

Capítulo 7

Miradas multidisciplinares en la educación de las artes visuales a partir de la virtualidad

Cecilia Burgos Guerrero

<https://doi.org/10.61728/AE20251307>



Resumen

Continuar con la enseñanza de experiencias educativas enfocadas a las Artes Visuales a partir de la experiencia vivida a causa del confinamiento en la reciente pandemia por COVID-19 ha representado retos y desafíos tanto para los docentes como para los estudiantes de la Universidad Veracruzana, al transitar del aprendizaje en el aula a la virtualidad para continuar con el proceso educativo. La pandemia llegó para cambiar el escenario de la enseñanza, la comunidad universitaria realizó un gran esfuerzo para implementar estrategias que permitieran adecuar el modelo de educación pasando de lo presencial a lo virtual en semanas. Se implementaron cursos sobre tecnologías digitales con la finalidad de desarrollar competencias tecnológicas en docentes y estudiantes para fortalecer los aprendizajes de la enseñanza en línea.

Ambos sectores demostraron fortaleza y resiliencia en tiempos difíciles, generando nuevas estrategias multidisciplinares que vinculan las artes con los nuevos enfoques pedagógicos. El presente capítulo reflexiona acerca de la pertinencia de promover prácticas educativas constructivistas que propicien el aprendizaje de las artes, en las cuales los facilitadores tienen la responsabilidad de capacitarse día a día para ofrecer una mejor educación en modalidad virtual y los aprendientes asumen el compromiso de prepararse para los retos que se les presentarán durante el ejercicio profesional.

Introducción

Docentes y estudiantes se han embarcado en un nuevo viaje para continuar el proceso educativo al pasar del aprendizaje presencial al virtual, teniendo en cuenta los desafíos que plantea el uso de la tecnología digital en el aprendizaje, del cual muchos maestros carecían o tenían un conocimiento básico debido a la pandemia de COVID-19. La adaptación del docente depende de situaciones personales y académicas, mientras que la

del estudiante está relacionada con la manera de integrar nuevas herramientas al proceso de enseñanza y aprendizaje, respondiendo a los retos y situaciones técnicas emergentes, por ejemplo, los problemas de conexión y el agotamiento emocional que genera actuar en plataformas.

A partir de la declaración de pandemia establecida por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), prácticamente todos los países del mundo comenzaron a aplicar planes de preparación y respuesta a fin de tratar de controlar los efectos de este ejército invisible, al decir de Harari (2016), en la población. Atendiendo a las recomendaciones de la OMS, el Gobierno decretó la limitación de la movilidad de las personas y la separación física en el ámbito social y laboral.

En tales condiciones, las universidades suspendieron los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidad presencial y establecieron su continuidad en formato virtual. Así, además de los retos que tiene la universidad, esta precipitada transició, las ha sometido a una prueba de adaptación que evidencia uno de sus déficits estructurales, la equidad tanto en el acceso como en el progreso de la trayectoria académica (Ariño, 2019).

Como hace referencia Hodges (2020), las universidades presenciales tuvieron que migrar de forma urgente, identificándola como una enseñanza remota de emergencia, que requirió de grandes dosis de voluntad por parte de los docentes para convertir los espacios de sus hogares en improvisadas aulas, al tiempo que, obligados por las circunstancias, se adentraron en el entorno de las tecnologías educativas. En la otra cara de la moneda se encontraban los estudiantes que sumaron a la incertidumbre propia de la extraordinaria situación la de tener que enfrentarse y adaptarse a una modalidad virtual que exigía de ellos mayor compromiso y disciplina (UNESCO, 2020).

Aunque es prematuro aventurar las secuelas educativas que a medio y largo plazo puede haber provocado el coronavirus, no lo es tanto señalar el agravamiento de las desigualdades en el caso de estudiantes cuyas familias poseen un escaso capital económico o cultural, como ponen de manifiesto diversos organismos internacionales (Banco Mundial, 2020).

La UNESCO (2020), en su Declaración Mundial sobre la Educación en el siglo XXI, define educación virtual como entornos de aprendizaje que constituyen una forma totalmente nueva, en relación con la tecnología

educativa, un programa informático e interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. Representa una innovación relativamente reciente y fruto de la convergencia de las tecnologías informáticas y de las telecomunicaciones (UNESCO, 1998). El COVID-19 llegó para cambiar el escenario de la educación, dando como resultado que investigadores, docentes, alumnos y personal administrativo realizaran un gran esfuerzo para implementar estrategias de virtualidad en solo semanas. El aprendiz como eje central de la educación pasó a ser el protagonista de la nueva modalidad; guiado por el facilitador, utiliza las herramientas de la era digital para afianzar su conocimiento y desarrollar competencias.

Es una certeza que la crisis sanitaria por COVID-19 ha generado un gran número de interrogantes acerca del futuro de la educación de las artes; sin embargo, nadie duda de que esta adquiere un carácter transformador. Cualquiera que sea el camino a seguir, es necesario siempre mantener el enfoque hacia la calidad de la educación que se transmita a partir de medios virtuales. Las dificultades de carácter personal (económicas, familiares, laborales) que pueden afectar tanto a docentes como a alumnos permitirán a las instituciones educativas generar un análisis de las necesidades a corto o mediano plazo.

Considerando que el arte contemporáneo solo en los medios de comunicación es donde encuentra su verdadero significado. Sin perjuicio de la diversidad de los temas tratados, no se debe olvidar que este es un estudio realizado con el objetivo principal en las artes visuales. El pensamiento creativo se inicia con el procesamiento de diversos códigos artísticos (imágenes, palabras, sonidos), ante los cuales se exponen creadores visuales, miembros de una sociedad multicultural, como sujetos potenciales de su práctica para luego, en el segundo ejemplo, generar un diálogo en lo visual, arte, extractos de estos códigos y proporcionar ejemplos de artistas multidisciplinarios contemporáneos que trabajan en al menos dos aspectos o dos géneros artísticos diferentes.

Luego de observar las características del arte multidisciplinario y alternativo y algunos ejemplos de sus creadores, el estudio brindará una breve propuesta sobre la cual el estudiante o artista visual interesado en seguir sus diversas carreras creativas puede basar sus experimentos. Que un es-

tudiante reúna sus diversos intereses en una sola creación no implica una renuncia o un cambio significativo de actitud hacia sus actividades normales o el desarrollo de los mismos.

Desarrollo

La calidad de vida de las personas, al igual que la sociedad, puede mejorarse a través del arte. Siendo una herramienta poderosa para el desarrollo emocional e intelectual que durante los años o incluso décadas apoya en el lenguaje de la expresión artística, para la culminación de generar una conexión con los demás individuos y la comprensión de su entorno.

Sin embargo, los efectos de la desigualdad se ven presentes en muchas expresiones culturales. En la formación simbólica de la sociedad, las barreras al acceso a la cultura son muchas y estas barreras se expresan dramáticamente en nuestro país, en las artes donde a las personas se les niega el pleno acceso al arte y no pueden lograr el disfrute estético y la expresión artística como consecuencia de la ausencia de promoción de infraestructura hasta la falta de formación artística.

Este capítulo proporciona al lector una visión inicial de los conceptos que luego se aplicarán a los diversos lenguajes utilizados en las actividades artísticas relacionadas con las artes visuales, que también podemos denominar “materiales artísticos”.

Al tratarse de un estudio con el arte visual como eje principal, se decidió estudiar el lenguaje (palabras e imágenes) fuera de lo visual, considerando a los personajes cercanos a ello los valores que reflejan la calidad del vínculo con la imagen en un momento dado. Dada la importancia exploratoria lineal de los tres lenguajes a tratar —imagen, texto y multidisciplina— se requiere una investigación de antecedentes patrocinada por el autor antes de su estudio comparativo en los siguientes capítulos, explorados en sus signos absolutos e internos.

Si se compara la multidisciplinariedad de la historia del arte con otras disciplinas creativas aisladas, no hay mucho material documentado sobre la multidisciplinariedad artística como tema, lo que puede deberse a que, como sugiere su terminología, la multidisciplinariedad incluye una amplia variedad de contenidos. A diferencia de muchos otros compuestos en es-

pañol que utilizan el prefijo “multi”, el término multidisciplina aparece solo en diccionarios técnicos o lingüísticos, pero sobre todo en el argot cotidiano, en el ámbito de internet y, en un menor grado, en el campo del arte.

Multidisciplinario es el arte del arte mismo. La actividad creativa no coincide con los idiomas creados: los crea al inventarlos desde la idea misma del artista. La expresión es libre según lo decida el artista. La multidisciplinariedad es la elección de un artista de expresarse de manera diferente en más de una actividad creativa. Pero no toda la multidisciplinariedad que encontramos en los artistas consiste enteramente en este acto de fragmentación. Los artistas versátiles también buscan el diálogo entre sus expresiones: combinan, cortan, rotan, cambian e indagan en nuevas formas que impulsen su trabajo y alcancen mayor expresividad y mayor significado.

Las reflexiones plasmadas en este capítulo se basan en investigaciones de carácter humanista-constructivista, en donde contar con un aprendizaje significativo que se enriquezca por las vivencias que el humanismo propone y que permitan modificar los procesos de percepción de los individuos, enlazando la realidad con la reorganización del Yo.

Rogers (2010) enfatiza la importancia de la tendencia hacia la autorrealización en la formación del autoconcepto. Postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias para generar andamiajes que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática. Esto implica que sus ideas puedan verse modificadas y sigan aprendiendo. Por otra parte, Jean Piaget y Lev Vygotsky proponen que el constructivismo es un proceso dinámico, participativo e interactivo orientado a la acción del sujeto en la enseñanza-aprendizaje, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (Camarillo y Barboza, 2020). Para el humanismo, la praxis de Freire (1986) fortalece una ideología humanizadora y esencialmente respetuosa de la libertad de las personas. Este aspecto debe ser transmitido y vivenciado por los educandos, dado que encierra una dimensión ética, que se desea prevalezca y se refleje posteriormente en el desempeño profesional (Freire, 1986).

La educación artística debe asegurar la formación de profesionales competentes que simpatizen con la composición de la imagen y presten atención a responder a las exigencias del entorno social y de la función

social del arte. El crecimiento de la disciplina significa encontrar formas de abordar con éxito los múltiples desafíos que se presentan en diferentes disciplinas, especialmente en el ámbito de la educación. La innovación educativa en las artes es un requisito inmediato para promover la participación activa, creativa y las actitudes innovadoras, junto con un compromiso duradero del equipo educativo. El éxito de esta misión requiere una intención común y clara de los profesionales de la educación superior para garantizar la integración y la resiliencia ante el cambio, la simpatía, la creatividad, el compromiso y la adaptabilidad a nuevas experiencias, la flexibilidad, las habilidades de planificación, gestión e implementación y el humanismo.

Desde una perspectiva interdisciplinaria, los problemas y áreas de investigación solo pueden abordarse mediante la colaboración intelectual, lo que lleva a una explicación más completa y compleja del mundo. Se utilizan recursos externos para apoyar el aprendizaje, por ejemplo, presentando pinturas o música que ilustran períodos históricos, y la enseñanza puede ser interdisciplinaria.

El uso de estos recursos interdisciplinares resulta interesante y sobre todo estimulante para niños y jóvenes porque aportan cierta energía al aula, aunque esto no es necesariamente compatible con la docencia o el estudio interdisciplinar.

A continuación se muestran tres estrategias de integración disciplinar para abordar la educación artística en “Una educación artística en diálogo con otras disciplinas. Caja de herramientas de educación artística”, publicado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile (Ministerio de la Cultura de Chile, 2016):

Integración de disciplinas mediante temas o ideas. Consiste en abordar un tema específico desde dos o más disciplinas, lo que brinda la oportunidad a los y las estudiantes de conocerlo desde distintas perspectivas. Al usar este modo de integración, se deben hacer confluir los contenidos y aprendizajes esperados de distintas asignaturas en una unidad temática determinada, definida a partir del objeto de estudio. Ejemplo: Trabajar una festividad desde distintas disciplinas, profundizando en la época que le dio origen (Historia y Geografía), los relatos que le dan significado (Literatura) y las vestimentas o símbolos que se utilizan Artes Visuales).

Integración de disciplinas mediante la resolución de problemas. Es el método más eficaz de la integración de disciplinas y de los conocimientos particulares. Consiste en la solución de un problema en el que se cruzan diversas disciplinas, cada una de las cuales contribuye con su perspectiva particular sobre el asunto en cuestión, permitiendo fortalecer las relaciones complejas de la información. Ejemplo: Podemos plantearnos el siguiente problema: “¿Cómo fomentar la inclusión en el lugar donde estudio?”. Desde las artes visuales se puede analizar la imagen publicitaria para descubrir estereotipos de lo femenino y lo masculino en nuestra sociedad y las principales causas de la desigualdad; mientras que desde la historia se podría indagar en los roles asignados a hombres y mujeres en distintas épocas. En su conjunto, estos cruces disciplinares logran una aproximación más completa al problema planteado y, por tanto, es probable que se desarrolle una solución más apropiada.

Integración de disciplinas mediante la metodología de proyectos. La metodología de proyectos se fundamenta en la integración de diversas disciplinas a través de un tema común o la resolución de problemas, no obstante, se caracteriza por situar al/la estudiante en el centro de su enfoque. El enfoque no se centra en los aprendizajes disciplinares, sino en las competencias globales. Para la implementación de esta metodología, se requiere la participación de docentes, mediadores/as culturales y otros/as agentes vinculados a las artes y la cultura que dispongan de conocimientos variados.

El programa implementado por la Universidad Veracruzana ante la emergencia sanitaria por COVID-19 se solidarizó con docentes y alumnos de las diferentes áreas del conocimiento, capacitando a toda la comunidad universitaria en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Los estudiantes universitarios se vieron obligados a seguir estudiando en formas prácticamente asombrosas, enfrentado retos planteados de manera simultánea en casi la totalidad del mundo. Previo a la contingencia sanitaria no había preparación para esta situación, por lo que al inicio tenían que estudiar los contenidos y adaptarse al nuevo estilo de aprendizaje, al igual que los maestros. Ha sido un periodo en el que estudiantes y profesores han iniciado el fortalecimiento de diferentes métodos de aprendizaje, como una experiencia conjunta.

Los aprendientes virtuales de las experiencias educativas del Área de Formación de Elección Libre y de nivel licenciatura (Licenciatura en Fotografía y Licenciatura en Enseñanza de las Artes) impartidas en Taller Libre de Artes son originarios de diferentes lugares del Estado de Veracruz, como: San Andrés, Tlacotalpan, Cardel, entre otros, los cuales durante las clases en modalidad presencial se trasladan a la sede de la escuela, conviviendo e interactuando para realizar las diferentes actividades escolares.

Para la Universidad Veracruzana, el proceso de creación de un ambiente de aprendizaje para las Artes Visuales se ha integrado a la plataforma institucional EMINUS. La cual, a partir de diferentes secciones y apartados, ofrece alternativas para la comunicación de manera sincrónica entre estudiantes y profesores, así como comunicación asincrónica, creación, edición y manipulación de archivos, utilizando diversas formas de evaluación del aprendizaje, formación de foros y grupos de discusión, gestionando el conocimiento mediante el uso de la plataforma institucional.

Las plataformas educativas utilizadas actualmente para impartir clases virtuales (Eminus, Teams, Zoom, Meet) permiten la creación de talleres, cursos y experiencias educativas con una interacción que brinda a los instructores la generación de una flexibilidad y diversidad de contenidos con los estudiantes. Desde tutorías programadas para el autoestudio hasta clases grupales formales, dinámicas e interactivas. Considerando la importancia del desarrollo de un curso, que depende del contenido, así mismo, de la complejidad del material, el método de enseñanza y las habilidades pedagógicas del académico responsable.

Cabe recordar que el escenario de la educación artística virtual en la era de la pandemia consistía en la implementación de un conjunto de dispositivos tecnológicos y pedagógicos como materiales de video, infografías, software especializado, materiales educativos, audio o documentales, en el que docentes, estudiantes e instituciones educativas se disponen en diferentes espacios para abordar los desafíos específicos y únicos de la enseñanza presencial.

La modalidad virtual de las experiencias educativas de artes presenta innumerables retos; ejemplo de ello se presenta en los lugares de difícil acceso al internet o incluso las limitantes de los alumnos que no cuentan con equipo para realizar sus actividades escolares (computadora, tableta

o teléfono), lo cual suma nuevas dificultades al adquirir el conocimiento o interactuar en actividades que debieran realizarse grupales. Asimismo, el suministro del material necesario para el desarrollo de las técnicas artísticas aprendidas, al igual que las condiciones de espacio que algunas prácticas requieren.

La educación virtual presenta una gran diferencia con la educación presencial, pues permite a los estudiantes aprender y construir sus aprendizajes a su propio ritmo, a partir de sus propios procesos, a la vez que otorga autonomía y mayor independencia en el estudiantado. Considerando que los métodos virtuales requieren presentar una correcta planeación didáctica en la que las actividades, contenidos y obligaciones sean claros.

Entre las mayores desventajas del aprendizaje de las artes visuales en formato virtual, indudablemente se encuentra la poca o nula posibilidad de interacción con el resto del grupo o con el profesor, lo cual exenta tanto la práctica dialógica con su correspondiente retroalimentación y, por ende, el enriquecimiento de aprendizaje derivado de ella (como la experiencia de trabajo dentro de un espacio específico para ello), es decir, un taller. No obstante, a raíz de la pandemia, se han creado múltiples espacios tales como foros, salas de chat, reuniones sincrónicas en plataformas (Zoom, Google Meet, Teams) que, dentro de las limitantes propias de los dispositivos digitales y las TIC, pueden suplir las herramientas provenientes de la virtualidad, que adquieren cada vez mayor peso en la impartición de clases de artes visuales.

Con respecto al diseño técnico y virtual educativo, es necesario aclarar que el fuerte no es multimedia, sino el diseño del proceso instruccional de enseñanza. Al respecto, Duart y Sangrá (2000) plantean que el diseño debe hacerse de acuerdo con la tipología de los contenidos, los objetivos de aprendizaje y las finalidades formativas concretas.

Para Corominas, la preparación profesional también requiere la formación o entrenamiento de competencias específicas de la profesión, saberes y técnicas (Corominas, 2001). La educación artística debe tener en cuenta diversos aspectos principales, como la percepción, en la cual las personas deben conocer los materiales, procesos, métodos y técnicas necesarios para poder captar con precisión lo que quieren expresar de una manera significativa, divertida y expresiva a través de muchas formas artísticas.

Y finalmente, una relación comunicativa y alentadora con los colegas a través de la representación simbólica del universo físico que nos rodea y, finalmente, la estética que busca.

La nueva tecnología de la información tiene como objetivo desbloquear el potencial de los nuevos medios y promover la creatividad que los artistas en formación deberían tener para crear obras que nunca antes habían visto. La relación entre educación y virtualidad es de creatividad. Y el espacio de confluencia donde se desarrolla es un marco de simulación en el que profesores y alumnos, y el propio espacio, confluyen en un escenario flexible donde la experiencia tiene plena significación educativa. La diferencia más importante entre el aprendizaje presencial y la educación virtual es el potencial educativo que resulta de los cambios en los medios y la optimización de los mismos.

A partir de un análisis de los cambios relacionados con la educación virtual de las artes visuales, que afecta la cultura organizacional de los propios docentes, estudiantes e instituciones. El aprendizaje en línea y la educación artística proponen el surgimiento de un nuevo paradigma a partir del uso de Internet, concluyen y contrastan la educación virtual con los desafíos globales que plantea la sociedad moderna.

Los entornos virtuales para el aprendizaje de las artes imposibilitan la réplica o la realización de la técnica o procedimiento por no contar los aprendientes en sus hogares con el material y equipo para realizarlos o por no contar con software especializado que puede ser de dominio público o, en su defecto, compartido o manejado a través de la computadora por los alumnos y avalado por el docente.

Al igual que en el aprendizaje directo, existe una coexistencia entre diferentes movimientos y discursos siempre que funcionen en armonía con los objetivos educativos y mediadores de las artes visuales, como en el caso del aprendizaje virtual. El aprendizaje en un entorno virtual es el resultado de un proceso en el que los estudiantes son evaluados en términos de su naturaleza humana, moldeando su aprendizaje. También puede ser el resultado de la práctica, como ocurre cuando se trabaja con software especializado. Y, por supuesto, las acciones surgen del análisis crítico. En otras palabras, así como la educación presencial permite analizar y evaluar obras de arte desde diferentes perspectivas. Nuestros objetivos educativos y, por tanto, los re-

sultados deseados no serán los mismos; en la virtualidad, debemos saber de antemano que el camino que tenemos que tomar será diferente. El éxito o el fracaso de los esfuerzos educativos reside en la aceptación de esta diferencia por parte del tipo de educación que se imparte.

Teniendo esto en cuenta, cabe señalar que los modelos virtuales de educación artística no tendrán éxito si se basan en intentos de replicar modelos presenciales. Se debe aprovechar lo mejor de este entorno y adaptarse para alcanzar los mismos objetivos educativos que conllevan los encuentros presenciales.

La visión —la capacidad de ver— siempre ha sido un hecho humano natural, hasta tal punto que el papel actual del arte como parte de la cultura visual a menudo está separado de los cánones clásicos y modernistas en los que se convierte al disolver su yo antiguo. La cultura visual es un saber transversal que dialoga con otras disciplinas, creando y aportando nuevos puntos de vista del imaginario colectivo. La importancia de democratizar en las artes visuales hace referencia a la importancia de que todas las formas de creación artística tengan una propia voz, respetando todas las tipologías del arte que se interrelacionan.

Es claro que el entorno histórico actual obliga a considerar el arte y la cultura visual como dos sistemas paralelos que no contradicen su unión, menos aún en las manifestaciones modernas donde ambos participan juntos, por lo que es necesario detenerse en algunos conceptos familiares. Elementos aún antagónicos del arte y la cultura visual: la imagen.

Hay diferentes caminos para llegar al mismo objetivo final: la formación de una persona. Ante la presencia de la virtualidad, conviven y se complementan distintos caminos. Tanto la educación como el arte son flexibles en los procesos y se adaptan a los requisitos educativos para los perfiles de los componentes de las dinámicas planteadas por los académicos en las planeaciones didácticas para múltiples contextos de aprendizaje. Las oportunidades de éxito están garantizadas y tienen una calidad de capacitación avanzada. Sin embargo, con la virtualidad, las grandes diferencias con la presión y la falta de presencialidad que permiten enriquecer y despejar dudas deben cumplir con la unidad mínima, ya que es necesario explicar la descripción del proceso y el método de aprendizaje, necesidades específicas para los logros de aprendizaje de cada estudiante.

La metodología educativa para el desarrollo de las experiencias educativas de las Artes Visuales en un entorno de aprendizaje virtual debe centrarse en los estudiantes. En particular, los grupos del área de formación de elección libre se encuentran conformados por estudiantes de las diferentes licenciaturas, por lo que no siempre es posible tener en cuenta las características individuales de los estudiantes universitarios, en el caso de las licenciaturas del área de artes, esta situación se soluciona con el apoyo de los tutores y coordinadores, generando un mayor acercamiento.

La educación universitaria se presenta a miles de personas que buscan capacitación especializada para adaptarse a cambios constantes que requiere la sociedad. Y esta formación debe basarse en el conocimiento de las necesidades de las personas. No se trata de abrir la puerta a la universidad, se trata de llevar la universidad a las casas de todos los estudiantes.

El entorno virtual de aprendizaje es donde se aloja gran porcentaje de la experiencia actual de educación artística y cuenta con un material de aprendizaje generado por los académicos que crean estrategias y analizan necesidades para incrementar las oportunidades de aprendizaje significativo para los estudiantes, como debates, foros, e-mensajes, actividades y enlaces. Los materiales de aprendizaje requieren interacción, posibilitando la construcción colectiva de conocimientos teóricos.

La red tecnológica desarrollada sobre la plataforma virtual institucional EMINUS permite acumular conocimientos y mejorar habilidades a través de interacciones entre estudiantes, profesionales y fuentes de consulta. Los atributos de esta plataforma enfatizan las oportunidades y los recursos disponibles para estudiantes y profesores, ya que no están restringidos por la ubicación geográfica, contando con acceso a las mejores bibliotecas y bases de datos del mundo.

La composición del tiempo y el espacio en el proceso de aprendizaje de las artes visuales debe cambiar de acuerdo con las amplias posibilidades de comunicación e información que se tienen al utilizar las herramientas digitales en este entorno. Uno de los cambios menos complejos que debe hacer el docente es el inherente a su rol, mismo que requiere diferentes perfiles, formación temprana y continua, así como la adopción de diferentes estructuras mentales que permitan el diálogo multidisciplinario. En ese sentido, también es pertinente señalar que será necesaria la disposición y

trabajo desde distintos métodos, posturas y herramientas, tanto pedagógicas como de uso de tecnologías.

Esta descentralización significa proporcionar a los estudiantes las herramientas artísticas y culturales necesarias, en lugar de enseñarles siempre. Estas acercan el mundo del arte a nivel profesional al que los estudiantes necesitan acceder para fortalecer su formación integral. El papel de los docentes está cambiando con el desarrollo de nuevas tecnologías y un acceso más fácil a las fuentes de información, mismo que debe ser guiado para distinguir entre la información veraz de la que no lo es.

Un elemento importante de cambio en el proceso de educación artística se refiere a la manera de transmitir los conocimientos. En el paradigma utilizado anteriormente, los contenidos se basaban en el conocimiento y la experiencia del propio docente, y en fuentes estáticas (libros, enciclopedias), pero este posible nuevo paradigma se basa en el uso de las tecnologías de la información. El contenido está en la red, al igual que las relaciones de comunicación (Harasim et al., 1995). Esto significa que los estudiantes desarrollan sus procesos de aprendizaje en función de la capacidad y potencialidad de quienes tienen acceso compartido al espacio y a los recursos y herramientas disponibles desde el mismo.

En el mundo de la educación artística, el reto muchas veces es conectar a personas e instituciones alejadas de este ámbito como herramienta para difundir información y facilitar el aprendizaje utilizando tecnología y funcionalidades específicas. La formación del profesorado de educación artística necesita potenciar el uso de las nuevas tecnologías de forma instrumental y estructural como herramienta que puede potenciar y motivar el aprendizaje para satisfacer las necesidades de la sociedad actual. Cuando los estudiantes aprenden contenido completamente virtual, el comportamiento cultural difiere del presencial. Es mucho menos probable que los estudiantes que están acostumbrados a asistir físicamente a clases se conecten, revisen el correo electrónico e interactúen con maestros y compañeros de clase. Reconocen los temas virtuales como un complemento de algo menos valioso que los tradicionales talleres de arte presenciales.

Las nuevas tecnologías permiten el intercambio de ideas y métodos de enseñanza en un mismo entorno. La visión del futuro debe centrarse en brindar educación artística de alta calidad para todos y ofrecer modelos

de enseñanza que se adapten a este nuevo método de enseñanza. Los modelos educativos que subyacen hoy a la virtualización no son nada nuevo. Su valor, especialmente en la educación en artes visuales, radica en el potencial que ofrece este medio para repensar la creatividad artística y sus mecanismos. Teorías de aprendizaje, métodos, lecciones, comunicación necesitan reconfigurarse en un espacio abierto a todas las posibilidades de expresión visual, en un espacio virtual. Una nueva forma de explorar y tomar en cuenta los desafíos que plantea la investigación interdisciplinaria sobre las bellas artes en la creatividad contemporánea.

Hoy en día, el mundo de la educación artística avanza hacia el futuro a un ritmo asombroso. La experiencia de aprendizaje de artes visuales está diseñada para garantizar que el espacio cumpla el propósito para el que fue creado: educar a las personas a través del intercambio de conocimientos e ideas, pero de una manera que reconozca y respete la interdisciplinariedad.

Es conveniente analizar el significado del concepto de virtualidad desde el punto de vista de reflejar la vida cotidiana y su uso en la creación de entornos educativos para la enseñanza del arte: espaciosos, de gran escala y relevantes, que satisfacen las diversas necesidades del mundo moderno.

Incluso hoy en día, a pesar de la evidente tendencia a perderse en culturas como Japón y China, la profesión de calígrafo (escritor de cartas) confiere a dicho creador las cualidades de un artista: está conectada con las razones históricas de la práctica cotidiana que se sustentan. En una sociedad así, donde la ortografía tiene un valor estético e incluso poético, es natural que toda la cultura visual también difiera: la orientación del espacio, el nivel de los sentimientos, la representación del mundo o la percepción de las cosas. La escritura occidental, por otra parte, ha pasado por un ciclo histórico desde los ideogramas (como el chino y el japonés) hasta la fonología (el alfabeto) y, curiosamente, desde los tiempos modernos ha marcado un retorno a la complejidad visual. Incluyendo devolverle al lenguaje el carácter ideográfico y pictográfico con el que nació, tal como ocurre en las imágenes reales.

Teniendo esto en cuenta, queda claro que el uso de la virtualidad en la motivación y el proceso de creación artística es una realidad común en el mundo moderno. Con el desarrollo de Internet, los servicios multimedia e informáticos crearon entornos de difusión de la cultura y el arte en los que cooperaban entidades con diferentes fines colectivos e individuales.

En este orden de ideas, es destacable el desarrollo de actividades artísticas en entornos virtuales y este concepto se ha convertido en algo cotidiano para la sociedad a través de cursos, conciertos y conferencias, por citar algunos ejemplos, que hacen universal el acceso a actividades muchas veces restringidas a la sociedad por motivos económicos, razones geográficas o temporales. Sin embargo, el marketing también puede utilizar este origen académico y la realidad aumentada social para crear tendencias interesantes y, en el caso de lo virtual, generar controversia sobre el uso excesivo y la química del producto.

Aunque esto no es suficiente, se puede diseñar un entorno virtual utilizando sistemas de comunicación soportados por Internet, software y telecomunicaciones. Estos se pueden vincular como solución para procesos donde la distancia no es un obstáculo y es posible construir medidas ambientales no programadas por igual para todos los actores. Esto queda patente en exposiciones colectivas y exposiciones virtuales en las galas internacionales más importantes.

Conclusiones

La educación artística en el sistema educativo aporta diversos beneficios al proceso de enseñanza y aprendizaje, estableciendo conexiones con diferentes campos del conocimiento con la ayuda de un enfoque global. Este artículo proporciona recomendaciones para la implementación en el aula a fin de mejorar la naturaleza interdisciplinaria de la educación artística mediante el desarrollo de actividades de aprendizaje para aulas universitarias. Las recomendaciones presentadas abordan aspectos cognitivos relacionados con la percepción visual, la acción y la experiencia sensorial, así como la implementación de las TIC relacionadas con la realidad.

El arte no solo está relacionado con la pintura y la escultura y las técnicas consideradas tradicionales, sino que tiene muchas formas de expresión y nuevas tecnologías que pueden adaptarse a las necesidades de la sociedad actual, como los carteles publicitarios, fotografías, cortometrajes, microrelatos o anuncios.

La pandemia brindó la oportunidad de salir de los modelos tradicionales de la docencia, posicionando un nuevo paradigma que lleva a un cam-

bio de pensamiento y oportunidad para restaurar los daños ocasionados por la educación tradicional de las Artes Visuales que hacía repetir errores o encapsularse en ideas preestablecidas. Con el uso de la tecnología y la implementación de nuevos escenarios, fue posible encausar y enfrentar los retos tomando las fortalezas de la educación presencial para mejorar la virtualidad y con ello lograr un cambio educativo para favorecer la formación de los estudiantes ante un mundo complejo, incierto y en constantes cambios, como es el caso de la enseñanza artística. Los profesores suelen elegir un modelo asincrónico, con una interacción profesor-alumno basada en la comunicación vía correo electrónico, foros o chat, lo cual es un aspecto importante al considerar el riesgo que implica la interrupción de la comunicación entre estudiantes y profesores.

El cierre de las aulas físicas crea una oportunidad de cambio a medida que desaparecen las barreras tecnológicas de los docentes para utilizar la tecnología digital. La educación virtual en el campo de las bellas artes requiere que los docentes tengan cualidades humanísticas, didácticas, pedagógicas y éticas diferentes a las de la enseñanza presencial.

En las clases magistrales tradicionales existe la oportunidad de expresar la creatividad, los eventos se viven en tiempo real, la comunicación se da a través de canales duales entre profesor y alumno, se leen gestos, posturas y acciones. Mientras que el aula virtual requiere elementos de pedagogía y tecnología con fines especiales. En este caso, el docente debe ser quien diseña el ambiente de aprendizaje, no solo quien prepara los planes de lecciones. En este sentido, su obra y enseñanza son de fundamental importancia.

Las aulas virtuales ofrecen las ventajas de que la distancia geográfica no sea una barrera para la enseñanza, los horarios flexibles y la fácil distribución del tiempo de estudio, lo que aumenta las posibilidades de integrarlo en los estilos de vida modernos. Estos atractivos elementos hacen que este tipo de aprendizaje sea cada vez más popular entre estudiantes y profesionales que quieren mejorar sus habilidades, capacidades y conocimientos. En el proceso virtual, la comunicación flexible y efectiva debe tener lugar en un ambiente cálido y las actividades realizadas por los participantes deben ser monitoreadas continuamente. Para ello, es necesario definir un protocolo de comunicación llamado etiqueta, de modo que el nivel de

comunicación entre computadoras promueva la cercanía y reflexión entre los interlocutores.

Ninguno de ellos previamente tuvo en cuenta el uso de los recursos tecnológicos existentes y las ventajas de comunidades de conocimiento adecuadamente seleccionadas. En cuanto a la educación artística, el modelo de enseñanza ha superado la crisis. Pasando de un modelo lineal, autoritario y analógico a un modelo sincrónico, participativo y digital. Una única disciplina se sustituye por la integración e interacción de varias disciplinas. La enseñanza y el aprendizaje “presencial” van por detrás de las alternativas de trabajo virtual y colaborativo que se presentan en las necesidades de este mundo contemporáneo.

La diferencia entre la planificación tradicional de lecciones de arte basada en la participación y el diseño ambiental es que esta última actividad es un concepto integral de recursos y planes de lecciones para los estudiantes, además de desarrollar pautas para el propio aprendizaje conductual de los estudiantes. Al ser el entorno virtual de aprendizaje un lugar de comunicación entre personas, la influencia social no pierde su esencia y, al igual que el aprendizaje presencial, es interna y proviene de conductas de aprendizaje típicas, es decir, basadas en el diseño del aula o contexto. En este entorno no basta con reconocer que valores y actitudes son diferentes.

Esto significa que los estudiantes logran el mismo nivel de participación, lo que determina la necesidad de comunicación entre el entorno de aprendizaje virtual y los participantes. Para que el concepto mismo de virtualidad siga presente en diversos conceptos coloquiales y semánticos, instituciones de educación artística de todo el mundo están evaluando los elementos teóricos y prácticos del arte que permiten construir la educación artística a partir de métodos virtuales. Esta es la base para la propuesta de la Universidad Veracruzana como una institución de educación superior de reconocimiento internacional. Las direcciones de investigación futuras podrían ampliar este estudio, examinando la educación artística a distancia impartida desde la perspectiva del docente e identificando los desafíos que enfrentan otras prácticas emergentes.

Referencias

- Ariño, A., Martínez, M., Llopis, R., Pons, E., y Prades, A. (2019). *Vía Universitaria: Accés, condicions d'aprenentatge, expectatives i retorns dels estudis universitaris* (2017-2019). Xarxa Vives. <https://bit.ly/3eYN8Wd>
- Banco Mundial (2020). *The COVID-19 pandemic shocks to Education and Policy Responses*. <https://bit.ly/3gmJtSc>
- Beltrán Llavador, J., Venegas, M., Villar-Aguilés, A., Andrés-Cabello, S., Jareño- Ruiz, D., y De Gracia-Soriano, P. (2020). Educar en época de confinamiento: la tarea de renovar un mundo común. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 13(2, Especial, COVID-19), 92-104. <https://doi.org/10.7203/RASE.13.2.17187>
- Camarillo Hinojoza, H., y Barboza Regalado, C. (2020). La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual institucional. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 7(2), 143-166. doi:10.5354/0719- 5885.2020.57035
- Corominas, E. (2001). Competencias genéricas en la formación universitaria. *Revista de Educación* (325), 299-321.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2016). Una educación artística en diálogo con otras disciplinas. Caja de herramientas de educación artística. https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno3_web.pdf
- Fredin, E. (2017). *Aprendizaje híbrido ¿el futuro de la educación superior? Observatorio de innovación educativa*. Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/2017/10/13/aprendizaje-hibrido-el-futuro-de-la-educacion-superior>
- Freire, P., y Macedo, D. (1987). *Literacy: Reading the Word and Reading the World*. Massachussets, Bergin y Garvey Publishers, Inc.
- Galvis, A. (Agosto de 2018). *Oportunidades y retos de la modalidad híbrida en educación superior. Tendencias en educación en y para la diversidad apoyada en las TIC*. Colombia. https://www.researchgate.net/publication/327108901_Oportunidades_y_retos_de_la_modalidad_hibrida_en_educacion_superior
- Harari, Y. N. (2015). *Homo Deus*. Penguin Random House.
- Harasim, L., Hiltz, S. R., Teles, L., y Turoff, M. (1995). *Learning Networks*.

- The MIT Press, 1995. [Existe una edición en español: Redes de aprendizaje. GEDISA-Eduoc, 2000].
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T y Bond, A. (2020) *La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea*. Recuperado 10 de marzo de 2021, de: <https://redemc.net/campus/el-aprendizaje-en-linea-no-es-lo-mismo-que-ensenanza-remota-de-emergencia/>
- Organización Panamericana de la Salud (2020, 11 marzo). *La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia*. Recuperado el 10 de marzo de 2021 de <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Editorial Ariel.
- Rogers, C. (2010). *El camino al ser*. Editorial Kairós
- Sangrà, A., y Duart, J. M. (2000). Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior». En J. M. Duart y A. Sangrà (Comps.), *Aprender en la virtualidad*. Gedisa.
- Sangrà, A., Bellot, A., y Hinojosa, J. (2000). *Projecte Astrolabi. 2n. Informe de l'Observatori sobre la implantació i l'ús de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació a l'ensenyament no universitari*. UOC (IN3, Edu Lab, Fundació Jaume Bofill).
- UNESCO (2020). *COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después*. <https://bit.ly/2ZyhQyW>
- UNICEF (2020). *La educación frente al COVID-19. Propuestas para impulsar el derecho a la educación durante la emergencia*. <https://bit.ly/2BEUpvN>
- Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.