artística chilena durante la pandemia del COVID-19.
3. Sugerir posibles aportes de los EVA a la educación de las Artes Visuales en Chile.

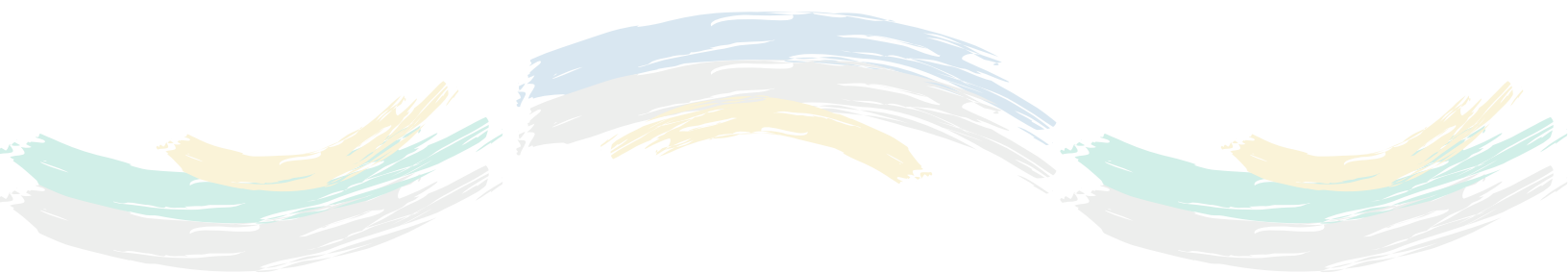


4. Marco Metodológico



Para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos propuestos, la presente investigación es de tipo exploratorio descriptivo, se utilizó el método de revisión bibliográfica virtual de material asociado a los conceptos de Entorno Virtual de Aprendizaje, aprendizaje en línea y plataformas LMS. Una vez realizada la búsqueda se filtró por año de publicación, idioma, y referentes nacionales.

La recolección bibliográfica virtual se realizó en bases las siguientes bases de datos: dialnet, google scholar o eLibros, los criterios de filtrado fueron: procedencia, idioma y años de publicación del material. Revisaremos artículos cuyo aporte puede conceptual o referencial, para tener un acercamiento mas directo desde quienes están investigando y a quienes buscan para investigar, conceptualizar y definir.



4. Marco Teórico



CAPITULO 1: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE



EN RETROSPECTIVA • EL
ÚLTIMO AÑO

Para que un entorno virtual sea considerado como un entorno virtual de aprendizaje, debe cumplir con ciertos aspectos necesarios e indispensables. Por ello, es que presentamos características, dimensiones y clasificaciones propuestas por diferentes autores, con el objetivo de construir la propuesta de la definición de un EVA que será presentada más adelante.

Salinas (2011), nos habla de las posibilidades para innovar dentro de la educación, como por ejemplo, un modelo de enseñanza basado en el estudiante, el potencial que tiene para de facilitar propuestas didácticas que enfatizan el protagonismo de estudiante en la apropiación del conocimiento, al extender los límites espacio-temporales de las aulas tradicionales, además de quitar la rigidez y estructuración de esta; permitiéndole al mismo tiempo tomar decisiones propias respecto al control de su aprendizaje fuera de los espacio de aula o de la clase sincrónica. Al mismo tiempo, plantea oportunidades comunicativas, ya sean sincrónicas o asincrónicas, propiciando una comunicación con diversos fines, como responder preguntas que surjan en el proceso más autónomo de aprendizaje, adopción de consignas, plantear de manera más flexible los trabajos en equipo, y proporcionar "nuevos recursos didácticos digitales (hipertextos y multimedia interactivo, simulaciones, animaciones, archivos de sonido o video, publicaciones periódicas disponibles online, etc" (pp. 7-8- 9).

Estas son las características que considera para un EVA:

Un ambiente electrónico (...) creado y constituido por tecnologías digitales; está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet; las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos; la relación didáctica no se produce en ellos "cara a cara" (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello, los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo. (Salinas, 2011, p. 1-2).

Además, considera tres razones que podrían motivar e impulsar el uso de entornos virtuales. La primera de ellas, implica

Adaptar la enseñanza al contexto socio-cultural contemporáneo, la sociedad de la Información, y al perfil de sus destinatarios, los nativos digitales (...) implicando la digitalización de la información y cómo llegó a plantearse como un estilo de vida en ámbitos como la economía, las instituciones, el tiempo libre, etc. También se plantea como un fenómeno ubicuo e irreversible del que la educación no debe permanecer aislada, enseñar con tecnología promueve la inclusión y desarrolla en sus estudiantes habilidades digitales, los cuales son considerados nativos digitales, quienes por definición piensan e interactúan diferente al resto de generaciones previas. Esto hace estrecha relación con la alfabetización digital, ya que es "indispensable para acceder a la cultura del siglo XXI. (Salinas, 2011, p. 5-6)

Considerándola una competencia básica en la cultura multimedial en la que estamos inmersos, ya que esta se expresa, distribuye y produce a través de múltiples soportes, lenguajes, y así no quedar fuera de este. Y finalmente para promover la innovación curricular del sistema educativo en general, donde el profesor debe promover el uso de las tecnologías abordando sus diferentes dimensiones de la alfabetización que son la digital, instrumental, cognitiva y actitudinal, generando un cambio planificado para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, esto solo se puede lograr a través de la optimización de las prácticas docentes.

Respecto a la innovación curricular Perez (2004, citado en Silva y Romero, 2013) dice que una

Plataforma de formación a distancia en la perspectiva de la interacción y en el contexto de una comunidad de aprendizaje, debería ser ante todo, transparente, amigable, de fácil acceso y contar con los siguientes espacios: comunicación pedagógica para las actividades de aprendizaje basadas en la interacción, (foros, trabajo en grupo, etc.); comunicación social para el intercambio de mensajes personales y grupales; tutoría para la comunicación personal y grupal, asesorar el desarrollo de las actividades, evaluar, etc. y ayuda técnica para la solución a problemas técnicos u organizativos. (p. 11)

Del mismo modo, Bautista, Borges y Fores (2006, citado en Silva y Romero, 2013) señalan que los EVA deben poseer espacios de comunicación que ofrezcan diferentes posibilidades en las aulas virtuales, como un espacio de uso exclusivo para el profesor, otro abierto a cualquier tipo de mensajes y el último dedicado al trabajo específico del contenido del curso.

En tanto Dillenbourg (2000, citado en Silva et al., 2016), destaca siete elementos básicos para el diseño de estos entornos de aprendizaje formación, considerando en primera instancia que un EVA es un espacio representado explícitamente como social con finalidades formativas que no se restringen a la enseñanza a distancia ni excluyen a los entornos físicos; que integran diferentes tecnologías y también enfoques pedagógicos múltiples, donde los estudiantes no solo son participantes activos, sino son actores que co-construyen el conocimiento.

Considerando necesario el desarrollo de un constructo metodológico que le de sentido al accionar del estudiante en un EVA. Se requiere de técnicas o metodologías apropiadas y diversas, que entreguen al estudiante las herramientas para la construcción de su propio conocimiento, en un ambiente activo y colaborativo que estimule su acción cognitiva. En este caso, los autores lo plantean desde la propuesta de modelo metodológico de aprendizaje online basado en el estudiante, el modelo MIRA (Cabero, Llorente y Morales, 2013, citado en Silva et al., 2016).

Bustos y Coll (2010) respecto a una gestión de aprendizaje integral, plantean que los EVA deberían contemplarse como espacios para la creación, gestión y entrega de secuencias de actividades, propuestas por el profesor para que los estudiantes puedan seleccionar y desarrollar su propio proceso de aprendizaje; el profesor debe incorporar en el EVA una rúbrica para que el estudiante considere las variables de la exigencia propuesta y así adecue cómo abordarlas y desarrollar tareas, individual o grupalmente; también, incluir funciones automáticas para el seguimiento de las interacciones de cada estudiante para generar así una autorregulación, para que así que el profesor pueda ofrecer ayuda a un caso particular o al grupo, y finalmente, una estructura dinámica que permita la fluidez en el trabajo individual y/o grupal, conservando la identidad y especificidad de los espacios de trabajo, para permitir, al mismo tiempo, que el profesor entregue devoluciones en ambos planos.

Además, mencionan que, para comprender las configuraciones de estos entornos de aprendizaje, es necesario reconocer su complejidad, ya que dependen de una amplia diversidad de factores para describirlos y clasificarlos. Estos factores a los que nombra como criterios para clasificarlos son:

En primer lugar, la configuración de recursos tecnológicos utilizados: computadoras, redes más o menos amplias de computadoras, sistemas de interconexión, soporte y formato de la información, plataformas, sistemas de administración de contenidos o de aprendizaje, aulas virtuales, etc. En segundo lugar, el uso de aplicaciones y herramientas que permiten la combinación de recursos, como simulaciones, materiales multimedia, tableros electrónicos, correo electrónico, listas de correo, grupos de noticias, mensajería instantánea, videoconferencia interactiva, etc. En tercer lugar, la mayor o menor amplitud y riqueza de las interacciones que las tecnologías seleccionadas posibilitan. En cuarto lugar, el carácter sincrónico o asincrónico de las interacciones. En quinto y último lugar, las finalidades y objetivos educativos que se persiguen y las concepciones implícitas o explícitas del aprendizaje y de la enseñanza en las que se sustentan. (Bustos y Coll, 2010, p. 168)

En este sentido Coll y Martí (2001, citado en Bustos y Coll, 2010) mencionan que para que un EVA sea integralmente un espacio de aprendizaje, debe considerar como factor principal a las TICs. Ya que, pueden ser usadas como mediadores de los procesos intra e intermentales, llegando a introducir modificaciones importantes en determinados aspectos del funcionamiento psicológico de las personas; en su manera de pensar, de trabajar, de actuar, de relacionarse y también de aprender. De esta manera, generar relativamente nuevas maneras de transmitir, acceder y utilizar la información. Ya que pueden convertirse en instrumentos psicológicos cuando, gracias a su potencial semiótico, son utilizadas para planear y regular la actividad de uno mismo y de los demás (Coll, Onrubia y Mauri, 2007; Coll, Mauri y Onrubia, 2008 b, citado en Bustos y Coll).

Otro aspecto que considera fundamental es tener en cuenta que "el diseño de un entorno virtual para la enseñanza y el aprendizaje no termina con la selección de los recursos tecnológicos y la planificación de su uso" (Onrubia et al., 2006, citado en Bustos y Coll, 2010). Ya que el seguimiento de los participantes, en este caso las y los estudiantes,

y valorar el logro de los objetivos propuestos; le da sentido a la creación de los EVA, ya que de esta manera se podrá proceder a una reconstrucción y adaptación en el futuro, mejorando el diseño original del entorno.

"En este sentido, la colaboración e intercambio entre usuarios finales – fundamentalmente, profesores y alumnos– diseñadores instruccionales y desarrolladores tecnológicos es un aspecto crucial en la optimización de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje" (Onrubia et al., 2006, citado en Bustos y Coll, 2010, p. 179)

Para Boneu (2007, citado en Belloch, 2013), hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma virtual o EVA debería tener:

La primera, alude a la Interactividad la que debe conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación. La segunda es la Flexibilidad, conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización. La tercera es la Escalabilidad, la cual consiste en la capacidad de la plataforma de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios. Y la Estandarización, la que da la posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar. (p. 2-3)

Además de tener presentes las características básicas enumeradas anteriormente Boneu (2007, como se citó en Belloch, 2013) menciona que se debe valorar otras características generales de las plataformas virtuales, como las

Características técnicas, las que incluyen el tipo de licencia. Propietaria, gratuita y/o Código abierto. El Idioma, disponibilidad de un soporte para la internacionalización o arquitectura multi idioma. El Sistema operativo y tecnología empleada, que sea compatible con el sistema de la organización. La Documentación de apoyo sobre la propia plataforma dirigida a los diferentes usuarios de la misma. Y la comunidad de usuario, la plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios y técnicos. (p. 3-4)

En cuanto a otras características que tiene que ver con lo pedagógico, las que deben

Disponer de herramientas y recursos que permitan; realizar tareas de gestión y administración, facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios, el desarrollo e implementación de contenidos, la creación de actividades interactivas, la implementación de estrategias colaborativas, la evaluación y el seguimiento de los estudiantes y que cada estudiante pueda personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades y características. (Belloch, 2013, p. 4)

Para referirnos a las dimensiones de los EVA, consideraremos una dimensión como una representación de la magnitud de algo (Real Academia Española [RAE], 2019), esto quiere decir, que determina la delimitación de lo que engloban los conceptos a tratar. Desde esta perspectiva algunos autores se refieren a diversas dimensiones.

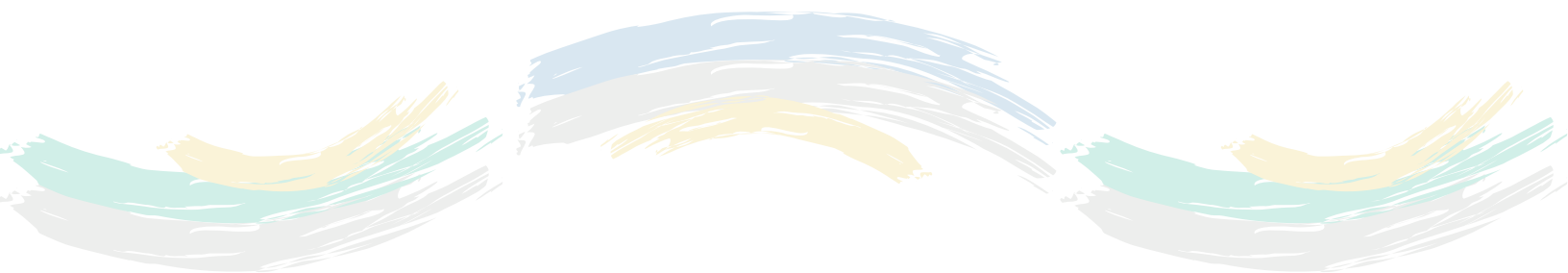
Para Salinas (2011) los EVA tiene dos dimensiones en específico, la dimensión tecnológica y la dimensión educativa. La primera consta de herramientas o aplicaciones con las que se construye el entorno virtual, sirven para el soporte y la infraestructura de las didácticas. En general se orientan a posibilitar acciones básicas, las que se relacionan con la publicación de materiales y actividades; la comunicación o interacción entre los miembros del grupo; la colaboración para la realización de tareas grupales y la organización de la asignatura. En tanto la segunda

La dimensión educativa de un EVA está representada por el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas. (p.2)

Piccoli et al. (2001) nos hablan de 3 dimensiones consideradas para medir la eficacia en los entornos tradicionales: tiempo, lugar y espacio, los cuales están determinados. Por ejemplo, una clase de artes visuales se imparte desde las 11:30 am hasta las 13:00 en determinado establecimiento, en una sala en particular. Sin embargo, los EVA flexibilizan estas dimensiones ampliando el tiempo que cada estudiante dedica al contenido, en qué lugar físico accede al material, siempre y cuando tenga un dispositivo que le permita ingresar a este y tiene el permiso para acceder al material disponible cuando estime necesario.

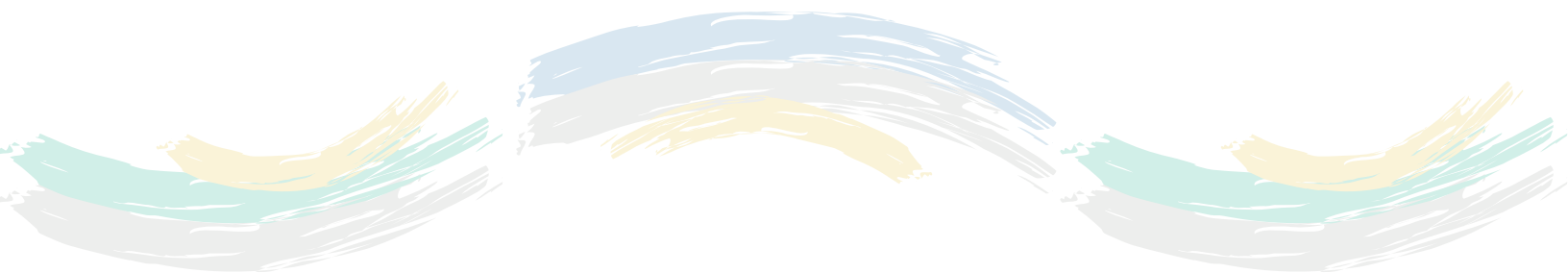
Además, considera nuevas dimensiones para identificar el nivel de eficacia en los entornos virtuales de aprendizaje: la de la comunicación a un experiencia de aprendizaje previamente individualizada, a causa de que los EVA están diseñados para aprovechar la infraestructura de red, ahora ampliamente disponible.

Adicionalmente, un EVA puede fomentar comunidades de estudiantes y alentar la interacción y discusión electrónica (Wilson, 1996, citado en Piccoli et al. 2001). Por lo mismo, incorpora la dimensión de la tecnología, diversificando la gama de herramientas para entregar el material de aprendizaje facilitando la comunicación entre los participantes; la interacción entre los participantes (profesor y estudiantes), facilitando la transferencia de conocimientos, contenidos y así mismo el aprendizaje; y por último el control otorgado a los estudiantes para evaluar su propio proceso de aprendizaje. Piccoli, entabla una diferenciación entre la dimensión humana y la del diseño, estableciendo desde la primera a los estudiantes y los instructores; y en la segunda, modelo de aprendizaje, tecnología, control del alumno, contenido e interacción.



4.1.1. Definición de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

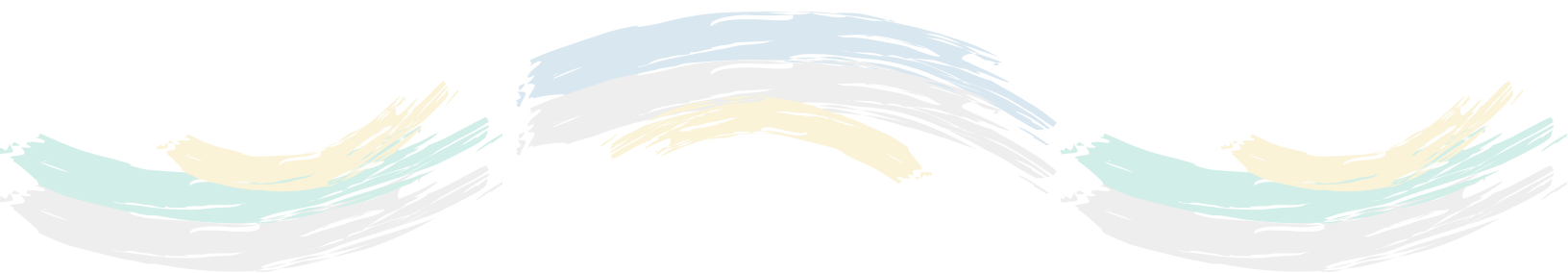
Diversos autores se han referido a los Entornos virtuales de aprendizaje; quienes han otorgado mediante sus investigaciones referentes al campo de la pedagogía y las TIC. Ciertas definiciones que permitan comprender este concepto. Entre estas definiciones está la que se refiere a que "Los EVA son, por definición, sistemas abiertos que permiten interacción del participante a través de comunicación sincrónica o asincrónica (Piccoli et al. ,2001). O bien como "entornos informáticos que son sistemas relativamente abiertos, que permiten interacciones y encuentros con otros participantes" y proporcionan acceso a una amplia gama de recursos (Wilson 1996, en Picolli, 2001, p. 403). Definición que generaliza el concepto llevándolo a cualquier aspecto social de las personas. Sin embargo, esta investigación nos permite incorporar y complementar otros aspectos de un EVA, como es en el ámbito educativo, adicionado que es "un espacio alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica" (Picolli, 2001,p.10), haciendo referencia a que son aplicaciones informáticas diseñadas para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste a distancia, o de una naturaleza mixta que combine la virtualidad con la presencialidad en diversas proporciones (Adell, Castellet y Pascual, 2004, citado en Silva, Fernández y Astudillo, 2016) para facilitar la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Salinas, 2011). Además los EVA, permiten esta comunicación en diversos momentos, a esto, se le denomina sincronía o asincronía, a distancia, presencial, o de naturaleza mixta, esto facilita que se genere como un recurso flexible que se adapta a las necesidades horarias de los/las participantes, además de posibilitar su acceso a la plataforma desde cualquier lugar y en cualquier momento, siempre y cuando tenga acceso a una conexión a internet a través de dispositivos móviles (Smartphone, tablet, computadora, etc.).



4.1.2. Objetivos de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Uno de los principales objetivos de un EVA, es generar una participación activa e interacción por parte de los estudiantes, a quienes sitúa como protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es en su nivel de participación donde recae la real eficacia del entorno virtual, otorgando, a través de ésta un carácter pedagógico. La comunicación debe generarse de manera multidireccional: entre estudiantes con otros estudiantes y profesores con estudiantes. En palabras de Salinas (2011)

Como consecuencia de esta interacción multidireccional, se debe de tratar de un ambiente de participación activa, compartida y cooperativa de todos participantes del grupo, con la finalidad de la construcción y/o la co-construcción del conocimiento. Por ende, además de que produzcan procesos de aprendizajes, un EVA también puede estimular y promover también el aprendizaje (...), mediante el trabajo de todos los participantes del grupo. (p. 2)

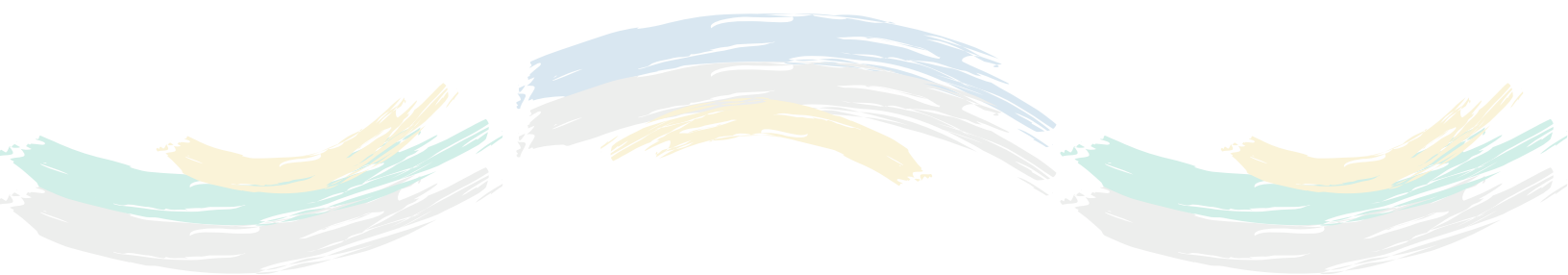


4.1.3. Herramientas.

Para que la comunicación se lleve a cabo, es fundamental que las plataformas cuenten con las herramientas digitales necesarias. Es así como los Entornos Virtuales de Aprendizaje deben contar con herramientas que cumplan eficazmente con la posibilitación de comunicación de naturaleza sincrónica, asincrónica o mixta; gestión de materiales de aprendizaje; gestión las y los participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes. Ofreciendo desde el punto de vista didáctico, un soporte tecnológico a profesores y estudiantes para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza/aprendizaje, planificación, implementación, desarrollo y evaluación del currículum (Areito, 2007, citado en Silva y Romero, 2013).

En cuanto al material didáctico, un EVA debe ofrecer herramientas que aporten a la distribución de los contenidos en formato digital (textos, imágenes, audios, videos, simulaciones, etc.). Faciliten el proceso de retroalimentación mediante la propia interacción que se genera en él, a través de foros de discusiones o debates entre estudiantes generando así la co-construcción del aprendizaje. Por otro lado, el tutor o docente a cargo del curso, debe poder realizar retroalimentaciones del proceso de cada estudiante de manera particular, haciendo un seguimiento del proceso de cada uno/a, gracias a la posibilidad de disponer de acceso a sus interacciones de manera asincrónica y tener una mejor comprensión de los procesos. También facilita la integración de contenidos a través de videoconferencias o entrevistas (Silva, Fernández, Astudillo, 2016).

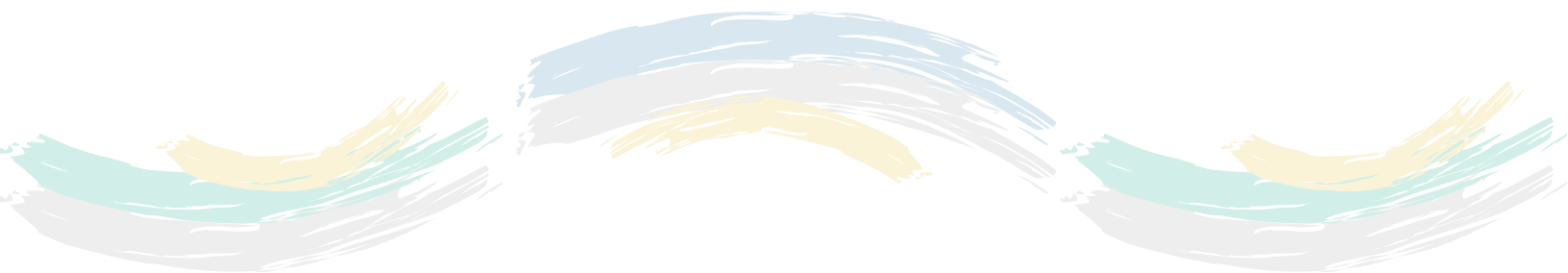
Considerando la premisa anterior, un EVA puede plantearse como una extensión de una sala de clases, proporcionando material para estas; espacios para discusión, el trabajo colaborativo y entrega de actividades o tareas.



4.1.4. Modalidades de Apoyo Didáctico.

El apoyo que un EVA puede ofrecer a entornos más tradicionales como un aula presencial, puede clasificarse en modalidades tales como: complemento de la clase presencial, b-learning, que mezcla clases presenciales y virtuales en diversas proporciones, o una experiencia 100% virtual llamada e-learning (García, Ruiz, Domínguez, 2007; Barbera y Badia, 2004, citado en Silva y Romero, 2013). A partir de esto, consideramos que los EVA, pueden cumplir un rol complementario a las aulas virtuales y al mismo tiempo, siendo soporte para impartir clases, como se ha estado haciendo en el transcurso de la pandemia en fase 1 y 2 de confinamiento.

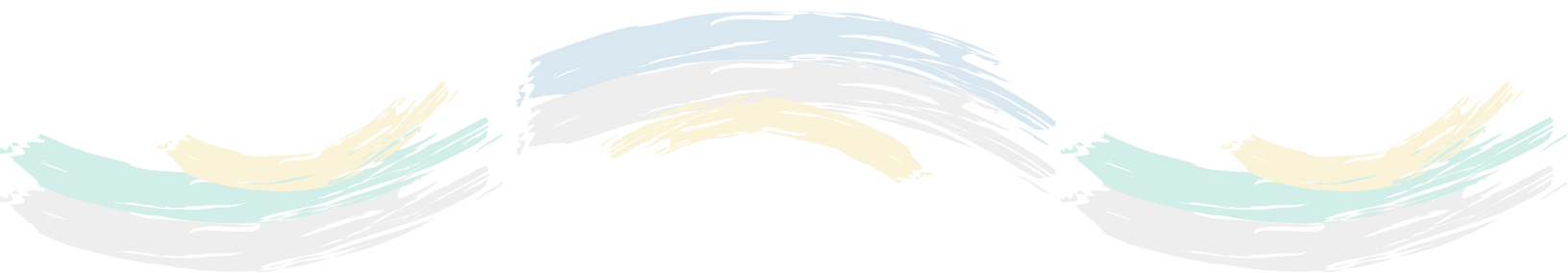
Del mismo modo, para Belloch (2012), plantear un EVA no se trata de tomar un curso tradicional en aula y llevarlo a un medio digital, sino que de generar una amplia gama de recursos que generen un alto nivel de interés e interactividad en los participantes, proporcionando apoyo, retroalimentaciones, materiales y actividades estructuradas. Y para esto es de vital importancia conocer las limitaciones y posibilidades que pueden ofrecer las diferentes plataformas virtuales, las cuales se verán expuestas en los siguientes puntos del capítulo. En adelante, continuaremos presentando los conceptos de un EVA, los roles de sus participantes, incorporando aspectos más específicos que involucren características y dimensiones para su conformación.



4.1.5. Roles en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (Profesor- Estudiantes).

Es necesario que los participantes, presenten una fuerte presencia social que les permita sentirse identificados y comprometidos con el grupo curso (Wallace, 2001; Garrison y Anderson, 2005, citado en Silva y Romero, 2013). Ya que esto, da el paso hacia un sistema de interacción entre ellos/as.

A continuación nos referiremos a aquellos participantes principales o protagonistas de estos entornos, los cuales debido a la incorporación de las tecnologías en la educación, han tenido que ir adaptándose a esta nueva metodología de enseñanza-aprendizaje. Dentro de los cuales, no hemos considerado el rol de las madres/padres y/o apoderados/as, debido a que no lo consideramos atingente desde el punto de vista de las posibilidades didácticas de las artes visuales en los entornos virtuales de aprendizaje, sin embargo, es un rol que podría considerarse para investigaciones futuras.



4.1.5.1. Rol del profesor en EVA.

El profesor/a, es un actor principal en los EVA, ya que como menciona Tapscott, (2009), citado en Vinals y Cuenca (2016):

El/la profesor/a es el testigo directo de los cambios y de las características de las y los estudiantes nativos digitales, quienes demandan una educación acorde a sus necesidades. Y estas necesidades hacen referencia a que el modelo educativo centrado en el profesor como transmisor de conocimientos estandarizados a una masa de estudiantes (un modelo análogo al de los medios de comunicación de masas) deja de tener sentido. (p. 109)

Es por esto que la incorporación hacia una educación digital, implica que "las y los profesores atraviesan por un cambio y desafío en incorporar y capacitarse con nuevas habilidades y actitudes, adquirir competencia digital y aprender a aprender, entre otras, para lograr adaptarse a las exigencias del mercado laboral" (Vinal y Cuenca 2016, p. 110).

Todos estos cambios y adaptaciones que ha tenido que enfrentar el profesor/a, han influido en las nuevas facetas que se le atribuyen hoy en día; ya que

La idea es cambiar la transmisión unidireccional del conocimiento por el intercambio horizontal de información, abundante, caótico y desestructurado. Entre estas nuevas facetas se le nombra al profesor/a como organizador, guía, acompañante, coacher, gestor de aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador o asesor. (Tapscott, 2009, citado en Vinals y Cuenca 2016, p. 110)

Por su parte, Harrison y Killion (2007) citado en Vinals y Cuenca (2016), hacen referencia a 10 maneras a través de las cuales el profesor/a puede contribuir al éxito de sus escuelas, como Proveedor de recursos; Especialista de instrucción; Especialista curricular; Apoyo en el aula; Facilitador de aprendizaje; Mentor; Uder; Entrenador de datos; Catalizador del cambio; y Aprendiz. (p. 111). Por otro lado, Prensky (2011, citado en Vinals y Cuenca, 2016) propone tres roles que debe de adquirir el profesor/a. Comenzando por

El rol de entrenador, quien debe retroalimentar y motivar participación activa ayudarlos uno a uno y motivar su desarrollo personal; el rol de guía, él o la que debe ayudar al estudiante ya motivado, para esto se necesita una cercanía entre profesor y estudiante y el rol de experto en instrucción, quien debe ser un aporte de conocimientos, imaginación y creatividad en el proceso del estudiante, generando experiencias de aprendizaje. (p. 111)

Salinas (2011) plantea que en los EVA al tener un modelo de enseñanza-aprendizaje centrado en el aprendizaje del alumno, y no en lo que haga el/la profesor/a; éste, ante todo, debe facilitar y orientar el aprendizaje, de tal modo que las y los estudiantes puedan alcanzar los objetivos. De este modo, su rol se convierte en creador de oportunidades de aprendizaje. En este rol, el/la profesor, se debe de encargar de seleccionar y organizar los contenidos, los objetivos de aprendizaje deben ser en relación con ellos mismos (estudiantes), definir y elegir actividades y herramientas para este entorno virtual, así como también seleccionar y/o crear material digital, fijar los tiempos de trabajo e instrumentos de evaluación.

Otras de las responsabilidades que el profesor tiene en este rol, según Antón y López (2020), es garantizar la calidad y eficacia en el proceso formativo, adaptándose a estrategias y métodos, enfocados en cada estudiante, en su etapa y diversas características de su proceso de aprendizaje. Y en este proceso de aprendizaje, el accionar del profesor/a es de guiar al estudiante, en coherencia con los contenidos del curso y tareas. Además de realizar deberes como, responder mensajes privados, resolver dudas, promover reflexiones en los foros colaborativos, revisar y evaluar tareas aportando retroalimentación al estudiante.

Respecto al rol de moderador del tutor, las metodologías que contemplan el debate como una eficaz forma de generar conocimiento, según Paulsen (1995) y Mason (1991) citados en Silva(2010) se presentan consistentemente, en dos aspectos:

El organizativo supone preparar el foro y estimular la participación regular en el proceso, invitar a expertos, y ocasionalmente procurar que los estudiantes conduzcan la discusión, establecer la agenda del foro, determinar los objetivos de la discusión, el itinerario y la especificación de las reglas a seguir. El social crea un ambiente amistoso y socialmente positivo, propicio para el desarrollo del aprendizaje en comunidad. El tutor en línea, por consiguiente, combina elementos de enseñanza, facilitador y organizador de la comunidad. (p.20)

En tanto (Ryan et al., (2000), citado en Silva (2010), concuerdan en caracterizar los roles y además, dar responsabilidades moderadoras del tutor en "cuatro categorías; pedagógica, social, técnica y administrativa (...) En la categoría pedagógica el tutor es un facilitador educacional; quien contribuye con su conocimiento especializado" (p. 18), se focaliza en los participantes, haciendo y respondiendo preguntas, sintetizando y dando coherencia a la discusión. La categoría social, implica en que debe tener las habilidades necesarias para generar una atmósfera de colaboración, y de esta manera crear comunidad de aprendizaje, en donde se pueda gestionar interacción, fijar reglas y objetivos de discusión. Con respecto a la "categoría técnica debe garantizar que los participantes se sienten cómodos con el software y si es necesario apoyarlos" (p. 18); y la última categoría, la administrativa, el/la tutora debe de conocer cantidad y participación, generar grupos de trabajo, mover o borrar mensajes, en definitiva, tener competencias para administrar un entorno virtual de aprendizaje.

Para tener una cercanía con el/la estudiante, plantean las metodologías motivadoras que enriquecen a los EVA, como la personalización con cada estudiante, el estímulo para participar en tareas voluntarias; la promoción y la colaboración en los foros, auténticas salas de debate, reflexión y encuentro; y el planteamiento de tareas colaborativas que se realizan en grupos. Por ende, para Antón y López (2020), un profesor/a debe de tener competencias necesarias para su rol, las que menciona como herramientas y recursos digitales, las que incluye y compone en un portafolio digital. Comenzando con

Plataformas LMS (Learning Management System) con las que se desarrollan y administran los cursos (Moodle, como referencia, cuando hablamos de plataformas libres); Herramientas web 2.0: aplicaciones online, herramientas de gestión, de publicación de contenidos, recursos colaborativos, redes sociales; Aplicaciones educativas: aplicaciones móviles (Apps), programas informáticos, programas nativos; Repositorios de contenidos y recursos. (p. 40-41)

Y por último, menciona que el/la profesor debe de mantener su actitud de indagación en todo momento, fomentar el aprendizaje a través de entornos de aprendizaje, mantener la continuidad del trabajo individual al trabajo en equipo (proyectos integrados). Porque la tecnología por sí sola no guía y es por ello que la tarea de el/la profesor/a digital es hoy más importante que nunca (Vinals y Cuenca 2016).

4.1.5.2. Rol del estudiante en EVA.

Un aspecto a considerar cuando se habla del rol de los y las estudiantes en EVA es que, si bien, la generación de jóvenes nativos digitales maneja con soltura el uso de la tecnología, esto no indica que hagan un uso correcto, útil y beneficioso para su desarrollo y aprendizaje personal; y es aquí donde el docente del siglo XXI debe incidir. "La tarea de cualquier formador es crear y fomentar una ecología de aprendizaje que permita que los aprendices mejoren con rapidez y eficacia con respecto al aprendizaje que ya tienen" (Siemens, 2010, citado en Vinals y Cueva 2016, pp. 110-111).

En cuanto al rol del estudiante, no se puede determinar y/o exigir ciertos aspectos, características o competencias profesionales, como es en el caso de un profesor/a, ya que su situación de estudiante escolar en formación lo delimita solo eso. Sin embargo, Amoroch et al. (2012) mencionan comportamientos y/o actitudes esperables y no esperables de las y los estudiantes dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

Es necesario e importante mencionar primero, que en este proceso de formación, se encuentren algunas características a considerar según Amoroch et al. (2012). Por ende, es posible que en estos espacios virtuales de aprendizaje existan:

Estudiantes muy heterogéneos, con niveles diferentes en cuanto a conocimientos, aprendizaje sociocultural, motivación, intereses y manejo de TIC; Estudiantes desubicados en el proceso de los conocimientos cuando apenas comienzan las experiencias en línea; Estudiantes con la creencia inicial de que con la nueva tecnología es más fácil ser profesional. Realmente esta es más bien una creencia de algunos profesores; Estudiantes que no ven la necesidad de la lectura, porque creen que para eso está el internet; Estudiantes motivados cuando ven el avance de los procesos de aprendizaje, y desmotivados si no logran avanzar al ritmo del desarrollo de la asignatura; Estudiantes que entienden y otros que no entienden que el uso de las TIC exige autodisciplina, organización autónoma de actividades y dedicación permanente, que permitan el alcance de las metas; Estudiantes que no ven la necesidad de la lectura comprensiva de textos, dada la facilidad de los recursos de copiar y pegar de los editores de texto en línea; Estudiantes que parece que tuvieran un cromosoma adicional llamado chip, que entienden todo, les fascina y transpiran tecnología. No obstante, puede encontrar que aunque tengan este chip y utilicen la

tecnología, no sepan utilizarla para fines educativos y formativos; Estudiantes que no toleran tener experiencias negativas con las TIC y se desaniman; Diversidad de posturas frente a un mismo problema o temática, democracia en el acceso a la información y mayor participación en el desarrollo de las actividades. (pp. 220-222)

Mencionadas estas características generales de las y los estudiantes que plantean los autores, nos enfocaremos en mencionar aquellos aspectos esperados del estudiante.

Para Arbeláez, Corredor, Pérez, 2010, citado en Amorocho et al. (2012) esperan que el/la estudiante sea proactivo, investigador y que trabaje por iniciativa propia; que esté motivado y comprometido con su logro de aprendizaje; que sea comunicativo, compartiendo información y conocimientos; a que asuma con responsabilidad su educación, incorporando los medios tecnológicos en su proceso; que sea organizado y maneje el tiempo para las tareas; que desarrolle las habilidades de comunicación escrita, para mejorar con fluidez su comunicación en general; que desarrolle la capacidad para analizar y criticar; a que respete los derechos de autor en sus trabajos; que cumpla con los términos propuestos, en tiempo y horarios de entregas de trabajos; y que tengan un respeto y postura ética hacia los demás.

Con respecto a las actitudes que no se deben esperar, Amorocho et al. (2012) se refiere por ejemplo

A que las y los estudiantes rindan al 100% en todas sus actividades; a que construyan textos escritos perfectos; a que respondan de manera inmediata a cualquier actividad que les sea asignada; a que se adapten completamente desde el comienzo; que sean proactivos por completo o que todos se motiven y asuman el aprendizaje de la misma forma, que participen activamente todo el tiempo. (p. 228)

Flores (2004), citado en Borges (2007), también menciona ciertas características y aspectos esperados de las y los estudiantes, las cuales debieran de tener para tener un desempeño adecuado en los entornos virtuales de aprendizaje. Estas competencias, acciones y actitudes, aluden a que es necesario

Escribir de forma adecuada y organizada, en la lectura extensiva, en comunicarse por medio del correo electrónico, en el manejo del entorno virtual y sus herramientas, en la búsqueda, selección y difusión de información (Jiménez, 1999), en organizar el tiempo de estudio y de conexión, en relacionarse adecuadamente con

otros compañeros, organizando el trabajo común, aportando, debatiendo y discrepando. (p. 4)

Además plantea la idea de que los buenos estudiantes tienen características como por ejemplo, en qué creen que la calidad de aprendizaje puede ser presencial o a distancia; que en un entorno virtual no resulta necesariamente fácil y eso lo saben; su vida la relacionan con lo que aprenden y viceversa; a veces el aprender en un EVA puede causar incertidumbre y ambigüedad, lo cual lo pueden controlar; compatibilizan y organizan sus obligaciones académicas y familiares; aprender a partir de su propio conocimiento que adquieren, mediante material de estudio, así como también de sus compañeros y profesor/a; muestran una motivación y autodisciplina, la que mantienen durante todo el curso académico; utilizan los canales de ayuda si lo estiman necesario; colaboran a sus compañeros y mantiene un buen clima; muestran iniciativa, desempeño, teniendo una actitud proactiva y autónoma; se comunican con su profesor si tiene alguna duda o problema (Borges, 2007).

La idea de buenos estudiantes en un entorno virtual de aprendizaje que plantea Borges, se relaciona directamente con lo que se puede esperar de las y los estudiantes, mencionado en los párrafos anteriores. Refiriéndose a esto, menciona que un estudiante debe tener:

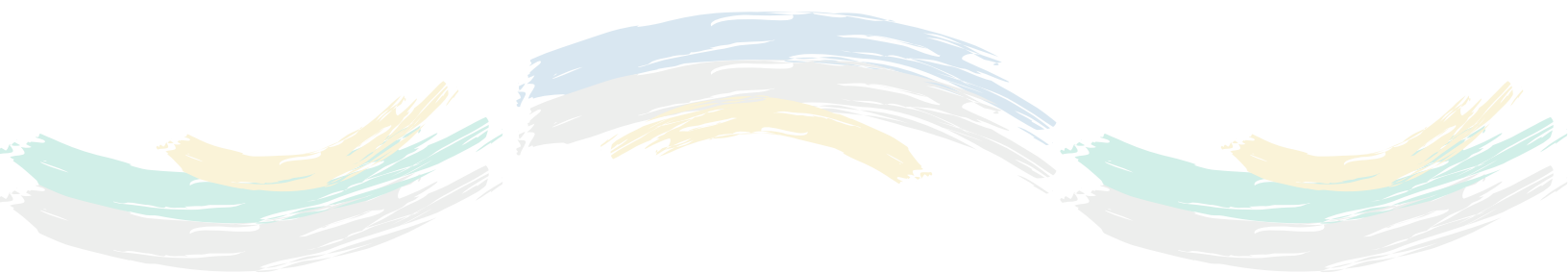
Implicación personal y responsabilidad en su desempeño como estudiante; Respeto a los compañeros y a sus opiniones y propuestas; Leer y escribir reflexivamente, con criterio propio; Que actúen honestamente, que no copien trabajos de otros o de otras fuentes y los hagan pasar por propios; Que pregunten, que participen, que aporten en el aula virtual; Que sepan qué canales de ayuda existen y que los utilicen si necesitan ayuda o aclaraciones; Que estén dispuestos «a explorar, a experimentar y a aprender de otra manera». (Bautista et al., 2006, citado en Borges 2000, p. 5)

Si bien, y aunque las y los estudiantes adquieran y

Sean responsables y comprometidos con su aprendizaje, también pueden existir actitudes o elementos no sean del todo esperables desde el punto positivo o favorable del aprendizaje, y que sería erróneo esperar del estudiante que tenga por ejemplo un dominio avanzado de la tecnología o que no sufra algún despiste respecto a fechas de entrega de su trabajo. (Bautista et al., 2006, citado en Borges, p. 5)

Respecto a la dimensión del estudiante plantea que este debe controlar y hacerse responsable, respecto a su madurez académica, del éxito en su proceso de aprendizaje, que a su vez también está determinado por el alto nivel de flexibilidad que ofrece el EVA en cuanto a lo mencionado anteriormente (tiempo, lugar y espacio). En la medida de que esta dimensión se desarrolle en el tiempo, las estrategias para el aprendizaje se deben ir modificando, siempre y cuando la experiencia haya sido positiva, para así fortalecer e innovar en nuevas tecnologías. Respecto a la del instructor, se le considera uno de los actores principales dentro de cualquier medio de aprendizaje, principalmente en lo virtual, ya que su actitud positiva y un alto dominio de las tecnologías se relaciona con la eficacia de este (autoeficacia-aprendizaje-efectividad). Dentro de este aspecto, también es importante considerar que el instructor puede ayudar a prevenir sentimientos de aislamiento y ansiedad, aportando de esta forma a la efectividad del proceso.

En cuanto a la dimensión del control del alumno, se refiere al grado en que los estudiantes toman decisiones respecto a diversas situaciones que el instructor propone (ritmo: velocidad de presentación del material y tiempo dedicado a la clase; contenido: material para el estudiante; secuencia: orden de la presentación del contenido). Sin embargo se plantean dos posturas respecto a esta dimensión, las cuales difieren respecto a que en el caso de que el estudiante puede sobreestimar su capacidad, por tanto dedicar menos tiempo a sus estudios o cuestionar su capacidad de tomar decisiones, no obstante quienes están a favor de promover el control del estudiantes, proponen que esta perspectiva puede subsanar las diferencias individuales ejerciendo un refuerzo positivo en ellos y puede promover un mejor rendimiento al generar autosatisfacción con su propio proceso de aprendizaje, generando una influencia positiva al no estar en constante presencia la imagen del instructor (Piccoli, 2001).



4.1.6. Modelo Didáctico en EVA.

Desde la dimensión del diseño, el modelo de aprendizaje se plantea en, con dos posibilidades, el modelo objetivista que habla de la transferencia del conocimiento y el modelo constructivista que utiliza modelos abstractos para representar la realidad construida socialmente (Jonassen, 1993, citado en Piccoli, 2001).

Al centrar la mirada en la interacción de los roles en EVA Salinas (2011), menciona que hay que prestar especial atención a algunos aspectos del rol de profesor, tales como

Promover procesos de participación, interacción y colaboración, de tal forma que los alumnos puedan apropiarse del conocimiento en forma activa e interactiva; ejercer una tutoría constante del proceso de aprendizaje, es decir actuar como guía durante el desarrollo de dicho proceso, orientando al alumno en la ejecución de las tareas previstas. Esto se relaciona también con la práctica de la evaluación continua; actuar como animador y moderador de la comunicación intragrupal: planificar instancias de interacción con el propio docente y con los pares, que podrán ser sincrónicas o asincrónicas; gestar un clima relacional positivo en el grupo, capaz de estimular la participación y la interacción comunicativa; motivar la participación de quienes intervengan poco, diluir eventuales conflictos dentro del grupo, establecer normas para regular los aspectos formales del intercambio (estilo y tono de los mensajes, extensión), etc. (p. 9 -10)

Y un último aspecto a considerar, es que

Más allá de estos aspectos que tienen que ver con cuestiones didácticas, es muy probable que el docente también tenga que asumir el rol de asesor o soporte técnico y responder a consultas o dudas de los alumnos sobre el funcionamiento de la aplicación informática de la cual se trate". (Salinas 2011, p. 10)

Para Silva (2010)

En un modelo de aprendizaje centrado en el alumno, que aprende en forma autónoma, sin el encuentro presencial y frecuente con sus profesores y compañeros, es indispensable la habilidad del tutor. (p. 16) La importante actuación del tutor "profesor virtual", hace referencia a quien debe de mantener vivos los espacios comunicativos, facilitar el acceso a los contenidos, animar el diálogo entre los participantes, ayudarles a compartir su conocimiento y a construir conocimiento nuevo. (p. 14)

Por ende, es el docente quien les da un sentido pedagógico, las enmarca dentro de unos principios educativos y crea actividades coherentes con este modelo. (Wise y Quealy, 2006, citado en Silva, 2010); transmitiendo a sus estudiantes la conexión con el grupo,

Que hay un seguimiento constante de su proceso de aprendizaje, y que es miembro de una comunidad de aprendizaje en donde mediante la interacción obtiene información para su propia construcción del conocimiento y, a su vez, aporta información para la construcción de conocimientos por parte de los otros. (Silva, 2010, p. 16)

El papel del docente, tiene diversos roles, que Silva (2010) menciona como por ejemplo,

Un facilitador, un tutor que guía y orienta al alumno posibilitando la interacción social y la construcción del conocimiento en forma colaborativa —al interior de la comunidad de aprendizaje— a través de instancias de trabajo individual y grupal e interacción con materiales. (p. 14)

Siendo "más cercano a un rol de ayudante que al encargado de impartir lecciones el énfasis tiene que estar en el propio proceso intelectual del alumno y en el aprendizaje en colaboración" (Harasim et al., 2000, citado en Silva, 2010). Del mismo modo, Paulsen (1992) en Cabero (2001), citado en Silva (2010,) afirma:

El rol del formador se centra fundamentalmente en la dinamización del grupo y en asumir funciones de organización de las actividades, de motivación y creación de un clima agradable de aprendizaje y facilitador educativo, proporcionando experiencias para el auto-aprendizaje y la construcción del conocimiento. (p. 16)

Por su parte (Jonassen, 2000, p. 24, citado en Silva, 2010), menciona cuatro tipos de tutorías. La primera es proporcionar pautas motivadoras: el tutor explica la tarea, motivando la importancia y el compromiso. La segunda es el control y regulación del rendimiento de los participantes: el tutor controla, analiza y regula el desarrollo de las competencias en favor de construir el conocimiento. La tercera es estimular la reflexión: el tutor estimula la reflexión sobre las representaciones por medio del cuestionamiento de los resultados obtenidos, los métodos aplicados para alcanzarlos, las acciones realizadas y sus justificaciones. Y la cuarta es perturbar los diseños: el tutor altera el diseño alcanzado buscando que los participantes descubran los defectos, para puedan por sí mismos/as ajustarlo y arreglarlo.

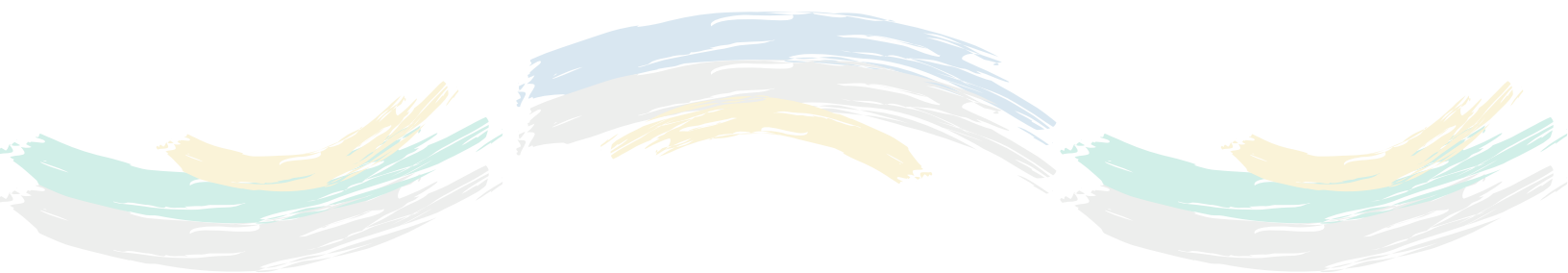
También habla de la postura de varios autores (Paulsen, 1995; Berge, 1995; Mason, 1991, en Garrido y Anderson, 2005, citado en Silva, 2010) clasificando los roles del tutor en 3 categorías, que a su vez han sido planteadas desde 3 elementos planteados desde la interacción, que intervienen en el proceso de aprendizaje virtual: la presencia cognitiva, que aborda la capacidad de construir significados; la presencia social, considerada como la capacidad de proyectarse socialmente, generando ambas que se promueva el discurso; y la presencia docente, que estructura, diseña, facilita y orienta los procesos, y junto con la anteriormente mencionada estimulan la experiencia educativa, y las tres, generan en conjunto un clima adecuado.

Respecto a las 3 categorías planteadas por Silva (2010) anteriormente, la primera nos habla de Diseño y organización, que se refiere a las decisiones estructurales, previas al proceso y que sufren adaptaciones posteriores a su aplicación desde la presencia social, con gestos como hacer que los/las participantes se sientan bienvenidos/as y en confianza, que sientan que pertenecen a la comunidad, tengan deseos de participar, generen una actitud de cuestionamiento y tengan una sensación de control respecto a su aprendizaje y realización personal; y desde la presencia cognitiva, se evalué el desarrollo y conocimiento cognitivo de entrada, se organice y limite el programa, se seleccionen actividades adecuadas, se otorgue tiempo de reflexión, se integren pequeños grupos a debates, se estimule la configuración de pensamiento crítico y se diseñen instrumentos de evaluación de alto nivel. La segunda categoría nos habla del rol Facilitador del discurso que se centra en la experiencia formativa virtual para construir el ambiente de aprendizaje, regulando la presencia para garantizar la autogestión de la comunicación. Desde la presencia social a través de la dirección y

animación al debate, considerando el respeto a los límites de este, ir sugiriendo los ritmos y frecuencias, animando a la participación, los aportes y a comunicar situaciones de mayor tensión o ansiedad. Desde la presencia cognitiva ayudar a centrar el debate en cuestiones clave, estimularlo a través de interrogantes, ir identificando dificultades de aprendizaje desde los discursos, ayudar con la moración, poner a prueba cuestiones teóricas o indirectamente su aplicación y facilitar la conciencia metacognitiva. Finalmente, en la tercera categoría, presenta la Enseñanza Directa que se relaciona con vincular los contenidos específicos y propiciar la disciplina y autoeficacia. Desde la presencia social se ayuda a dar forma al debate, ofrecer feedback apropiado, aportes constructivos, estar abierto a negociaciones, tener un adecuado tratamiento de conflictos (rápidos y en privado) y desde la perspectiva cognitiva, ofrecer ideas y perspectivas alternativas, responder de manera directa y cuestionar preguntar, reconocer el nivel de dominio propio en el caso de ser necesario), hacer asociaciones de ideas, construir ideas macro, ir haciendo síntesis y hacer cierres e inicios de contenidos.

En relación a los contenidos, plantea que se debe hacer un uso adecuado de la tecnología respecto a este, considerando aquello que se quiera abordar y los contenidos, por ejemplo, si se quiere transferir contenidos conceptuales sería más adecuado el uso de micromundos informáticos (CAI o web 1.0); y en el caso de contenidos que desarrollen habilidades de orden superior y construcción de conocimiento sería más adecuado utilizar TIC. Un uso adecuado de este, puede ampliar la interacción de los participantes.

Por último, la dimensión de interacción permite medir el grado en que los estudiantes se involucran con el contenido y proceso de aprendizaje propio y general del curso. Así mismo, puede servir como herramienta de evaluación de los procesos, ya que estimula y contribuye al desarrollo cognitivo individual y grupal.



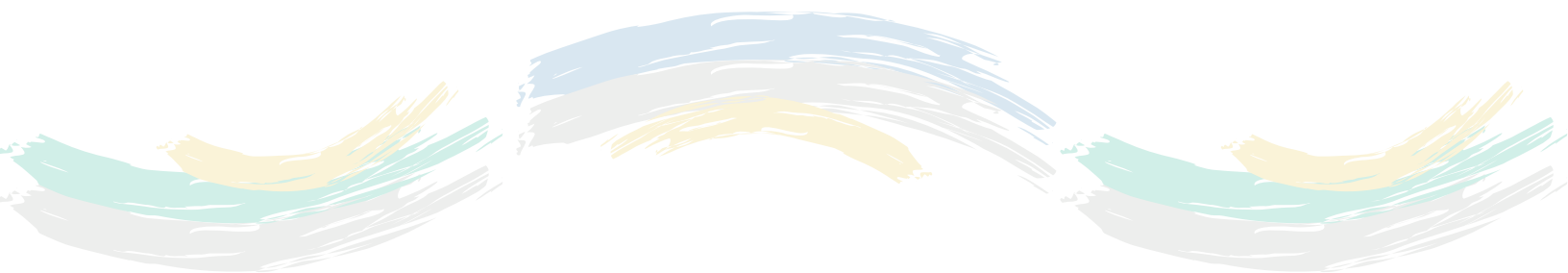
4.1.7. Rol del las TICs en la mediación de los aprendizajes en contextos EVA.

Bustos y Coll (2010) hacen especial énfasis en la capacidad de las TIC para mediar la actividad conjunta de los participantes o la actividad conjunta desplegada por los profesores y los estudiantes alrededor de las actividades, tareas o contenidos que vertebran el trabajo, la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Dentro de esto, la efectividad de las TIC dependerá del uso que se le dé en la ubicación de la relación de las interacciones entre los profesores, quienes ejercen la actividad educativa e instruccional; los estudiantes, quienes ejercen la actividad de aprendizaje; y los contenidos, siendo este último el objetivo de la enseñanza. Otro rasgo importante que mencionan sobre las TIC es cuanto pueden potenciar la educación, no solo por ser tecnologías para la información y la comunicación, sino también en cómo abordan los participantes y el uso que les dan al abordar los contenidos y desarrollan las actividades. Dentro de esta premisa plantean 5 categorías respecto de donde puede centrarse el uso de TIC

Las TIC median 1) las relaciones entre los profesores y los contenidos (y tareas) de enseñanza y aprendizaje; 2) las relaciones entre los alumnos y los contenidos (y tareas) de aprendizaje; 3) las relaciones entre los profesores y los alumnos o entre los alumnos; y 4) la actividad conjunta desplegada por profesores y alumnos durante la realización de las tareas o actividades de enseñanza aprendizaje. (Bustos y Coll, 2010, p. 172).

La última dimensión ilustra y concreta la idea sobre las capacidades de las TIC para crear entornos semióticos potentes y con rasgos específicos. Esto dependerá también de los dispositivos tecnológicos que se utilicen, ya que se pueden ir complementando y transformando los procesos interactivos entre los participantes. Dentro de esto plantean observaciones a considerar como que las fronteras entre las categorías pueden ser difusas por su multidimensionalidad y debido también a que al momento en el que aparecen las TIC, inmediatamente evolucionan dentro del mismo proceso, como instrumento mediador y en cómo se desarrollan las actividades.

En relación con la tecnología, ésta debe ser de calidad, fiable, de fácil acceso y con el equipo adecuado, para asegurar la efectividad del aprendizaje. Algunas tecnologías pueden ser más adecuadas, dependiendo del modelo aplicado o de los objetivos propuestos, por ejemplo, si el objetivo es desarrollar habilidades argumentativas, lo más adecuado podría ser realizar un debate sincrónico o un foro de discusión.



4.1.8. Criterios para escoger un Entorno Virtual Institucional.

Ahora bien, llegado el momento en que instituciones, deben de escoger alguna plataforma virtual para desarrollar clases Salinas (2011) menciona criterios de selección para un EVA, los cuales dependen de diversos factores los que clasifica en

Institucionales: coherencia con la visión de los EVA o, más ampliamente de la tecnología, que se haya definido en el proyecto educativo institucional; disponibilidad de recursos, económicos y humanos; características del sistema informático ya existente en la institución; experiencias previas de integración de entornos; interoperabilidad o capacidad de integración con otro software que ya se utilice en la institución; número de potenciales usuarios, etc.; Didácticos: coherencia con el modelo de enseñanza-aprendizaje que se haya adoptado o se busque promover; buen soporte para la comunicación asincrónica y/o sincrónica; versatilidad para convertirse en escenario de distinto tipo de actividades de aprendizaje, individuales y grupales; Tecnológicos: usabilidad, interfaz intuitiva y amigable, disponibilidad de ayudas y documentación, condiciones de seguridad, interoperabilidad, productividad, escalabilidad, soporte para todo tipo de archivos, etc; Personales: considerar factores como las propias habilidades informáticas; la familiaridad previa con la herramienta; la disponibilidad de hardware, software y conexión a Internet adecuados si se trabajará fuera de la escuela, etc.

Por lo tanto, cuando va a iniciarse un proyecto de integración curricular de la enseñanza virtual, ya sea a nivel institucional o individual, y hay que seleccionar un EVA, la pregunta no debería ser: "¿Cuál es el mejor entorno virtual?", sino "¿Cuál es el mejor entorno virtual para nuestra institución en particular y nuestros proyectos específicos?" O bien, "¿Cuál es el mejor entorno virtual para las propuestas didácticas concretas que quiero desarrollar con mis alumnos?". (Salinas, 2011, p. 4-5)

En este sentido, es fundamental considerar las condiciones y necesidades del contexto específico en que se aplicará el EVA y analizar su capacidad de respuesta y adaptación a ellas.

Godoy (2020) mediante sus investigaciones respecto a los entornos virtuales, también “propone cinco claves para la implementación de experiencias de educación virtual de calidad” (p. 27). La primera es acerca de lo que él denomina lo básico, refiriéndose a el soporte tecnológico y el ambiente virtual de aprendizaje, en donde las instituciones son las responsables de disponer de soportes tecnológicos, en lo técnico , así como también en o humano, incorporando infraestructura para instalar y utilizar las plataformas virtuales, tener especialistas profesores y técnicos que orienten en el uso adecuado para la formación académica. La segunda indica a los docente como protagonistas de la implementación pedagógica, reforzando la idea de que las habilidades instruccionales son necesarias a desarrollar, tanto para la presencialidad como para para la virtualidad, mantiene por sobre todo la atención de las/os estudiantes, mediante actividades que potencien el autoaprendizaje y la colaboración entre pares. La tercera es acerca de un plus, refiriéndose a el apoyo profesional a los procesos de enseñanza y aprendizaje cuando es tiempo y dedicación el total o mayor al de la presencialidad, se necesita de apoyos profesionales para la infraestructura digital para lograr los aprendizajes y generar un ambiente digital. La cuarta es una coordinación académica capacitada para afrontar el desafío de la virtualidad, refiriéndose a que en la virtualidad se deben de atender los desafíos de la educación, de igual medida en que se atienden los procesos de formación presencial. Y la quinta es conocer el perfil de el/la estudiante, orientando el desarrollo de capacidades, se relaciona con las características de los/as estudiantes y cuán bien conocemos su perfil. Esto permitirá definir las brechas a acortar y acercarnos a ellos/as, de forma más eficiente.

Además de proponer criterios de selección para un EVA García (2017, citado en Godoy, 2020) menciona ciertas ventajas y desventajas de la educación virtual:

Nos encontraremos con que este tipo de educación permite, en primer lugar, que las instituciones puedan realizar una amplia oferta de cursos, superando barreras geográficas, democratizando las oportunidades educativas al abrirse a segmentos más vulnerables, resultando, así, más inclusiva. El estudiante puede estudiar en la intimidad, pero igualmente accediendo a oportunidades de “interactividad e interacción”, así como de “socialización, porque permite el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales; se permite el aprender con otros, de otros y para otros, a través del intercambio de ideas y tareas, y ello puede ser con personas muy distintas y

distantes, lo que favorece la multiculturalidad. (p.26)

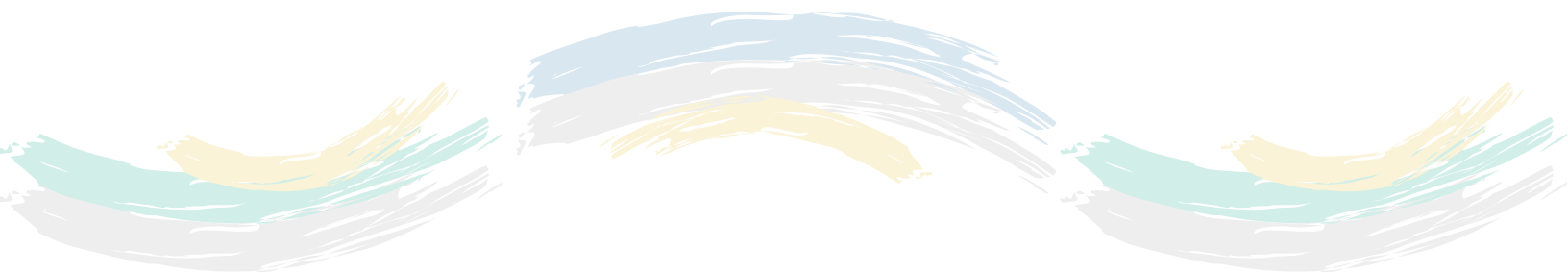
También menciona a los repositorios como una dimensión cósmica, ya que la inmediatez de su acceso, la multidireccionalidad y ubicuidad facilitan y favorecen los aprendizajes. Y una de las principales ventajas, que menciona es acerca de la

Gran flexibilidad que ofrece a el/la estudiante en relación con el uso del tiempo, el punto de acceso al contenido y la disponibilidad de información durante las 24 horas del día, con la posibilidad de repetir lecciones y acceder a amplios repertorios de recursos de aprendizaje. (p. 25)

Pero también nos presenta desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje, los que según él son comunes y

Se relacionan con el riesgo de caer en la pasividad por parte de los/as estudiantes, depositándose en estos la responsabilidad absoluta de mantener constancia en el estudio y, por otra parte, con los problemas de estabilidad de las plataformas que sostienen el ambiente virtual de aprendizaje y la conexión a internet. (p. 26)

Así como también, "la brecha digital entre docentes o tutores/as y estudiantes, que son considerados/as nativos digitales (nacidos cuando ya existía la tecnología digital desarrollada)" (p. 26), ya que, pueden superar en conocimientos digitales a profesores, y esto puede ser perjudicial para el estudiante, en el sentido de copiar en la web contenido de otros autores y/o utilizar los entornos virtuales de aprendizaje con otro fin (Godoy, 2020).



4.1.9. Definición de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

A continuación, presentamos un cuadro comparativo, el que resume diversos criterios según las definiciones de cada autor. Este cuadro permitirá tener una perspectiva variada de todas estas propuestas para determinar una definición de EVA

TABLA

CONCEPTO

IDEA PRINCIPAL

PICCOLI ET AL. (2001)	- Dimensiones para la eficacia de un EVA. -Definición de EVA. -Herramienta informática. -Perspectiva social (Wilson, 1996). -Aspecto pedagógico. -Cualidad flexible y ubicua.	Plantea dimensiones que deben considerarse para la eficacia de los EVA, en primera instancia, desde lo tradicional se plantean el tiempo, el lugar y el espacio, sin embargo, en un EVA deben ampliarse estas dimensiones incorporando la dimensión tecnológica, la interacción entre los participantes y el control de los estudiantes. Define los EVA como sistemas abiertos que permiten interacción del participante a través de comunicación sincrónica o asincrónica, formado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica, acompañada de una perspectiva social "entornos informáticos que son sistemas relativamente abiertos, que permiten interacciones y encuentros con otros participantes" descrita por Wilson (1996), rescatando las posibilidades educativas y las posibilidades flexibles y ubicuas de interacción con el entorno.
SILVA ET AL. (2016)	- Elementos básicos para el diseño de un EVA (Dillenbourg, 2000). -Definición (Adell et al, 2004) una perspectiva educativa. -Flexibilidad de impartición. -Importancia de material didáctico en el Entorno. -Integración del aprendizaje	Es necesario que exista un constructo metodológico que le dé sentido al estudiante en un EVA, para lo cual deben existir metodologías apropiadas y diversas. Además consideran 7 elementos básicos desde una perspectiva social. Debe ser flexible y diverso para propiciar la co-construcción del aprendizaje. Plantea los EVA como aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación en un proceso educativo ubicuo, que permite la distribución de los contenidos en diversos formatos, facilitando la retroalimentación para el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la cual se podría facilitar la integración del aprendizaje a través de videoconferencias o entrevistas.
AMOROCHO ET AL. (2012)	-Características de los estudiantes en un EVA -Aspecto y actitudes esperados y no esperados de los estudiantes.	Comenta la importancia de considerar la diversidad entre los estudiantes, sus diferentes capacidades, actitudes y experiencias. Hace una distinción entre aspectos que se pueden esperar y los que no se deben esperar de los estudiantes.

SILVA Y ROMERO (2013)	- Necesidad de espacios con diferentes funciones en los EVA. -Definición (Wallace et al, 2005) desde una perspectiva social. -Modalidades en EVA (Barbera y Badia, 2004). -Herramientas necesarias (Areito, 2007).	Proponen que un EVA debe ser ante todo un espacio de fácil acceso y amigable. Además ofrece diferentes posibilidades como diferentes espacios para interactuar o facilitar las dinámicas de clases, como por ejemplo, espacios de comunicación abiertos, cerrados o exclusivos para contenidos del curso. También, como extensión de la sala de clases complementando la presencialidad (b-learning), como modalidad virtual (e-learning) o mixta en diferentes proporciones, considerando una fuerte presencia social de los estudiantes para que se sientan comprometidos y vinculados con el curso. Las plataformas deben contar con herramientas adecuadas para la comunicación, la gestión del material y para los participantes.
SALINAS (2011)	-Definición desde lo educativo. -Importancia de la participación. -Interacción multidireccional. -Co-construcción del conocimiento. -Tareas en el rol del profesor. - Modelo centrado en el estudiante - Características de un EVA. -Razones para impulsar el uso de los EVA. - Dimensiones de los EVA. - Criterios de selección de un EVA.	El EVA se diseña para facilitar la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los participantes son quienes deben mantener un participación activa, compartida y cooperativa para la construcción del conocimiento y así promover el aprendizaje mediante el trabajo colaborativo. Los aportes pueden ser multidireccionales, venir desde el profesor a los estudiantes, viceversa o entre entre estudiantes generando así, un ambiente para la co-construcción del aprendizaje. El profesor debe ser un creador de oportunidades para que sus estudiantes alcancen sus objetivos de aprendizaje; promover los espacios de participación y colaboración; de actuar como animador y moderador de la comunicación; gestar un clima positivo; establecer normas en aspectos formales; hasta adoptar un rol de soporte técnico respecto a las plataformas a utilizar. Propone la importancia de un modelo educativo centrado en el estudiante y promoviendo la innovación curricular, desde el cual propone características para poner esto en práctica desde los EVA, propiciando oportunidades comunicativas, flexibilizando la estructura de la escuela tradicional. Motiva a usar los EVA con el fin de adaptarse al contexto sociocultural contemporáneo, considerando que los estudiantes deben cumplir con competencias básicas para desempeñarse en la cultura medial.

BELLOCH (2012)	- Características básicas, generales y técnicas de un EVA (Boneu, 2007). - Herramientas en un EVA - Limitaciones y Posibilidades	Considera en una primera instancia, características básicas como interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización; También incorpora características técnicas, vinculadas al funcionamiento de las plataformas; y las características pedagógicas de acuerdo a la disposición de recursos y herramientas para las tareas a realizar. Recalca la importancia de la construcción de un entorno adecuado pensado para la enseñanza, no solo un traslado de la sala de clases, sino que adaptar las estrategias presenciales, y crear nuevas para este nuevo entorno considerando sus posibilidades y limitaciones.
VINALS Y CUENCA (2016)	-El profesor no es transmisor de conocimiento; transmisión unidireccional por horizontalidad; diversas facetas del profesor (Tapscott, 2009). -Profesores enfrentan cambios generacionales de sus estudiantes. -Mejoramiento en la eficacia del aprendizaje a través de la ecología del aprendizaje. -10 maneras para contribuir al éxito del aprendizaje (Harrison y Killion, 2007). -Tipos de roles del profesor (Prensky, 2011). -Actitud indagatoria.	El profesor como testigo directo de los cambios de sus estudiantes, es quien debe ir adecuando sus estrategias, manteniendo una actitud indagativa constante y así contribuir al éxito del proceso de aprendizaje para sus estudiantes; uno de los principales cambios que ha ocurrido es la transmisión del conocimiento, no sólo desde él en su rol, sino que se plantea una horizontalidad desde la cual los participantes de la instancia educativa, pueden aportar a otros, a partir de esto se plantea al profesor como guía, facilitador, coacher, entre otros. El aprendizaje no debe ser desechado sino adaptado a los tiempos.
ANTÓN Y LÓPEZ (2020)	-Competencias necesarias para el docente. -Metodologías motivadoras para enriquecer el aprendizaje.	El debe tener las competencias y conocimientos necesarios para desempeñar su rol de profesor y garantizar la calidad y eficacia del proceso formativo, guiando al estudiantes a través de retroalimentando y atendiendo sus necesidades educativas.

SILVA (2010)	-Aprendizaje autónomo del estudiante. -Aporte pedagógico del docente. (Wise, 2000). -Aprendizaje en colaboración (Harasim et al. 2000). -Rol del docente motivador (Paulsen, 1992). -4 tipos de tutorías (Jonassen, 2000). -Presencia social, cognitiva y docente; categorías de roles del tutor (Garrido y Anderson, 2005; Paulsen, 1995; Berge, 1995; Mason, 1995) -Rol moderador del tutor en debates (Paulsen, 1995; Mason 1991). -Características de los roles (Ryan et al, 2000)	Son indispensables las habilidades y estrategias del profesor/a para fomentar la participación del curso, motivando el clima y propiciando la actitud autónoma del estudiante. Por ello, desde lo pedagógico se le asignan diversas categorías de acuerdo la presencia que marca el tutor y sus funciones de acuerdo al diseño del programa, facilitar el contenido y la formación, las que se resumen en un aprendizaje en colaboración., también se propone la caracterización de los roles como pedagógico, social, técnico y administrativo. Además el profesor en su rol debe combinar elementos de organización y sociales.
BORGES (2007)	-“El buen estudiantes” (Flores, 2004).	Plantea las competencias, actitudes y acciones necesarias del estudiante en un EVA. Realiza una idealización de lo que es un “buen estudiante” en los EVA.
BUSTOS Y COLL (2010)	- Características con las que debe cumplir un EVA para generar un espacio integral de aprendizaje. - Importancia de las interacciones entre profesores, estudiantes y contenidos.	Los EVA deben plantearse desde una gestión integral que debe considerar a las TICs como mediadoras del proceso educativo, cuyas exigencias educativas deben plantearse claramente a los estudiantes. Debe entenderse el funcionamiento de los EVA, siendo necesario, para esto, reconocer su complejidad y dimensionar los factores que intervienen en su funcionamiento. Para una implementación adecuada de estos entornos, es necesario realizar un seguimiento de los estudiantes para evaluar su funcionamiento y seguir adecuándolo a las necesidades educativas que surjan. Las TICs pueden mediar la actividad conjunta de los participantes (profesores y estudiantes) y cómo funciona la interacción entre ambos y con el contenido. También plantea la importancia de generar entornos semióticos potentes y con rasgos específicos.

De acuerdo con lo planteado en los textos y cuadros de resumen presentados previamente, la definición más adecuada para Entornos Virtuales Aprendizaje podría considerarse como Sistemas informáticos abiertos que permiten y posibilitan la comunicación entre los participantes del proceso educativo; de manera ubicua y flexible, posibilitando la distribución de los contenidos en diferentes formatos, que al mismo tiempo permite la adaptación de estrategias o diseños metodológicos para entregar herramientas para que los propios estudiantes puedan generar una co-construcción del conocimiento, de acuerdo a las propias posibilidades y limitaciones de la plataforma que se vaya a utilizar.

Este tipo de sistema conduce a proponer roles de profesores y estudiantes, diferenciándolos en que el primero es quien crea oportunidades de aprendizaje para los segundos; quien ha dejado ser considerado como un transmisor de conocimientos para ser un facilitador en el proceso educativo. De acuerdo a esto, el profesor debe cumplir con competencias digitales, habilidades y conocimientos para desempeñarse en Entornos Virtuales y debe concebir este entorno como un clima amigable, confiable y seguro, que al mismo tiempo sean entornos semióticos potentes para la diversidad de sus estudiantes. Así mismo, es testigo directo de los cambios generacionales que ocurren, para los cuales el profesor de ir adaptando sus estrategias, (en la actualidad se habla de los nativos digitales, generaciones que nacieron inmersos en las nuevas tecnologías y por tanto se desenvuelven de manera más fluida en estos entornos) lo que propone un desafío adaptativo de los profesores en su rol. Respecto al rol de estudiante, se espera tenga una actitud aprendizaje autónomo con interés por aprender y adquiera habilidades, competencias y conocimientos para compartirlas con otros participantes (otros estudiantes y profesores) y que pueda aplicarlas en su vida, sin embargo, debido a la diversidad existente en las aulas, el profesor de comprender que no todos tendrán las mismas características, motivaciones, oportunidades y contexto individuales para acceder a los aprendizajes.

Por otra parte, para estos entornos deben considerarse diferentes aspectos como elementos básicos, dimensiones y características. Los elementos básicos para la existencia de un EVA son recursos como conexión a internet, dispositivos digitales y las TIC. Respecto a las características podemos considerar que son mediadas y usan como soporte las Tecnologías de la Información y Comunicación, son interactivas, flexibles, ofrecen accesibilidad idiomática, deben funcionar de manera óptima independientemente de la cantidad de

usuarios, ofrecer la posibilidad de acceder a material en formato estándar; deben también promover la inclusión y la innovación curricular, facilitando diferentes medios de comunicación entre los participantes, deben ser planteados considerando un diseño y la gestión del aprendizaje de manera integral, involucrando a todos los participantes de la instancia educativa. Así mismo, implementar un seguimiento a los estudiantes para integrarlos al proceso de ajuste al propio entorno; deben ser de acceso libre y gratuito o la propia institución debe facilitar licencias pertinentes, deben ser compatibles con múltiples sistemas operativos y contar con una comunidad de usuarios o apoyo de soporte técnico, y deben disponer de herramientas y recursos que permitan la gestión y administración del EVA según como sea diseñado.

Referente a sus dimensiones hay dos muy claras que son la educativa, que involucra la interacción social respecto a la resolución de actividades didácticas y la tecnológica, que se refiere al soporte técnico y la infraestructura de las didácticas virtuales. Sin embargo, deben considerarse también otras dimensiones para comprobar la eficacia de estos, como son el tiempo, el lugar, el espacio, la tecnología a utilizar, las interacciones que se puedan generar en el entorno y el control que tiene el estudiante de su aprendizaje y el entorno en el cual se está desarrollando su proceso de aprendizaje.

Para la selección adecuada de un EVA, se debe tener criterios en consideración como los institucionales, que sean acordes al proyecto educativo, si la plataforma a utilizar es adecuada para los objetivos, la cantidad de estudiantes y disponibilidad de recursos (materiales, económicos y humanos); los didácticos, que sean acordes al modelo pedagógico, con una interfaz adecuada a los objetivos y una versatilidad adecuada a las actividades; los tecnológicos, que sean amigables para los/as participantes de la instancia educativa e intuitiva, adecuadas políticas de seguridad, un soporte adecuado a los diversos formatos a utilizar en términos de software y hardware; y finalmente los personales, vinculados a los niveles individuales de alfabetización digital, familiaridad con la plataforma, soporte para la misma a nivel de equipamiento y la conexión particular a internet. También es siempre importante tener en consideración objetivos, quienes deben alcanzarlos y de qué manera llegar a ellos, mantener un ambiente virtual de aprendizaje, que los docentes son los protagonistas en la implementación pedagógica, tener apoyo profesional en los procesos de enseñanza, conocer el perfil de los/las estudiantes y una coordinación académica capacitada.

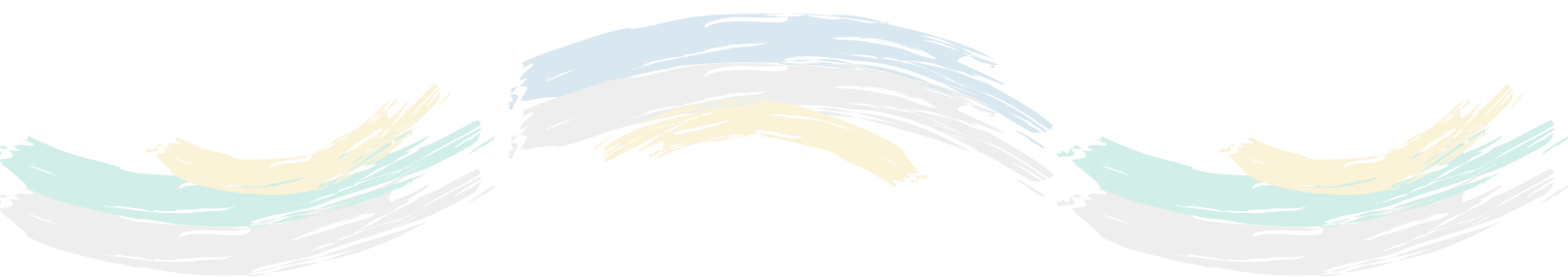
4.2. CAPÍTULO 2: ARTES VISUALES, TICS Y EDUCACIÓN EN PANDEMIA.



EN RETROSPECTIVA: EL
ÚLTIMO AÑO

4.2.1. Posibilidades de uso de TICs en clases.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están formando parte de nuestra vida cotidiana, y la educación ni está ajena a este fenómeno, siendo los Entornos Virtuales de Aprendizaje, fundamentales para continuar con los procesos educativos en la pandemia que se vive en la actualidad. Al respecto se han referido diversos autores. "El panorama educativo, al igual que todas nuestras acciones cotidianas, se han transformado gracias a la implantación tecnológica, algo que resulta mucho más evidente en el uso de dispositivos móviles" (Mascarell, 2017, citado en Huerta y Domínguez, 2020, p. 10) . "Tanto el espacio del aula como el resto de lugares aptos para educar están viviendo una profunda transformación, un cambio coyuntural que nos emplaza hacia un mayor conocimiento de las posibilidades de los entornos virtuales en las clases" (Domínguez, 2019, citado Huerta y Domínguez, 2020, p. 10). En este sentido la tecnología ha jugado un rol indispensable; su protagonismo en la sociedad ha impulsado la masificación de las imágenes (audiovisual en general), en donde cada imagen se vuelve efímera entre tantas otras que nos rodean . Si bien pareciera que esto puede ser negativo, se debe de considerar como una postura integradora y reflexiva frente a lo que atraviesa la sociedad y las TIC; se debe de ver como una gran oportunidad para la educación en artes visuales como lo plantea (Huerta y Domínguez, 2020).



4.2.1.1. Posibilidades de uso de TICs en clases de Artes Visuales.

Aunque es una oportunidad de aprendizaje para las artes visuales, en la cual pueden tomar un rol importante, esto se ve un tanto distante de la realidad. Ya que, las artes visuales se han visto minimizadas dentro de las propuestas curriculares del ministerio de educación. Utilizando la tecnología para determinados contenidos, como por ejemplo, una investigación sobre la vida y obra de artistas (Piccolotto, 2015). Dentro de ese contexto Barbosa (2005, citado en Piccolotto, 2015) afirma que:

Las tecnologías digitales potencializan la relación entre educación y arte. Por ese motivo, es importante que las instituciones creen ambientes y estructuras que favorezcan la inserción de los alumnos y profesores en la cultura tecnológica tanto en un nivel más elemental e instrumental como también en un nivel más crítico y participativo, es decir, una educación tecnológica formadora de personas críticas, activas y participantes de la vida en sociedad. (...)Por ende, y en este sentido, la construcción del conocimiento en arte es contextual e interrelacional, concomitantemente con transformaciones, manifestaciones culturales y tecnológicas. (...) Para que esto suceda, es necesario que artistas, arte-educadores y estudiantes atraviesen procesos educativos digitales contemporáneos. Esto puede lograrse a través del acceso a obras en internet, vídeos, cd-rom, DVDs sobre artistas, exposiciones y colecciones, democratizando el contacto entre el arte y la escuela como lo plantea. (Woytecken, 2010, citado en Piccolotto, 2015, p. 50)

El proceso artístico genera posibilidades, problemas y soluciones, lo que provoca una estimulación a interaccionar con diversos contextos, de esta manera, el aprender y a adquirir habilidades podrán hacerlos por sí mismo/a las/os estudiantes.

Piccolotto (2015) se refiere al respecto, mencionando que el arte no solo ayuda a desarrollar la sensibilidad estética de los estudiantes, sino que también ayuda a que el arte no solo ayuda a desarrollar la sensibilidad estética de los estudiantes, sino que también ayuda a que puedan crear diversas soluciones y mejorar su desempeño, el desarrollo de pensamiento crítico lo que impulsa al mismo tiempo, su participación en la sociedad.

Mientras tanto, Orbeta (2021) señala que la enseñanza de las artes visuales tiene la particularidad de permitir la aproximación al mundo desde una perspectiva enriquecida y compleja donde se conjugan las dimensiones intelectual, emocional y sensible. Lo que da paso a entender que una sensibilidad artística y estética, permiten que el individuo perciba de manera particular sus vivencias cotidianas personales; la importancia de la estética del cotidiano y de reconocerla en las prácticas sociales. De este modo "el desarrollo de una sensibilidad estética, vinculada o no a las artes, permite cierta capacidad de conexión y de búsqueda de sentido tanto con lo permanente como con los vertiginosos cambios que se suscitan en la actualidad" (Mandoki, citada en Orbeta, 2021). Por eso enfatiza la importancia del acceso a las artes y la cultura como un derecho, ya que los estudiantes que se encuentran en proceso de formación artística, estimulan su creatividad, iniciativa, imaginación, capacidad de reflexionar críticamente, lo que las y los conlleva a la construcción de aspectos de su identidad personal y cultural.

Siguiendo con esta idea Huerta et al. (2019, citado en Huerta y Dominguez, 2020), plantean la idea de que lo audiovisual debería de tener una mayor presencia en las aulas; de esta manera se podría acercar a las y los estudiantes en la práctica de sus vidas cotidianas, ya que ellos/as mismos producen sus videos y comparten en sus redes sociales. Por ende, una alternativa es que profesores/as incorporen estos recursos a sus metodologías; y estar pendientes de estas situaciones en las que estudiantes transitan de modo natural y que por cierto les resulta atractivo y familiar.

Sin embargo en las aulas de artes visuales no percibimos todavía una presencia importante de este gran potencial tecnológico. La ventaja es que el alumnado ya maneja con fluidez muchos de estos programas, y es capaz de incorporar aplicaciones informáticas a prácticamente todos los retos que se le proponen. Si al factor tecnológico le incorporamos los derechos personales y sociales, entonces estaremos en disposición de renovar estructuralmente nuestra presencia como profesionales en la geografía de la educación artística. (Huerta y Dominguez, 2020, p. 15)



4.2.1.2. Posibilidades de uso de TICs en clases de Artes Visuales en Chile.

Desde el currículo chileno, es importante mencionar que las habilidades digitales, se integraron desde 1998, mediante los objetivos fundamentales transversales (Ministerio de Educación de Chile [MINEDUC], 2009). En la actualidad, las bases curriculares de 7° Básico a 2° medio, indican la importancia de las TICs en diferentes aspectos recalcando su importancia y su rol dentro de la formación de los estudiantes. Varios autores (Aguirre, 2005; Duncum, 2001; Errázuriz, 2006; Hernandez, 2003, citado en MINEDUC, 2015) se refieren a esto haciendo hincapié en el enfoque de la educación artística desde la cultura visual, a partir de la cual los estudiantes utilizan elementos, conceptos, códigos propios de las artes visuales en su comunicación cotidiana presente en su entorno como los medios de comunicación, el cine, la publicidad o el propio mundo digital, siendo saturados de imágenes constantemente, desarrollándose a partir de esto la necesidad de educar desde el conocimiento y comprensión del lenguaje visual. Tomando en cuenta lo anterior:

Los Objetivos de Aprendizaje para la asignatura se orientan a que las alumnas y los alumnos desarrollen sensibilidad estética y capacidades de reflexión y pensamiento crítico que les permitirán obtener el mayor provecho de las experiencias estéticas originadas en la cultura visual de su entorno y la naturaleza, a que valoren las manifestaciones artísticas de diversas épocas y las reconozcan como parte de su legado cultural. (MINEDUC, 2015, p. 316)

De la misma manera, también se plantea en las bases, respecto al perfil de egreso del estudiante, que:

Es relevante que las y los jóvenes logren la construcción de una postura personal como resultado del desarrollo de las habilidades de apreciación, interpretación y reflexión crítica acerca de su entorno, el legado artístico nacional y mundial, la cultura visual, su propia creación y la de sus pares (...) la producción de trabajos y proyectos de arte es un espacio privilegiado para expresar sentimientos, afectos, emociones e ideas que apoyan el autoconocimiento y la autoafirmación de la identidad personal. (MINEDUC, 2015, p. 317)

En este mismo marco, se plantean las perspectivas que sustentan las bases curriculares de artes Visuales, respecto a la incorporación de tecnologías actualizadas:

Dichas herramientas (como internet) aportan a cubrir necesidades propias de la investigación artística en sus distintas dimensiones, como posibilitar el acceso a las manifestaciones artísticas visuales pertenecientes al patrimonio nacional y mundial (...) los Objetivos de Aprendizaje consideran el desarrollo de habilidades de difusión y presentación del propio trabajo de arte, para lo cual los medios tecnológicos actualizados constituyen una herramienta clave y coherente con el mundo juvenil. (MINEDUC, 2015, p. 319)

Desde el área de trabajo transversal, en los Objetivos de Aprendizajes Transversales (OAT) para estos cursos, cuyo propósito es proveer herramientas que les permitan manejar el mundo digital y desarrollarse en él mediante el uso responsable y competente de las tecnologías digitales, se busca que desarrollen habilidades para la búsqueda de información y logren evaluarla; escoger TIC que respondan a las necesidades en entornos educativos y sociales inmediatos; y por último usar aplicaciones adecuadas y pertinentes para las habilidades necesarias para la alfabetización digital (presentar, representar, analizar y modelar información, comunicar, resolver problemas aprovechando los medios) (MINEDUC, 2015).

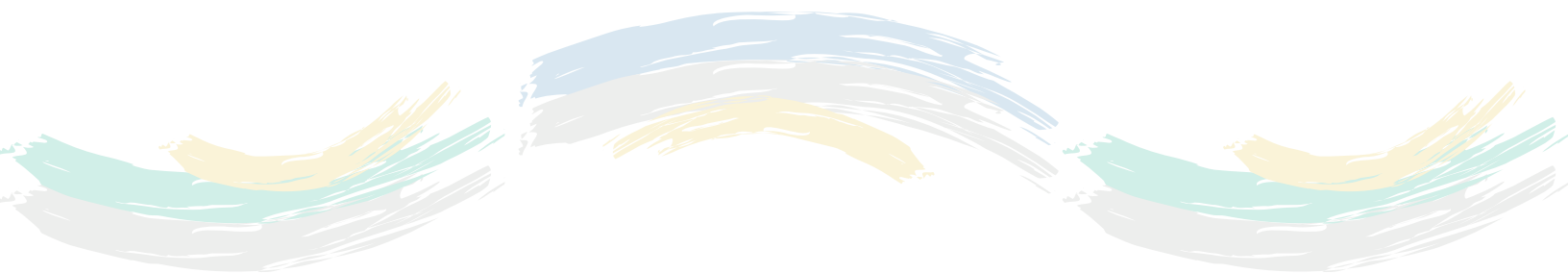
Respecto a 3° y 4° Medio dentro de los objetivos fundamentales para la enseñanza media en el ámbito del conocimiento y la cultura, se plantea el uso de la tecnología de la información de forma reflexiva y eficaz. En las orientaciones para el aprendizaje se habla de promover instancias para que los estudiantes se comuniquen por medio de la tecnología, mostrando y difundiendo sus creaciones y proyectos al hacer uso de éstas en la vida en general. Es esencial que los estudiantes cuenten con las herramientas necesarias para enfrentar futuros desafíos provocados por el constante desarrollo de tecnologías para agilizar procesos, el extensivo uso de las herramientas digitales, la inteligencia artificial y las transformaciones que esto conlleve (MINEDUC, 2019).

En contexto de un S. XXI globalizado, multicultural y en constante cambio, se genera la necesidad de nuevas formas de acceso al conocimiento, formas de aprender, participar en la sociedad, desarrollarse personalmente, comunicarse, desarrollarse creativamente y usar las tecnologías, como competencias y habilidades para desenvolverse en el mundo de hoy, a esto

se le denomina en las Bases curriculares como Habilidades para el s. XXI. En las cuales se propone un foco formativo integral para los estudiantes integrado por un marco de habilidades, conocimientos y actitudes transversales a todas las asignaturas, desde la que cada una define sus particularidades. Dentro de ellas se proponen maneras de pensar, de trabajar y herramientas para trabajar, de la última se desprenden la alfabetización digital que involucra promover el desarrollo del pensamiento computacional, el desenvolvimiento en la red desarrollando a los estudiantes culturalmente de manera responsable, usando el internet de manera innovadora y al mismo tiempo como una herramienta; y el uso de la información a través de la aplicación eficaz y evaluación crítica de las TIC, dándoles un uso creativo y multipropósito de estas atendiendo al contexto (MINEDUC, 2019). Desde las herramientas para trabajar se consideran actitudes que deberían tomarse al respecto de las que rescatamos el aprovechamiento de las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas y valorar las TIC como una oportunidad para informarse, investigar, socializar, comunicarse y participar como ciudadano (MINEDUC, 2019).

Todo lo propuesto anteriormente, cobra sentido al presentar ciertos objetivos de aprendizaje de la asignatura de artes visuales para 3° y 4° Medio que proponen que los estudiantes deben ser capaces de:

Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales"; "Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos."; "Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales."; "Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC. (MINEDUC, 2019, p. 121)



4.2.2. Brecha Digital.

En la situación en la educación chilena respecto a las clases virtuales, se ha tenido que ir incorporando de manera acelerada el uso de las tecnologías para poder seguir entregando educación a niños, niñas y jóvenes en tiempos de pandemia. Por lo mismo es preciso mencionar ciertos datos para tener una panorámica respecto al uso de internet y las TIC en educación en pre pandemia.

"El 87% de la población chilena tiene acceso a Internet en casa y el 85% de los accesos a Internet en el país son móviles, de los cuales el 93% corresponde al uso de teléfonos inteligentes", según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OECD], 2019, citado en (Valdivia et al., 2019. p.3). La encuesta Casen (Ministerio de Desarrollo Social de Chile, 2017) "reveló que un 72% de los niños, niñas y jóvenes de entre 5 y 17 años se conecta a Internet mayormente en sus hogares, y solo un 5,4% reporta conectarse en los establecimientos educacionales" (Valdivia et al., 2019. p.3.). Lo que se puede traducir en que el uso de prácticas digitales sucede mayormente fuera de los colegios". Por ende, no se puede decir con certeza si las habilidades en las tics y tecnologías en general, están teniendo un uso apropiado que desarrolle el aprendizaje en estudiantes, por lo que no hay manera de evaluarlo y tener resultados concretos. "Pese a ello, el uso con propósito escolar y de aprendizaje en general resulta significativo en la vida diaria" (Valdivia et al., 2019. p.3). En tanto, los resultados del estudio realizado por Kids online Chile de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso del 2017 llamado: Implementación de estudio de usos, oportunidades y riesgos en el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por parte de niños, niñas y adolescentes en Chile; muestran que

Donde dentro de las "oportunidades" que ofrece Internet se indica la realización de trabajos y tareas escolares (93% de frecuencia); aprender algo nuevo (77% de frecuencia); ver videos o tutoriales (91% de frecuencia); y jugar (79% de frecuencia). Además se destacan otras actividades denominadas "creativas", donde figura la producción y publicación de videos y música (44% de frecuencia). Los resultados de Kids online Chile, así como otros estudios indican que el consumo audiovisual es una de las prácticas digitales preferidas por las juventudes en el país (Antezana y Andrada, 2018). (Valdivia et al., 2019, p.3)

Y aunque Chile tiene un acceso masivo a internet, en donde nueve de cada diez hogares tiene acceso a internet (según la IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet de la Subsecretaría de Telecomunicaciones); la distribución en los niveles socioeconómicos es diferente. El 75% tiene acceso a internet pagada, segmento ABC1, segmento C2C3 tiene banda ancha fija, lo que corresponde a un 46% y el último segmento DE, es de 24,2% (según Criterios base de datos de Casen y Censo 2017 integración de datos territorial con el GSE previsto por AIM (Asociación de Empresas de Investigación de Mercado), con foco en los grupos socioeconómicos D y E , 47,1% de la población nacional) (Sepúlveda, 2020). La conexión mediante un teléfono móvil, si bien es más amplia en todos los niveles socioeconómicos; el segmento DE es aun la más baja con un 43%, el segmento ABC1 es de un 87% de conexión; en cuanto al uso de computador y laptop, el grupo ABC1 casi en su totalidad cuenta con estas herramientas (92,9%), esto va disminuyendo en el segmento C2C3 a un 64%, mientras que el segmento DE de un 38,2%. (Sepúlveda, 2020).

Hay que tener presente además, que tener acceso a internet, no garantiza el buen uso, y que el aprendizaje se esté desarrollando adecuadamente, ya que también, hay que considerar, que "El desarrollo de habilidades y alfabetizaciones en un ambiente digital es dependiente de los diversos contextos socioculturales y de las mediaciones que hacen tanto las familias, como los colegios, los pares y las mismas plataformas de contenido". (Valdivia et al., 2019, p. 3). Porque si bien "Chile es uno de los países más interconectados de Latinoamérica y con un alto uso de aplicaciones digitales, pero eso no implica que se tengan las competencias para un uso educativo". (Fajardo, 2020). Y en palabras de Albuccó (citado en Fajardo, 2020) "Acceder a la virtualidad y su información no es sinónimo de aprendizaje".

De lo anterior, se pueden mencionar los principales problemas detectados de la modalidad on line o de las clases virtuales según académicos. Uno de estos es la conectividad a internet, ya que ésta no está garantizada para toda la población, y los estudiantes no son la excepción.

El acceso a Internet es variable en cuanto a cantidad y calidad, además de las regiones y las clases sociales (...), pero no necesariamente calidad, porque, si vives en la periferia, por más recursos económicos que se tenga, la Internet no llega o es de mala calidad (Silva, citado en Fajardo, 2020).

Esto, a su vez, implica la necesidad de tener dispositivos digitales que cuenten con una estabilidad de las plataformas usadas; Los espacios no adecuados, también son unos de los problemas, ya que según la académica de la Universidad de Concepción, Marcela Varas en artículo de Fajardo del diario digital "El Mostrador", se deben de tener las condiciones mínimas para esta modalidad de educación, como por ejemplo un espacio tranquilo, un dispositivo adecuado, ya sea una tablet o un computador de escritorio, este computador debe de tener buena resolución, con buena conexión a internet, estable y buena banda ancha de 512k. (Albuccó, citado en Fajardo, 2020) que la autonomía del estudiante también se puede contemplar dentro de estas falencias o problemas, principalmente porque está acostumbrado a una educación en donde se le dictan clases y ellos/as son meros receptores de la información, entonces aparece esta educación a distancia, en donde las clases se realizan generalmente como tutorías en que el o la estudiante debe ser dueño y responsable de su aprendizaje, el/la profesor, en tanto solo colaborador/a y les ayuda a avanzar.

Entonces el estudiante es más activo, desde que enciende el computador, se conecta y revisa lo que debe aprender, realiza preguntas y luego la evaluación, con una constante retroalimentación de su docente. Esto implica mucho tiempo de preparación de material, lecturas, cuestionarios, videos, etc. Luego, el acompañamiento de cada estudiante, lo que muchas veces es más tiempo, sobre todo la primera vez, como pasa en esta oportunidad. (Albuccó, citado en Fajardo, 2020)

Como se ha mencionado en los capítulos anteriores, la capacitación de las y los profesores es fundamental en esta circunstancia, sin una preparación y capacitación on line para las clases a distancia, resulta complicado realizarlas adecuadamente. Los y las profesoras no tienen suficiente capacitación para enseñar sus contenidos de manera virtual. "Mientras mayor es la edad promedio, menos digitales son" (Piquer citado en Fajardo, 2020). Punto en el que coincidió Silva: "Los profesores de todos los niveles educativos, incluidos los de educación superior, no están capacitados. La gran mayoría no posee competencias para una docencia online efectiva" (Fajardo, 2020); debido a que

Se formaron para dar clases en forma presencial, no online, además no se capacitaron. Si bien se les ha impuesto hacerlo y se están creando repositorios y el ministerio lo que ofrece es un repositorio de recursos virtuales, nadie se está haciendo

responsable de crear una escuela online y entornos virtuales de aprendizaje. (Silva citado en Fajardo, 2020).

Por ende, los contenidos no se pueden enseñar de la misma manera, y como consecuencia resulta un problema también detectado, ya que "solo algunos contenidos pueden ser transmitidos virtual, porque hay habilidades, como las sociales, que dependen de la interacción propia como la presencial. "Para las (materias) más teóricas será más sencillo que las prácticas" (Silva citado en Fajardo, 2020). Albuccó citado en Fajardo (2020) coincidió en que las más complicadas son todas aquellas áreas de las disciplinas que requieren el desarrollo de competencias y habilidades *in situ*, como las artes, ámbitos de la salud o de las ciencias que necesitan la experiencia de laboratorio. Sin embargo, a pesar de las falencias, los especialistas también afirmaron que esta crisis es una oportunidad para reforzar los programas virtuales existentes.(Fajardo, 2020).

Todo esto debe ser reajustado a los métodos de enseñanza, "para lograr aprendizajes en modalidad no presencial se deben utilizar recursos diversos como se hace en una clase presencial y aprovechar las ventajas de la tecnología, en el uso de wikis o creación de documentos compartidos, simulaciones y animaciones" menciona Varas citado en Fajardo (2020). Así como también, videos, videollamadas, foros de discusión y correos electrónicos, entre otras tantas posibilidades. Albuccó señala que es fundamental considerar que realizar un video de 45 minutos por ejemplo, no sería adecuado, lo que sí recomienda en estos entornos de aprendizaje, es realizar un video entre 7 a 12 minutos, para esto, se debe de tener claro el objetivo y el propósito educativo en estos entornos virtuales, cantidad no es calidad (Fajardo, 2020).

Ferrer (2020) comenta que el panorama en cuanto a el nivel de aprendizaje según la encuesta por Educación 2020 e Ipsos, "#EstamosConectados", de casi 3.500 participantes (entre apoderados, docentes, estudiantes y miembros de equipos directivos; 816 docentes, 584 estudiantes y 358 directivos. En total, un 71% de la muestra corresponde a colegios municipales o públicos, un 19% a establecimientos particulares subvencionados y un 9,4% a colegios particulares pagados), muestra que un 77% de estudiantes ha aprendido poco o nada en el periodo académico del año 2020, teniendo una mayor dificultad de aprendizaje en aquellos colegios municipales. Entre otros datos que arrojó la encuesta, muestra que un 24%

de los estudiantes señala no disponer de un lugar adecuado para estudiar o hacer trabajos, mientras que las y los estudiantes que sí cuentan con un espacio para trabajar el porcentaje baja a 35%. En tanto las herramientas pedagógicas y su efectividad, muestra que el uso de medios audiovisuales como recurso didáctico es valorado por profesores/as y estudiantes de modo generalizado; un 31% de los alumnos prefieren ver videos educativos, ya sean estos creados por su propio profesor o por algún otro de su establecimiento.

En noticias de Biblioteca del Congreso Nacional [BCN], (2021) se habla respecto al estado psicoemocional que se vivió durante el año 2021, la encuesta realizada por la Fundación Efecto Educativo (aplicada a profesores, docentes y directivos) muestra que se detectaron diversos problemas, entre estos se encuentran el agobio que sienten profesores al enseñar virtualmente; el 56% indica que se siente más cansados/as física y emocionalmente que en la educación presencial sin pandemia; considerando además que un 70% de los profesores considera que la conectividad es la mayor preocupación para realizar clases online o híbrida. En tanto el director académico de Fundación Efecto Educativo afirma que

El bienestar emocional, las estrategias pedagógicas y la tecnología, son los tres grandes aspectos que han sido los protagonistas de estos meses en pandemia, con clases híbridas o remotas, que han influido de manera significativa, tanto en el aprendizaje como en la docencia. (BCN, 2021)

Las y los estudiantes (61%), consideran que solo en ocasiones son apoyados por adultos que conviven con ellos/as, mientras que el 12% de estudiantes declaró que no tenía ese apoyo, los que sí tiene apoyo para realizar tareas y/u otras actividades corresponde al 26%.

Las y los estudiantes (61%), consideran que solo en ocasiones son apoyados por adultos que conviven con ellos/as, mientras que el 12% de estudiantes declaró que no tenía ese apoyo, los que sí tiene apoyo para realizar tareas y/u otras actividades corresponde al 26%.

En esta línea, los encuestados opinaron que la mejor manera de fomentar la autonomía en los alumnos en la modalidad de clases virtuales/híbridas es por ejemplo, realizando trabajos reflexivos y grupales con producto en las clases, fomentando el responsable y correcto uso de los equipos, como computadores, tablets, celulares, etc. (BCN, 2021)

Este escenario en la educación en entornos virtuales sucedió porque

Este tipo de educación requiere de un diseño especial que los docentes no aprenden de la noche a la mañana. (...) Esto ha hecho que la teleeducación termine siendo un fiasco porque lo que terminó ocurriendo, y es lo que he visto, es que los estudiantes están todo el día sentados frente a la pantalla en una clase tras otra de Zoom, y eso es lo que no debería haber pasado. (Ávila citada en Pérez, 2020).

Desde el MUNEDUC han desarrollado instrumentos de apoyo para los alumnos con y sin conectividad a internet. "Pusimos a disposición la plataforma Aprendo en línea y también hemos distribuido material físico a todas las escuelas rurales del país para que ningún alumno quede al margen del proceso" (MINEDUC, citado en Pérez, 2020).

Según Ahumada (citado en Sepúlveda, 2020)

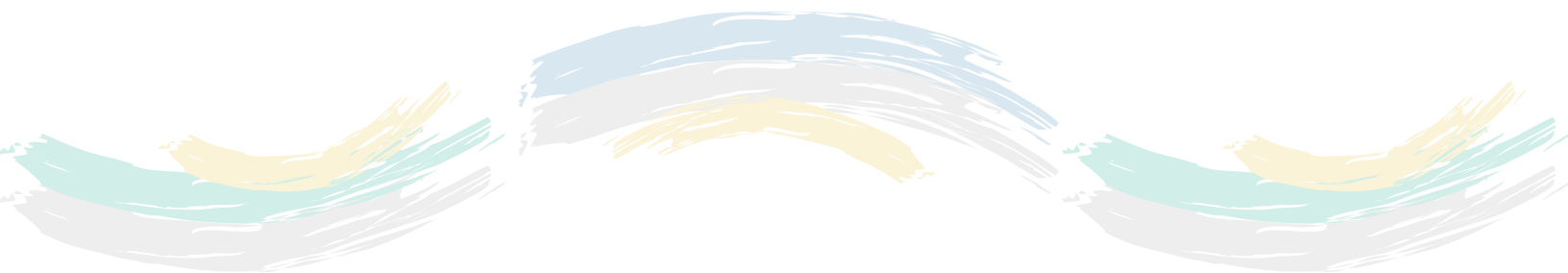
Han existido esfuerzos claros para cubrir zonas aisladas o rezagadas, impulsadas en gran medida desde la Subsecretaría de Telecomunicaciones vía licitaciones, en un modelo de contraprestaciones (...) También se han abierto puntos de acceso inalámbrico gratuitos a lo largo de todo Chile.

Por otra parte Sepúlveda (2020) dice que "Pese a ello, esto sólo debe verse como una base para disminuir la brecha digital".

Respecto a los recursos tecnológicos que se han utilizado Ávila (citada en Pérez, 2020) comenta que muchos de ellos se han puesto en práctica durante este periodo, como videos de Youtube o conversaciones a través de Zoom, también nombra otras un tanto más complejas como Moodle (la cual debe ser configurada por alguien con conocimientos avanzados en informática), Canvas LMS que es principalmente utilizada en la UC donde Ávila se desempeña como jefa de doctorado en Educación, y por último la plataforma popular y más usada, Classroom, con una interfaz más cercana a los docentes, similar a Facebook.

Frente a todo lo anterior, hay que tener presente que "los estudiantes en contacto con el arte se vuelven más seguros de sí mismos, pues entran en contacto con su estado lúdico,

intuitivo, del pensar y del soñar y se acaban conectando con su lado estético en el proceso innovador del arte". Por su lado la tecnología digital en educación es necesaria para conectarse con toda la sociedad contemporánea. (Piccolotto, 2015). También comenta que con las artes visuales y la tecnología digital "se puede innovar y promover experiencias estéticas y habilidades en arte-educación con prácticas de aulas innovadoras...De esta forma, seguramente tendremos una educación elevada y verdaderamente direccionada, comprometida con el ser humano". Así mismo, la educación virtual tiene la posibilidad de disminuir la desigualdad, ya que tiene un principio democratizador, el que hay que intencionar; por ende se requiere de una política pública en el acceso a los dispositivos, conexiones y diversos entornos para el apoyo a todos/as las estudiantes. (Raad, citado en Pérez 2020)



4.2.3. Otros aportes a la investigación.

Como se ha comentado a lo largo de esta memoria, se considera que un proceso transitorio a la educación virtual hubiese sido ideal, pero por la emergencia sanitaria ocurrida en el 2020 por el COVID-19 y el encierro que las cuarentenas provocaron, no hubo tiempo de capacitar a profesores para que pudiesen impartir de forma adecuada sus clases, ni para que los estudiantes tuvieran el tiempo de vincularse con este nuevo medio, es por esto que de la información que fuimos obteniendo, llegamos a artículos donde se planteaban formas de trabajar virtualmente las Artes Visuales como veremos a continuación.

Giráldez (2013) nos sugiere 10 propuestas para enseñar artes en un mundo digital, las cuales describiremos a continuación: Hacer un uso racional del software, en el que habla de una instrucción que, en palabras de la autora, no gaste tiempo en enseñar todas y cada una de las herramientas que existan en un software a enseñar (dígase illustrator, etc.), sino que debería permitir una indagación de sus herramientas a medida que vayan surgiendo problemas en cada caso particular y que cada estudiante encuentre la mejor solución de acuerdo a su propio proceso; Dedicar un tiempo a diseñar el proyecto, en este apartado recomienda generar un plan de acción preparado antes de iniciar el producto artístico teniendo en cuenta cada proceso que se hará en él; Integrar materiales tradicionales y digitales, aquí invita a la exploración de diferentes disciplinas generando mixturas creativas como soluciones artísticas; Tomar decisiones sobre cuándo utilizar las TIC en la enseñanza de las distintas áreas artísticas y cuando no utilizarla considerando oportunamente el uso de la TIC acorde a las actividades planteadas sin considerarlas indispensables ni una molestia; Asegurarse de que se enseñe en un ambiente de aprendizaje centrado en el alumno antes de incorporar las TIC al trabajo del aula, sugiriendo a los profesores indagar estrategias centradas en los alumnos, enmarcando el uso de las TIC como un medio para llegar al objetivo de aprendizaje y no como un factor principal de aprendizaje; Desarrollar habilidades para buscar y encontrar información, aprovechando las oportunidades que ofrece internet, como visitas virtuales a museos, conocer nuevas tendencias artísticas, obtención de materiales digitales para el aprendizaje con el fin de buscar y encontrar información, lo que debería ser considerado en el propio proceso formativo; Fomentar un uso responsable de la Red considerando la importancia del respeto y uso responsable de los recursos tecnológicos creados por otros (Copyright); Animar a compartir materiales en la red, estimulando la colaboración desinteresada de los usuarios

para poder recibir aportes y retroalimentaciones de otros, guiando servicios donde estos podrían publicarse; Familiarizarse con los nuevos recursos tecnológicos que los estudiantes usan para comunicarse explorando el atractivo interés de las tecnologías y su potencial en la enseñanza artística; Incorporar en las programaciones producciones de arte contemporáneo realizadas con recursos tecnológicos mostrando lo que se está haciendo en el arte digital como información y como referente artístico.

Por otra parte, en Chile, se ha trabajado la importancia de el arte digital en algunas regiones, como lo muestra el texto de Cárdenas (2021) donde de acuerdo al contexto vivido recientemente se propuso el proyecto "Visualidad contemporánea de Bío Bío desde una perspectiva interdisciplinar", con el fin de reorientar lo referido a extensión y vinculación, en cuya 1ª versión se consideraban aspectos de la plasticidad tradicional, para posteriormente volcarse al diseño y creación de un sitio web (www.artebiobio.cl) que sirva como plataforma para que otorgar valor a la digitalización de manifestaciones artísticas y sus propios procesos y al mismo tiempo, aporte desde los aportes interdisciplinarios y ayude a generar diferentes redes de difusión del arte producido en la zona (Región del Bío Bío, Chile). El otro caso que menciona Cárdenas (2021), se enfoca en la formación docente de la misma universidad nombrada anteriormente, que consiste en readaptar la asignatura lenguajes artísticos de para educación general básica, enfocándose hacia el arte digital y la post fotografía digital.

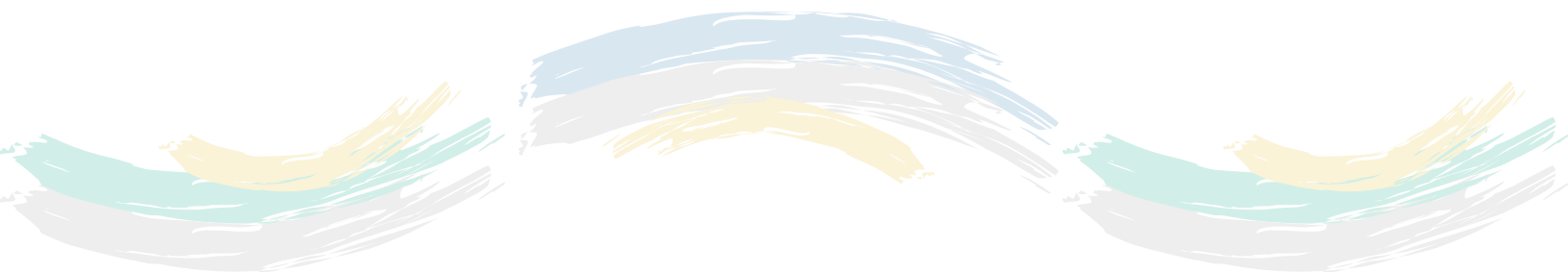
Además, cometa respecto a la siguiente pregunta ¿Puede el arte digital incidir en el desarrollo creativo y en los diferentes aprendizajes de la educación artística en tiempos de pandemia?:

En la educación artística la pregunta formulada no está del todo exenta de polémica, cuando se orienta a partir de los modelos disruptivos basados en las TIC que conciben los fenómenos artísticos como disposiciones complejas de mediación educativa y sociocultural para comprender que la abundante proliferación de los medios de comunicación multimediales se reproducen en un tiempo-lugar-espacio infinitamente bajo la combinación de sonidos, textos, imágenes y animaciones que nutren las experiencias estéticas, la creatividad y la adquisición de nuevos lenguajes de expresión visual, a partir de la apropiación de los dispositivos tecnológicos como estrategias didácticas para la transformación del aprendizaje social, histórico y cultural de las artes. (Cárdenas, 2021, p. 136)

Otra arista importante de lo que ha ocurrido durante la contingencia del COVID-19 en nuestro país, son los problemas de conectividad y el agobio laboral que han sufrido los docentes, respecto a esto se ha realizado un artículo que consideramos importante rescatar, que hace referente a posibles soluciones a estas problemáticas como por ejemplo: En cuanto a conectividad "Garantizar el acceso universal y gratuito al internet y planes de datos, así como la dotación de equipos de computación a docentes, asistentes de la educación y estudiantes". (BCN, 2021)

Y respecto a la jornada laboral, propusieron, entre otras medidas:

Establecer una organización de la jornada laboral del 50%-50% horas lectivas no lectivas en el contexto de trabajo remoto excepcional derivado de la pandemia; Incluir dentro del calendario escolar semanas de "pausas pedagógicas" tanto para estudiantes y trabajadoras/es, por ejemplo, una semana mensual. Esta práctica se implementa en la mayoría de las universidades del Consejo de Rectores y en algunos municipios del país; Respetar y conservar estrictamente los derechos a la percepción del salario, para docentes y asistentes, pactados por contratos individuales o colectivos; Gozar del pleno derecho a licencias médicas, sin ninguna presión a seguir trabajando, por ejemplo, cuando existen licencias por espera de PCR." (BCN, 2021)



5. CONCLUSIONES



EN RETROSPECTIVA: EL
ÚLTIMO AÑO

Como eje central de nuestra investigación buscamos definir y comprender lo que es un EVA, conociendo además el contexto pandémico por el que atraviesan las artes visuales en la educación chilena; el cual pudimos experimentar un poco más de cerca en nuestras prácticas profesionales realizadas en el primer semestre del año 2021. Lo que nos impulsó a investigar sobre el tema y así adquirir un punto de conexión y/o discordancia al saber cómo se trabaja en un EVA desde un levantamiento teórico y de esta forma, entender qué dinámicas son importantes al considerar los entornos virtuales como soporte de aprendizaje, además de ayudar a enfocar y reforzar la importancia de la educación artística en los procesos de enseñanza en la Era Digital en la que estamos inmersos.

En el contexto de pandemia del COVID-19 en el año 2020, fue imperativo el traslado de la educación a contextos virtuales, esto implicó una urgencia en adaptar las estrategias de enseñanza, las plataformas y herramientas para que los objetivos se lograran realizar. A pesar de ello, por mucha motivación que existiera por parte de los docentes en adecuarse a los entornos virtuales, la capacitación para trabajar de esta manera era muy baja. Muchos autores sugieren que este proceso debe ser paulatino, acompañando el proceso de los estudiantes y su adecuación a este medio, ir probando como funciona e ir ajustando las estrategias, para que estas puedan mantenerse, sin embargo, la realidad general en Chile no fue así. El resultado fue agobiante, tanto para docentes como para estudiantes, la ansiedad y estrés que se generó por no saber trabajar en entornos virtuales. Desde ahí, se pudo contemplar cuán importante es ser docentes competentes digitalmente.

Es importante adquirir habilidades para desenvolverse en la Era digital, ser una persona competente digital o alfabetizada digitalmente se ha vuelto indispensable en la sociedad actual, esto hace que al mismo tiempo sea imperativa una renovación curricular que involucre competencias para desenvolverse digitalmente. Particularmente desde las artes, al igual que toda disciplina y ciencia, han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos. Los trabajos han evolucionado y por esto también la demanda en capacitación laboral, al plantearse temas como preparar presentaciones, trabajar de manera remota, reuniones virtuales, planificación de proyectos virtuales desde la base, saber programar, etc. Personas con trabajos más independientes, necesitan desenvolverse en medios de comunicación inmediatos, necesitan estar en redes para poder estar contactados, tener por ejemplo una página de facebook, un instagram, una página web, un anuncio publicado para dar a conocer su trabajo, y en general

mantener una vida social que no sea ajena a la era en la que vivimos.

Desde un enfoque visual, la importancia que han adquirido las imágenes en la era digital, guarda relación con el bombardeo visual que se ha provocado principalmente por estar envueltos en pantallas. Al educar visualmente, se forma a las personas capaces de entender los mensajes semióticos que están intentando transmitirse desde el entorno directo y en todas partes; discriminando y analizando el mensaje que quiere transmitirse a través del lenguaje visual.

También es importante adquirir las herramientas que puede ofrecer comunicarse a través de lenguajes vinculados a la percepción, nuestro entorno transmite mensajes intencionados desde lo visual y en menor medida, lo auditivo y es por esto que comprender el lenguaje visual y sus elementos como el color, la composición y sus diseños son tan importantes en lo que respecta a las competencias para la vida y principalmente las digitales.

De la mano con lo mencionado, la importancia de lo audiovisual en la era digital se puede entender en cómo los estudiantes se vinculan a través de sus redes sociales, publicando constantemente todo lo que hacen, es una nueva forma de relacionarse con el mundo, muy propia de los nativos digitales. Así mismo se ha planteado que desde la manera que tienen de desenvolverse socialmente, la diversión, el tiempo de ocio, está muy asociado a la virtualidad, por esto es importante motivar un uso responsable de los medios digitales y que no dejen de relacionarlo a su propio desarrollo de habilidades, aplicando conocimientos, hasta, en algunos casos, encontrar su vocación o proyectos para el futuro, saber aplicar sus conocimientos, experiencias vinculados a un desarrollo íntegro y respetuoso para su vida.

Dicho esto, enseñar artes visuales en los entornos virtuales es necesario; estamos en un momento en que quizás una parte importante de nuestras vidas suceden en la virtualidad, y puede que parezca que es un mundo frío, superficial, la sensación de soledad y aislamiento que puede provocar la constante virtualidad, nos distancia del contacto físico y pueden volverse conflictivos los códigos sociales al compartir con otras personas al estar frente a frente, como a veces se pierde la conexión con el exterior, lo natural, el paisaje por estar inmersos/as en pantallas, he aquí donde rescatamos lo que las Artes Visuales evocan en la personas; el conectarse con emociones, la empatía, el crear y desarrollar pensamiento crítico, aportar y mantener una identidad para contribuir con la cultura, creando nuevos símbolos y códigos visuales, integrando la sensibilidad y una perspectiva estética. Por ello, en el entorno

virtual, es preciso no perder estos aspectos y/o actitudes y aplicarlas a la virtualidad, para que sea cercano, flexible y confiable.

Considerando lo que hemos investigado, estimamos que los Entornos Virtuales de Aprendizaje ofrecen diferentes oportunidades a la enseñanza de las Artes Visuales, como también presentan ciertos inconvenientes que creemos importante mencionar. Algunas de las oportunidades más destacables de los EVA están relacionadas con la posibilidad de mantener una constante muestra de referentes artísticos y visuales, mostrar ejemplos de difusión y divulgación artísticas, generar diálogos entorno a la reflexión artística y a la apreciación de obras, posibilitando complejizar el análisis de obras, facilita también el apoyo complementario de diversas herramientas como mostrar videos, sugerir y mostrar material solo disponible de manera virtual, si bien, no es lo mismo que observar físicamente, se puede mantener a las y los estudiantes al tanto de todo, sin necesidad de acudir a instituciones a las que no podrían asistir de manera física. Además, enseñar cómo y dónde buscar información, mostrar y compartir aplicaciones, que los propios estudiantes puedan interactuar, compartir sus pantallas y mostrar referentes visuales de su interés; generando al mismo tiempo horizontalidad en la clase y esto último no solo aporta a la co-construcción del conocimiento sino que también a la autopercepción de los/as estudiantes y aportar a la confianza en sí mismos motivando la participación en el aula. Otra oportunidad, es el ahorro de espacio y en algunos casos materiales de trabajo para las actividades, reduciendo costos asociados y bajando el nivel de desperdicios, la virtualidad puede ayudar a una vida un tanto más sustentable, vinculado a esto, no se pierde material, ya que el acceso al material es más flexible porque siempre está a disposición del estudiante en la plataforma y ubicuo, del mismo modo el trabajo de las clases de artes visuales se hace más autónomo permitiendo al estudiante administrar de mejor sus tiempos según sus propias motivaciones.

Por otro lado, uno de los inconvenientes que podría presentarse, radica en el hecho de que no todos/as/ las/os estudiantes tienen una buena conexión y acceso a espacio adecuado de trabajo, quedando expuestas las brechas económicas y socioculturales. Al ocurrir esto, se hace presente el problema de la segregación existente en nuestro país, el capital cultural que presentan las familias, comúnmente está vinculado a su nivel socioeconómico; uno de los autores hace referencia a cómo se desenvuelven los estudiantes según este factor, vinculado a las motivaciones personales, la forma en la que se

quese desenvuelven socialmente, como gestionan sus conocimientos y la información a la que acceden, esto puede propiciar cierta desmotivación por parte de algunos estudiantes, que es otro de los fuertes inconvenientes que plantean varios autores, es el aislamiento, ansiedad, frustración y desmotivación que pueden generar estos entornos. Sumado a esto, muchos estudiantes necesitan apoyo o refuerzos constantes al que la gran mayoría no tiene acceso en sus hogares.

Una de las herramientas importantes con las que cuenta un profesor es el trabajo proxémico con sus estudiantes, todo lo que los estudiantes pueden comunicar de sí mismos, no va en el contestar presente durante el transcurso de una clase, sino en todo lo demás que transmite y otorga información a los profesores respecto a la clase, factor muy importante para las estrategias y dinámicas a utilizar, limitando al profesor a asumir muchas veces el ambiente de las clases. Sin embargo, en ocasiones este factor presenta una oportunidad, algunos estudiantes más introvertidos prefieren aportar de una manera que les sea más cómodo, ya sea por un chat, un mensaje privado o solo sin cámara en el caso de las clases sincrónicas, en el caso de dinámicas asincrónicas, como foros, hay menos probabilidades que se pierdan las reflexiones y abre la posibilidad de realizar aportes más elaborados y ampliar las perspectivas de manera más minuciosas.

De acuerdo a lo que hemos analizado previamente, creemos pertinente realizar algunas sugerencias para docentes de artes visuales y áreas afines respecto al cómo se está implementando la educación artística en entornos virtuales. En primera instancia se considera no dejar de lado la atención a la salud mental, por parte de docentes y estudiantes. Los entornos pueden generar sensación de aislamiento, mucha ansiedad, frustración, desmotivación, entre otras cosas. Es por esto que consideramos importante que deberían abrirse espacios de contención y dispersión en las comunidades escolares de participación opcional para todos/as los miembros de la comunidad educativa, es algo que se está haciendo en algunas instituciones. Sin embargo, algunas veces no se implementa de la manera adecuada, profesores que son obligados a asistir a charlas sobre la salud mental fuera del horario laboral es algo a lo que no le encontramos tanto sentido, también está el caso de las personas que no se sientan cómodas hablando de sus sentimientos frente a otros/as y en estos casos quizás la institución debería abrir espacios más particulares de contención. Respecto a la salud mental de los estudiantes, es el profesor quien debe propiciar climas o

ambientes en la clase, sin embargo son estudiantes quienes aportan a estos, a veces ayuda abrir espacios de dispersión en las clases, no siempre priorizar los contenidos y objetivos, y en determinadas instancias proponer espacio de contención, ya sea en orientación o horarios programados por dirección.

En relación al trabajo en el aula, y cómo proponer dinámicas un poco más motivadoras, la página Educaplay (<https://es.educaplay.com/>) facilita diversos juegos como la ruleta que puede utilizarse para hacer preguntas aleatoriamente, pueden ponerse los nombres de los estudiantes y si es utilizada en zoom es el mismo estudiante que puede hacer girar la ruleta a entregarle el control del mouse, también tiene la opción de preparar crucigramas, relación de columnas, pequeños test, sopas de letras, una suerte de rosco para asignar un concepto a cada letra en la que pueden atribuir ciertas pistas, también abre la posibilidad de ajustar tiempos límites y para ser compartidos en pantalla; otra plataforma es Quizizz (<https://quizizz.com/>) que permite elaborar evaluaciones y entrega datos estadísticos detallados respecto a los resultados; otra plataforma para realizar presentaciones; la plataforma Nearpod (<https://nearpod.com/>) ayuda a preparar presentaciones y clases guiadas, donde tiene recursos rápidos como preguntas abiertas o tableros colaborativos donde cada estudiante puede hacer comentarios, actividades como buscar pares, dibujar, etc. Además al crear clases se pueden agregar diapositivas con videos con preguntas (el video puede pausarse para hacer preguntas puntuales) mostrar contenido web guiado, cuestionarios, encuestas, completar espacios, visualización de imágenes, pdf, etc. Con una opción llamada "Time to climb" para jugar mientras responden preguntas. Otra plataforma muy versátil no solo para profesores sino también para estudiantes, es Canva (<https://www.canva.com/>) con recursos presentaciones, infografías, videos, pósteres, gráficas, folletos y plantillas para cada una de ellas y pequeños.

Esto se puede direccionar a los contenidos de las bases curriculares, como por ejemplo al trabajar la diversidad cultural es más accesible el observar, a través de la virtualidad, como se desenvuelven otras realidades y culturas; hay creadores de contenido cuyo material audiovisual aborda de manera muy precisa información que puede ser relevante para ciertas clases; hay programas de edición que pueden trabajarse directamente desde lo virtual para modelar o preparar bocetos de volumen, se puede ejemplificar, con el solo recurso de compartir pantalla, algunas técnicas; se facilita el mostrar medios de difusión y divulgación

artísticos, como redes sociales o páginas de artistas que muestran su trabajo a través de estos medios, complementandolo con las visitas virtuales a museos o edificios patrimoniales; de la mano con lo anterior, para trabajar unidades de arquitectura, la herramienta de Street View de Google puede ser una gran ayuda, si bien no accesible la vista en detalle de las construcciones, si puede revisarse la composición arquitectónica de las edificaciones; la muestra directa de referentes artísticos o visuales de creadores permite un análisis más profundo y detallado para su comprensión; en unidades de Arte digital, el material está mucho más asequible y puede ejemplificarse de la misma manera como se puede hacer con los programas para modelar bocetos, enseñando programas como los de Adobe Creative Cloud o similares; al contemplar trabajar instalación multimedial, también un acceso directo a los programas como Movie Maker, Cyberlink, Davinci Resolve, etc. O aplicaciones como Stop Motion, PicsArt, VscoCam, entre otras o incluso redes sociales.

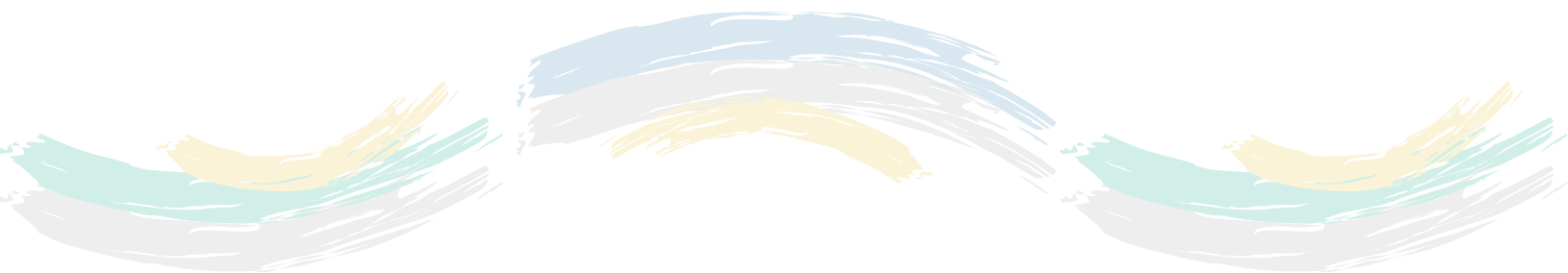
Se pueden utilizar aplicaciones de uso gratuito así como pagadas, tanto para computadores como para teléfonos celulares, con el fin de tener registros digitales que puedan ayudar en la labor del profesor/a, como por ejemplo las rúbricas y control de asistencia. Una de estas aplicaciones es "Profesor Ayudante Pro", en la que se puede tener una lista del curso e ingresar asistencias y tener un control actualizado de manera individual y grupal, descargando informes para ser emitidos a las autoridades pertinentes. Otra aplicación es "Rubrica Marcador", en la que se facilita realizar por ejemplo rúbricas, evaluaciones formativas, y otros, con el objetivo de agilizar el proceso de evaluación, emitiendo los resultados vía electrónica de manera rápida. Estas aplicaciones, pueden facilitar y agilizar el trabajo del profesor/a, reduciendo tiempos para tener instancias mayores de retroalimentación presencial en el caso de que sea necesario.

A su vez, en favor de evitar frustraciones y ansiedad de estos entornos, pueden incorporarse en cursos más pequeños, asignaturas vinculadas al uso de TIC, más allá del uso de Office, desde lo más básico como las piezas y mantención de un computador hasta el uso de software, hardware, plataformas, TIC, el uso responsable de internet, aprender a navegar y buscar información, para que puedan desenvolverse en la virtualidad siendo conscientes de lo que esto implica. También es importante no dejar a un lado la educación a distancia. Si bien, es posible que las clases vuelvan de modo presencial; los EVA abren un espacio que pueden ayudar y/o complementar en las didácticas. Por lo que, no se debe pensar que

nunca más se volverán a utilizar, sino más bien pensar en de qué manera se pueden incorporar de manera permanente en la educación. Otra medida a la que puede optarse es flexibilizar las clases permitiendo al estudiante gestionar de manera un poco más autónoma el tiempo que dedica a estudiar, proponiendo jornadas más acortadas, proponiendo en las tardes talleres de dispersión opcionales, o acotar los días de asistencia presencial, dejando quizás un día de revisión de material complementario o preparación de trabajos. Sopesando esta situación, es importante hablar de la sobrecarga laboral de los docentes, que se ha visto explicitada a niveles preocupantes durante la pandemia, como si socialmente se asumiera que los profesores son entidades superiores que tienen la obligación de que los estudiantes aprendan extraordinariamente todos los contenidos en entornos nuevos para los que no estaban preparados y además de un momento a otro, considerando que en circunstancias habituales presenciales ya se percibía esta situación. Se sugiere que el profesor debe ser: entrenador, guía, asesor, motivador, experto en materia, creador de contenido, moderador, creador de oportunidades de aprendizaje, facilitador de contenido, hacer de soporte técnico, organizador, acompañante, coacher, orientador, dinamizador, asesor, coordinador de aprendizaje, experto en instrucción, comunicador elocuente, propiciador de un clima agradable, competente digitalmente, mentor, líder, catalizador de cambios, entre otras. Además debe ofrecer apoyo en el aula, tener una actitud de indagación constante, proveer recursos, actualizar sus conocimientos constantemente y así un sin fin de tareas en su rol. En las aulas chilenas, generalmente, hay demasiados estudiantes, a los cuales difícilmente el profesor puede prestar atención de manera particular y realizar las funciones mencionadas anteriormente, es por eso que creemos que debería contemplarse la posibilidad de asistentes de aulas, que podrían ser profesores recientemente titulados, a quienes les aportaría en gran medida estar en un aula aprendiendo de las prácticas de un profesor y de los estudiantes, se les ofrecería a los profesores el apoyo que necesiten para cumplir sus responsabilidades y prestar la atención pertinente a la cantidad de estudiantes por sala.

De la misma manera, es importante incorporar a apoderados, madres, padres, tutores, en el apoyo educacional de estos entornos. Cabe decir, que es una situación compleja, ya que la mayor parte del apoyo de familiares y entorno cercano del estudiante, no son nativos

digitales, por lo que pueden tener más complicaciones que los mismos/as estudiantes. Sin embargo, de alguna manera, se debiese de estimular a que también se nivelen en el uso de las tecnologías, o bien ser un apoyo emocional y contener al estudiante ya sea frente a frustraciones , así como también a logros.



6. REFERENCIAS



EN RETROSPECTIVA EL
ÚLTIMO AÑO

AMOROCHO, A., COY, A., SILVA, A., FAJARDO, A., HERNANDO, D., VIEJO, F., GÓMEZ, L., DÍAZ, P., BARRAGÁN, R., TORRES, J Y CORREDOR, M. (2012). LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES EN ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. [ARCHIVO PDF].

[HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7858428](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7858428)

ANTÓN, J. Y LÓPEZ, A. (2020). CLAVES PARA LA TUTORÍA VIRTUAL. [ARCHIVO PDF].

[HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7526986](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526986)

BIBLIOTECA DEL CONGRESO NACIONAL DE CHILE/BCN.(2021, AGOSTO 31). 62,7% DE DOCENTES DECLARA SENTIR AGOBIO AL ENSEÑAR EN PANDEMIA.

[HTTPS://WWW.BCN.CL/DELIBERA/PAGINA?TIPO=1&ID=62-7-DE-DOCENTES-DECLARA-SENTIR-AGOBIO-AL-ENSENAR-EN-PANDEMIA.HTML](https://www.bcn.cl/delibera/pagina?tipo=1&id=62-7-de-docentes-declara-sentir-agobio-al-ensenar-en-pandemia.html)

BELLOCH, C. (2012). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

[HTTP://WWW.FORMACIONDOCENTE.COM.MX/04_RINCONTECNOLOGIA/03_AMBIENTESVIRTUALES/ENTORNOS%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE%203.PDF](http://www.formaciondocente.com.mx/04_RINCONTECNOLOGIA/03_AMBIENTESVIRTUALES/ENTORNOS%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE%203.PDF)

BUSTOS, A. Y COLL, C. (2010). ENSAYO TEMÁTICO: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. UNA PERSPECTIVA PSICOEDUCATIVA PARA SU CARACTERIZACIÓN Y ANÁLISIS.

[HTTP://WWW.SCIELO.ORG.MX/PDF/RMIE/V15N44/V15N44A9.PDF](http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/V15N44/V15N44A9.PDF)

BORGES, F. (2007). EL ESTUDIANTE DE ENTORNOS VIRTUALES. UNA PRIMERA APROXIMACIÓN. [ARCHIVO PDF].

[HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=2304100](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2304100)

CÁRDENAS, R. (2021). EMERGENCIA DEL ARTE DIGITAL EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y LAS ARTES VISUALES EN TIEMPOS DE PANDEMIA. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7871356](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7871356)

DÍAS, F. Y CASTRO, A. (2017). REQUERIMIENTOS PEDAGÓGICOS PARA UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE. [ARCHIVO PDF]. [TTP://SCIELO.SLD.CU/SCIELO.PHP?SCRIPT=SCI_ARTTEXT&PID=S2073-60612017000100004](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2073-60612017000100004)

FAJARDO, M. (2020, MARZO 30). ANÁLISIS DE DEBILIDADES DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. EL MOSTRADOR. [HTTPS://WWW.ELMOSTRADOR.CL/CULTURA/2020/03/30/EDUCACION-A-DISTANCIA-PARA-MILLONES-EN-PLENA-CRISIS-SANITARIA-EXPERTOS.-ADVIERTEN-QUE-NO-ESTAMOS-PREPARADOS/](https://www.elmostrador.cl/cultura/2020/03/30/educacion-a-distancia-para-millones-en-plena-crisis-sanitaria-expertos.-advienten-que-no-estamos-preparados/)

FERRER, C. (2020, NOVIEMBRE 10). ANÁLISIS A LAS CLASES ONLINE: AMBIENTE DE ESTUDIO INADECUADO Y PREOCUPACIÓN POR LA PANDEMIA AFECTAN EL APRENDIZAJE. EMOL. [HTTPS://WWW.EMOL.COM/NOTICIAS/NACIONAL/2020/11/10/1003344/ANALISIS-CLASES-ONLINE-FACTORES-APRENDIZAJE.HTML](https://www.emol.com/noticias/nacional/2020/11/10/1003344/analisis-clases-online-factores-aprendizaje.html)

GIRÁLDEZ, A. (2013). ENSEÑAR ARTES EN UN MUNDO DIGITAL: DIEZ PROPUESTAS PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://SCHOLAR.GOOGLE.ES/SCHOLAR?HL=ES&AS_SDT=0%2C5&Q=ENSE%C3%B1AR+ARTES+EN+UN+MUNDO+DIGITAL%3A+DIEZ+PROPUESTAS+PARA+LA+FORMACI%C3%B3N+DEL+PROFESORADO.&BTNG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=ense%C3%B1ar+artes+en+un+mundo+digital%3A+diez+propuestas+para+la+formaci%C3%B3n+del+profesorado.&btnG=)

GODOY, C. (2020). CINCO CLAVES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN VIRTUAL: UNA PROPUESTA DESDE LA EXPERIENCIA DE TUTORÍA. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7526984](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526984)

HUERTA, R. Y DOMÍNGUEZ, R. (2020). LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA ERA DIGITAL: INVESTIGAR EN ESCENARIOS TECNOLÓGICOS. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7181259](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7181259)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2019). BASES CURRICULARES 3° Y 4° MEDIO. [HTTPS://WWW.CURRICULUMNACIONAL.CL/614/ARTICLES-133992_RECURSO_10.PDF](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-133992_recurso_10.pdf)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015). BASES CURRICULARES 7° BÁSICO A 2° MEDIO.

[HTTPS://MEDIA.MINEDUC.CL/WP-CONTENT/UPLOADS/SITES/28/2017/07/BASES-CURRICULARES-7%C2%BA-B%C3%A1SICO-A-2%C2%BA-MEDIO.PDF](https://media.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/28/2017/07/bases-curriculares-7%C2%BA-B%C3%A1sico-A-2%C2%BA-Medio.pdf)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2020). PRIORIZACIÓN CURRICULAR. COVID-19. ARTES.

[HTTPS://WWW.CURRICULUMNACIONAL.CL/614/ARTICLES-177748_ARCHIVO_01.PDF](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-177748_archivo_01.pdf)

ORBETA, A. (2021, JULIO 9). POR QUÉ ENSEÑAR ARTE Y CÓMO SE ESTÁ HACIENDO EN PANDEMIA. FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES UNIVERSIDAD ALBERTO HURTADO.

[HTTPS://FILOSOFIAHUMANIDADES.UAHURTADO.CL/NOTICIA/POR-QUE-ENSENAR-ARTE-Y-COMO-SE-ESTA-HACIE](https://filosofiahumanidades.uahurtado.cl/noticia/por-que-ensenar-arte-y-como-se-esta-haciendo-en-pandemia/)
[NDO-EN-PANDEMIA/](https://filosofiahumanidades.uahurtado.cl/noticia/por-que-ensenar-arte-y-como-se-esta-haciendo-en-pandemia/)

PÉREZ, C. (2020, ABRIL 10). EL GRAN TEST DE LAS CLASES ON LINE. LA TERCERA.

[HTTPS://WWW.LATERCERA.COM/TENDENCIAS/NOTICIA/EL-GRAN-TEST-DE-LAS-CLASES-ONLINE/JOJOM07S2BA](https://www.latercera.com/tendencias/noticia/el-gran-test-de-las-clases-online/jojom07s2baB3fNRjYPPHGUZ3I/)
[B3FNRJYPPHGUZ3I/](https://www.latercera.com/tendencias/noticia/el-gran-test-de-las-clases-online/jojom07s2baB3fNRjYPPHGUZ3I/)

PICCOLI, G., AHMAD, R. E IVES, B. (2001). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE VIRTUAL BASADO EN WEB: UNA MARCO DE INVESTIGACIÓN Y UNA EVALUACIÓN PRELIMINAR DE LA EFECTIVIDAD EN LA FORMACIÓN DE HABILIDADES BÁSICAS DE TICS.[ARCHIVO PDF]. [HTTPS://WWW.JSTOR.ORG/STABLE/3250989](https://www.jstor.org/stable/3250989)

PICCOLOTTO, D. (2015). ARTES VISUALES Y TECNOLOGÍA DIGITAL COMO INSTRUMENTOS DE INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=5166874](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5166874)

PRENSKY, M.(2001). NATIVOS DIGITALES, INMIGRANTES DIGITALES. (MOLANO, J. TRAD.).

[HTTPS://APRENDERAPENSAR.NET/WP-CONTENT/UPLOADS/2010/10/NATIVOS-DIGITALES-PARTE1.PDF](https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2010/10/nativos-digitales-parte1.pdf)

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA [RAE]. (2019). DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA.

[HTTPS://DLE.RAE.ES/DIMENSI%C3%B3N?M=FORM](https://dle.rae.es/dimensi%C3%B3n?m=form)

SALINAS, M. (2011). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA: TIPOS, MODELO DIDÁCTICO Y ROL DEL DOCENTE. [HTTPS://NODO.UGTO.MX/WP-CONTENT/UPLOADS/2016/11/ENTORNOS-VIRTUALES-DE-APRENDIZAJE-EN-LA-ESCUELA-TIPOS-MODELO-DIDACTICO-Y-ROL-DEL-DOCENTE.PDF](https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/11/ENTORNOS-VIRTUALES-DE-APRENDIZAJE-EN-LA-ESCUELA-TIPOS-MODELO-DIDACTICO-Y-ROL-DEL-DOCENTE.PDF)

SEPÚLVEDA, P. (2020, JUNIO 19). BRECHA DIGITAL Y CUARENTENA. LA TERCERA. [HTTPS://WWW.LATERCERA.COM/QUE-PASA/NOTICIA/BRECHA-DIGITAL-Y-CUARENTENA-75-DE-LOS-HOGARES-CON-MAS-INGRESOS-CUENTA-CON-BANDA-ANCHA-Y-SOLO-EL-24-DE-LOS-MAS-POBRES/HSE5X36RRNDTLF3YRYOS7H2OTY/](https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/brecha-digital-y-cuarentena-75-de-los-hogares-con-mas-ingresos-cuenta-con-banda-ancha-y-solo-el-24-de-los-mas-pobres/hse5x36rrndtlf3yryos7h2oty/)

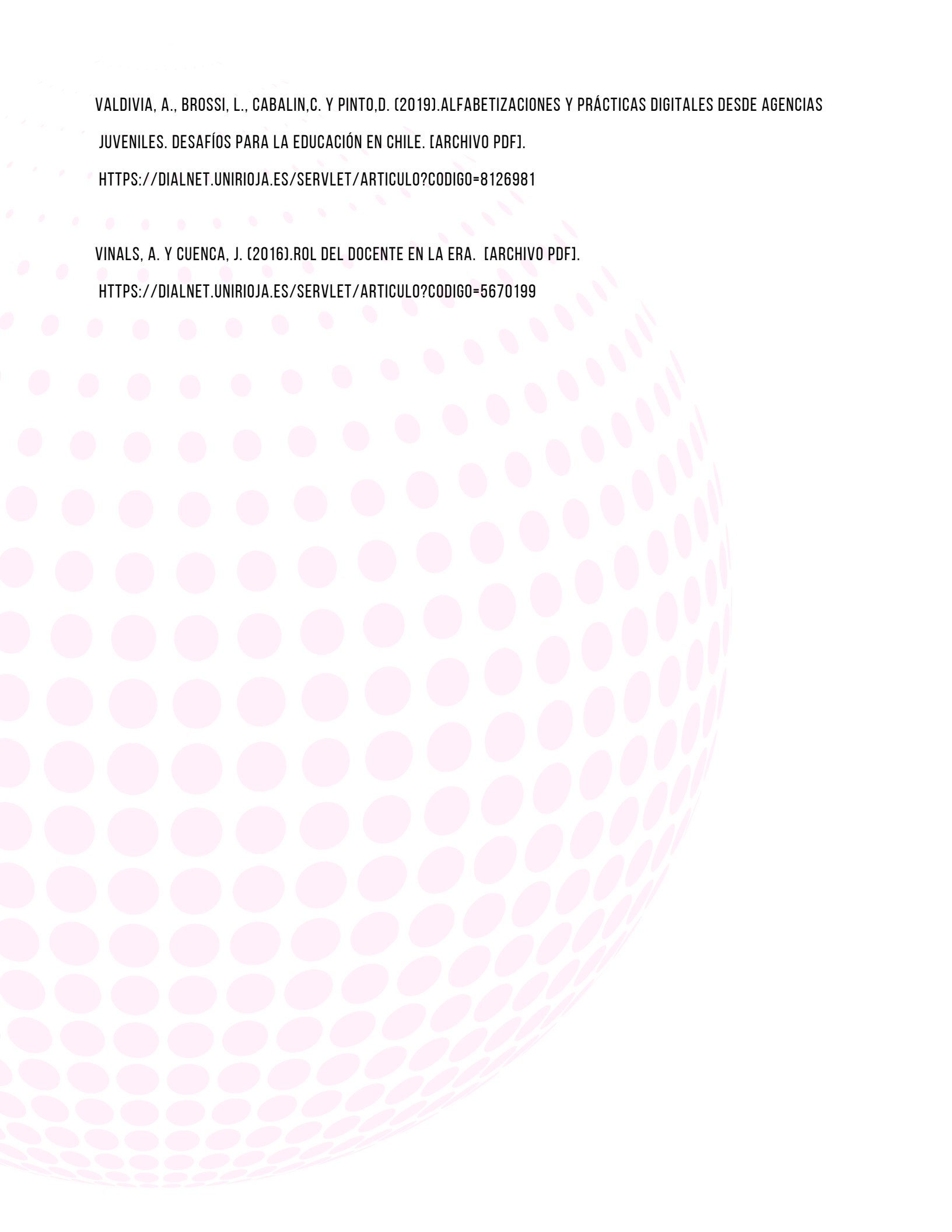
SILVA, J. (2010). EL ROL DEL TUTOR EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. [HTTPS://WWW.REDALYC.ORG/PDF/1794/179420763002.PDF](https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf)

SILVA, J. Y ROMERO, M. (2013). LA VIRTUALIDAD UNA OPORTUNIDAD PARA INNOVAR EN EDUCACIÓN: UN MODELO PARA EL DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=6584034](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6584034)

SILVA, J., FERNANDEZ, E. Y ASTUDILLO, A. (2016). MODELO INTERACTIVO EN RED PARA EL APRENDIZAJE: HACIA UN PROCESO DE APRENDIZAJE ONLINE CENTRADO EN EL ESTUDIANTE. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=5769624](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5769624)

SIEMENS, G. (2004). CONECTIVISMO: UNA TEORÍA DE APRENDIZAJE PARA LA ERA DIGITAL. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://SCHOLAR.GOOGLE.ES/SCHOLAR?HL=ES&AS_SDT=0%2C5&Q=UNA+TEOR%C3%ADA+DE+APRENDIZAJE+PARA+LA+ERA+DIGITAL.&BTNG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=una+teor%C3%ADA+de+aprendizaje+para+la+era+digital.&btnG=)

SOTO-AGUIRRE, T. (2020). CLASE ONLINE O LA NECESIDAD DE ADAPTACIÓN A NUEVA FORMA DE ESTABLECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. [ARCHIVO PDF]. [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7526992](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526992)



VALDIVIA, A., BROSSI, L., CABALIN, C. Y PINTO, D. (2019). ALFABETIZACIONES Y PRÁCTICAS DIGITALES DESDE AGENCIAS JUVENILES. DESAFÍOS PARA LA EDUCACIÓN EN CHILE. [ARCHIVO PDF].

[HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=8126981](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8126981)

VINALS, A. Y CUENCA, J. (2016). ROL DEL DOCENTE EN LA ERA. [ARCHIVO PDF].

[HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=5670199](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5670199)