

Reflexiones de las prácticas **artísticas y pedagógicas** en los lenguajes del arte desde la **formación virtual y a distancia**

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO
Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia

2021

Bogotá, Colombia

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia

Reflexiones de las prácticas artísticas y pedagógicas en los lenguajes del arte desde la formación virtual y a distancia

Autores

Laura Carolina Hurtado Rodríguez

Moisés Londoño Bernal

Claudia Patricia Sánchez Giraldo

Organizado por:

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Licenciatura en Educación Artística

UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD

Universidades participantes de las mesas de trabajo:

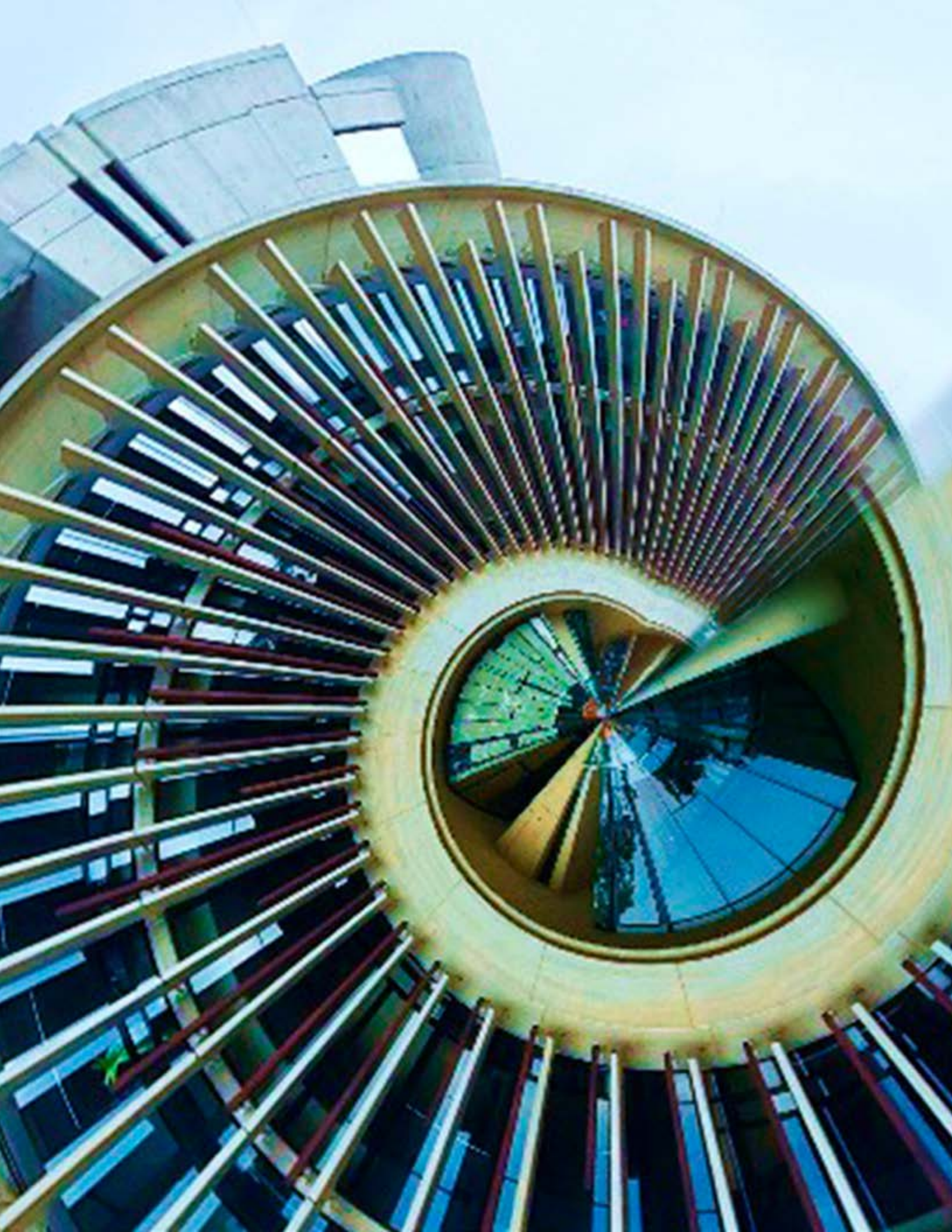
Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Universidad Santo Tomás

Índice General

Agradecimientos.....	5
Introducción.....	6
MESA DE MÚSICA.....	9
Reflexiones en torno a la educación musical virtual y a distancia	10
Diseño de Currículos Musicales LEDA: El Reto de la Formación Musical en la Modalidad Virtual y a Distancia Proyectada a Nivel Nacional.....	18
MESA DE ARTES PLÁSTICAS	22
Reconocimientos, retos y apuestas: Reflexiones de la mesa de artes plásticas y sus posibilidades en la distancia y virtualidad.....	23
Aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia pedagógica para el curso virtual de Antropología Visual en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia	32
Posibilidades de las Artes plásticas en la modalidad de educación a distancia.....	35
Reflexión sobre procesos creativos digitales	40
MESA DE TEATRO.....	43
El arte no es solo para la educación sino para la vida.....	44
Teatro virtual	50
El teatro en un escenario virtual.....	53
MESA GENERAL Y DE PROGRAMAS.....	55
Reflexión y Retos de la Licenciatura en Educación Artística de UNIMINUTO Virtual y a Distancia en modalidad Distancia Tradicional mediada por el uso de medios y tecnologías.....	56
Experiencias de Educación en Artes Plásticas: Educación a distancia.....	61
Experiencias, retos y perspectivas de un programa de artes visuales en modalidad virtual.....	63
Formulación de red arte y virtualidad.....	70



Agradecimientos

Reflexiones de las prácticas pedagógicas en los lenguajes del arte desde la formación virtual y a distancia es resultado del 1er Encuentro Nacional de docentes y tutores en Educación Artística Virtual y a Distancia, organizado por la Licenciatura en Educación Artística (LEDA) a distancia tradicional de la Corporación Universitaria Minuto de Dios de la sede UNIMINUTO Virtual y a distancia (UVD).

El 1er Encuentro Nacional de docentes y tutores en Educación Artística Virtual y a Distancia; **Reflexiones de las prácticas pedagógicas en los lenguajes del arte desde la formación virtual y a distancia** es una apuesta de discusión que construye academia, que construye comunidad y conocimiento en torno a las apuestas de una educación flexible y oportuna, una educación en la que las maneras de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje se diversifica y amplía. La Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, de la sede UNIMINUTO Virtual y a Distancia (UVD) se ha comprometido con la educación virtual y a distancia que desde hace una década se viene construyendo poco a poco con muchos esfuerzos desde la Licenciatura en Educación Artística (LEDA) en modalidad a distancia tradicional, UVD y la realización del Encuentro es una muestra evidente de ello.

Hoy celebramos la publicación de este libro que retratan las reflexiones de un encuentro repleto de grandes acuerdos y profundas reflexiones. Agradecemos a nuestra sede por apostarle a construir espacios de discusión y encuentro, a todos los centros tutoriales de la Licenciatura en Educación Artística Virtual y a Distancia por aceptar la invitación de reunirnos y participar activamente, a la Universidad Santo Tomas y a la UNAD por arriesgarse a generar el diálogo de saberes en cada una de las mesas y a los docentes del programa por abrir sus reflexiones a miradas que construyen conocimiento e identidad.

Claudia Patricia Sánchez Giraldo
Directora del programa
Licenciatura en Educación Artística - UVD

Introducción

El presente libro **Reflexiones de las prácticas pedagógicas en los lenguajes del arte desde la formación virtual y a distancia** es resultado del 1er Encuentro Nacional de docentes y tutores en Educación Artística Virtual y a Distancia, organizado por la Licenciatura en Educación Artística (LEDA) a distancia tradicional de la Corporación Universitaria Minuto de Dios de la sede UNIMINUTO Virtual y a distancia (UVD); como parte de las necesidades reconocidas en los años de funcionamiento que tiene el programa y como un ejercicio necesario para pensar la modalidad a distancia, dentro de la formación en Educación artística.

El evento nace de la reflexión sobre la parte práctica y local de los cuatro lenguajes en los que se enfoca el programa desde su formulación: Artes plásticas, Música, Teatro y Danza. Ya que, desde el año 2017 se viene reconociendo la especificidad y particularidad necesaria para abordar el programa en sus 7 centros tutoriales. Enfrentando aquí en términos académicos, la necesidad de homogenizar contenidos en pro de garantizar la calidad del programa en todo el país, frente a la necesidad de diversificación en la práctica específica profesoral y estudiantil, en el reconocimiento del contexto cultural de cada centro tutorial.

Fue así, como durante el año 2017 se planteó el compromiso de generar espacios de encuentro entre docentes de los diferentes centros tutoriales, para revisar microcurrículos, pensar la malla de programa, y principalmente compartir experiencias de cómo se imparten ciertas asignaturas o se enfrentan retos que se van presentando en la modalidad. En el 2018, se reconoció la necesidad de realizar estos encuentros centrados en las preguntas por el contexto y la modalidad en cada una de las 4 áreas, como elementos que varían o determinan la especificidad de cada centro tutorial; y también, en cómo la modalidad, determina aspectos comunes en las diferentes sedes. Reconociendo, además, que la educación virtual y a distancia presenta necesariamente un cambio de posibilidades tanto en la creación como en la circulación artística de cualquier área artística, la cual se nos presentan de inmediato en términos espaciotemporales tanto a docentes como a estudiantes.

En la medida que se organizó el encuentro, en su formulación académica y la organización de sus mesas de trabajo, el tema de la modalidad distancia y la virtualidad como reto para asumir la práctica artística y autónoma con los estudiantes fue tomando mucha más fuerza. Por lo cual, se apostó finalmente a ampliar el evento dándole un carácter interuniversitario e interinstitucional. Reconociendo a través de un ejercicio de indagación e invitación a otras entidades la carencia de una reflexión sostenida sobre el tema de la enseñanza virtual o a distancia de las artes dentro del país: ya fuera de los lenguajes específicos del Teatro, la Danza, Música o Artes plásticas; de programas de licenciaturas en específicas en estas áreas, licenciaturas en Educación artística; o de formación técnica y tecnológica en academias, no necesariamente universitarias.

De esta manera se realizaron invitaciones puntuales para los programas que se encontraron en el país, que tuvieran formación artística en las modalidades distancia o virtual (no necesariamente licenciaturas) a participar en las mesas de trabajo del evento. Confirmando la poca cantidad de programas de las artes

en estas modalidades, y la necesidad de los mismos por empezar a consolidar sus procesos reflexivos y poner en común lo encontrado durante años de trabajo en cuanto a formación técnica, desarrollo curricular, avance tecnológico y procesos de conocimiento que incluyen reflexiones o variaciones didácticas y de producción desde la modalidad.

El encuentro, se realizó los días 14 y 15 de junio de 2018 en las instalaciones (salones y auditorios) de la Corporación universitaria Minuto de Dios sede principal y UVD en Bogotá, a partir del formato de mesas de trabajo. Con participaciones presenciales y virtuales a través de la plataforma Collaborate (utilizada para la ejecución de los programas) con lectura de textos y ponencias originales de docentes de las sedes Bogotá y Cali del programa Licenciatura en Educación Artística – sede UVD modalidad distancia de la Universidad Minuto de Dios; docentes y directivos docentes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la Universidad Santo Tomas, también de modalidad distancia; y, docentes y directivos docentes del programa de Artes visuales UNAD con modalidad virtual.

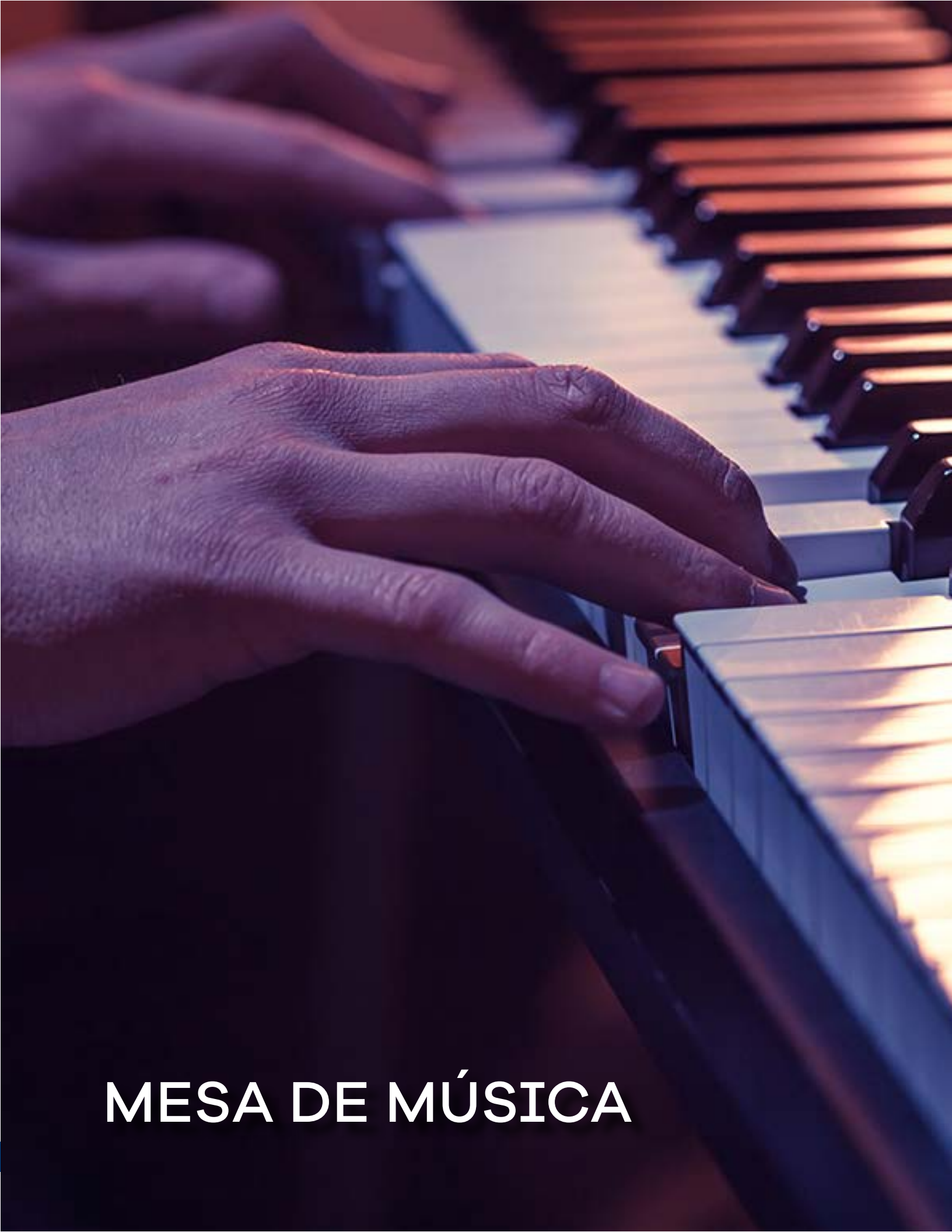
Para esta primera versión del encuentro, las mesas de trabajo fueron organizadas según la cantidad de presentaciones o ponencias presentadas durante la convocatoria al evento, y las posibilidades de invitación directa dentro de los programas encontrados en estas modalidades. En este sentido es importante destacar la inexistencia de programas de danza o educación en danza virtual o a distancia; que, si bien podría suponerse como el área con mayor presencia corporal y en este sentido con mayor dificultad para entrar en la virtualidad, es una de las áreas de las Licenciaturas en Educación Artística y hace parte de los retos de nuestro programa en Uniminuto. Por lo que esperamos sea incluida de modo urgente en una próxima versión de este evento.

Así, se realizaron mesas de trabajo en las áreas de Música, Artes Plásticas y Teatro, con cierre en una mesa general para tratar temas curriculares, de investigación y abordajes conceptuales entre la creación y la docencia, pertinentes para el encuentro entre los tres programas participantes. Este formato, nos permitió además de los textos y ponencias contar con la grabación de cada mesa y una relatoría a cargo de los docentes de investigación o disciplinares de la licenciatura de Uniminuto. Estas relatorías, se configuran en la parte central de cada capítulo de esta publicación, organizados según las mesas de trabajo como se realizaron en el evento.

Como parte de los procesos de gestión e invitación a participar realizados durante el evento, se dio un acercamiento y empatía entre programas, que se materializó en la mesa general al plantear líneas de trabajo e investigación comunes: preguntas por la creación, investigación e investigación-creación dentro de los programas acordes a las modalidades, reflexiones entre la creación y la pedagogía, y la necesidad de hacer proyectos o encuentros en relación a las apuestas y cambios, tanto conceptuales como prácticos, que vienen haciendo estos programas al llevar la producción y educación artística a los entornos virtuales. De este modo, se formuló la posibilidad de generar una red de trabajo e investigación para abordar estos frentes, lo cual se materializa en un resumen del lanzamiento y sentido de la Red AVI (Arte, virtualidad e investigación) como cierre de esta publicación.

Esperamos a través de la Red AVI, seguir sosteniendo este encuentro y las reflexiones que se generen periódicamente, ampliando anualmente su alcance y diversificando sus mesas de trabajo. Generando así nuevos ejes temáticos, que sobrepasen y relacionen cada año de nuevas maneras las áreas disciplinares del programa, con las necesidades locales de nuestras sedes y otros programas similares. También, esperamos poder vincular otros formatos de presentación académicos y artísticos al evento, para lo cual extendemos la invitación a entidades de educación, artísticas, colectivos y particulares interesados en las relaciones entre arte-educación-virtualidad a sumarse al desarrollo de esta Red y a vincularse a algunas de las apuestas y reflexiones que se dieron dentro del evento y que presentamos a continuación.

Moisés Londoño Bernal



MESA DE MÚSICA

Reflexiones en torno a la educación musical virtual y a distancia

Carolina Uribe Arcila¹

Hacer una reflexión en relación a la enseñanza de la música implica preguntarse sobre varios aspectos que entran en juego dentro de la práctica, acerca del ejercicio mismo de la pedagogía, del rol de quien lo ejerce, de la modalidad como se imparte, de los contenidos que deberían ser enseñados y la metodología de aprendizaje que se propone para desarrollar ciertos conocimientos o habilidades en los estudiantes.

El texto que se presenta a continuación, tiene como finalidad exponer la discusión que surge alrededor de la mesa de música, en el marco del primer Encuentro Nacional de Docentes y Tutores en Educación Artística Virtual y a Distancia. En relación, a los retos que se debe asumir en cuanto a la formulación de las asignaturas Expresión y Fundamentación Musical de la Licenciatura en Educación Artística de Uniminuto, que permitan a nivel país, desarrollar las competencias tanto teóricas como prácticas que necesitan los licenciados en el campo específico de la música, acorde con la misión y compromiso social de la Universidad de ofrecer educación de calidad para todos.

Este encuentro que se realizó con los docentes de las sedes de Cali y Buga, abrió también la discusión en cuanto al lugar que ocupa lo global y lo local en vínculo con el planteamiento de los objetivos y sus contenidos, pues se hizo evidente la importancia de darle un espacio para cada aspecto, teniendo en cuenta las riquezas locales, en cuanto a saberes y festivales musicales de los diversos territorios del país.

Adicionalmente se abordó en conjunto la tensión entre el tiempo presencial y el tiempo virtual dada la particularidad de la modalidad de estudio virtual y a distancia, la discusión se centró en hacer una reflexión sobre las particularidades de este formato de educación, teniendo en cuenta sus retos en cuanto a la exigencia de estudio autónomo de los estudiantes, pero también sus potencialidades en relación a herramientas que les permita no solo desarrollar sus capacidades entorno a la apreciación, sino también a la interpretación y creación.

La mesa estuvo conformada por los docentes José David Castaño y Germán Arturo Hoyos, de la sede de Cali, Julián Solano de la sede de Buga en la Licenciatura de Educación Artística modalidad distancia de UNIMINUTO, Érica Meneses de de la Universidad Santo Tomás, y el equipo de Uniminuto de la sede Bogotá.

Teniendo como objetivo principal del encuentro, hacer una reflexión sobre estrategias que nos permitan, a nivel país, desarrollar las competencias que necesitan los estudiantes en el campo del lenguaje musical, se parte por poner en consideración el perfil de quienes ingresan al programa, pues es un factor importante al momento de buscar caracterizar las particularidades de esa población, es decir, de establecer cuáles son sus conocimientos previos y experiencias ya que este factor entra a jugar un papel

¹ Magister en educación en la línea de cognición, creatividad y aprendizaje, QAA en arte y diseño, psicóloga. Profesora e investigadora del programa de la Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD.

determinante en relación a los conceptos que tienen sobre el tema, así como a las necesidades por las cuales llegan al programa.

En su gran mayoría, acorde a lo que se expone en la conversación, son jóvenes y adultos algunos con formación en artes de institutos de educación popular o autodidactas en campos como la danza folclórica, algunos involucrados en técnicas de las artes plásticas, las manualidades y las artesanías. También ingresan personas con la inquietud sobre lo artístico pero que aún no han incursionado en este campo. En el terreno de la música específicamente, varios tienen algunos conocimientos relacionados, pero en general es un saber por desarrollar en la mayoría.

Otro aspecto que se observa es un desconocimiento de lo que implica el ejercicio artístico, pues se evidencia que en su gran mayoría consideran que este está referido solo a lo técnico del bailar, pintar o tocar un instrumento, pero ignoran ese otro lado fundamental que tiene que ver con la lectura y la escritura, en sí con la fundamentación del conocimiento que es lo que le aporta solidez y cuerpo a la creación y experiencia artística.

La interpretación de los saberes del arte centrados principalmente a lo técnico como lo menciona Acaso en el documento de Arte, Educación y Primera Infancia (2014), deriva en una comprensión limitada a lo práctico, al hacer. Esta forma de comprensión y de acción la autora la sustenta con la analogía que refiere al arte como manualidades: "(estas), como su nombre lo indica, se nos aparecen como un auténtico pasatiempo en el que se realizan cosas con las manos, por lo que los únicos procesos que se desarrollan en la ejecución son aquellos enfocados en la producción, dejando de lado el análisis." (p.25, 2014)

El acercamiento a un imaginario sobre lo que son las artes, como menciona el documento, suele llevar a confundir las experiencias de educación artística con entretenimiento, instauran la copia y repetición de modelos para el entramado de la producción de productos bonitos y útiles, principalmente como regalos, presentaciones para los diferentes días especiales, como el del padre, de la madre, etc. En este escenario la creatividad, la exploración, la observación, la experiencia estética, el análisis y la reflexión que se generan en las experiencias artísticas resultan muchas veces desdibujadas del campo.

De cierta manera, estas prácticas y conceptualizaciones se ven reflejadas en los estudiantes que ingresan. No se trata de restarle importancia a las prácticas culturales, ni de priorizar los discursos sobre el arte, pero sí resulta necesario posicionar el ejercicio de la reflexión sobre lo que está sucediendo en la acción, de construir conocimiento sobre los símbolos culturales, pero más en forma de interpelación que de reproducción.

Javier Gil (2012) destacando el lugar del arte en lo cotidiano, alude a su posibilidad de hacer rupturas y reformulaciones de sentido de las prácticas comunitarias, "su vigor no lo definen los lugares o situaciones en que acontece lo artístico, sino la riqueza de su experiencia" (p. 133, 2012). De lo que se trata es de la construcción del pensamiento artístico, teoría y técnica en sincronía con el contexto, en relación dialógica con la realidad para dar espacio a la creación y la experiencia artística.

Ahora bien, en lo relativo al desarrollo del conocimiento musical, en cuanto a los planteamientos de enseñanza del pensamiento artístico, las renovaciones pedagógicas al respecto en los últimos 20 años han llevado a transformaciones que han puesto su foco en propuestas que lleven a la expresión musical a desarrollar a la par un conocimiento teórico y técnico que lo sustenta, manifestos en el Plan Nacional de Música para la Convivencia y el Plan Nacional para las Artes, buscando satisfacer las necesidades del país. (Casas, 2015)

Este programa busca propiciar un entorno musical, entre músicos, agentes culturales y público en el cual se afine el discurso de la práctica musical en el país, más allá de la distracción y el espectáculo, con el propósito de consolidar el campo como un lugar de ejercicio cognitivo, creativo, pedagógico, político, de participación y construcción ciudadana en vínculo con lo comunitario. Se concibe la música como mediador del hallazgo de lo que es común del tejido social y posibilitador de experiencias estéticas, por tanto, se constituye en una herramienta cultural.

En este sentido, la asignatura de Expresión Musical de la Licenciatura en Educación Artística de Uniminuto, partiendo del perfil del egresado considerado en el programa, plantea el currículo cuyo foco se centra en la comprensión de los elementos básicos, tanto teóricos, prácticos como históricos del arte musical, para que los estudiantes que se están formando como docentes puedan desarrollar la sensibilidad, la apreciación y la creatividad con miras a una formación integral en el campo, que les permita como mediadores facilitar, dinamizar y promover el desarrollo de las capacidades necesarias con sus estudiantes o comunidades a quienes se dirige su labor pedagógica.

Los objetivos del programa y sus elementos constitutivos se organizan con este fin, buscando que los estudiantes logren: reconocer los elementos básicos de la música a través de una sensibilización auditiva, como las propiedades del sonido y los elementos de la música, así como conocimientos entorno a la entonación, la afinación y la formación vocal; consolidar fundamentos teóricos que les proporcionen herramientas de pensamiento para entender y aplicar los elementos estructurales del lenguaje musical; así mismo, la historia les permite contextualizar las manifestaciones musicales a través del tiempo. Este conjunto de conocimientos finalmente, están pensados como herramientas para prepararlos para diferentes campos ya sea desde la interpretación como en la creación musical, así como desde sus prácticas pedagógicas con los niños y jóvenes de las diferentes regiones del país donde está presente el programa.

Ahora bien, ¿qué implica que estos conocimientos sean transferibles a los diferentes contextos del país?, surge la inquietud entre los participantes de la mesa en relación a la pregunta de cómo se puede poner a dialogar las competencias básicas y generales de la música con las particularidades pluriétnicas y multi-culturales de las regiones, teniendo en cuenta que para que se genere un aprendizaje significativo y creativo desde la experiencia, es necesario conectarlo con el contexto como se mencionaba anteriormente. Esta es una pregunta que ha sido abordada por diferentes estancias, en el 2105 a propósito del aniversario número 20 de la ley 115 de 1994 de la ley general de educación, se plantearon las mismas reflexiones en relación a la práctica docente universitaria para programas de licenciatura en música: “¿Qué tan cerca de la realidad de nuestros contextos está nuestra formación universitaria de los educadores musicales?,

¿Qué tanto nos aleja de la calidad musical la mirada a nuestras realidades sociales?, ¿A qué se enfrenta el educador musical en nuestro país?” (p. 10, Casas, 2015)

Lo general y lo particular

La educación musical en Colombia, así como en los otros lenguajes del arte, ha presentado dificultades históricamente, en relación a la adecuada articulación con los diferentes contextos del país. A pesar de que a nivel de legislaciones nacionales y esfuerzos por parte de las instituciones, grupos de investigación e iniciativas de docentes se han hecho reflexiones y propuestas encaminadas a ofrecer perspectivas que contribuyan a vincular de una manera más efectiva los contextos que conduzcan a una comprensión profunda de las diversidades musicales que coexisten en nuestro país, por lo general se sigue tendiendo a una formación musical focalizada en lo académico o por el contrario “se circunscriben a las prácticas locales en territorio con escaso vínculo con otras posibilidades socioculturales, sonoras y musicales” (p. 229, Zapata y Niño, 2017)

El estado del arte realizado por los investigadores Zapata y Niño (2017), en su artículo titulado Diversidad cultural como reto a la educación musical en Colombia: problemas relacionales entre culturas musicales, formación e investigación de la música, plantean el problema en cuestión, y mencionan que aun cuando hay algunas propuestas significativas, todavía hay una brecha entre los acercamientos generales y locales en relación con el aprendizaje del lenguaje musical.

Como mencionan los autores, aún existe un vacío en cuanto a la aplicación de propuestas en esta línea de pensamientos, lo cual incide en la dificultad de la integración de conocimientos en la educación musical general, para lo cual proponen establecer como una especie de bases orientadoras de forma que no se pierda ninguno de los dos aspectos que permita experiencias y aprendizajes entorno a lo sonoro – musical desde una perspectiva no excluyente sino incluyente. Como mencionan los autores, se trata de centrar el foco de la discusión de la educación musical en poner en una relación dialógica varios mundos musicales, en el cual se puede hacer énfasis en algún tipo especial de la música, pero visto en un encuentro desde lo diverso que sirva como punto de referencia para establecer pedagogías, apreciaciones, estéticas y maneras de conocer y construir mundos.

Otra repercusión de la desconexión resultado del dualismo mencionado, se relaciona con la dificultad que tendrán los estudiantes al momento de enfrentarse al campo laboral, debido a la insuficiencia de herramientas para adaptarse a las necesidades contextuales y/o disciplinares en el ejercicio pedagógico.

A el programa de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad, a este planteamiento también se le suma el factor que representa el reto de diseñar el currículo desde la sucursal principal en Bogotá, en torno a lo cual se desarrolló gran parte de la discusión de la mesa de música del encuentro. ¿De qué manera se puede articular el objetivo de una educación musical integral que pueda ser flexible a cada contexto?, ¿Cómo el programa puede aportar en la construcción de propuestas en cuanto al desarrollo de un plan de estudios que no caiga en el centralismo y tenga en cuenta las necesidades y riquezas cul-

turales de cada región, como las diferentes expresiones y festivales del país, pero que al tiempo asegure unos conceptos y prácticas fundamentales en la formación musical como licenciados?

Una posible respuesta a este cuestionamiento se establece en relación al cómo se enseñan los elementos esenciales de la asignatura, en sí, el lugar del método. “El método en educación musical es la herramienta que el maestro utiliza para el logro del objetivo esencial, que es contribuir positivamente al proceso de musicalización...cada método ha resaltado los aspectos más relevantes del mismo: fundamentos, materiales, técnicas y conocimientos” (p. 16, Gainza citado por Jorquera, 2013). No se trata en sí de un conjunto de ejercicios prácticos que le permitan al estudiante adquirir las técnicas necesarias para la interpretación de un instrumento o la voz, sino una forma de enseñanza – aprendizaje que implica los diversos aspectos relacionados con la inmersión en el conocimiento del campo musical. De esta manera se podrían abordar las diferentes expresiones del país en relación a un marco más general de comprensión, análisis y de técnica que les aporte a los estudiantes re-lecturas sensibles y creativas sobre lo particular. Este acercamiento pedagógico no solo les sirve a los estudiantes en la construcción de sus propios conocimientos en torno a la música, sino que también les puede proporcionar herramientas más flexibles que podrán aplicar en los diferentes entornos y realidades educativas como docentes.

En consonancia con lo anterior, la investigación puede representar un instrumento por medio del cual se pueda profundizar en las diversidades musicales de Colombia, que permita desarrollar una mayor comprensión de las variadas experiencias musicales según los contextos, idiosincrasias, etnicidad, raíces, entre otros aspectos que hacen parte de lo singular en lo plural. En línea con la propuesta del plan de investigación del programa, se busca incentivar a los docentes y estudiantes por medio de los semilleros y grupos de estudio, a producir conocimiento que constituya un aporte para el campo. Desde esta perspectiva, ampliar el conocimiento de los estudiantes de las diferentes regiones donde está presente el programa a partir de su propio ejercicio investigativo, representaría no solo la construcción de su propio aprendizaje de manera significativa y en relación a su contexto, sino que además a partir de sus hallazgos, las investigaciones puedan contribuir a la ampliación del debate de lo pedagógico desde experiencias multiculturales y pluriétnicas que permitan conocer y enriquecer los aprendizajes en torno a la música.

Al respecto, Zapata y Niño mencionan en su artículo Diversidad cultural como reto a la educación musical en Colombia, la importancia de la articulación de la investigación en la formación musical de los licenciados y músicos, pues posibilita la formación de profesionales “capaces de imaginar y re-imaginar procesos de educación musical correspondientes con la riqueza de las prácticas musicales en los contextos de su aplicación, acciones educativas acordes con las expectativas, necesidades e identidades culturales de las ciudades y las regiones...es necesario el desarrollo constante de la investigación en diversos aspectos de la educación musical que permita comprender las dinámicas, las posibilidades y los retos de esta área en el país” (p. 234, 2017)

Lo presencial y lo virtual

Dada la modalidad de estudio virtual y a distancia que ofrece el programa, este tópico se constituye en otro de los aspectos centrales de discusión entre los participantes del encuentro, tema que ha sido abordado en los últimos tiempos por la presencia cada vez en más media de programas que ofrecen este tipo de formación, el cual le ofrece a estudiantes con dificultades de tiempo y de desplazamiento, otras maneras de aprender y de profesionalizar sus conocimientos.

El campo de la enseñanza virtual de la música, y en específico de licenciados, es un tema que no es muy común, por tanto, la bibliografía o referencias sistematizadas al respecto son escasas. En un estudio realizado sobre la educación musical a distancia por da Silveira, el autor recoge diferentes estudios al respecto, menciona que son pocas las reseñas que abordan el tema, tal vez porque es un campo relativamente reciente. Entre los temas que se presenta están los que se vinculan con lo musical y la tecnología y su uso en la educación musical, las relaciones entre los actores (profesores y estudiantes) y la tecnología, las iniciativas y prácticas educativas en relación al diseño y propuestas pedagógicas. El autor concluye de la revisión que no hay marcos referenciales ni un marco referencial epistemológico substancial del área. (Silveira, 2016).

Este tipo de aprendizaje de la música y su comprensión, va más allá de los procesos y métodos tradicionales de la enseñanza – aprendizaje, como concluye el autor, es necesario ir más allá de los límites en los que se había inscrito la reflexión de la educación musical, para comprenderlo desde este entorno educativo. ¿cuáles son sus posibilidades, cuáles son sus retos? ¿cuál es el papel de educador / tutor en este campo teniendo en cuenta el rompimiento de los tiempos (pueden ser no lineales) y el espacio (no físico)?

La educación virtual y a distancia como lo especifican autores como Peters (2001; 2004), Gohn (2003), Moran (2009), entre otros, precisa una relación entre docente y estudiante en el cual este último debe desarrollar la capacidad de responsabilizarse de su propia educación, es decir, debe ser el principal protagonista de la autorregulación de su aprendizaje. El docente por su parte, debe concebir sus clases y orientaciones específicamente para esta modalidad, no simplemente intentar transferir sus experiencias de prácticas presenciales a esta, puesto que desde la misma planeación se debe estructurar en un sentido coherente y acorde a los medios, tiempos y, sobre todo, a las herramientas que ofrece esta modalidad.

En el programa de la licenciatura, aun cuando se cuenta con un espacio presencial, este debe maximizarse al máximo desde los entornos virtuales de aprendizaje, “lugar donde maestro, estudiante se encuentran. Es en este ambiente donde se llevan a cabo las intervenciones, la interacción y las acciones educativas” (p. 136, Silveira); es corto el tiempo que se tiene destinado para el encuentro presencial, y por tanto no permite que los contenidos de la asignatura de expresión musical, se centren en ese momento. Es necesario fortalecer los aprendizajes desde los entornos virtuales que promuevan en el estudiante que se asuma como su propio agente de aprendizaje con ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación.

Como se concluye con los participantes de la mesa del encuentro, darle una respuesta o solución a este reto representa, por una parte, re-educar a los estudiantes en cuanto al protagonismo en su propio aprendizaje pues se evidencia de manera constante en ellos, hábitos tendientes a la pasividad (esperan que todos los contenidos les sean dados al método tradicional), bajos índices de autogestión del conocimiento y metodologías pobres en cuanto a lectura, escritura y calidad de tiempo de dedicación. Estos factores inciden en gran medida en su aprendizaje, por lo que es primordial avanzar en estrategias que les permitan a los estudiantes dar un giro en cuanto las implicancias de la educación virtual y a distancia, y a nosotros como docentes, generar ambientes y metodologías desde lo virtual que los motive y los provoque a aprender y a profundizar sus conocimientos que los lleve, en este marco de ideas, a comprender la experiencia artística musical.

En este sentido, con el grupo, se llegó a la conclusión de la necesidad de fortalecer el uso de herramientas virtuales que posibiliten el uso y apropiación de estas, como textos, videos, simuladores, entre otros, que les permita no solo consultar información destinada al aprendizaje técnico y apreciativo, sino también proponer en base a sus aprendizajes, las herramientas para desarrollar su capacidad creativa. Para este fin el uso de dispositivos, como los softwares libres y los celulares, tabletas o computadores (dispositivos móviles), pueden aportar en gran medida en las estrategias pedagógicas con miras a una educación musical vinculante y activa.

En el estudio Dispositivos móviles como recurso mediador en la clase de música de Malaver, (2016), se describe cómo las aplicaciones que se pueden acceder por medio de un teléfono celular, pueden ser un recurso pedagógico clave en el aprendizaje; por ejemplo, los simuladores de instrumentos musicales, con interfaz gráfica amigable, está pensada para usuarios en general que les permite generar sonidos similares al timbre de cualquier instrumento. Este tipo de herramientas interactivas facilitan el aprendizaje, la práctica y la apropiación de la percepción sonora, creación y ejecución musical. Existen varios estudios (Kardos, 2012, Sustatea y Dominguez, 2004, Fernández, (2015), Thayer (2012), Mejía, 2011, Rodríguez, 2015, entre otros), que determinan la importancia de la presencia de los dispositivos móviles en relación al desarrollo del aprendizaje musical en los estudiantes.

Como conclusión, después de la revisión de los temas que convocaron a los participantes de la mesa, resulta necesario continuar con la reflexión de manera conjunta, a nivel nacional, sobre los tópicos abordados en el encuentro de la mesa de música, pues como programa tiene varios retos a enfrentar en cuanto a las tensiones que se describieron, específicamente entre lo general y lo particular, y lo presencial y lo virtual.

Es importante considerar las estrategias propuestas en relación a la investigación y el uso de recursos tecnológicos que enriquezcan los entornos virtuales de aprendizaje como posibles herramientas que contribuyan al avance del programa, que posibiliten un desarrollo óptimo de los estudiantes, tanto en sus capacidades artísticas, como gestoras y humanas como licenciado que le permita responder a las necesidades de su entorno, así como las propias, para sus prácticas pedagógicas actuales o las que piense realizar en el futuro como egresado de la Licenciatura en Educación Artística de la Uniminuto.

Referencias

- Acaso, María. Arte, Educación y Primera Infancia. OEI. (2014). Recuperado de <https://www.oei.es/historico/publicaciones/LibroMetasInfantil.pdf>
- Casas, María Victoria. Formación superior de educadores musicales. A propósito de los 20 años de la ley 115 de 1994. Revista del Departamento de Música - Grupo de investigación en Estudios musicales, No 4 julio - diciembre, Univalle. Cali, 2015.
- Da Silveira, Leonardo. Tecnologías en la educación musical a distancia en contextos universitarios brasileños. Una mirada hacia la práctica docente. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas / Volumen 11 - Número 1 / enero - junio de 2016
- Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Recuperado de <http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/doi:10.11144/Javeriana.mavae11-1.temd>
- Jorquera, María Cecilia. Métodos históricos o activos en la educación musical. Universidad de Sevilla. Revista electrónica LEEME (Lista europea de música en la educación), N° 14 (noviembre, 2004). Recuperado de <http://musica.rediris.es/leeme/revista/jorquera04.pdf>
- Gil, Javier. Pensamiento visual y pedagogía. En Errata # 4, Pedagogía y educación artística. Revista de artes visuales Errata, agosto 21, Bogotá, 2012.
- Malaver, José Alejandro. Dispositivos móviles como recurso mediador en la educación musical. Universidad Libre de Colombia, Bogotá, 2016.
- Ministerio de Cultura de Colombia. Plan Nacional de Música. 2013. Recuperado de https://issuu.com/mincultura_colombia/docs/cartilla_pnmc_web
- Zapata, Gloria, Niño, Santiago. Diversidad cultural como reto a la educación musical en Colombia: problemas relacionales entre culturas musicales, formación e investigación en música. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas / Volumen 13- Número 2 / Julio - diciembre de 2018. Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/9_ZapataNiño/_6ZapataNiño

Diseño de Currículos Musicales LEDA: El Reto de la Formación Musical en la Modalidad Virtual y a Distancia Proyectada a Nivel Nacional.

Pedro Julián Flórez²

En el ejercicio de la educación virtual, los retos que se desprenden de la enseñanza de las disciplinas artísticas no son pocos, y requieren de una reflexión constante y proactiva frente al diseño de programas y asignaturas que optan por la modalidad a distancia. En el caso particular de la formación musical, se hace inminente examinar cuáles aspectos de la música pueden ser desarrollados en la educación no presencial, y cómo deben abordarse en ese contexto. Asimismo, la perspectiva de estudio debe adaptarse a la envergadura de los diferentes programas académicos, identificando las diferencias y puntos en común entre los programas de formación musical profesional, licenciaturas en música y licenciaturas en educación artística, puesto que los perfiles responden a distintos ámbitos del mundo laboral y musical nacional. Respecto a los últimos, a continuación se comparten algunas reflexiones frente al diseño de las asignaturas musicales del programa de Licenciatura en Educación Artística (LEDA) de Uniminuto UVD.

Para empezar, es necesario resaltar dos desafíos propios del programa en cuestión (LEDA), los cuales han tenido un impacto significativo en el desarrollo de sus currículos musicales: en primer lugar, la ausencia de una prueba de admisión que evidencie aptitudes básicas musicales previas en los estudiantes. En el esfuerzo de trabajar por una ‘Educación de calidad al alcance de todos’, la misión de Uniminuto resuena favorablemente con los retos señalados en el texto *La educación musical como derecho humano: hacia una pedagogía estética, ética y diversa*, donde entre otros, se plantea la necesidad de trabajar por “Alcanzar una democratización cada vez más alta de la enseñanza musical como derecho humano, sin distinción de condición socioeconómica o cultural” (Samper, 2016). Esto, sin embargo, conlleva puntualmente a que, sin unos conocimientos musicales previos, las clases se constituyan en su mayoría por personas que jamás han tenido un contacto con la práctica musical y, que además demuestran dificultades en las competencias propias de la disciplina como la capacidad de afinación, sincronía rítmica y sensibilidad auditiva en contexto musical.

El segundo desafío, se manifiesta gracias a la cobertura que la institución tiene a nivel nacional con sus programas virtuales y a distancia, la cual ofrece el programa LEDA en distintas ciudades del país. Esto, supone que los currículos diseñados desde la sede Bogotá sean replicados en todas las sedes con la intención de garantizar que los egresados cumplan con las mismas competencias básicas en todas las ciudades donde se oferte. No obstante, respecto a la enseñanza musical, esto plantea una reflexión significativa en el planteamiento del diseño curricular, puesto que la sede Bogotá, en su facultad de dar línea

2 Músico y docente. Maestro en Música de la Universidad El Bosque, Magister en Música Contemporánea Universitat Politècnica de València [España]. Docente de Música de la Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD.

a nivel nacional, debe considerar las características culturales propias de la riqueza y diversidad musical del país en sus diferentes regiones.

No menos importante es la reflexión sobre el perfil musical que debe tener un licenciado en educación artística. Que, por la naturaleza del programa académico, debe desarrollar en un periodo de 4 a 5 años competencias no solo en música, sino también en artes escénicas y artes plásticas. De acuerdo al texto Formación Superior de Educadores Musicales: A Propósito de los 20 Años de la Ley 15 de 1994, tenemos que “Los concursos docentes estatales ofrecen trabajos para una modalidad genérica de la educación artística. El licenciado debería tener competencias básicas en las distintas expresiones como la danza, el teatro, las artes visuales, la música, etc...” (Figueroa, 2015, p.12). Si tomamos como referencia que el promedio de formación superior en cualquiera de las disciplinas artísticas en Colombia es de un lustro (licenciatura en música, pregrado en música), entonces en el desarrollo curricular de una licenciatura en educación artística se hace indispensable determinar cuáles y qué alcance deben tener las habilidades musicales.

Frente a este panorama, tenemos entonces unos interrogantes claros que han sido ejes fundamentales para la elaboración, modificación y aplicación de los currículos:

- ¿Qué aspectos de la enseñanza musical (repertorios, técnicas, habilidades, conocimientos) pueden ser impartidos y desarrollados exitosamente en la modalidad a distancia?
- ¿Cómo diseñar un currículo donde convivan eficazmente estudiantes que ingresan con un bagaje musical previo con aquellos que inician su formación por primera vez?
- ¿Cómo estructurar una enseñanza musical que en su modelo institucional debe ser homogénea para todas las sedes del país y al mismo tiempo respetuosa con la diversidad musical regional donde se implemente?
- ¿Cuáles habilidades y conocimientos musicales deben desarrollar un licenciado en educación artística?

Si bien, profundizar cabalmente sobre cada una de estas cuestiones excede la intención de este escrito, se busca en cambio ofrecer algunos puntos de partida frente a dichas reflexiones.

En primera medida, respecto al perfil de un licenciado en educación artística, el Ministerio de Cultura en sus Lineamientos de Iniciación Musical, ofrece algunas guías respecto a las competencias de un educador musical, haciendo especial énfasis sobre el uso del canto como instrumento orientador básico:

La voz es una huella que identifica a las personas, hace parte de la expresión propia que enriquece el discurso y embellece lo que se expresa. El trabajo vocal individual/colectivo debe tener como objetivo el desarrollo total del potencial de los niños y jóvenes y al mismo tiempo el del maestro/director. El maestro/director debe ser un guía, un facilitador, que con su conocimiento,

lleva gradualmente de la mano al estudiante a desarrollar sus posibilidades vocales, musicales y personales, con gusto y calidad, manteniendo su identidad. El maestro/ director que entiende la importancia de la participación de sus estudiantes con sus ideas y sugerencias en el trabajo de creación ya sea de un grupo, un coro o un montaje, demuestra habilidad y flexibilidad, características que seguro le brindarán excelentes resultados. (Mincultura, 2015: p. 62)

Bajo este perfil de maestro/director, se puede entonces establecer que la práctica de solfeo debe tener un espacio importante en la formación de educadores musicales, en la medida que supone un desarrollo integral del sentido musical: canto y ritmo acompañados de lectura musical. Ahora, ya que el término sugiere comunmente un enfoque malentendido hacia al estudio exclusivo de la música académica europea, el programa LEDA asume el solfeo como el desarrollo de una sensibilidad rítmico-melódica en la cual se busca despertar el cuerpo sonoro (oído, voz) en el estudiante, como competencia básica para poder abordar músicas, repertorios y dinámicas musicales que el oficio de licenciado le requerirá.

De la misma manera, el aprendizaje de la gramática musical (lectura y escritura de partitura), busca que el licenciado participe en la literatura musical, es decir, que lea y escriba música según su necesidad. Lo importante aquí, es aproximarse a la partitura como lo que es: un sistema de notación gráfica de sonidos en la tradición occidental, entendiendo que en ella no conviven todas las músicas del mundo. Prueba de ello es -dando un ejemplo cercano-, que gran cantidad de ritmos e instrumentos de las regiones del pacífico y caribe colombiano no puedan ser traducidos a una partitura sin salir indemnes. Para ello, la medida que se ha procurado es proponer desde el currículo, competencias musicales que sean comunes a la práctica musical esencial como cantar y oír, y que puedan ser desarrolladas en conjunto a través distintas metodologías. Esto es, métodos, músicas y repertorios según la riqueza cultural de cada sede.

Ahora bien, establecido el canto como núcleo formativo y todo lo que se desprende de su práctica (afinación, ritmo, armonía, lectura, montaje grupal), la pregunta de cómo desarrollar esas habilidades en la modalidad a distancia sigue siendo inquietante. Sin embargo, está claro que la enseñanza musical virtual goza de un sin número de recursos popularmente comprobados: tutoriales en internet, partituras digitales y aplicaciones para crear música, o para la enseñanza de aspectos teóricos. Escuelas de música afamadas como Julliard o Berklee, ofrecen cada vez más programas en la modalidad virtual. En ese sentido, la pregunta cada vez reside menos en si es posible, sino en cómo adaptarla al contexto y los contenidos puntuales donde se enseña.

En el caso de Uniminuto UVD, donde el nivel de los alumnos es notablemente heterogéneo, la implementación de las TIC ha funcionado favorablemente para contrarrestar esa situación en las aulas virtuales. Se han generado mecanismos en los cursos de iniciación musical, en los cuales al fijar competencias básicas y herramientas de evaluación común existe la posibilidad de cultivar procesos a niveles diferentes. Este el caso del trabajo de solfeo, por ejemplo, en donde cada estudiante realiza de forma periódica videos de práctica con los ejercicios asignados por el tutor, y en los cuales evidencia su proceso de aprendizaje. De esta manera, el docente tiene la capacidad de asignar material acorde al nivel de cada estudiante,

resultando así en una interesante dinámica donde en el mismo espacio (aula virtual), coexisten procesos diferentes, con ritmos de aprendizaje diferentes, en el desarrollo de una misma práctica musical.

Finalmente, en lo referente al ejercicio de un diseño curricular musical que reverbera a nivel nacional, cabe preguntarse si este no debería ser un esfuerzo en conjunto con las distintas sedes que oferten el programa a lo largo del territorio colombiano. En vez, de un ejercicio centralizado desde la capital que, por estar desconectada en muchos aspectos de las tradiciones regionales, deja desafortunadamente de lado muchos saberes que le harían mucho bien a los programas de formación musical.

Referencias:

Samper Arbelaez, A. (2016). La educación musical como derecho humano: hacia una pedagogía estética, ética y diversa. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas. 11 (1), pp. 9-13.

Casas Figeroa, M. V. (2015). Formación superior a educadores musicales: A proposito de los años 20 de la Ley 115 de 1994. Ricercare. 4(1). pp. 8-18.

Ministerio de Cultura. (2015). Lineamientos de Iniciación Musical. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/proyectoeditorial/Pages/Lineamientos-de-Iniciaci%C3%B3n-Musical.aspx>



**MESA DE
ARTES PLÁSTICAS**

Reconocimientos, retos y apuestas: Reflexiones de la mesa de artes plásticas y sus posibilidades en la distancia y virtualidad

Moisés Londoño Bernal³

El asunto de la enseñanza de las artes plásticas en la virtualidad presenta una complejidad que está marcada por varios frentes y cuestiones fundantes sobre lo que es la práctica artística misma y los elementos que la configuran. Pues si bien, a diferencia de los supuestos sobre el teatro y la danza (como disciplinas que requieren una práctica conjunta y la presencia de un espacio y tiempo comunes) el ejercicio plástico se considera un trabajo individual y mediado por la experimentación y el avance propio; las metodologías de enseñanza tradicional tanto en espacios libres como universitarios configuran aún la idea de “taller”⁴ como espacio de trabajo sincrónico y conjunto. Realizando en él, por ejemplo, lo que se conoce como entregas y retroalimentaciones colegiadas.

Además, los espacios universitarios y académicos en artes plásticas se especializan en brindar cierta clase de recursos técnicos y matéricos comunes, que consideran fundamentales para su práctica: como tornos, pocetas para arcilla y máquinas de transformación de materiales en el caso de los procesos escultóricos; o caballetes, piletas, objetos modelos, luces y modelos de figura humana en los propios espacios de trabajo para el caso del dibujo, la pintura y los medios bidimensionales. Tanto la sincronía como la materialidad misma son asuntos que desde lo práctico cargan de sentido y se vuelven fundamentales a la hora de desarrollar programas de formación artística en cualquier modalidad.

Sobre todo en las artes plásticas, podríamos decir que los recursos técnicos, materiales y mecánicos determinan el tipo de prácticas que se enseñan, y constituyen implícitamente lo que cada programa entiende como arte, arte plástico, visual o prácticas artísticas. Este inventario espacial y de mínimos en cuanto a herramientas, es lo que diferencia en algunos casos una escuela o academia de Bellas artes, a otra de Artes visuales, Arte moderno, Arte contemporáneo u otras definiciones dentro del trabajo plástico o de transformación matérica de un espacio cualquiera de profesionalización o pregrado. En Colombia esta diferencia se hace tangible en que, por ejemplo, mientras algunas escuelas centran sus recursos en mantener talleres con prensas y máquinas de grabado, otras se centran en sostener espacios de cerámica con hornos o estantes.

3 Magister en Educación Artística y Maestro en Artes plásticas de la Universidad Nacional de Colombia. Docente investigador de la Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD <https://orcid.org/0000-0002-9844-1183>

4 La idea de taller de artista o artesano se vincula al oficio plástico y de transformación de materiales al menos desde el renacimiento. Funcionando como espacio de trabajo, pero también de formación de los aprendices en las artes. Aunque la funcionalidad, jerarquía y sentido del taller ha cambiado, aún persiste la idea de que el artista o creador produce en un espacio particular que crea según sus lógicas de trabajo. Idea que sigue presente en los espacios universitarios, donde tanto en formación para artistas y licenciados existen asignaturas denominadas taller, con apellidos variables para relacionar los cursos enfocados en un trabajo más práctico o de creación

Los asuntos de esta mesa giraron en torno a preguntas por el impacto de estos asuntos materiales y espaciotemporales en la distancia y la virtualidad universitaria. Considerando el uso de las plataformas tecnológicas como una condición o necesidad particular de los programas presentes en la mesa: plataformas y formatos que, a pesar de representar dificultades técnicas, de revisión y práctica para los estudiantes con cierto ideario de las artes y la educación; son también la potencia de estos programas en términos de herramientas, registro, transformación, almacenamiento y circulación de sus propios procesos. Y fue en esta vía, que cobró sentido nuevamente hablar sobre qué entendemos por prácticas artísticas contemporáneas, su transmisión tanto para licenciados y maestros en artes plásticas o visuales, y las apuestas o se estrategias que se emprenden en diferentes programas y modalidades para construir nuevas ideas y formas de arte.

La mesa, contó con la participación de los directores docentes y docentes de los programas de Licenciatura en Educación Artística modalidad distancia de la corporación universitaria Minuto de Dios, la Licenciatura en Artes Plásticas modalidad distancia de la Universidad Santo Tomas y el programa de artes visuales de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Las herramientas virtuales como posibilidad de nuevos formatos y reconocimientos:

Se inició, presentando algunos escritos y experiencias de cursos de los 3 programas: empezando por el curso expresión plástica de la corporación universitaria minuto de dios. Con este, se abrió la discusión sobre el papel de lo pedagógico en los programas de educación artística, mucho más, ya que dos de los tres programas de la mesa fueron licenciaturas. Además, el asunto de la pedagogía de las estuvo presente durante todo el encuentro teniendo en cuenta la relación entre creación y aprendizaje presente en todos los programas, pues ya sea enfocados a la formación de un licenciado o de un maestro en artes plásticas o visuales, todos plantean la necesidad de generar procesos que vinculen la creación a la pedagogía en ellos. Lo que conllevó a pensar primeramente cómo la creación ocurre en paralelo al aprendizaje, ya fuera técnico o teórico de las artes y la pedagogía.

El asunto de metodologías que contribuyen o despiertan un espíritu creativo en los estudiantes fue un asunto importante, para ambos tipos de programas (los de licenciatura como los centrados en creación), apareciendo en común preguntas por cómo se han generado nuevas metodologías o formas de movilizar y motivar el trabajo autónomo de los estudiantes, dirigiéndolos hacia la creación. Centrando la pregunta, además, en formatos que aprovechando la virtualidad contribuyan al enriquecimiento de este trabajo.

En este sentido, una de las apuestas presentadas en la mesa por la licenciatura de la universidad Santo Tomás cobró gran relevancia, pues permitía no sólo desarrollar el trabajo creativo y autónomo del estudiante, sino movilizar su circulación dentro del programa y fuera de él: a modo de plataforma expositiva, los estudiantes de algunas de las asignaturas del programa, presentan en formato de vídeo y a través de plataformas como YouTube sus trabajos de pintura y dibujo. Consolidando así, período tras período, una suerte de galería digital acompañada por un proceso de exposición en vídeo, donde el estudiante cuenta lo que va haciendo.

En principio, esto permite una revisión más sencilla por parte del docente y una presentación más rica de parte del estudiante, que en ocasiones no puede trasladar los objetos producidos a sesiones presenciales de los programas. Adquiriendo allí, además, la posibilidad de emprender procesos plásticos de mayores formatos (cuadros o dibujos más grandes, procesos que necesitan estar anclados a técnicas de mayor duración o a lugares específicos) y mayores relaciones contextuales de sus ejercicios gracias a no tener que desplazarlas a una entrega presencial.

Fue de amplio reconocimiento en la mesa, que este tipo de actividades plantean en diferentes capas nuevas posibilidades, tanto de circulación y creación como de nuevas posibilidades pedagógicas. Todo esto, ya que los estudiantes en tránsito a lo público se convierten en artistas que empiezan a circular cierta cantidad de elementos, a la vez que ejercen un rol pedagógico de presentación hacia su propio trabajo y en las técnicas que utilizaron para hacerlo.

Además, en la acumulación de esta serie de materiales, empiezan a aparecer nuevos modos de interpelar los lugares de circulación artística; que además tiene la capacidad de potenciar los espacios de formación en artes plásticas. Mostrando que, desde lo técnico se posibilita lo creativo con nuevos materiales y estrategias de producción; y que si bien, las licenciaturas a pesar de su modalidad virtual apuntan a un ejercicio plástico tradicional, es posible que en nuevos formatos empiecen a girar hacia otros modelos de creación virtual o digital.

El ejemplo anterior, evidenció cómo lo pedagógico en la virtualidad, empieza a verse enriquecido por las propias plataformas de enseñanza-aprendizaje que los estudiantes necesitan utilizar como recurso desde sus programas. Al presentar estos videos en plataformas como YouTube, es posible pensar en la construcción de nuevas aulas de aprendizaje y circulación de los procesos artísticos. Lo que políticamente, podría ser uno de los lugares más importantes de las modalidades de formación virtual y a distancia.

Mucho más, ya que otra de las realidades tanto para licenciados como artistas en formación, es que gran parte de los estudiantes en estas modalidades no poseen acceso a espacios de circulación o apreciación artística reconocida, debido a su ubicación geográfica fuera de los grandes centros urbanos. De modo que sería posible pensar, que estas plataformas digitales permiten la conformación de otros espacios de circulación y presentación artística iniciando por su ejercicio académico. Trabajo que, fortalecido por las propias universidades, podría potenciar el desarrollo cultural y la circulación local, tanto plástica como pedagógica, a través de la web.

El asunto de las distancias o situaciones periféricas de los estudiantes, tanto de licenciados como artistas respecto a los grandes centros culturales, también fue una de las discusiones importantes de la mesa. Dando énfasis al rescate de las tradiciones culturales locales de los estudiantes, pues tanto en las licenciaturas como en los programas de creación, se viene haciendo necesario el reconocimiento del contexto que los estudiantes habitan y habitarán profesionalmente. Así, como los saberes locales que ellos aportan o podrían aportar al programa desde sus regiones.

A este respecto, la Universidad Nacional abierta y a distancia presentó dentro de la mesa el ejemplo del curso de Antropología visual⁵: un curso donde a través del reconocimiento y la recuperación de recetas locales en diferentes lugares geográficos habitados por los estudiantes, se genera un ejercicio etnográfico de registro y presentación. El cual, ha contribuido al aprendizaje de unas capacidades técnicas desde lo fotográfico y el diseño piezas de presentación, pero sobre todo al reconocimiento de una diversidad cultural y una riqueza gastronómica propia de Colombia.

Como lo presenta la maestra Uliana Molano, docente de la UNAD, este curso está dividido en cuatro fases: Una primera donde los estudiantes escogen un plato, producto o lugar gastronómico, problematizando y contextualizando su temática; una segunda donde realizan la crónica fotográfica del mismo, y en ella, una forma de narrar propia y subjetiva; una tercera donde a través de la entrevista y la ampliación contextual, se reconoce la importancia de dicha práctica o elemento en su territorio; y una última, donde se produce un pequeño documental que es compartido al grupo, con la diversidad regional y geográfica que conforma el curso. Actualmente, estos documentos o entregas han trascendido su formato periódico para convertirse en una plataforma de acumulación y difusión de saberes locales dentro del programa.

En este ejemplo, la mesa se reconoció otra de las grandes posibilidades de los programas asincrónicos, virtuales y a distancia: ya que si bien, los estudiantes no comparten lugares de práctica o producción constante, en ellos se hace más sencillo reconocer y compartir prácticas de diferentes puntos del país; ya que los estudiantes las habitan y pueden acceder a ellas sin tener que desplazarse desde un centro académico. Posibilitando pensar los propios programas, más que en transmisores de cánones culturales, en aparatos metodológicos para la recuperación y desarrollo de un acervo cultural en las distintas regiones donde los de los estudiantes se sitúan.

Aparece, además, una doble manera de alimentación cultural y de reconocimiento tanto artístico como patrimonial que podrían desarrollar los programas con presencia en diferentes espacios geográficos y culturales. Pues el estudiante, debería entender que existen prácticas valiosas en su contexto, a la vez que reconocer otras prácticas culturales distintas en otros territorios. Mostrando nuevamente, que los programas virtuales y a distancia, son una posibilidad política de descentralización del conocimiento y la cultura en el rescate de prácticas y en la conformación de nuevas redes de trabajo en lo asincrónico.

El reconocimiento de la otredad, la cultura en la ruralidad y el saber empírico de los estudiantes no es sólo una de las apuestas de los programas virtuales y a distancia. Sino que se empezó a plantear dentro de la mesa como el punto de llegada y el sentido de las prácticas contemporáneas de arte. Y, sobre todo como uno de los principales objetivos que debería guiar la educación artística del país.

5 Cuya estrategia pedagógica se presenta más adelante como una de las ponencias de la mesa, explicando su desarrollo y el alcance que ha tenido. Convirtiéndose en un proyecto de visualización de saberes dentro del programa y desarrollando contenido que hoy se vinculan al museo de arte virtual de la UNAD (MUNAD)

La virtualidad como disociación

Profundizando en las plataformas digitales y el apoyo de las TICs, apareció la pregunta por su sentido dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje; más allá de la circulación y ruptura de barreras comunicativas o presenciales: profesor-estudiante, entre estudiantes y entre regiones geográficas mencionadas anteriormente. Siendo posible entonces, verlas también como las herramientas de construcción misma de los procesos artísticos. Es decir, como la materia o herramienta de creación plástica.

Una discusión, que planteó una radical diferencia entre los programas de la mesa. Pues si bien, todos se apoyan en las TICs, dos de ellos (los programas de licenciatura tanto de Uniminuto como de la universidad Santo Tomas) proponen el ejercicio de sus egresados docentes desde la presencialidad, mientras que otro (el programa de creación artística de la UNAD) aborda la creación de sus egresados como ejercicio profesional, desde las plataformas digitales y las técnicas que ellas le posibilitan.

En el caso de las licenciaturas, se hacía claro que desde los lineamientos del Ministerio de Educación y la tradición del trabajo en artes plásticas, ya sea en academias o universidades presenciales, la mayoría de competencias en lo plástico se leen aún dentro de los lenguajes de la pintura, el dibujo y la escultura. Entendidos más específicamente, en relación a materias o materiales como el lápiz, la tinta, el óleo, la cerámica, etc. Y en ellos, a procedimientos como la globoulación, el armado, modelado, recorte o superposición con materias y herramientas análogas.

Difícilmente, tanto en colegios como en academias particulares, se relacionan hoy a las artes plásticas con el trabajo en digital o a la transformación matérica a través de software o Hardware. Esto, a pesar que la práctica artística profesional contemporánea ya sea plástica o visual, se dirige en gran medida a la utilización de recursos digitales y su transformación para la producción de obras o experiencias. Y aunque en ello, aparezca una discusión más amplia entre lo que sería el arte plástico, frente al arte visual y el arte digital, lo cierto es que en las prácticas artísticas contemporáneas estos tres estadios se desdibujan, poniendo de manifiesto la pregunta ¿Para qué seguir entendiendo esta división en las aulas de formación de artistas y licenciados en Educación artística?

Un llamado a este asunto, se dio desde la presentación de los recursos fotográficos que empiezan a ocupar un lugar de relevancia en la asignatura de Fundamentación plástica de la corporación Universitaria minuto de Dios. En la que si bien, la fotografía se utiliza hoy como recurso de registro para los procesos de creación dentro de la asignatura, se plantea la posibilidad de convertir la fotografía y su manipulación en un centro del curso. Llegando a plantear y fortalecer la creación plástica desde los dispositivos móviles y la inmediatez de los estudiantes a partir del aula virtual.

Ejemplos de esta presentación, evidenciaron plataformas adicionales a las aulas virtuales donde los estudiantes pueden acumular fotografías, crear blogs y alterar las fases del trabajo sincrónico y asincrónico

desde su modalidad distancia⁶. Además, mostraron ejemplos de páginas de edición fotográfica pertenecientes al movimiento de software libre; espacios virtuales como Second Life u otras web en que el estudiante desarrolla su propio Avatar, lo caracteriza y transforma para proyectar o construir entornos digitales con altísimas decisiones estéticas y de oficio digital; y redes o plataformas, que se abren cada día más a ofrecer opciones de diseño y código abierto en que el estudiante puede transformar y pensar plásticamente un sin número de entornos virtuales.

Estas, son acciones que, desde el descubrimiento periódico de la docente y su actualización en los modos de participación y comunicación contemporánea, reevalúan la pertinencia de ciertos aprendizajes análogos. Los cuales hoy, sin un sentido claro más allá que la transmisión de una forma de hacer específica, podrían parecer anacrónicos en la realidad material del que vivimos.

Ello, formuló en la mesa la posibilidad tanto para los programas de licenciatura en Educación Artística como de Artes plásticas, de pensar su foco en lo digital como realidad de nuestro tiempo. Mucho más, para programas que como ya se había presentado, con una metodología de enseñanza basada en estas modalidades permanecen necesariamente anclados a la comunicación y circulación de productos a través de estas redes.

Aunque esta disociación, entre programas que usan lo virtual como formato de comunicación o metodologías de estudio, pero plantean su práctica profesional en el campo de la presencialidad fue central en las licenciaturas participantes en la mesa; lo cierto, es que tampoco los espacios de circulación o comercialización artística 100% virtuales para egresados de programas de creación artística profesional son una realidad. Por lo cual, el asunto de ¿qué podría ser lo plástico en lo digital? y ¿cuál es su sentido en los programas de enseñanza dentro y fuera de la formalidad? se amplió a la pregunta sobre ¿Cuál podría ser la dirección y el sentido de las prácticas artísticas y el arte contemporáneo en la actualidad?

Trayendo así, temas teóricos fundamentales para la contemporaneidad del arte: la relación entre arte y vida, la práctica artística y la cotidianidad, o el arte y el contexto cultural en que se inscribe. Generando en la mesa, el reconocimiento de lo que se nombró como un arte de la vida⁷, del movimiento y de la participación dentro de las prácticas actuales. Reconocimiento que para la mesa, aumenta con la lógica misma del arte contemporáneo que complejiza todas estas disociaciones, incluso entre programas. Lo que fue reconocido en la mesa por la maestra Maritza Morales, bajo la idea de que en el arte contemporáneo “las nociones de creación pedagógica y creación propiamente dicha, se desdibujan”.

6 Si bien ya se presentó la lógica de funcionamiento de estos programas, vale la pena aclarar que, a diferencia de la virtualidad total, los programas de distancia plantean encuentros sincrónicos con los estudiantes generalmente una vez a la semana. Por lo que, en el caso mencionado en Uniminuto, los estudiantes trabajan en la asignatura de artes plásticas de forma presencial los días sábados con una metodología de taller tradicional, y de forma asincrónica, en sus espacios y contextos de trabajo durante el resto de la semana. La manipulación digital, podría dirigirse a partir de ejercicios que se realicen tanto en la presencialidad como en el trabajo autónomo del estudiante fuera de aulas tradicionales.

7 Término comúnmente utilizado a partir de los movimientos artísticos asociados al mayo del 68 francés, al movimiento de Arte relacional, performativo y participativo de la segunda mitad del siglo XX; traído a la mesa por la docente Maritza Morales de Uniminuto, para hacer referencia al sentido y posibilidades de prácticas artísticas más dinámicas, incluyentes y participativas, tanto en los espacios educativos como de creación artística

La virtualidad como ruta particular

La discusión, sobre una necesaria actualización de los programas hacia prácticas y metodologías que desde las plataformas, realmente permitan abordar de forma más coherente (y de algún modo de forma más contemporánea) las artes y la pedagogía, llevó a preguntar dentro de la mesa de qué manera la virtualidad y el uso de recursos digitales podrían modificar algunas distancias entre algunos conceptos que para nuestra cotidianidad, tanto universitaria como artística aún parecen rígidos: el de creador frente al de licenciado, el de evento artístico frente al de experiencia diaria, o el de obra artística frente a la idea de apreciación estética cotidiana.

Las posibilidades de variación, retroceso o proyección que distinguen los entornos virtuales del trabajo análogo fueron formulados como posibilidad para abordar problemáticas puntuales, que aún hoy generan fracturas en el intento tanto educativo como político de apropiación y alcance de las artes plásticas. Así lo reconoció la docente Olga Acero de la UNAD dentro de su ponencia “Reflexión sobre procesos creativos digitales”. Proponiendo, que si bien los recursos digitales parecieran demandar en principio unas capacidades económicas mayores para los estudiantes; en realidad, en la mayoría de los casos estos son recursos o herramientas que se adquieren una sola vez, tras la cual, se permiten unas etapas de experimentación y ampliación de formas y modos de uso, que van más allá de lo que permiten muchas herramientas análogas. Específicamente, esto se hacía más claro en sus referencias al dibujo digital y las posibilidades de corrección, creación de variaciones y circulación, frente a las prácticas del dibujo analógico sobre cualquier superficie.

Otra puesta que presento una ruta acumulativa y propia dentro de los programas, fue la del museo universitario de arte digital MUNAD que actualmente desarrolla la Universidad Nacional abierta ya distancia UNAD. Allí, se propone que el programa plante una plataforma propia que consolide en primera instancia los trabajos de sus estudiantes. Pero que de una manera mucho más ambiciosa, genere una cultura real de producción y circulación artística digital para el país. Abordando además dentro de su programa, la problemática del museo contemporáneo y su funcionalidad a partir de las posibilidades digitales.

Más allá de galerías o repositorios de piezas análogas virtualizadas, el museo busca desarrollar verdaderas formas de interacción con los públicos que lo visiten. Estableciendo, además, proyectos de cooperación con otras entidades para desarrollar metodologías de creación y mediación particulares dentro del mismo.

Dentro del espacio de trabajo, se mostraron ejemplos puntuales que transitaban desde la recopilación de acciones en algunas asignaturas que se transformaron en proyectos (evidenciando por ejemplo el proyecto Somos lo que comemos resultado de los ejercicios de la asignatura Antropología visual mencionada anteriormente), pasando por la circulación de festivales y encuentros en los que participaban docentes del programa, hasta cápsulas que reconocían acciones tendientes a la transformación de las prácticas artísticas contemporáneas vinculadas a lo digital.

Según los directivos docentes y docentes participantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia presentes en la mesa, el museo busca también ser una plataforma de difusión de los procesos de investigación-creación propios del programa y sus semilleros. Permitiendo la visibilización de este tipo de procesos que vinculan efectivamente academia, sociedad y los territorios de los estudiantes, por parte de otras universidades, alianzas estratégicas y artistas invitados.

Se discutió dentro de la mesa, como la diversidad de esta plataforma podría permitir desde la reflexión académica, resignificar los alcances y pretensiones de lo que puede ser hoy en día un museo virtual. Pues, como apuesta de programa puede permitirse estar enfocada a la ampliación y experimentación de formatos y tipos de interacción, dentro y fuera de su espacio universitario. Modificando también el sentido de lo que podría ser la práctica de sus egresados en la virtualidad. También se reconoció como un cambio en estas plataformas dirigidas a una mayor difusión, accesibilidad y reproducción, contribuye a desmaterializar la figura del arte como objeto, de la práctica artística construida por un único autor y del artista como sujeto creador único de un proceso artístico.

Desde esta apuesta institucional y la invitación a generar redes interinstitucionales alrededor del museo la mesa se cerró dando el reconocimiento a la virtualidad y a una posible apertura de herramientas mediante las cuales trabaja el artista o estudiante en formación, como posibilidad para pensar la ampliación de sus campos de acción, para diferentes espacios culturales o económicos. Es decir, evaluando la posibilidad de artista en su profesionalización, no sólo como sujeto productor de obra o en el caso de los licenciados como alfabetizador de obras y procesos artísticos de alta cultura, sino como sujeto que agencia nuevos procesos de comunicación y producción de redes y plataformas de experiencias artísticas o estéticas. Pensando, por fuera de los campos formalizados del arte y la educación, el desarrollo y plasticidad de las redes de la información como lugares de una experiencia artística y pedagógica.

Redimensionar lo artístico, ya sea siguiendo la pregunta por el circuito artístico contemporáneo o por la experiencia artística que desborda dicho circuito, lleva a formular la posibilidad de acción de los estudiantes en una serie de nuevos espacios interdisciplinarios: que mezclan la comunicación, la acción y la investigación a través de la imagen. Así como su propia transformación y presentación en medios digitales.

Síntesis pre-textos:

En suma, la discusión de esta mesa permitió establecer unos campos de trabajo, tensiones y posibilidades que rodean el trabajo desde las artes plásticas y su enseñanza en la virtualidad. Iniciando desde las herramientas y apuestas metodológicas de los programas, que ven en las plataformas digitales no sólo modos de acortar distancias entre los estudiantes, sus tiempos y la educación profesional; sino herramientas reales de transformación y creación que permiten nuevas formas pedagógicas y artísticas, con un potencial de mayor sintonía hacia nuestra realidad e interacciones estéticas.

Algunas de ellas, se presentaron como herramientas y modos de trabajo que permiten un mayor reconocimiento y circulación de prácticas locales desde los entornos de los estudiantes, permitiéndoles relacionarse de otras maneras con el aparato artístico y cultural que los rodea; otras, se vieron más como oportunidades de reformulación y reflexiones de los programas mismos, sobre lo que podríamos transformar en términos de formación artística como docentes de arte y los caminos posibles desde la contemporaneidad en un ejercicio pedagógico y creador; y finalmente, otras se visibilizaron como ejercicios teóricos e históricos, que indagaran en el sentido mismo de la experiencia artística a partir de nuevas plataformas, velocidad y formas de relación permitiendo la posibilidad o interrupción de maneras de vivenciar la práctica y experiencia artística en nuestro tiempo.

Se han identificado en algunos usos de las TICs y su posible desarrollo, opciones alternas tanto en circulación como educación frente a prácticas hegemónicas y centralizadoras del arte y su práctica que aún persisten en nuestro país. Además, se reconoce en lo digital y sus modos de interacción la posibilidad de desarrollar apuestas más coherentes para situar al estudiante dentro del ambiente y el sentido del arte contemporáneo. Sentido que, aun siendo motivo de debate para nosotros mismos, entendemos como espacio imposible sin las materialidades actuales de estas plataformas; no sólo como lugares de comunicación en el ejercicio de la modalidad de los programas, sino como verdaderos dispositivos constructivos de las formas de arte y experiencias artísticas, que con más frecuencia se tomarán los espacios del arte y la pedagogía.

Aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia pedagógica para el curso virtual de Antropología Visual en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Uliana Molano⁸

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, posee la mayor cantidad de estudiantes en el país y además demuestra una amplia diversidad en la caracterización de su población, en gran medida por ser a distancia y su carácter de virtual, lo que posibilita el acceso educativo a personas de distintas regiones o condiciones sociales. Este es un punto clave que se debe tener en cuenta y potenciar a la hora de diseñar un curso de antropología.

El curso de Antropología Visual hace parte del ciclo de fundamentación del programa de Artes Visuales, es de carácter obligatorio, disciplinar y teórico, el cual deben cursar los estudiantes antes de tomar la elección de la línea de profundización, aproximadamente en el tercer periodo académico.

El objetivo central del curso es “brindar elementos conceptuales para que el estudiante reconozca y comprenda el campo de la antropología visual mediante el análisis de diversas herramientas metodológicas y prácticas sobre las narrativas audiovisuales que se emplean en los estudios socioculturales y donde el arte puede intervenir para contribuir en la reflexión sobre la realidad y la transformación social”. En tal sentido, “el propósito del curso es propiciar en el estudiante una posición crítica y propositiva para desarrollar propuestas de investigación, acción e intervención desde el campo del arte, en la construcción de lecturas sobre la identidad y el patrimonio cultural en medio de la sociedad globalizada”. (Molano, U., 2016).

Así mismo, posibilitar en los alumnos el desarrollo de habilidades de comunicación y uso de las narrativas audiovisuales por medio de la aplicación de herramientas de registro antropológico tales como la entrevista, fotografía, el documental y la videografía.

Conceptualmente, el curso tiene tres ejes temáticos: El primero aborda “El campo de la antropología visual” visto desde el análisis etnográfico, los precursores de la observación etnográfica y las herramientas utilizadas en los estudios culturales. La segunda trata sobre el “Desarrollo de la antropología visual” desde una perspectiva histórica en la que se observan las diversas posturas conceptuales, metodológicas y narrativas de la fotografía y el documental etnográfico. El tercero pretende un acercamiento a las “Perspectivas actuales de la antropología visual”, desde la comunicación y el análisis semiótico de la imagen,

⁸ Lic. En Lingüística y Literatura de la U. Distrital Francisco José de Caldas, Antropóloga y Maestra en Museología y Gestión de Patrimonio de la U. Nacional de Colombia. Docente del Programa de Artes Visuales, Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Correo: uliana.molano@unad.edu.co ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5087-0026>

fundamentales para aportar valor a las nuevas narrativas, los lenguajes transmedia y el arte como interlocutor a las dinámicas socioculturales, especialmente en el ámbito latinoamericano.

Como en la gran mayoría de cursos de antropología visual, el estudiante abordará el análisis de múltiples productos audiovisuales que van desde los clásicos de la fotografía de viajeros y expedicionarios, al cine y el documental etnográfico, hasta ejercicios más recientes con lenguajes multimediales en entornos virtuales.

Adicionalmente, como estrategia pedagógica se optó por implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr), en el cual se potencia ese carácter diverso que tienen nuestros estudiantes en un “aprender haciendo”, al promover la creatividad orientada a la aplicación de las herramientas de registro audiovisual y el uso de narrativas interdisciplinarias a partir de la observación de los territorios de cada estudiante. Durante el proceso los alumnos diseñan, implementan y evalúan un proceso de investigación etnográfica sobre un tema que se aplica en sus contextos locales.

Durante el primer año de implementación del curso se escogió como título guía del proyecto “Somos lo que comemos” el cual es un pretexto para llegar a las prácticas culturales gastronómicas y sus múltiples problemáticas. En este caso, se usa la comida como un pretexto para llegar a lo que somos como cultura.

El desarrollo de la estrategia pedagógica se hace por fases, encadenada una a otra, con una serie de pasos que nos van llevando a la producción de a un trabajo final pero donde lo importante es el camino de aprendizaje y reflexión:

- En la primera fase los estudiantes formulan su proyecto de investigación, eligen un tema puntual, relacionado con la gastronomía cultural de sus regiones, puede ser un plato, un producto, un lugar. Luego problematizan el tema, lo contextualizan, buscan las personas que van a abordar.
- En la segunda fase plantean una crónica fotográfica, en la que ya comienzan su proceso de observación y de escritura con un enfoque etnográfico. En este punto se construye una narrativa muy particular a cada caso, una forma de contar, de sensibilizar, muy subjetiva.
- La tercera fase se aborda la entrevista y la historia de vida. Se recolecta material audiovisual con los relatos de las personas que saben de una tradición culinaria y más allá de eso, cómo la comida juega un papel importante en su familia, su territorio, como nos une.
- La cuarta fase ya es de elaboración de una videografía o corto documental donde se integra todo el proceso de investigación del estudiante. Se hace uso de las entrevistas elaboradas en la tercera fase o visual recolectado en la segunda fase.

La última fase tiene unos fines pedagógicos de corrección y retroalimentación del trabajo. Sin embargo, se convirtió en el espacio para desarrollar un macroproyecto colectivo que integrase todos productos, no

solo de un periodo académico, sino que trascienda a un producto de mayor envergadura, en una plataforma multimedia. El resultado pone de manifiesto una diversidad de saberes y sabores muy escondidos y que hacen parte de nuestra identidad.

Referencias:

Molano, U. (2016). Syllabus del Curso de Antropología Visual. Programa de Artes Visuales. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Bogotá, D.C.

Posibilidades de las Artes plásticas en la modalidad de educación a distancia

Maritza Morales Espitia⁹

¿Enseñar artes en la modalidad a distancia? ¿Se puede enseñar artes plásticas en la modalidad distancia tradicional? ¿Cómo se establecen relaciones con las prácticas artísticas y las experiencias estéticas en este tipo de modalidad educativa? Estas fueron algunas de las preguntas que surgieron cuando se me planteó la posibilidad de hacer parte de este gran reto, en la Licenciatura en Educación Artística de UNIMINUTO Virtual y a Distancia.

¿Cómo puedo hacer esto posible? Poco a poco fui comprendiendo las características del programa, su perfil y el de sus estudiantes: de poblaciones periféricas, en su mayoría con dificultades económicas y sociales que le imposibilitan el acceso a la educación en modalidad presencial; y encuentros tutoriales los sábados a la tarde que permiten la interacción en espacios académicos pedagógicos y disciplinares. La apuesta a este tipo de modalidad y de programa es un reto, que se transforma en una posibilidad para un gran número de personas que en la educación tradicional no alcanzaría un título universitario.

Entendiendo el carisma de UNIMINUTO, como una universidad transformadora de su entorno y del programa como una opción de profesionalización, este ensayo se enfoca no en las múltiples dificultades que se presentan en la enseñanza - aprendizaje de las artes plásticas en la modalidad virtual, sino al contrario, en el hallazgo de algunas herramientas digitales que pueden aportar y fortalecer estos procesos, siempre desde una mirada contemporánea del arte.

Comprendiendo el arte de nuestro tiempo, como un arte de la vida, que sobre la virtuosidad y los tecnicismos valora el concepto y el proceso. Y que, entre otras acciones, propone generar experiencias artísticas en el otro, quien ya no es solo un observador contemplativo de la obra sino un componente que la activa, las viejas y tradicionales técnicas han dado paso a nuevas tecnologías iniciando con la fotografía, luego el video y ahora toda una gran línea digital.

Este es el punto dónde la modalidad de distancia tradicional puede avanzar por un camino paralelo al del arte contemporáneo, compartiendo las herramientas que este utiliza para la realización algunos de los ejercicios estéticos que propone.

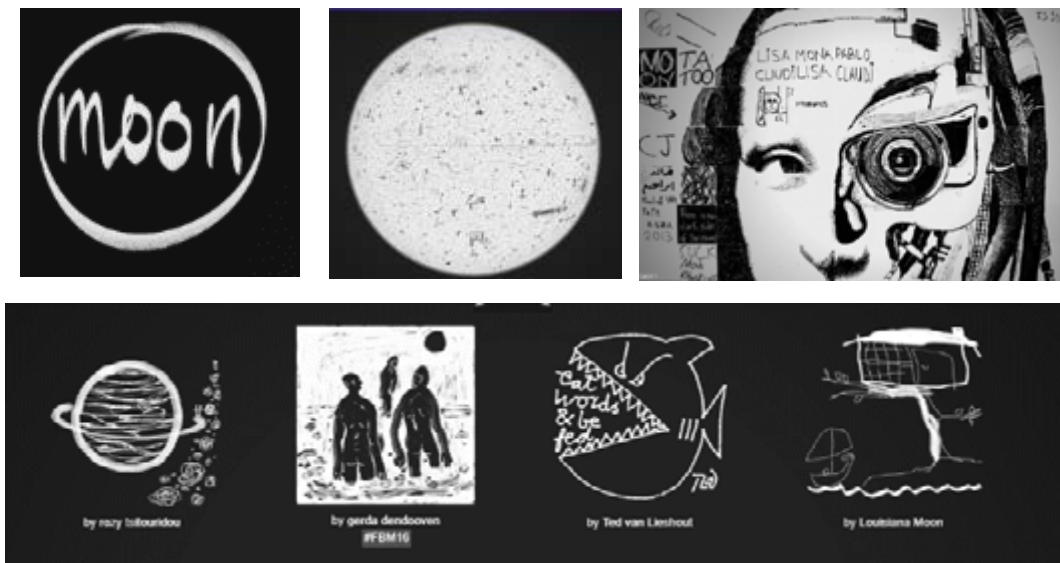
A continuación, señalaré algunos ejemplos:

- Proyectos e intervenciones artísticas realizadas con técnicas digitales. Desde 2013 hasta el 2017, los artistas Ai Weiwei (China) y Olafur Eliasson (Dinamarca), presentan el proyecto Moon, este pro-

⁹ Magister y Especialista en Lógica y Técnica de la Forma, Universidad de Buenos Aires, UBA, Maestra en Artes Plásticas con énfasis es Problemas Escultóricos, Universidad Nacional de Colombia. Docente en el programa académico de Artes Plásticas, Academia de Artes Guerrero. Docente del área de artes plásticas, Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD.

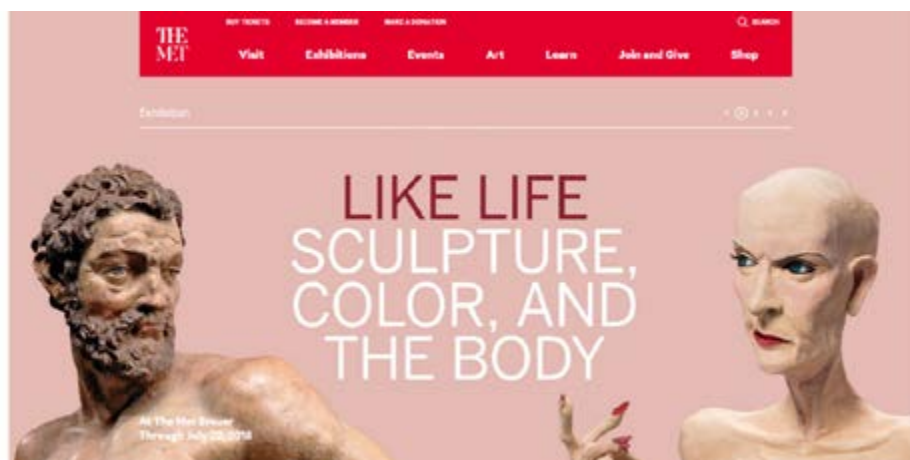
ponía a las personas de todo el mundo la oportunidad de conectarse con otras personas en línea a través de una plataforma de dibujo colaborativo que trascendió las fronteras internacionales para celebrar la expresión y la interacción creativa.

El registro de este trabajo se encuentra en una página web, en la que aún se puede explorar el mosaico de dibujos creados durante sus cuatro años de existencia.



Moon, Olafur Eliasson y Ai Weiwei 2013 – 2017¹⁰

- Las páginas web de los museos, que permiten información detallada de sus exposiciones, así como de las piezas que conforman su colección con imágenes de alta calidad; desde las cordilleras colombianas, se hace posible que alguno de nuestros estudiantes puede estar ingresando al Museo Metropolitano de New York.



Museo Metropolitano de New York – MET¹¹

¹⁰ Imágenes tomadas de: <http://www.moonmoonmoonmoon.com/#sphere>

¹¹ Imagen tomada de: <https://www.metmuseum.org/>

- Diarios artísticos con inscripción gratuita vía web, que llegan al correo electrónico, y que reseñan diariamente lo que sucede en el mundo del arte. Ejemplo: Art Daily.



Artdaily.org - The First Art Newspaper on the Net¹²

- Mundos de realidades virtuales y metaversos como Second Life, que en su realidad digital proponen museos virtuales y proyectos artísticos.

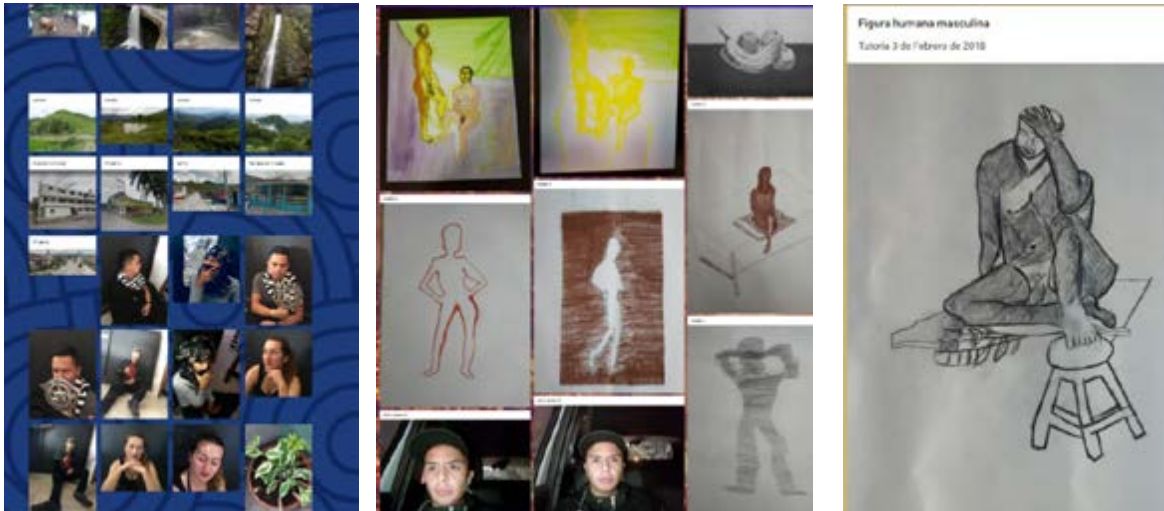


Museo Virtual Florencio Molina Campos, un espacio emplazado en el metaverso de Second Life¹³

- Plataformas en la web, que permiten guardar y compartir contenidos multimedia de forma sencilla, en los que se pueden plantear ejercicios individuales o colaborativos

¹² Imagen tomada de: <http://artdaily.com/>

¹³ Imagenes tomada de: <https://disfrutasi.wordpress.com/2010/08/03/museo-virtual-de-florencio-molina-campos/>



Imágenes tomadas de Portafolios Digitales en la plataforma PADLET, realizados por estudiantes en el espacio académico de Fundamentación Plástica 2018-40. Licenciatura en Educación Artística. UNIMINUTO - UVD

Si bien, estos acercamientos digitales no sustituyen la experiencia estética surgida del encuentro con las piezas artísticas, si disminuyen las diferencias, dan una pista y mantienen conectadas e informadas a miles de personas alrededor del mundo.

Otras herramientas indiscutibles que facilitan y transforman la metodología de la Educación Artística son la fotografía y el video digital. La fotografía, anteriormente mediada por la cámara fotográfica análoga, el rollo, el negativo, la hoja de contactos y finalmente las copias; un proceso lento a veces inalcanzable por los costos o los laboratorios cercanos; y aún más complejo, una videograbadora, elemento que solo unos afortunados poseían y que, en número aún menor sabían utilizarla. No solo se inmediatizó, sino que también el del video, por medio del internet y sus múltiples plataformas, además éstos pueden ser vistos libremente dentro y fuera del aula de clase.

Hoy la fotografía y el video entraron a la escuela en cada bolsillo o maleta, en la que cada estudiante lleva el celular, la tablet o el computador portátil. En ausencia de los materiales de arte: papel, lápiz o pinturas, ahora casi el cien por ciento de los estudiantes cuentan con un medio digital, en potencia para ser técnica y soporte de diversos ejercicios artísticos. No solo en el campo de las artes plásticas, sino de las demás artes.

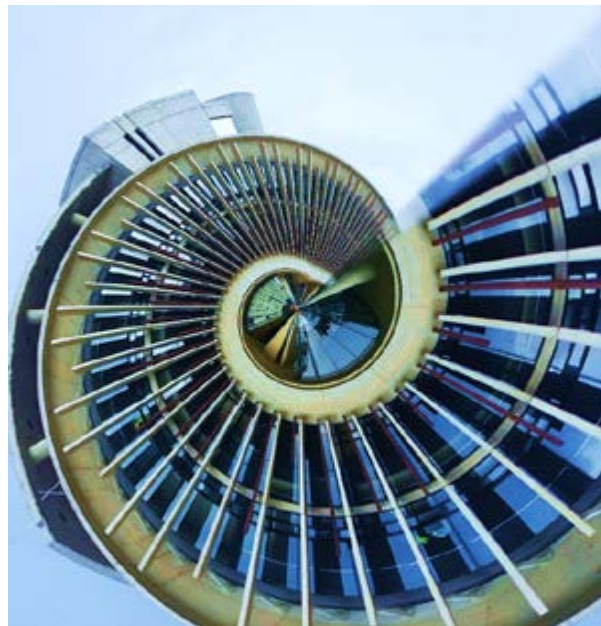
Estos son algunos ejemplos de aplicaciones permiten aplicar filtros y efectos a las imágenes almacenadas:

- PicsArt Photo Studio: Creador de Collages & Editor: Realiza desde los efectos básicos de luz y color, hasta dispersiones en la imagen, creación de collages y dobles exposiciones.
- Prima: App que permite colocar filtros en las fotografías que simulan una técnica o estilo artístico.

- Tiny Planet Maker: Esta aplicación convierte las fotografías de paisajes en pequeños planetas. Con sencillos gestos táctiles se puede modificar tamaño y perspectiva, entre otros elementos.



Fotografía tomada por Julieth Viviana Ortiz Rodríguez.
Aplicación de la app PRISMA



Fotografía tomada por Maritza Morales Espitia
Aplicación de la app TINY PLANET MAKER

El reto ahora es para un docente, que nacido a finales del siglo pasado, hace parte de la gran comunidad de inmigrantes digitales que comparte espacios académicos con nativos digitales. Es un desafío que invita a permitirse explorar, investigar, apropiarse y asombrarse de todos estos recursos digitales y virtuales, permeándose constantemente con la generación de este siglo que empieza poco a poco a encontrar la identidad de cada una de estas técnicas en función de la creación artística.

Reflexión sobre procesos creativos digitales

Olga Marlen Acero¹⁴

La docencia de procesos relacionados con el fomento de la creatividad conlleva algunos desafíos particulares relacionados con cada eje temático. Particularmente relacionado con el campo de las Artes visuales, presento la siguiente reflexión en la que identifico dos componentes principales que considero parten de la academia y un componente final que atribuyo al estudiante.

En la dirección de los cursos de dibujo digital y de diseño básico he identificado los siguientes desafíos. Por una parte, la necesidad de la enseñanza del *saber hacer* que es el componente estructural del manejo de las herramientas; las tareas mediadas por herramientas físicas digitales que requieren determinada destreza en el manejo y por lo tanto la consecución de algunos elementos a cargo del estudiante (hardware y software). Por otra parte, el planteamiento y la enseñanza del proceso creativo en sí: el aprendizaje de la observación, el análisis y la propuesta gráfica respaldada en una investigación previa.

Hablemos del saber hacer

No se puede dejar de lado la necesidad de la enseñanza de la técnica porque en tanto el estudiante maneje las herramientas digitales y reconozca tanto las posibilidades como las limitaciones encuentra la libertad creativa y propositiva basada en la certeza. De esta manera se habilita para proponer lo nuevo (sí lo desea) con la certeza de la innovación como lo han hecho ya algunos artistas o exploradores en la historia del dibujo digital; en este sentido se asemeja a la construcción del *estado del arte* en la investigación o al inventario de recursos o lista de compras en la *producción* (momento previo) de un proyecto creativo.

No es novedad que el estudiante de arte subsidie sus recursos. Esta inversión hace parte de su proceso formativo por la necesidad exploratoria y de desarrollo de sus destrezas, que requiere en algunos momentos de la copia o la repetición hasta lograr el resultado esperado. Esta forma de *aprender* a partir de las propias experiencias, implica que invierta cierta cantidad de recursos indistintamente sí su formación es presencial o a distancia.

Para el ejercicio del dibujo digital el software es imprescindible para la práctica y desarrollo de tareas (más allá de la posibilidad de trabajar en los centros educativos en los que está licenciado en algunos equipos), algunos de los editores gráficos con mejores herramientas, posibilidades de exportación e integración con otros programas y recursos, requieren del pago mensual o la compra de licencias; y aunque su adquisición se puede equiparar con la compra de materiales para el dibujo tradicional se convierte en un elemento que divide las posibilidades de los estudiantes.

14 Diseñadora gráfica Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Comunicación Pontificia Universidad Javeriana. Es docente de los cursos de diseño básico y dibujo digital del programa de Artes Visuales de la universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD correo olga.acero@unad.edu.co

De todas maneras, está el hecho de que, aunque debe hacer una inversión de determinado hardware (computadores, calidad de pantallas y periféricos de mejora en los dibujos como lápices o tablas digitalizadoras) esta inversión apoyará la gestión y trabajo en otros cursos, así como el ejercicio profesional en el momento del grado.

El proceso creativo

También está el hecho de que con las herramientas digitales se fomenta la experimentación a cargo de el mismo software y hardware adquirido una única vez. Como hay una ecología de recursos el estudiante puede rápidamente experimentar con color, deshacer sus movimientos previos y crear versiones distintas de un mismo proyecto. Esto parece un resultado inherente a los procesos digitales, pero en la enseñanza de las artes visuales representa la posibilidad de un desarrollo innovador (en los procesos experimentados, descartados o aplicados) para la realización de una obra determinada por el artista en formación.

De la misma manera esta la otra cara de la moneda que permite la presentación de resultados rápidos muchas veces sin bases teóricas o estructurales sólidas. Los cursos prácticos (también conocidos como metodológicos) no se pueden limitar a la aplicación de fórmulas de resolución de ejercicios o a la enseñanza de habilidades en el manejo de recursos digitales. Es en este punto en que la enseñanza de los procesos investigativos y teóricos detrás de las propuestas artísticas serias toma un sentido de obligatoriedad: el docente debe plantear retos y desafíos que impliquen un proceso de desarrollo juicioso y que permitan al estudiante cuestionarse sobre temas de actualidad para proponer sus piezas comunicativas respaldadas con una perspectiva informada; la anterior afirmación involucra también a los demás cursos que componen la malla curricular y que promueven una estructuración integral.

En los dos procesos mencionados anteriormente siempre debe estar el docente planteando una instrucción que ejemplifique y dirija al estudiante, pero también que fomente la búsqueda de respuestas en el grupo y le permita al estudiante plantear su camino individual. Así mismo la aplicación de una rúbrica de evaluación que fomente la aplicación de procesos y la presentación de ejercicios o trabajos finales pertinentes y relevantes.

El estudiante

Como un vector articulador siempre estará el estudiante. No existe la posibilidad de la obtener un resultado educativo exitoso sin el compromiso de un estudiante curioso y con tiempo. A pesar de la necesidad o el gusto de un proceso formativo el elemento tiempo es decisivo en una experiencia formativa positiva, desafortunadamente se ha malinterpretado la formación virtual y a distancia como una alternativa para aquellos que no tienen la disponibilidad debido a compromisos, por ejemplo, laborales. En cuanto a las aptitudes siempre existe la posibilidad de la formación; siempre serán más difíciles para unos y otras diferentes áreas de conocimiento, pero en tanto se tenga una meta clara puede aplicarse un esfuerzo especial en pro de la formación integral.

Finalmente, y contrario a lo que se cree relacionado con la *distancia física* de la formación virtual, considero como una cualidad la posibilidad del acercamiento al docente en eventos y horarios de exclusividad que sería muy difícil replicar de manera presencial (teniendo en cuenta por supuesto los horarios de atención) y las respuestas casi que inmediatas a los cuestionamientos de los estudiantes (que además quedan almacenadas para su posterior consulta). Esta también la posibilidad de revisar los encuentros (tutorías) o de contar con todo el material desarrollado por el estudiante durante el semestre, en el repositorio del curso, para evaluar su proceso y avances.



MESA DE TEATRO

El arte no es solo para la educación sino para la vida.

Laura Carolina Hurtado Rodríguez¹⁵

Pensarnos un dúo armónico entre el teatro y la virtualidad, nos suscita muchos cuestionamientos, pero a su vez retos y desafíos. Aún más, si están ligados al ámbito educativo, donde se busca que esta relación permita la formación de nuevos docentes de teatro o de educación artística.

Por tal razón, en el 1er encuentro Nacional de docentes y tutores de Educación artística virtual y distancia, se vio la oportunidad de convocar docentes de teatro para que compartieran su experiencia en la enseñanza y la práctica artística del teatro a través de la virtualidad. Con el objetivo de lograr encontrar puntos de conexión y desconexión, que permitirán generar un debate abierto frente a esta nueva práctica, y así mismo, poder construir conjuntamente nuevas didácticas o formas de la enseñanza del teatro.

De este modo dentro de esta mesa, surgieron varias preguntas que permitieron dar un sentido y un orden al dialogo: ¿Qué herramientas desde la virtualidad se utilizan para la enseñanza del teatro? ¿Cuáles son las concepciones de cuerpo que se dan entorno a la virtualidad? ¿Ha cambiado la manera de ver teatro? ¿Desde la virtualidad, donde queda el otro y la interacción cuerpo a cuerpo?, ¿cómo son las nuevas interacciones tutor estudiante? entre otras, que irán presentandose a lo largo del texto.

Herramientas digitales para la enseñanza del teatro en los escenarios educativos virtuales y a distancia.

El mundo de ahora, en la inmediatez de la información, ha iniciado a generar nuevas necesidades que han hecho que muchos de los ámbitos de la vida se tengan que pensar y reformular, buscando estrategias para acercarse día a día a las personas. La educación no es ajena a estos cambios, y por eso nos exige pensarnos nuevas alternativas o herramientas para la enseñanza y formación de nuevos docentes, que se enfrentan a nuevas formas de aprender, en nuestro caso desde la virtualidad.

Desde el campo de las artes, muchas universidades en Colombia y en el mundo, con la necesidad de garantizar el acceso a la educación y lograr llegar a los lugares más remotos crean programas académicos a distancia y virtuales. Los cuales, en el recorrido de su camino académico, encuentran algunos retos que, en este caso, son desafíos y dificultades de poder enseñar teatro. Ya que este, siendo tan vivencial y práctico podría llegar a tener limitaciones a la hora de entrar en la virtualidad.

Uno de los primeros dilemas, es como hacer para que los estudiantes o docentes en formación puedan vivenciar el teatro, es decir verlo, sin necesidad de ir a una sala de teatro a ver una obra artística. Pen-

¹⁵ Magister en Infancia y Cultura. Especialista en Infancia, Cultura y Desarrollo y Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Docente investigadora Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD.

sando primero, que el escenario de formación es lo virtual y segundo, en la inmediatez y la premura del tiempo que cada vez no acecha a un más. Una realidad donde las distancias cada vez son más largas y nos gastamos más tiempo en los desplazamientos cotidianos como ir a la escuela, ir a la universidad e ir al trabajo; lo cual, no nos da el tiempo de ir a disfrutar el teatro.

Resolver esta brecha de tiempo y espacio, ha hecho que surjan nuevas plataformas y estrategias para que todas las personas puedan acceder a una obra de teatro, desde el público en común hasta artistas, docentes y estudiantes interesados en esta área artística. Una de las estrategias más cercanas que podemos encontrar es la que propone el Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo¹⁶, quien abre el acceso al público mediante su teatro digital: que permite a todo público vivir la experiencia del teatro y de los mejores espectáculos del mundo desde un computador, celular o Tablet. Además de hacerlo desde cualquier lugar. Este teatro digital tiene su propia programación, la cual es rotativa en cuanto a los géneros y tipos de espectáculos.

Otras plataformas son Teatrix¹⁷ y Broadway HD¹⁸, las cuales podríamos estar llamando el Netflix del teatro; porque son plataformas digitales donde se puede acceder a múltiples obras de teatro mediante una suscripción mensual. Lo que permite, que una gran cantidad de personas interesadas en este tipo de obras puedan acceder a ellas, a un costo menor y aún mejor, desde la comodidad de su trabajo u hogar.

Claro, podemos decir que esto limita mucho la experiencia que se puede tener con el teatro al verlo en vivo y en directo. Pero también, permite que se generen nuevas experiencias, y así mismo estas puedan ser utilizadas, no solo como una forma de ocio y entrenamiento sino también como herramientas para creación y la enseñanza del teatro desde la virtualidad.

Otra de las facilidades del acceso a la información en internet y que apoyan la práctica pedagógica y artística, son aquellas plataformas donde los textos de dramaturgia y académicos, videos o talleres, se encuentran como documentos de libre acceso. Una de estas plataformas es el Celcit¹⁹ (Centro Latinoamericano de Creación Investigación Teatral) el cual surge en Caracas – Venezuela en 1975. Dicho centro, es un instituto de artes escénicas al servicio de la comunicación entre los teatreros de América Latina y España y Portugal, para compartir materiales que permitan una libre circulación del conocimiento. En la actualidad este centro existe en Latinoamérica, pero su espacio en Argentina es el más notorio. Además, se dedica la promoción y producción de espectáculos, la realización de eventos académicos y artísticos, que posibiliten el contacto con todo tipo de público: así como la disfunción y acceso a cientos de obras de teatro de libre acceso.

También es posible encontrar opciones en las herramientas digitales más cotidianas como YouTube, Vimeo, Flickr, blogspot, Slide Share, Livestream, Skype, herramientas de la suite de google. Que han he-

¹⁶ <https://td.teatromayor.org/teatro-digital>

¹⁷ <https://www.teatrix.com/>

¹⁸ <https://www.broadwayhd.com/index.php>

¹⁹ www.celcit.org.ar

cho, que desde la inmediatez del tiempo y del libre acceso a la información, se pueda acceder a grandes maestros e intelectuales del teatro, para conocer sus postulados y ver entrevistas o talleres impartidos por estos. Dándole apoyo a los textos teóricos plateados por ellos. Esto, abre centenares de posibilidades para que docentes puedan enseñar la técnica y teoría del teatro a sus estudiantes.

Superar el miedo para reconocer mi cuerpo y reconocer al otro.

Según la RAE el miedo podrían ser dos cosas “Angustia por un riesgo o daño real o imaginario” o “Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea.”²⁰

El ser humano tiene muchos miedos: al exponerse, al ser escuchado, al hablar, al contacto con el otro; y más, si social y culturalmente se lleva consigo una carga a un mayor, frente a cómo nos relacionamos con el cuerpo.

En esta época sumergida en la virtualidad, también surgen nuevos miedos, alimentando aún más los que ya existen: las redes sociales como Snapchat, Facebook e Instagram son escenarios donde surge el miedo a no tener la mayor cantidad de likes, nuevas formas de presión social y la actualización de estereotipos de la imagen corporal.

En el teatro, esta sensación de miedo a la exposición es muy recurrente, no permitiendo muchas veces el buen desarrollo de los ejercicios de creación y puesta en escena. Sin embargo, lo esencial en el teatro como práctica escénica-pedagógica, no es solo perder el miedo al público, sino más bien enfrentar al estudiante a sus propios miedos y trabajar con estos. Para que ellos, empiecen a ser de algún modo sus aliados. Se propone que, a través de la enseñanza o la práctica del teatro, se logre transformar a las personas en seres sentipensantes, capaces de sentir y pensar al tiempo. Es decir, de percibir al otro como un par que construye conjuntamente conocimiento, comunicación y diálogo. Y un espacio, donde no solo se construye confianza y respeto por uno mismo sino también por el otro.

He aquí, la función social del pedagogo y el artista, quien tiene en sus manos la posibilidad de transformar las prácticas educativas y artísticas, para que logren tocar lo más profundo de los seres humanos; no solo para que seamos mejores estudiantes, docentes o artistas sino personas. Es decir, la magia del arte estaría en que puede no solo transformar la educación sino transforma personas.

El cuerpo es el escenario donde suceden la mayoría de cosas, donde se dan las fortalezas y debilidades. Dentro de la virtualidad, muchos de los ejercicios de reconocimiento que se proponen primero en los escenarios de la práctica y enseñanza del teatro, están dados a enfrentarse a uno mismo, verse y sentirse con los propios ojos, ejercicio complejo porque es enfrentar de una forma profunda el yo, el súper yo y el ello de una forma directa, entrando a lo más profundo de nuestro ser para poder aceptar que somos seres únicos con capacidades diversas, con las que podemos crear y sentir el mundo de otra forma.

²⁰ Tomado el 15 de agosto de 2018 de: <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=PDGS53g>

Para los docentes en formación, este ejercicio de reconocimiento es muy importante en su praxis, porque es desde allí que pueden ponerse en los zapatos del otro y a su vez movilizarse conjuntamente. Este mundo necesita de pedagogos artísticos sentipensantes, sensibles y capaces de leer la realidad y así mismo ser críticos de esta; estos son los docentes que lograran hacer transformaciones con y para la comunidad.

Nosotros los pedagogos artísticos tenemos un compromiso que no debemos dejar de lado y es dar la posibilidad de abrir los sentidos y el pensamiento para ver, oír, escuchar al mundo de otra forma.

Interacciones humanas.

Los escenarios virtuales o distancia, dentro de sus desafíos y dificultades también se puede encontrar el de poder lograr una real interacción tutor-estudiantes o estudiante tutor, debido a que en algunas ocasiones por la limitación del tiempo y espacio y la poca experticia en el manejo de las plataformas virtuales, ocurre que la comunicación no es efectiva, entorpeciendo los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Por tal razón, los tutores a cargo de las diversas asignaturas de la enseñanza del teatro, han buscado recursos o herramientas que permitan que la comunicación sea efectiva y en lo posible inmediata; no solo desde los canales de participación y comunicación tradicionales de las plataformas sino arriesgándose a buscar y proponer plataformas virtuales como el Skype, las video llamadas de Gmail, o hasta el Whatsapp. Estas herramientas han dado respuesta o solucionado múltiples problemáticas que surgen en la enseñanza del teatro, ya que muchos de los ejercicios propuestos no solos son la revisión de textos y la escritura, sino son prácticos y/o vivenciales, generando dudas, las cuales no siempre son fáciles de resolver desde él envió de un mensaje o correo, sino se necesita de la voz del otro para guiar los procesos de creación. Esto teniendo en cuenta que, en los programas virtuales completamente, no existe interacción presencial entre tutor y estudiante en ningún momento. Contrario lo que, si sucede en los programas a distancia, quienes, si cuentan al menos con un día de presencialidad, lo que en gran medida de alguna u otra forma ayuda a resolver estos aspectos técnicos que necesitan del acompañamiento del otro.

Para que los procesos de enseñanza – aprendizaje en el teatro sean efectivos es necesario del otro, el interlocutor que permite mediar, cuestionar, indagar, guiar el proceso creativo y artístico de los procesos del estudiante. Por esta razón en los programas virtuales y a distancia, aunque están mediados por la autonomía y el autoaprendizaje del estudiante, es importante generar nuevos mecanismos para poder que se den efectivamente los procesos de enseñanza – aprendizaje, no solo en la comunicación sino en las didácticas de cómo poder acercar al estudiante al teatro. Si bien se dice que los tutores son guías, es indispensable no olvidar el rol social e histórico que tiene el docente y el artista, el cual es aquel que permite navegar y descubrir ese gran océano llamado conocimiento y también abrir la visión de mundo a sus estudiantes para que ellos mismo puedan tener nuevas experiencias significativas y a su vez sean críticos de la realidad que los rodea.

A partir de esto también surge una pregunta, ¿dónde queda el otro y la interacción cuerpo a cuerpo que a veces se necesita en el teatro? He aquí la importancia de generar nuevas didácticas de la práctica y enseñanza del teatro o también de transformar las que ya existen para que sean acordes y pertinentes en los escenarios virtuales o a distancia.

En este caso los docentes tutores, plantean encontrar al otro, no en un aula de clase, sino buscar en los escenarios cotidianos como: la escuela, la universidad, el barrio, el parque, hasta el propio hogar. Donde existen centenares de relaciones y aproximaciones con el otro y poder desde allí trabajar el cuerpo, entender cómo vivimos en el mundo y como actuamos en él, o solo con el otro sino con los objetos con los que nos rodeamos a diario. Podríamos decir que el docente de teatro ve al mundo como un gran escenario lleno de didácticas de posibilidades para vivir el teatro.

Al poder lograr estas nuevas interacciones, por un lado, se acerca al estudiante a las dimensiones de la educación artista que son: comunicación, sensibilidad y apreciación estética, las cuales con de gran importancia para entender cuál es propósito y la intención en sí de la educación artística, como escenario de gran importancia no solo en el mundo escolar sino en todos los aspectos de la vida. Y por otro lado es hablar de cuestiones teóricas propias del teatro como es la ruptura de la cuarta pared que a través de la historia han planteado varios dramaturgos en especial Stanislavski, que plantea romper esta pared para tener una interacción con el público y que la obra y la experiencia artística entre actor y espectador sea real y contundente.

¿Qué podemos concluir?

Esta mesa, deja muchas reflexiones frente a la enseñanza y practica del teatro, lo cual permitirá en un futuro cercano construir nuevos caminos para que la virtualidad y la distancia no sean una dificultad para los procesos de enseñanza aprendizaje. Sino que más bien sean una fortaleza para poder explorar a más a fondo el mundo del arte, teatro y la educación, que en mi mirada siguen siendo espacios de infinitas posibilidades.

Una de las reflexiones finales es la recuperación de los sentidos, como parte esencial para lograr vivir y construir un mundo mejor, ya que este mundo necesita personas sensibles y capaces de entender al otro, desde las particularidades y singularidades que existen. Esto particularmente se da en el momento en que se abra a una más el debate y la práctica no solo del teatro sino de las artes en sí. Que estas no solo se vean como aquella asignatura de relleno, sino aquel espacio de transformación social.

También se abre la discusión a las nuevas formas de hacer y ver teatro, a generar nuevos proyectos artísticos y educativos que permitan innovar en la creación artística desde las nuevas dinámicas de la vida, que comparten la virtualidad como otros lugares para conocer el mundo y vivir. A esto se asocia los retos que van surgiendo frente a la práctica artística propias del teatro, las cuales de alguna u otra forma deben ser transformadas encontrando el equilibrio entre la esencialidad del teatro, que está en poder vivir y

sentir en el aquí y en ahora la magia que genera ver y hacer teatro, lo cual no debe perderse, pero si entrar a dialogar con las nuevas formas que están surgiendo desde la virtualidad.

Así también, empezar a entender la paradoja que surge desde la virtualidad en relación al tiempo y el espacio en las practicas teatrales y artísticas, donde se transforman estos dos conceptos, para dar inicio a que el tiempo y el espacio son infinitos y flexibles en todos los momentos de la vida. Esto no solo es cambiar el pensamiento en la educación donde hemos olvidado la importancia del otro, desconociendo que todos vienen con sus propios saberes y prácticas, lo cual se ve reflejado en la en la vida misma, donde en la inmediatez de la información y el afán de las múltiples tareas hemos perdido la esencia del existir y la importancia de comprender que muchas veces lo bello y significativo de la vida, la cual podría estar en la simplicidad de las cosas simples. Ha esto, es indispensable darle al teatro un espacio muy importante, como herramienta para educación y para vida.

Teatro virtual

Rafael Bohórquez Becerra²¹

“El mundo es una aldea si lo ves a través de los ojos del Internet y de la ciencia del conocimiento”

Fernando Silva Sabi

Cuando hablamos de educación, la primera imagen que se viene a la cabeza es la del profesor frente a sus estudiantes. De manera semejante cuando se nombra el teatro se piensa en público y actor en el mismo espacio. ¿Es posible hacer teatro sin que el público esté en el mismo espacio de los actores? ¿Es posible estudiar teatro desde la distancia? Si le preguntara esto a mi maestro de actuación, me diría que no es posible aprender a actuar desde la distancia. Sin embargo, han pasado casi 29 años de esto.

En contraposición, en pleno siglo XXI habría que pensarse el mundo desde otra óptica, pues ya no existen los telegramas, ya no es necesario ir a “Telecom” para llamar a larga distancia, no enviamos cartas a los seres queridos, no ponemos videos en “Betamax” o “Vhs”. Evidentemente nuestro habitar en el mundo ha cambiado, pero ¿Ha cambiado la manera de aprender? ¿Ha cambiado la manera de ver teatro? Si retrocedemos en el tiempo, recordaremos que para Walter Benjamin en la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, ya no llega la obra de arte original a la mayoría de receptores. Tan solo se recibe su reproducción, debido a que, existe un corpus restringido de obras de arte. En el momento en el que se automatiza la reproducción y los procesos creativos se ven sometidos a este nuevo espectro, que revoluciona tanto la creación como el espacio público y la recepción de las obras. En la reproducción se pierde la autenticidad, en tanto que el aquí y el ahora del original desaparece.

Es así como, aparece el cine y es el teatro el directamente implicado, pues los actores de teatro son llamados a representar historias ficcionales frente a la cámara. Los primeros filmes fueron llamados “teatro de gigantes”.

Para Benjamin (1989), la fotografía y después el cine, aparecen y reclaman su lugar en el arte, modificando la “esencia” del arte mismo, pues pasa de la producción misma de la obra de arte a la reproducción sistemática que busca afanosamente su público. En el teatro el actor tiene contacto con el público y su interpretación varía de acuerdo con el contacto actor-público, a diferencia del cine en el que el actor hace una única y forzada actuación frente a una cámara, que perderá la interactividad espectador-actor. El actor o mejor la interpretación frente a la cámara hace que pierda su aura, pues la parafernalia cinematográfica reemplaza al público vivo. La escena teatral es la más reproducida técnicamente, en la que el actor pasa a ser un accesorio más del decorado. La obra de arte se escapa del reino del halo de lo bello para entrar en un mercado con público de consumidores y la obra de arte se vuelve una mercancía; el arte pasa a ser una industria que produce grandes capitales y el artista creador desaparece en la escenografía del set.

²¹ Magister en Estética e Historia del Arte, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Maestro en Arte Dramático, Universidad de Antioquia. Docente área de artes escénicas Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD.

Sin embargo, en el presente las distancias han sido traspasadas por la conexión instantánea de las Tic's. ¿El teatro se ha transformado por las Tic's? En el teatro en Colombia se tenía una buena afluencia de público en las décadas de los 60's y 70's, pero en la década de los 80's la afluencia disminuyó sustancialmente, debido a varios fenómenos como los atentados terroristas realizados por el narcotráfico y a inicios de los 90 con la temporada de apagones programadas y el cambio de hora. Hoy día grupos de teatro como el Teatro La Candelaria, tienen grandes deudas por falta de venta de boletería. ¿Si el público no asiste a las salas de teatro, no sería una buena idea que el teatro llegue al público?

Es así como en nuestra capital encontramos al Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo, quienes de manera gratuita ofrecen su línea de "Teatro Digital" una variedad de funciones a través de su página web. Es así como, desde cualquier lugar del mundo con conexión a internet, se puede asistir virtualmente a la función en vivo y en directo.

De manera similar, se han creado páginas web como www.teatrix.com, una plataforma argentina que pone en exhibición un buen número de obras de teatro pregrabadas y que pueden ser vistas por demanda, no sin antes realizar el pago para poder acceder a los diferentes videos.

De hecho, ya existen una cantidad bastante grande de plataformas web para dramaturgos, actores, directores, etc. que tienen herramientas para la producción escénica. Es el caso del Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral, CELCIT, que se fundó en Caracas, Venezuela, en 1975, se ha convertido de Argentina para el mundo, en una plataforma que reflexiona permanentemente sobre las artes escénicas y se ha encargado de publicar online la dramaturgia contemporánea latinoamericana, con un entorno web amigable, que permite al actor consultar las obras, filtrándolas por número de personajes ya sean femeninos y/o masculinos, por país, por autor o por nombre.

Si esto ha sucedido en el teatro, en la educación pasa igual. Con la dinámica actual de trabajo, encontramos que las parejas de jóvenes deben trabajar los dos para poder sobrevivir, por lo que estudiar ha sido relegado a un segundo plano. Aunque las clases presenciales no han perdido fuerza, no todas las personas pueden acceder a las aulas todos los días por sus ocupaciones. Otro factor es que en muchos municipios no se puede acceder al estudio universitario, por falta de claustros. La Educación Virtual es una buena opción o de otra manera no podrían estudiar.

Cabe destacar, que en la educación tradicional las Tic's son usadas permanentemente. Ya no es común ver a los estudiantes con libros o fotocopias, es más frecuente verlos leyendo en tabletas o teléfonos inteligentes. Los libros los usan solo en caso de no encontrar el pdf y las bibliotecas son virtuales. ¿La educación desde la virtualidad no es ya una realidad, incluso en las clases tradicionales?

La labor docente también se ha transformado por las Tic's. Aunque el "profe" no se lo haya propuesto, usa la virtualidad con sus estudiantes: tienen grupos de whatsapp de los cursos, envía correos electrónicos con tareas, utiliza la web para consultar material bibliográfico para ser usado en clase, pone fragmentos

de los trabajos en “Google” para verificar su autenticidad o plagio. ¿Entonces la educación ya es virtual y a distancia?

La página de la OEI propone para las metas en educación para el 2021:

Si el arte ha sido, desde tiempos inmemoriales, un elemento básico e insustituible en el desarrollo integral y la formación de las personas, actualmente podemos afirmar que lo es incluso más ya que, como afirma Jason Ohler en un artículo publicado en el año 2000, “es la cuarta competencia básica en esta era digital [...] y se está convirtiendo rápidamente en el nuevo alfabetismo de nuestro tiempo [...] Ya no podemos detenernos en la discusión de si el arte debe ocupar un lugar central y permanente en los programas escolares; debe hacerlo. En la era digital, las destrezas en arte no son solamente buenas para el alma sino que además proporcionan, en palabras de Elliot Eisner (1988), acceso al capital cultural y, en última instancia, acceso al empleo”.

La educación virtual al igual que el teatro sale al encuentro de sus estudiantes, facilitándoles la interactividad con sus compañeros, con el “profe” que se ha convertido en un tutor, con el inmenso mundo del conocimiento que circula por la web. Puede incluso inter-conectar a las compañías de teatro más aclamadas a nivel mundial con sus estudiantes, sin necesidad de esperar a que vengan a un festival de teatro local.

La educación virtual es un desafío del que no podemos escapar.

Referencias:

Benjamin, Walter (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Recuperado de:
<http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/benjamin.pdf>

Fuentes de internet consultadas:

www.teatrix.com www.teatromayor.org www.celcit.org.ar

<https://www.oei.es/historico/metas2021/expertos19.htm>

El teatro en un escenario virtual

Jaime Enrique Torres Rivera²²

La Experiencia del teatro le plantea al actor-estudiante de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD, la posibilidad de recorrer caminos que van desde su propio Ser-Persona, hasta el reconocimiento del otro, como parte del encuentro significativo en el escenario virtual. A partir de ésta perspectiva se proyecta una propuesta dinámica, didáctica y práctica, que le permita al participante apropiarse y desarrollar habilidades expresivas y comunicativas, implementando el juego del teatro como un proceso divertido, lúdico y renovador.

En este sentido el curso le propone al estudiante tres ejes de acción: Concepción teórica, apreciación de acciones prácticas; (a partir de los materiales en vídeo que encuentra en los contenidos) y elaboración de ejercicios prácticos. Lo anterior con un eje transversal: Una permanente motivación hacia una experiencia divertida e interactiva, que le procure procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales en favor de su ejercicio personal y profesional. Es así como el participante a través del juego lúdico explorará posibilidades de reconocimiento de sí mismo, del otro y de relación con su entorno a través del escenario virtual, como campo de mediación, donde se suscite una experiencia de trabajo autónomo y colaborativo.

El propósito del curso ha sido el de favorecer en el estudiante una reflexión de su Ser-Persona dinámico e innovador, que promueva el desarrollo y apropiación de habilidades de su cuerpo –voz, de tal manera que le permita expresarse mediante las distintas tareas propuestas, que inician con la interacción grupal, continúan con el reconocimiento de su cuerpo voz y avanzan con una aproximación al juego del teatro desde una improvisación; en aras de posibilitar la creación de una propuesta escénica final a partir del juego lúdico y creativo.

El curso plantea el cuerpo-voz en un escenario virtual, donde es posible una experiencia creativa y renovadora que favorezca el aprendizaje, el teatro es un pretexto que invita al participante a dibujar, escribir, expresarse de manera verbal y corporal, reflexionar sobre las expresiones artísticas, reconocer el contexto artístico que lo rodea, asumir una postura crítica de lo que observa, elaborar propuestas prácticas que lo lleven a la improvisación teatral, fomentar el trabajo colaborativo mediante la opinión que da a sus compañeros y la creación conjunta que se permite con ellos.

Las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, irrumpen hoy en el terreno de la educación, aportan diversidad de información, de contenidos, de convergencia de medios, lo que favorece procesos de aprendizaje. El cuerpo se hace presente en el terreno virtual y surge una instancia posible hacia nuevas maneras de apropiarse el conocimiento. El curso de teatro se instala en este territorio y asume el reto de favorecer una experiencia significativa a partir del arte. En este sentido y para el logro de los

²² Comunicador Social y Periodista. Magister Interdisciplinar en Teatro y Artes Vivas de la Universidad Nacional de Colombia. Actor de teatro con formación permanente en artes escénicas. Coautor de varias publicaciones sobre el cuerpo y la corporeidad. Director Curso de Teatro de Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades de la UNAD.

objetivos académicos, es indispensable la sincronización efectiva de los agentes que intervienen en la implementación de esta propuesta: En primera instancia *el estudiante*: su disposición para el aprendizaje en el terreno virtual es fundamental y determina el logro de las metas planteadas. En segunda instancia, y no menos importante, el *docente-tutor*: su acompañamiento al estudiante en el proceso de aprendizaje es fundamental, aquí se devela el reto de la enseñanza en el terreno virtual, asumiendo la tarea diaria de lograr que el estudiante sienta que no está solo en su proceso. En tercera instancia es determinante la *propuesta del curso* en sí misma, para ello se ha trazado una ruta de aprendizaje que le permita al estudiante asumir una manera distinta y renovadora de desarrollar el curso desde una noción artística, mediante la elaboración de tareas prácticas que le implican la resolución de un problema creativo, pero que a la vez le lleva a implementar estrategias a través de las cuales desarrolla habilidades comunicativas y creativas.

En consecuencia, hoy se puede afirmar que el escenario virtual favorece procesos de formación académica de alta calidad que sugieren una disposición y disciplina por parte de los estudiantes pero que a la vez le brindan opciones de acceder al conocimiento y acercan la educación a sus lugares de residencia y trabajo, el curso de teatro de la UNAD está en una permanente búsqueda de éste cometido.



MESA GENERAL Y DE PROGRAMAS

Reflexión y Retos de la Licenciatura en Educación Artística de UNIMINUTO Virtual y a Distancia en modalidad Distancia Tradicional mediada por el uso de medios y tecnologías

Claudia Patricia Sanchez Giraldo²³

Pensar el proceso de la formación del Licenciado en Educación Artística en la modalidad distancia tradicional, para UNIMINUTO Virtual y a Distancia (UVD) es un reto y una apuesta que se realiza desde los principios misionales orientados desde la visión de nuestro fundador el Padre Rafael García Herreros en el enfoque educativo: “formar al educador que necesita hoy el país, para transformar la situación educativa de las comunidades, grupos y personas, que por razones de desigualdad de oportunidades han estado marginadas de la estructura educativa del país”.

Por ello UVD, en el año 2014 presenta ante el Consejo de Fundadores la propuesta de creación del programa de Licenciatura en Educación Artística en modalidad distancia tradicional; es así como en el año 2015 se presenta al Ministerio de Educación Nacional(MEN) este programa para obtener el Registro calificado el cual nos otorgan mediante Resolución N° 10034 del 07 de septiembre de 2015. Es así como para el último periodo del año 2016 se inicia oferta con 10 estudiantes en la Sede de Bogotá y en el año 2017 se hace presencia en los Centros Tutoriales de Buga, Neiva, Garzón y Cali, mientras que Bello y Bucaramanga inician oferta en el año 2018.

El programa de Licenciatura en Educación Artística cuenta con 144 créditos académicos que se desarrollan en 10 periodos y se trabaja con una estructura curricular en cuatro Componentes de Formación: en primer lugar, el componente Minuto de Dios que propone desarrollar en el estudiante competencias para fortalecer el desarrollo humano y responsabilidad social, requeridas para potenciar sus competencias profesionales, en coherencia con la filosofía de la Universidad con alto componente social. Segundo, el componente Básico se refiere las competencias comunicativas como la capacidad o potencialidad que tienen los alumnos para plantear situaciones problemáticas, para explicar y dar razón a posibles soluciones, y para re-evaluar prospectivamente cada una de las actuaciones en la práctica.

Igualmente, el componente Profesional que pretende ser para el estudiante una plataforma sólida e integral que favorezca la formación desde la adquisición de competencias actitudes y valores que configuran la identidad del maestro al desarrollar competencias específicas dentro la teoría y la práctica propias de la profesión, que se plantean tres áreas temáticas en este componente: Pedagógica, Disciplinar y de Inves-

²³ Licenciada en Educación Preescolar -UPTC-. Especialista en Edumática Universidad Autónoma, Especialista en Docencia Universitaria de la Universidad El Bosque y Magister en Educación de la Universidad de Ciencias Sociales de Chile ARCIS. Directora Programa Licenciatura en Educación Artística Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a Distancia-UVD.

tigación. Por último, el componente Profesional Complementario el cual comprende la formación dedicada a la fundamentación teórico-práctica por elección del estudiante como formación complementaria para su profesión. Se considerará como el proceso por el cual los estudiantes accederán al conocimiento, a la comprensión y sistematización de su práctica educativa y pedagógica.

Del mismo modo, es pertinente hablar del modelo de educación virtual y a distancia; el cual nace por la necesidad de tener un referente que facilita aplicar los beneficios que ofrece la metodología a distancia en sus modalidades tradicional y virtual como estrategia para satisfacer los requerimientos actuales de la educación superando las condiciones de espacio y tiempo propias de la metodología presencial. Está centrado en el desarrollo integral del estudiante y el enfoque fraseológico basado en el saber (teoría) y el actuar (praxis), los lineamientos curriculares establecidos por la normatividad colombiana y la construcción de conocimientos desde las experiencias significativas con universidades aliadas; que permean el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta propuesta que se traduce en un modelo de educación innovador, busca la excelencia académica, el logro de competencias prácticas reflexivas y profesionales, el desarrollo de habilidades y actitudes de aprendizaje autónomo, métodos de enseñanza-aprendizaje-evaluación innovadores; todos ellos mediados desde el acompañamiento virtual. Modelo que permite al estudiante organizar su tiempo (auto-disciplina), aprovechar la flexibilidad de horarios que ofrece la metodología, la comunicación sincrónica (encuentros tutoriales presenciales) y asincrónica (encuentros tutoriales virtuales apoyados por las tecnologías de la información), además cuenta con aulas virtuales, texto de estudio impreso o digital, guía de estudio, tutoría en línea y presencial, diversas posibilidades de comunicación, laboratorios y simuladores, material complementario CD, DVD, lecturas web, objetos virtuales de aprendizaje según las necesidades de aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se basa principalmente en medios impresos, electrónicos y en Tecnologías de la Información y la Comunicación, que, conjugados con el contexto inmediato del estudiante, laboratorios y escenarios de práctica, facilitan la aplicación de conocimientos y el desarrollo de competencias.

El estudiante contará con acceso a la red de bibliotecas Rafael García Herreros las cuales tienen materiales físicos y virtuales en diversas áreas del conocimiento. A la vez, tiene convenios con diferentes bibliotecas a nivel nacional de manera que el estudiante pueda tener acceso a una amplia bibliografía que no siempre está disponible en las regiones. Además, contará con ambientes virtuales de aprendizaje tales como laboratorios y simuladores que le ayuden a afianzar conocimientos específicos a partir de experiencias significativas y formativas.

Las TIC ofrecen opciones que posibilitan mayores y mejores oportunidades de educación, al tiempo de facilitar la inmersión en la globalización y el acceso a la Sociedad del Conocimiento, con ello, la confluen-

cia de elementos para lograr mejores condiciones de vida tiene mayor posibilidad de acontecer, convirtiéndose por tanto en instrumentos para reducir y terminar con la exclusión de los grupos sociales.²⁴

Es decir que el uso de las TIC se sustenta fuertemente en el determinante de la acción educativa que propone la praxeología; donde: “La educación es un proceso de comunicación bidireccional que involucra al docente y al dicente situados en un contexto social y cultural determinado y que no necesariamente acontece en comunicación directa o presencial tomemos el caso de la educación a distancia o virtual). De igual manera es un proceso interactivo, donde ambos cumplen un papel dinámico al construir o reconstruir el conocimiento”.²⁵

De este modo, el proceso del enfoque praxeológico comienza con la observación (ver) de la propia práctica, es decir, con la mirada del agente sobre el conjunto de su intervención concreta (en nuestro caso los ambientes virtuales de aprendizaje), los diversos actores, el medio, las estrategias, la organización, las coyunturas. Esta observación condiciona el conjunto del proceso de intervención, en tanto que mostrará las cosas a mejorar, a intervenir, y exigirá una comprensión (o segunda mirada) de la problemática. Surge así el momento de la interpretación (juzgar) como un comprender lo que se ha visto y no tanto justificar lo que se quiere hacer. Comprender que implica una opción: se plantea una hipótesis de solución a la problemática surgida de la observación, estableciendo relaciones entre los diferentes datos y fenómenos. Por lo que todo esto conduce al momento de la intervención (actuar), de la acción consecuente con lo observado y comprendido previamente. Y si bien, el momento prospectivo (devolución creativa) sólo aparece al final, es el que impregna todo el proceso praxeológico trascendiéndolo, estimulando y lanzando a lo nuevo, sugiriendo ir más allá de la realidad inmediata.

Las TIC ofrecen opciones que posibilitan mayores y mejores oportunidades de educación, al tiempo de facilitar la inmersión en la globalización y el acceso a la Sociedad del Conocimiento, con ello, la confluencia de elementos para lograr mejores condiciones de vida tiene mayor posibilidad de acontecer, convirtiéndose por tanto en instrumentos para reducir y terminar con la exclusión de los grupos sociales.

Por consiguiente, hablar de la formación de los Licenciados en Educación Artística y en la modalidad distancia tradicional, en UNIMINUTO Virtual y a Distancia -UVD; conlleva a varias consideraciones de orden curricular, al plantear un programa con un enfoque holístico, que propone la formación de personas íntegras, comprometidas con la responsabilidad social del país, con la implementación de un modelo educativo, estructurado desde la metodología a distancia mediada por las TIC'S, en donde la Educación Artística como campo formativo, articulador de pensamiento-experiencia-aprendizaje, otorga sentido, a la comprensión y la a aplicación pedagógica del saber artístico, basado en el desarrollo de competencias propias como la sensibilidad, la imaginación creativa, la capacidad valorativa, las cuales implican la expresión de los diferentes lenguajes artísticos, la apreciación, el disfrute de los bienes artístico culturales, logren de manera simultánea valores agregados a la práctica artística (apreciación estética) como la auto identificación, el reconocimiento del otro, la actitud crítica y reflexiva, el hacer, la armonización

24 JULIAO, Carlos. La Praxeología: Una Teoría de la Práctica. UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios (Colombia), p.39.

25 Idem

con la naturaleza, la flexibilidad de pensamiento, la participación, la convivencia, entre otros, resulten de gran pertinencia para responder a los objetivos de la educación colombiana, en el marco de la formación integral.

Al respecto “La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos inter culturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio”.²⁶

Esta perspectiva vista desde el papel fundamental del arte en la formación del licenciado, en la integralidad de las diferentes manifestaciones artísticas que articulan y correlacionan una serie de procesos que implican la flexibilidad curricular por créditos, la modalidad semi presencial, la accesibilidad como política institucional de educación para todos, entre otros que conllevan a potenciar el desarrollo profesional en torno a tres ejes: las competencias profesionales, el desarrollo humano y la formación en el compromiso social. Refiriéndose al primer eje, al dominio de aspectos conceptuales y metodológicos propios de la Pedagogía como disciplina que sustenta a la fundamentación pedagógico - artística. Los dos restantes campos de formación encaminados a la apropiación de su filosofía en coherencia con el desarrollo de la sensibilidad y el compromiso social, así como a la cualificación de competencias básicas en los lenguajes artísticos.

Es así como en la educación artística a nivel global, encontramos una variedad de posturas y métodos inherentes a cada cultura; donde las concepciones tan diversas de la estética en las diferentes culturas, se contraponen a la enseñanza de otras áreas como la matemática, idiomas, etc. “Pero, desde una perspectiva científica, resulta apropiado preguntarse si los métodos y prácticas en la educación artística son (o podrían ser) infinitamente variados; o si, en cambio, los principios que rigen el desarrollo humano colocan limitaciones significativas en el decurso de la educación artística: sobre aquello que puede enseñarse, sobre cómo puede enseñarse y sobre qué base deben darse los resultados educativos”.²⁷

Gardner hace una recopilación de las etapas de desarrollo del hombre, a partir de la propuesta de Piaget y las propuestas posteriores a él. Más adelante hace una reflexión sobre el desarrollo del hombre en las artes y de qué manera se ha estudiado sistemáticamente, el desarrollo a partir del campo de la ciencia y no desde otra óptica como podría ser el arte y cómo la investigación está sesgada por la ciencia y no se ha tenido en cuenta, que otros factores también cobran relevancia, cuando de desarrollo humano se refiere. “Sería tan erróneo afirmar que el desarrollo debe estudiarse exclusivamente desde la perspectiva del artista, como lo es sostener que sólo vale la pena tomar en serio la competencia científica final.”²⁸

26 Definición de Educación Artística y Cultural divulgada por el Plan Nacional de Educación Artística, en virtud del convenio celebrado entre los ministerios de Cultura y de Educación de Colombia, en el marco del Congreso Regional de Formación Artística y Cultural para la Región de América Latina y el Caribe. Medellín, 9 de agosto de 2007.

27 GARDNER, Howard. Educación artística y desarrollo humano. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós. 1994. p. 14

28 Ibid p. 26

Por consiguiente, el área de conocimiento de la Educación Artística se define en una propuesta que busca el desarrollo de todas sus competencias y capacidades, tanto profesionales como personales, de sus potencialidades sensibles, creativas y apreciativas como también de un alto compromiso social, a la luz de una visión integrada del ser humano como totalidad. Como resultado de los propósitos anteriormente señalados, se espera un profesional capaz de asumirse como agente innovador de la realidad escolar y social en donde labore para responder a las necesidades de desarrollo estético, expresivo, creativo y artístico de las comunidades educativas, así como en proyectos de educación formal y no formal orientados a propuestas de desarrollo cultural.

Sumado la demostración y apropiación de conocimientos y habilidades en TIC's que mejoran el desempeño académico de los estudiantes, al ofrecer múltiples posibilidades de acceder a la sociedad del conocimiento y a la educación contemporánea; de igual modo el propiciar mayores insumos para la investigación creación y/o formativa en una construcción colectiva y multidisciplinaria.

En consecuencia, bajo esta mirada se materializa la misión de UNIMINUTO al referirse a una educación de fácil acceso, integral y flexible que construye un país justo, en donde la formación y reflexión constante es pertinente según el entorno del estudiante; al ser también una oportunidad para compartir espacios de aprendizaje con personas con diversas capacidades y realidades.

Referencias

Gardner, H. (1994). Educación artística y desarrollo humano. Barcelona, España: Paidós Educador.

JULIAO, Carlos. (2002) La Praxeología: Una Teoría de la Práctica. UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios (Colombia).

Ministerios de Cultura y de Educación de Colombia, Oficina Regional de Cultura para América Latina y el Caribe de la Unesco (2005). Conferencia Regional de América Latina y el Caribe, preparatoria de la Cumbre Mundial de Educación Artística: Documento Base. Bogotá.

Experiencias de Educación en Artes Plásticas: Educación a distancia.

Julieth Andrea Rincón Avendaño²⁹

Al interior del programa de Licenciatura en Artes Plásticas de la Universidad Santo Tomás se ha planteado que el escenario de aprendizaje mediado que permite trascender el espacio tradicional de los procesos de enseñanza: las aulas. La propuesta central del programa académico ha girado en torno al acercamiento de la práctica artística y su tradicional proceso de apresamiento a las mediaciones determinadas inicialmente por la metodología de la educación a distancia explorando terrenos propicios para el desarrollo docente de los estudiantes, en donde desde un proceso de reflexión curricular se considera pertinente ampliar la mirada y generar ambientes formativos de carácter virtual.

No solo se concibe la formación en Artes Plásticas desde ejercicios a nivel de talleres, sino que reflexiona desde la relación que se construye entre el arte como objeto de estudio y su puesta en escena como lugar de conocimiento, en este sentido, desde una perspectiva epistemológica se vinculan los procesos de aprendizaje buscando superar las condiciones que establece el aula y las concepciones curriculares y evaluativas de los lineamientos de las artes a nivel escolar.

La apuesta conceptual del programa consiste en acercar a los maestros en formación a los espacios expositivos y a mediaciones digitales, a través de la transformación del rol en la construcción del conocimiento y posicionando el proceso de aprendizaje como gestor de saber.

Teniendo en cuenta las restricciones mediáticas a las que se enfrentan los maestros en formación, se han convertido en gestores de conocimiento desde la adecuación de sistemas de divulgación y comunicación masivos, tales como redes sociales, plataformas de creación de contenidos y de tutoriales, en pro del aprendizaje.

Siendo así se ha iniciado la producción de tutoriales, acompañamientos técnicos y artísticos, estructuras didácticas y recursos mediados que reflexionan sobre la práctica de creación, la investigación y la enseñanza de las artes; en las q tanto estudiantes como docentes participan y consolidan el aprendizaje.

De esta manera el programa académico privilegia las estrategias de la metodología de educación abierta y a distancia teniendo en cuenta espacios de encuentro asincrónico, de tutorías mediadas, de divulgación del proceso de aprendizaje a través de los sistemas de comunicación y de los tradicionales encuentros presenciales que gestan la necesidad propia del quehacer artístico frente al contacto con la materia pero que claramente se han venido modificando en la inmediatez diaria y en la búsqueda del cumplimiento de metas en cortos periodos de tiempo.

²⁹ Magister en Estética e historia del arte, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Licenciada en Educación Básica Énfasis Educación Artística, Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas. Coordinadora Licenciatura en Educación Artística Universidad Santo Tomás.

En este momento no solo estamos llamados a la formación tradicional de las artes sino a la transformación de los límites del aprendizaje somos docentes, youtubers, gestores, creadores de contenidos y rastreadores de escenarios de aprendizaje fértiles para el arte y la interacción que involucra al máximo los diferentes contextos.

Experiencias, retos y perspectivas de un programa de artes visuales en modalidad virtual

Raúl Alejandro Martínez Espinoza³⁰

El ejercicio de enseñanza de las artes en la modalidad virtual contrae una pregunta inquietante ¿es posible? El presente texto se estructura a partir de cuatro momentos que presentan el ejercicio constante del equipo de docentes del programa de artes visuales de la UNAD en procura que la respuesta a dicho interrogante sea afirmativa. Los apartados se presentan como evidencia del trabajo, pero también como una base de reflexión sobre la práctica pedagógica de la enseñanza de artes en modalidad virtual y son los siguientes: 1. Contexto. 2. Desarrollo estratégico. 3. Evaluación. 4. Retos y perspectivas.

Contexto

La formación de artistas en la modalidad virtual problematiza no sólo la relación arte y tecnología, sino que también aborda aspectos trascendentales de la vida desde diferentes dimensiones (emocionales, cognitivas, expresivas). En este sentido, indagar por el alcance del “comportamiento estético” como lo señala Barbosa (2017) es relevante para los propósitos de formación e investigación en artes. “Como herramienta posibilitadora de la expresión, que no se desvincula de la vida ni del esfuerzo humano, el arte convoca a los seres humanos a compartir emociones, sensaciones e ideas. Gracias al impulso colectivo, en el arte se logran dos tipos de cumplimiento de la experiencia: la unificación de componentes de la vida y la unión de experiencias intersubjetivas entre colectivos humanos” (Barbosa 2017).

El programa de artes visuales surge en el marco de una oferta limitada de programas de artes plásticas y visuales en Colombia toda vez que ésta se concentra en las capitales y también en algunas cabeceras municipales (Martínez R.A. y Martínez A., 2014). Debido a la modalidad virtual se favorece el acceso a la formación en artes desde las diferentes regiones y bajo una estructura flexible para el desarrollo de los contenidos propuestos. Los rasgos distintivos que se proponen desde el programa en relación con otros programas son los siguientes: *La virtualidad, las TIC y las redes sociales como escenarios para la creación visual*; El contexto regional como escenario para la creación; El artista como investigador y finalmente el artista como gestor en escenarios artísticos, productivos y culturales. (Martínez et al, 2014). La construcción de estos tópicos se realizó teniendo en cuenta el estado de la enseñanza, pero también los sellos identitarios de la UNAD tales como la región y el trabajo colaborativo para el desarrollo y gestión de proyectos.

En el año 2016 comienza el primer semestre con 50 estudiantes de buena parte de regiones del país. Hasta el momento se han ofertado 5 semestres lo cual ha permitido el diseño de 14 cursos sobre el pro-

³⁰ Artista Plástico y visual. Publicista de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en periodismo Universidad de Los Andes y Magíster en Artes Plásticas y visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Líder nacional del programa de Artes Visuales de la Universidad Nacional Abierta y Distancia UNAD. Correo: raul.martinez@unad.edu.co - <https://orcid.org/0000-0003-1601-0361>

yecto. El plan de estudios para el programa de Artes se estructura a partir de la identificación de núcleos problémicos (NP) es decir, ejes conductores que organizan la información de manera coherente y lógica como una forma de abordar los problemas, requerimientos, necesidades contextuales locales, regionales y globales cuyas respuestas dadas desde las artes tengan repercusión en el ámbito cultural y social por medio de la reflexión, el análisis y la actitud crítica, creativa y propositiva (Martínez R. A. y Barbosa S. 2015). Se presentan tres fases en el avance del programa en primer lugar unos cursos de fundamentación, después una etapa de profundización (con tres líneas expresión digital, gráfica y pintura y espacialidad) y finalmente una etapa de creación que es aquella en la que los estudiantes desarrollan su proyecto de grado. Hasta el momento el programa cuenta con 380 estudiantes matriculados desde 63 municipios con presencia en todas las regiones de Colombia.

Desarrollo estratégico

Los docentes del programa de Artes Visuales apuestan por la investigación como un eje estratégico fundamental para el desarrollo de todas las iniciativas de orden académico, comunicativo, investigativo y social. Desde el comienzo del programa se han formulado proyectos de investigación que han permitido la construcción no sólo de estrategias sino también de plataformas como el MUNAD.

Investigación

La investigación, como componente transversal del programa de artes visuales de la UNAD, permite el diseño y desarrollo de proyectos de investigación los cuales desde su impacto y alcance posicionan en el equipo de investigadores del programa y docentes, prácticas orientadas a la permanente autoevaluación y mejoramiento de las distintas estrategias pedagógicas y didácticas propias de la enseñanza de las artes visuales mediadas por tecnologías.

El componente estratégico de investigación se estructura desde la formulación de una sublínea de investigación “las artes en la era digital”. En dicha iniciativa se propone “desarrollar diferentes parámetros investigativos dentro de las artes para el abordaje de los contextos contemporáneos, con el fin de lograr la comprensión del uso y tratamiento de la producción de obra en los diferentes entornos sociales y culturales. Así mismo; reconocer las principales perspectivas de las artes y su relación con los contextos locales y formas de expresión sociales y culturales, promover la investigación creación como una metodología propia de la producción de obra y Comprender las diversas formas de articulación, uso y disposición de nuevos dispositivos en el campo de la producción artística en el ámbito digital. (Martínez R.A. y Hernández D. 2016)

Además de plantear el desarrollo de la línea de investigación fue necesario ahondar en la metodología propia de las artes, esto es, la investigación creación. La especificidad de los procesos de investigación que se desarrollan en los programas de artes requiere de la formulación de parámetros, organización, desarrollos y marcos propios de la producción, reflexión y circulación de obras de arte o indagaciones acerca del arte. En este sentido se diseñó un instrumento para que dentro de la UNAD se comenzara a

incorporar la lógica de de la creación como una estrategia de investigación válida en los diversos procesos de gestión y divulgación del conocimiento.

El programa de artes visuales ha desarrollado hasta el momento investigaciones como el “Diseño y producción de un Museo Virtual”, que decantó en el MUNAD. Proyectos de mejoramiento continuo de cursos de artes visuales, “Diseño y desarrollo de un museo virtual”, “Desarrollo de una plataforma tecnológica Taller virtual” y “Contexto del arte digital en Colombia”, entre otros.

A partir del año en curso, inició el desarrollo de una serie de proyectos ya relacionados directamente con la metodología de investigación creación, toda vez que algunos docentes plantean proyectos relacionados con la creación de obra de arte o curadurías.

En el año 2016 surgió el semillero de investigación del programa de artes visuales SINAV, con la vinculación activa de estudiantes en la dinamización de diversos proyectos de investigación formativa. Actualmente se avanza en tres proyectos de semillero en una convocatoria interna de la UNAD. Además del MUNAD y las exposiciones, está en curso la producción de una serie de libros de divulgación resultado de ejercicios investigativos, uno al interior de uno de los cursos y el otro, producto de una serie de reflexiones desde la teoría e historia del arte de parte de uno de los docentes que diseñó parte de la estructura curricular del programa.

MUNAD

<http://munad.unad.edu.co/>

En el contexto del arte contemporáneo existe una serie de prácticas que incluyen el uso de tecnologías electrónicas y/o la experimentación con soportes digitales o lenguajes multimedia (audiovisuales, computarizados, telemáticos); se les puede agrupar como Arte Digital o Media Art, sin embargo, en su interior existen diferenciaciones y discusiones sobre límites y definiciones (Martínez, Molano y Hernández, 2017)

El Museo Universitario de Artes Digitales, MUNAD es resultado de un proyecto de investigación del programa de Artes Visuales de la UNAD. Fue creado mediante el acuerdo 010 del 06 de abril de 2017 expedido por el Consejo Académico. La plataforma MUNAD tiene como misión promover, circular y exhibir obras digitales de artistas visuales, orientado a propiciar un espacio para el diálogo y generación de conocimiento alrededor de problemáticas relacionadas con la producción, exhibición y circulación de las artes digitales. Dentro de los propósitos de misionales están - Conformar y conservar una colección de obras de artistas, teóricos y relacionados con el arte digital en las diferentes regiones del país y estudiar: investigar y contextualizar las colecciones y exposiciones que tenga el museo, así como presentar los salones con las obras de los estudiantes que se gradúan del programa



Interface del MUNAD³¹

Estrategia de comunicación Artes en Contexto

Sitio web <http://munad.unad.edu.co/centro-de-documentacion/artes-en-contexto>

Programas de Radio <http://ruv.unad.edu.co/index.php/academica/artes-en-contexto>

Se planteó explorar en los medios 2.0; Como primera medida para ir más allá de los recursos instituciones y por ende se diseñó un espacio para temas o problemas transversales y relacionados con las artes visuales. Así comenzó una serie de conferencias. Posteriormente se extendió la estrategia a la producción de videos educativos y tutoriales. Después comenzaron las emisiones de un programa radial. La estrategia didáctica y pedagógica apela a narrativas transmedia con producciones integradas a través del Museo Universitario de Artes Digitales, medios y los eventos sincrónicos realizados desde los centros de la Universidad. Con el propósito de promover en los estudiantes la comprensión y apropiación de las prácticas artísticas en los diferentes entornos, campos de acción y el contexto en general, desde aportes teóricos, críticos, de la práctica artística en sí, hasta la gestión y diversos escenarios para la reflexión en torno a los problemas del arte contemporáneo (Martínez R.A. y Hernández R. 2017)

³¹ Tomado de <http://munad.unad.edu.co/>



IMAGEN 2 (Fig. 2. videos de Artes en Contexto)

Centro de documentación del museo, donde se encuentran los proyectos Artes en contexto y Taller virtual

Estrategia pedagógica El Taller Virtual

El proyecto *Taller Virtual* se plantea como estrategia para conjugar en un solo espacio gran parte del material pedagógico y didáctico producido por el cuerpo docente del programa de Artes visuales en el marco de los diferentes cursos. Por medio de la implementación de un sitio web y plataforma para dispositivos móviles se pretende organizar por medio de la practicidad del uso de dispositivos móviles, el material para los estudiantes de los diferentes periodos académicos, realizando una distribución por temáticas o periodos académicos.

El diseño e implementación del Taller Virtual además busca articular estrategias de acompañamiento docente, tomando como base de insumos las producciones de material pedagógico que han venido resultando de las sesiones de la estrategia "Artes en contexto", que surgió como una serie de "encuentros sincrónicos de teleconferencia" y "encuentros complementarios para la formación disciplinar" y que por definición "Artes en contexto" hace parte de los "escenarios para la discusión, interacción y socialización", (la serie de videos y los programas de radio emitidos), así como el material de video desarrollado para los cursos por medio de las guías didácticas por unidad, y el material compartido por medio de la estrategia blog Ruido de fondo. (Martínez R.A. y Hernández R. 2017)

Evaluación y autoevaluación del programa de Artes Visuales.

Desde el primer semestre se aplicó un instrumento con el fin de conocer la experiencia de los estudiantes en relación con los contenidos del programa de Artes Visuales. En dicho instrumento denominado “Experiencia del Estudiantes de artes de la UNAD”. Ha sido una constante el nivel de satisfacción de los estudiantes con el programa (entre el 80 y 90 % de aceptación). Así mismo se obtuvieron resultados tales como que los estudiantes consideran que el 81% de los docentes del programa realiza un acompañamiento que califica entre 4 y 5 sobre 5. El 78% de los estudiantes considera que sus competencias para la práctica de la fotografía o dibujo han mejorado significativamente desde que comenzó el curso (fuente encuesta interna de satisfacción).

Semestre a semestre, el comité curricular del programa toma decisiones estratégicas de orden didáctico, pedagógico o comunicativo a partir de la información de los resultados y observaciones dentro del instrumento “Experiencia del Estudiante de artes de la UNAD”. Realizan observaciones acerca de los recursos didácticos o las estrategias de interacción que permiten ajustes y direccionamientos generales y específicos dentro del programa.

Retos y perspectivas

La planeación estratégica del programa apunta al posicionamiento del programa en el rasgo distintivo de la expresión digital. Para ello se plantea la realización de un encuentro anual de Artes Digitales, *Mediática*. Cuyo objetivo es generar un espacio de reflexión teórica, acción y circulación de prácticas artísticas que abordan problemáticas relacionadas con las artes digitales a partir de ejercicios académicos que sitúen la pregunta acerca de su contexto en Colombia. Dicho evento cuenta con tres escenarios de actuación de orden académico, comunicativo y expositivo.

El siguiente desarrollo del programa apunta a la expansión de medios para la realización de contenidos de interés en los estudiantes, en este sentido se propone la realización de una serie documental para Artes en Contexto en conjunto con el canal de televisión de la UNAD. Así mismo se plantea el lanzamiento de la revista BP (Back projection) con el fin de divulgar los trabajos más destacados de los estudiantes en el campo de la producción de imágenes visuales, sonoras y de movimiento así como de textos reflexivos en torno a la teoría e historia del arte.

La plataforma MUNAD se seguirá expandiendo y consolidando como el espacio para articular todos los propósitos de investigación, innovación y circulación de los diferentes desarrollos del programa de Artes Visuales. En este sentido aún quedan muchos aspectos para trabajar en el ejercicio constante por responder a la pregunta ¿es posible formar artistas en modalidad virtual?

Referencias

Martinez R. A. y Barbosa S. (2015) Diseño curricular de un programa de Artes

Visuales en modalidad virtual. Revista de Investigaciones UNAD. Volumen 14. Número 1. Junio de 2015.

Martínez R.A. et al (2014) Documento Maestro de condiciones para la obtención de registro Calificado del programa de Artes Visuales de la UNAD. Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades - UNAD.

Martínez R.A. (2017) Documento de trabajo. Estrategia pedagógica y de Comunicación ARTES EN CONTEXTO Programa de Artes Visuales, UNAD. Recuperado de: <http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/wp/article/view/2106/2310>

Martínez R.A., Molano U y Hernández (2017) Diseño Y Producción Del Museo Universitario De Artes Digitales MUNAD. Ponencia III Congreso Mundial de educación superior a distancia. UNAD. 2017

Martínez R.A. y Hernández R. (2017) Artes en contexto, una estrategia pedagógica y de Comunicación para la enseñanza de Artes Visuales en modalidad virtual. Primer Congreso Internacional de Mediaciones Pedagógicas con Tecnología y su efecto en el aprendizaje en la Educación Superior. UAN, UNAD, 2017.

Martínez R.A. y Hernández D. (2016) Documento de trabajo. Línea de investigación las Artes en la era digital. Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades.

Barbosa O. (2017) Documento de trabajo. Arte y Escuela. Programa de Artes Visuales, UNAD. Recuperado de: <http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/wp/article/view/2107>

Molano U. (2017) Documento de trabajo. Aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia pedagógica para el curso virtual de Antropología Visual en la Universidad

Nacional Abierta y a Distancia -UNAD. Recuperado de <http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/wp/article/view/2110/2314>

Formulación de red arte y virtualidad

A partir de las reflexiones desarrolladas en este encuentro, dentro de las mesas de trabajo de las áreas disciplinares y principalmente a partir de la mesa general, ha surgido la necesidad de formular una red de trabajo conjunto entre programas que asuman la enseñanza de las artes en modalidades virtuales o a distancia. Ya sean estos: licenciaturas, programas de creación, programas universitarios o escuelas de formación artística. Los cuales, estén interesados en pensar las posibilidades de una creación, educación e investigación de las artes a través de plataformas digitales.

Inicialmente, nuestra red propone tres ejes de estudio y acción iniciales: la pregunta por el sentido y pertinencia de las herramientas virtuales en la enseñanza de las artes; el emprendimiento de proyectos de Investigación-creación en las modalidades distancia tradicional y virtualidad; y la generación de procesos de creación colaborativos entre programas fortalecidos por las herramientas que ofrecen estas modalidades.

Pensamos que este trabajo este enfocado además en tres frentes: la construcción de encuentros académicos y actividades de socialización para los proyectos de investigación y reflexiones que se tejan a partir de las relaciones arte y virtualidad; el emprendimiento de proyectos de investigación e investigación-creación conjunta entre universidades, academias e investigadores interesados en el campo del arte, la educación y la virtualidad; y la generación de procesos de cooperación interinstitucional en formatos como trabajos de grado, evaluación y gestión académica de programas y apuestas en las metodologías virtual y distancia.

Esperamos que tanto la construcción de esta red como las reflexiones de las mesas de trabajo presentadas sean motivo de interacciones, provocación y contribuyan a generar nuevas reflexiones en la creación y educación a partir de la virtualidad y el uso de tecnologías dentro del campo de las artes.