

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL LA RIOJA



LICENCIATURA EN
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Tema: “Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual”

Autores:

- Francés, Carina Verónica
- Romero, Ana Victoria

Director: Mg. Herrera Gatica, Cynthia Eliana

Año: 2023

AGRADECIMIENTOS

Esta tesis no solo encierra contenidos de nuestra investigación, sino también es el resumen de experiencias, aprendizajes, tiempos compartidos y también sufridos; que hoy se concreta gracias a Dios, quien nos dio el tiempo, la paciencia y la fortaleza para transitar este camino.

Agradecemos también a nuestra familia quienes nos acompañaron y fueron parte de cada momento vivido, a nuestra tutora quien nos guio con su sabiduría tanto en lo profesional como en lo humano.

Este trabajo nos enseñó a compartir y a crear espacios y tiempos dedicados a organizar, corregir y reelaborar cada etapa de este proceso. Estar pendientes en cada paso de este trayecto nos permitió conectarnos, estudiar, formarnos no solo como amigas, sino principalmente como docentes.

Gracias a todos por haber colaborado con nosotras para hacer de este sueño una realidad.

Ana y Carina.

«Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo»

David Warlick

RESUMEN

El presente trabajo realizó la observación y el análisis de todo lo sucedido en las prácticas de enseñanza en el área de Plástica Visual durante el período de pandemia 2.020, en la escuela primaria N° 369 “Maestro Humberto Pereyra”, turno mañana.

Centrados en el objetivo general en el que se pretende determinar las principales consecuencias que generaron las herramientas digitales en las prácticas educativas propuesta por los docentes del área de Plástica Visual, determinaron que fueron muchos los obstáculos y secuelas que se produjeron en dicho período y por ende continuarán posteriormente en presencialidad.

Partiendo de una investigación cualitativa, la cual plantea la problemática establecida en el período de aislamiento y las consecuencias que generaron la educación virtual, describiendo cómo se fue dando el desarrollo y el dictado de clases, fijando los inconvenientes en el manejo tanto de dispositivos como estrategias de trabajo, en ese entorno desconocido.

Los diversos instrumentos empleados en esta investigación, brindaron la información suficiente para conocer cuáles fueron las principales consecuencias que generaron las herramientas digitales en las prácticas educativas de esta área en particular, permitiendo observar la diferencia de intereses y la toma de decisiones entre directivos, docentes y familias de la institución; al momento de priorizar las asignaturas que consideraban más importantes dentro de la currícula escolar.

Los resultados mostraron indicadores en alumnos y docentes que fueron comparados, identificando una contradicción entre los planteos de estos dos grupos tratados. Dicha diferencia permitió evaluar el desempeño de las actividades escolares durante el período de pandemia y observar de esta manera, que los intereses de los alumnos no fueron tomados en cuenta al momento de dar clases, como así también el desempeño de los docentes, alumnos, y familias en el manejo de los dispositivos digitales.

PALABRAS CLAVES

Herramientas Digitales - Plástica Visual - Arte - Tecnología - Educación

ABSTRACT

The present work carried out the observation and analysis of everything that happened in the teaching practices in the area of Visual Plastics during the 2020 pandemic period in primary school No. 369 "Maestro Humberto Pereyra", morning shift.

Focused on the general objective in which it is intended to determine the main consequences generated by the digital tools in the educational practices proposed by the teachers of the Visual Plastics area, they determined that there were many obstacles and consequences that occurred in that period and therefore They will continue later in person.

Starting from a qualitative research, which raises the problems established in the period of isolation and the consequences generated by virtual education, describing how the development and teaching of classes took place, setting the inconveniences in the management of both devices and strategies. of work, in that unknown environment.

The various instruments used in this research provided enough information to know what were the main consequences generated by digital tools in educational practices in this particular area, allowing us to observe the difference in interests and decision-making between managers, teachers and families. of the institution; when prioritizing the subjects, they considered most important within the school curriculum.

The results showed indicators in students and teachers that were compared, identifying a contradiction between the proposals of these two treated groups. This difference made it possible to evaluate the performance of school activities during the pandemic period and thus observe that the interests of the students were not taken into account at the time of teaching, as well as the performance of teachers, students, and families in handling digital devices.

KEYWORDS

Digital Tools - Visual Arts - Art - Technology - Education

INDICE

AGRADECIMIENTOS	2
RESUMEN	4
PALABRAS CLAVES	4
ABSTRACT	5
KEYWORDS	5
INTRODUCCIÓN	9
DESARROLLO	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
ANTECEDENTES	10
MARCO TEÓRICO	12
CAPÍTULO 1: Las tecnologías de la información y de la comunicación y su impacto en la sociedad y en la educación	12
1. La tecnología de información y comunicación	12
1.1 La Tecnología Educativa y sus raíces	14
1.2. El papel de la Tecnología Educativa en la educación	17
1.3. Las TIC ‘s en el Sistema Educativo	18
CAPÍTULO 2: Las herramientas digitales y su funcionamiento	21
2. Las Herramientas Digitales	21
2.1. Tipos de Herramientas Digitales	23
2.1.1 Herramientas Sincrónicas	24
2.1.2. Herramientas Asincrónicas	24
2.1.3. Herramientas de Gamificación	24
2.2. Uso de las Herramientas Digitales	25
2.3. Clasificación de las Herramientas Digitales	26
CAPÍTULO 3: La Educación Artística y su evolución	28
3. Origen y desarrollo del arte a través de la historia	28
3.1. Definición y caracterización de las Artes Visuales	28
3.2. Historia de la Educación Artística	29
3.3. La Educación Artística como Disciplina	31
3.3.1. La Educación Artística en Argentina	32
CAPÍTULO 4: La Educación Artística: Plástica Visual y su relevancia	35
4. La Plástica Visual como disciplina	35
4.1. La importancia de la Plástica Visual, en las personas	36
4.2. Las Artes Plásticas y su incidencia en el cerebro humano	37
4.3. Desarrollo de las Capacidades, en las Artes Plásticas	37
4.4. Beneficios de las Artes Plásticas en los estudiantes	38

4.5. La Educación Plástica en las escuelas	39
CAPÍTULO 5: La Plástica Visual y su enseñanza en el nivel primario	41
5. Contenidos de la Educación Plástica del Nivel Primario.....	41
5.1. Las prácticas de la enseñanza en la Plástica Visual y sus herramientas tradicionales, en la educación primaria	42
5.2. Las Artes Plásticas en contextos de Pandemia	45
5.3. Estrategias de enseñanza de Plástica Visual, en la escuela primaria	46
5.4. Herramientas Digitales para la enseñanza de la Plástica Visual y su impacto en el aprendizaje, en el nivel primario.....	49
5.4.1 Aplicaciones y Herramientas Digitales disponibles para el trabajo áulico para la Plástica Visual.....	50
METODOLOGÍA.....	52
OBJETIVO GENERAL.....	52
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	52
HIPÓTESIS	52
TÉCNICAS O INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	55
ANÁLISIS DE DATOS.....	57
Entrevista a la Directora.....	57
Entrevistas a docentes de Plástica Visual.....	61
RESULTADOS.....	72
Figura 1	72
Tabla 1	73
Figura 2	74
Figura 3	75
Figura 4.....	76
Figura 5.....	77
Figura 6.....	78
Figura 7.....	79
Figura 8.....	80
Figura 9.....	81
Figura 10.....	82
CONCLUSIÓN.....	83
ANEXO	91
MODELO DE ENTREVISTA: Dirigida a la directora.....	91
MODELO DE ENTREVISTA: Dirigida a los docentes.....	91
MODELO DE CUESTIONARIO: Dirigido a los alumnos de tercer ciclo.....	92
MATRIZ DE CUESTIONARIOS APLICADOS A ALUMNOS DE TERCER CICLO.....	93
MATRIZ DE ENTREVISTAS REALIZADAS A DOCENTES DEL.....	105

ÁREA DE PLÁSTICA VISUAL	105
Figuras de la Institución y de las evidencias recolectadas del área de Plástica Visual durante la etapa de pandemia.....	121
Figura 11.....	121
Figura 12.....	122
Figura 13.....	122
Figura 14.....	123
Figura 15.....	123
Figura 16.....	124
Figura 17.....	124
Figura 18.....	125
Figura 19.....	125
Figura 20.....	126
Figura 21.....	126
Figura 22.....	127
Figura 23.....	127
Figura 24.....	128
Figura 25.....	128
Figura 26.....	129
Figura 27.....	129
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto surge de la necesidad y del interés de dar respuesta a las cuestiones que surgieron durante el período de pandemia en las prácticas escolares de la Escuela Primaria N°369 "Maestro Humberto Pereyra" de la ciudad Capital de La Rioja, durante el ciclo lectivo 2020.

La elección del tema se debe fundamentalmente, a vivencias personales y profesionales como docentes, en las cuales se aprecian las dificultades que se presentaron al tratar de dar respuestas a las exigencias de la puesta en marcha de una educación virtual apresurada.

Se tomó como unidad de estudio la institución mencionada, centrada en el área de Plástica Visual del turno mañana.

Por lo tanto, se busca a partir de este trabajo final, reflexionar sobre las variables que guiaron la investigación: herramientas digitales y Plástica Visual y a través de ellas visualizar cómo impactaron dichas herramientas en la apropiación de los aprendizajes de este campo disciplinar. Para ello se empleó instrumentos como cuestionarios guiados, aplicados a alumnos de tercer ciclo; entrevistas a docentes del área y al directivo de la institución para conocer sus aportes, los que proporcionaron la información necesaria para comprender cómo fue el accionar en el período de pandemia.

Ante lo expuesto, "Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual"; permitió conocer y apropiarse de situaciones que caracterizaron dicho momento: de cómo se dio el manejo de herramientas digitales y aplicaciones, de estrategias didácticas, de la conexión de los estudiantes, de la participación de la familia, de la necesidad de un buen servicio de internet, entre otras; que afectaron directamente a esta disciplina.

Asimismo, se tuvo la posibilidad de observar el valor dado a esta área en particular, por lo que se pretendió indagar a través de esta exploración, el espacio y el desenvolvimiento tanto de docentes como de alumnos.

En consecuencia, y de acuerdo a todo lo sucedido en el período de confinamiento, en el área de Plástica Visual, las preguntas de investigación que dieron origen a este trabajo se dirigieron a: ¿Cómo afectó la implementación de herramientas digitales al proceso de enseñanza y aprendizaje?, ¿Cuál es la causa por la cual, los contenidos propuestos no cuentan con herramientas digitales específicas del área de Plástica Visual?, ¿Qué consecuencias trajo aparejado la ausencia de la implementación de dichas herramientas?

DESARROLLO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuáles fueron las principales consecuencias que generaron las herramientas digitales en las prácticas educativas propuestas por los docentes del área de Plástica Visual del turno mañana de la Escuela Primaria N° 369 "Maestro Humberto Pereyra" de la ciudad Capital de La Rioja, durante el ciclo lectivo 2020?

ANTECEDENTES

Esta investigación tomó como referencia unos trabajos relacionados con el tema, los cuales sirvieron de orientación para el desarrollo de la misma.

- Efectos de las herramientas virtuales basadas en proyectos de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de La Comunicación de La UNSA. Arequipa 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Descripción:

Esta investigación pretende determinar los efectos causados por el empleo de las herramientas virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en esa Universidad, analizando los factores y las limitaciones que presentan las mismas, manifestando indicadores que expresan los intereses tanto de docentes como de estudiantes en el empleo de dichas herramientas, ya que permiten una mejor formación académica; aunque la mayoría de los estudiantes conocen y utilizan algún tipo de instrumentos virtuales, sin tener conocimiento de aquellos que se usan en Gamificación.

- La Educación Plástica y Visual como herramienta interdisciplinar de trabajo en el aula. España, 2018. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Soria.

Descripción:

El trabajo se centra en realizar un estudio con el fin de introducir la Educación Plástica y Visual como herramienta interdisciplinar, fomentando el aprendizaje, la interacción y la experimentación como medio para potenciar las capacidades de cada niño. Derivando de este trabajo, reflexiones y distinción de puntos de contenidos para ser abordados de manera interdisciplinar a través de la Educación Plástica; determinando

cómo introducir esta disciplina en otras áreas y complementar de este modo un mayor conocimiento.

- Buenas prácticas de Educación Artística con inclusión de TIC. Argentina, 2012. IBERTIC.

Descripción:

La pretensión de esa investigación fue observar los cambios que se daban a partir de la intervención de tecnologías digitales y conocer si hubo una transición en los modos de la enseñanza a partir de la llegada de las mismas. La investigación se centró en conocer qué están haciendo los profesores en las escuelas comunes con las notebooks entregadas por el programa conectar igualdades, en el área de plástica visual, en las provincias de Buenos Aires, Entre Ríos, Córdoba; Mendoza y Tucumán. Mirar la interacción entre arte y tecnología.

Generando como resultado que los alumnos solo buscaban imágenes y alguna información, con las notebooks en las horas de plástica, pero no lo hacían en otras disciplinas. Así fueron visualizando qué se tornó innovador y qué no, en el uso de las Tics, determinando que no se concretó la inclusión de la tecnología con el arte.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1: Las tecnologías de la información y de la comunicación y su impacto en la sociedad y en la educación

1. La tecnología de información y comunicación

La utilización de las redes sociales, el internet, además de los diversos instrumentos de la tecnología; han cambiado distintos aspectos de la sociedad, incrementando a la vez innumerables aplicaciones y ampliando el número de usuarios alrededor del mundo.

Esto ha generado grandes posibilidades dentro de la sociedad del conocimiento, en donde, tanto la información, el conocimiento y las nuevas tecnologías dieron lugar a nuevas estrategias y recursos. Asimismo, brindan diferentes posibilidades en todos los ámbitos en los que se desarrolla el ser humano.

Ante la presencia de toda esta revolución digital en las tecnologías de información y comunicación, pasamos a ser testigos de la creación de una plataforma libre por donde fluye información, ideas, experiencias, trabajos, ocurrencias de usuarios de todo el planeta.

Este cambio profundo del cual hemos formado parte, ha provocado que el internet se convierta en uno de los recursos más importantes, aunque su función social y comercial no tenga un sentido de participación equitativa en el desarrollo económico, social, laboral y educativo.

De esta manera, la construcción de una nueva sociedad de la información, debe tener como objetivo principal: a la persona, integrada y orientada al desarrollo; en donde todos tengan la posibilidad de crear, consultar, utilizar, compartir la información y el conocimiento; para que todos los integrantes de una comunidad, puedan potenciar sus capacidades en pos de un desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida, con base en los derechos humanos.

Por lo tanto, ordenadores, teléfonos móviles, tarjetas de memorias, televisión digital, discos versátiles digitales (DVD) portátiles, global position system (GPS), internet, entre otros; forman parte de la tecnología que se ha convertido en imprescindible para muchas personas y empresas.

Sin pensarlo, las diferentes aplicaciones que han logrado establecer las TIC 's tanto en diferentes sectores de la sociedad, como también en la economía mundial, han producido términos nuevos; con los sus integrantes comenzaron a relacionar como, por ejemplo:

- E-business y e-commerce (negocio y comercio electrónico)

- E-government (gobierno electrónico)
- E-health (sanidad electrónica),
- E-learning (enseñanza a distancia),
- E-inclusión (inclusión social digital o el acceso a las TIC de los colectivos excluidos socialmente),
- E-skills (habilidades para el uso de las TIC),
- E-work (teletrabajo),
- E-mail (correo electrónico)
- Banda ancha (acceso a las redes de telecomunicación)
- Domótica (control de electrodomésticos en la casa), entre otros.

De este modo, las tecnologías de la información y comunicación, pasaron a formar parte de diferentes escenarios de actuación, conviviendo en entornos sociales, posibilitando el intercambio, la interacción y la comunicación; sin dejar de tener presente las posibilidades y ventajas que brindan, además de los consecuentes riesgos que traen aparejados las mismas.

La tecnología en manos incorrectas puede causar daños no solo a usuarios sino también a empresas. Por esta razón, se debe hacer hincapié en el uso y manejo de la misma, como así también desarrollar habilidades y responsabilidades para que su uso no vaya en detrimento de los derechos de otros.

De allí que, este potencial manejo de la información y uso de redes digitales, sigue proponiendo nuevos desafíos para transformar las condiciones que lleven a un aporte social y profesional en iguales condiciones, para todos los sectores de la población.

Como resultado en la interacción entre la tecnología y el internet, lograron generar grandes cambios en los puntos de vistas de las personas, las costumbres, los hábitos, las formas de pensar y de sentir; que fueron de alguna manera incidiendo en procesos económicos, laborales, educativos, sociales, culturales, entre otros.

De acuerdo a lo expresado por Castells (2011), quien asiente que “el internet, es un fenómeno cultural que se ha introducido a procedimientos de creencias, valores y formas de construir cerebralmente la sociedad, mediante videos, programas, juegos, redes sociales, etc.” (...) formando parte del quehacer cultural y social del que son protagonistas.

En definitiva, las nuevas tecnologías, también lograron transformarse en una extensión plena de nuestros sentidos; permitiendo generar productos y situaciones que en otros tiempos podrían definirse como imposibles.

En referencia a esto, McLuhan (2009) afirma que la tecnología no solo es una simple herramienta para comunicarse o informarse, sino que extiende una facultad física o psíquica

del hombre “Cada tecnología extiende una facultad física o psíquica del hombre”. De acuerdo a su afirmación, cualquiera sea la tecnología, todo medio se convierte en una extensión del cuerpo, mente o ser. Frase que invita a analizar qué se entiende por medio y por mensaje.

Por lo tanto, las tecnologías, se han constituido en elementos indispensables para la humanidad, por los cambios que han producido y continuarán produciendo, por los mecanismos que facilitan innumerables posibilidades de los usuarios; además de la participación de acuerdo a las necesidades de quienes usen esos potenciales sistemas.

De esta manera, los medios tecnológicos se han introducido en todas las actividades de la sociedad, como así también en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en donde las TIC ‘s se insertan a partir de procesos y productos, para luego denominar a aquellos individuos que conocen el manejo y funcionamiento de los mismos, como usuarios tecnológicos, y considerando aquellos que carecen de conocimientos de este tipo de sistemas como analfabetos digitales.

En consecuencia y de acuerdo a todas las exigencias de la sociedad actual, el aprendizaje y el uso de los diversos instrumentos; constituye una gran demanda y necesidad para lograr una alfabetización informática, con un mayor conocimiento sobre la realidad, para potenciar el acceso a la autonomía, a la libertad y un aprendizaje continuo.

1.1 La Tecnología Educativa y sus raíces

Este espacio, en el que se comienza con el empleo de dispositivos tecnológicos con propósitos educativos, logró conformar una nueva forma de aprendizaje, aumentando las oportunidades para acceder al conocimiento, a través de la implementación de la tecnología de la información y de la comunicación.

Como toda disciplina podemos retroceder a las raíces que dieron lugar a los cimientos de este ámbito pedagógico en Estados Unidos, que programaba su formación militar en vista a la participación de la II Guerra Mundial, en los años cuarenta. Así se gestó el embrión de un enfoque de enseñanza tendiente a una formación eficaz en general, con la utilización de medios y recursos sostenidos. Con el tiempo, este tipo de formación sería conocida como “Tecnología Educativa”. Este accionar surgió de la necesidad de adiestrar y convertir ciudadanos en soldados u oficiales capacitados para asumir tareas y acciones en la organización y en la actividad bélica de ese momento.

Este enfoque de enseñanza también fue utilizado en pedagogía en donde psicólogos y educadores, llevaron a la práctica programas de acción instructiva conformados en aprendizajes concretos y en el logro de objetivos.

En la década de los cincuenta, el auge y la confluencia se despliega través tres factores:

- El impacto social de la radio, el cine, la tv y la prensa.
- El desarrollo del aprendizaje con estudios y conocimientos de la psicología conductista.
- La producción industrial con sus métodos y procesos.

Mientras tanto en la década de los sesenta, alcanza su máximo esplendor; introduciendo materiales y recursos de la comunicación con el objetivo de incrementar la eficacia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La televisión se transformó en el ícono del conductismo, ejerciendo una fuerte presión en la conducta del hombre, en sus hábitos y en su forma de vivir. Así la psicología conductista implementó la enseñanza programada con un exceso en el diseño tecnológico, en el proceso de producción y uso de los medios, que influyen tanto en los procesos pedagógicos, como en la cultura y en la educación.

A su vez, en un proceso de feed-back, análisis de tareas, identificación y formulación de diferentes tipos de objetivos, planificación de estrategias adaptadas a diversos aprendizajes; llevaron a crear materiales educativos de acuerdo a la lógica tecnológica.

Fue entonces que en los años setenta la Tecnología Educativa se desenvuelve en un enfoque técnico-racional. También en ese momento, se crean asociaciones de profesionales y academias de gran prestigio; se brindan además conferencias, jornadas y congresos. Se publican revistas, análisis y descripciones de las tareas con ejes en el diseño tecnológico de la enseñanza. De esta forma, traslada su campo de estudio y actuación para desenvolverse en numerosos países.

Asimismo, en los años ochenta se reconoció como disciplina que estudia los procesos de enseñanza y la transmisión de la cultura.

De acuerdo a lo que expresa Gropper (1980), quien habla del nacimiento de esta perspectiva derivado de los procesos industriales, con relevancia “en el análisis y descripción de tarea”; eje indiscutible del diseño tecnológico implementado en la enseñanza.

Concretamente, se identifica tres etapas de desarrollo de la Tecnología Educativa hasta esta década:

- Tradicionalmente concebida como “ayuda al aprendizaje”, con el propósito de introducir en la enseñanza de forma novedosa instrumentos y máquinas.

- En la segunda etapa se plantea como una búsqueda de la optimización de los aprendizajes en el aula a través de metodologías diseñadas de acuerdo a los objetivos que persigue.
- Con un enfoque sistemático de la educación, basados en el conocimiento científico, el cual permitía diseñar y desarrollar programas educativos de manera sistemática y racional. Así diversos manuales indicaban cómo organizar las distintas variables que incidían en el aprendizaje, con el propósito de planificar ambientes y procesos para el logro de los objetivos educativos.

Por otro lado, en la década de los noventa, comienzan a generarse numerosos cuestionamientos y reflexiones en torno a la evolución, validez y desempeño de la Tecnología Educativa en el sistema educativo. Estas críticas y descalificaciones comenzaron a gestarse a finales de los años setenta y cobraron fuerza en la década del ochenta.

Esa conceptualización de la disciplina técnico-racionalista de la enseñanza había entrado en crisis. El modo de ingeniería educativa, y la falta de fundamentos teóricos y conceptuales, dieron lugar a una reducción de las publicaciones y una limitada incidencia en el sistema escolar.

Entre las críticas podemos mencionar:

- El contexto del surgimiento y uso de la Tecnología Educativa fue propio de instancias y ambientes académicos, no así de centros escolares.
- El profesorado y los centros educativos no fueron capaces de decidir sobre la Tecnología Educativa, solo se transformaron en meros consumidores.
- La disciplina mostraba la ausencia y una identidad clara, provocando la desorientación y desánimo de los tecnólogos educativos.
- La concepción natural de procesos instructivos con un carácter estandarizado y unidireccional.
- Su presentación transformadora y de mejoramiento del sistema educativo, que ni siquiera tuvo influencia en el cambio y en la innovación escolar.
- No tuvo en cuenta los aportes brindados por la sociología curricular.

1.2. El papel de la Tecnología Educativa en la educación

El cambio se ha dirigido en distintos campos y niveles; así pues, los logros que se esperaban alcanzar en el campo educativo, generaron muchas expectativas sobre los alcances de la implementación de la tecnología, en educación.

El empleo de medios y recursos para el aprendizaje, como lo fueron tradicionalmente libros, pizarras, láminas, entre otros; lo son hoy en día aquellas herramientas que ofrecen las tecnologías de la información y de la comunicación.

De la misma forma, la Tecnología Educativa se ha mostrado, a lo largo de su historia, como una disciplina viva, polisémica, en ocasiones contradictorias, pero no se puede dejar de entenderla como un área significativa. Pero esta utilización de recursos y dispositivos tecnológicos con fines educativos, exigieron la adaptación de los métodos educativos a la era digital.

Así, esta revolución hizo que muchos problemas educativos encuentren solución en el uso de la tecnología de la información, transformando los procesos de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, este fenómeno de la tecnología logró salvar muchas dificultades en el período de aislamiento, posibilitando trabajar y estudiar en línea; simplificando el acceso a la educación más allá del tiempo y del lugar. Permitió, además una búsqueda de la información más rápida y sencilla, con un acceso inmediato a enormes bases de datos.

Concretamente, hoy en día, las personas pueden acceder a la información desde cualquier dispositivo, investigando, informándose, presenciando conferencias, participando de video llamadas, realizando diferentes tipos de actividades, aprendiendo, jugando, etc.

En pocas palabras, la tecnología ha permitido que aprender y trabajar sea más fácil; de manera más ordenada, inmediata, accesible y por consiguiente más entretenida.

Los docentes, como formadores de personas, deben ser conscientes que la era digital no se detiene; por lo que es importante estar al tanto de los avances de las nuevas tecnologías; no solo para preparar a sus alumnos en el manejo que ellos ya conocen, sino para integrar todo lo que sucede dentro de la escuela en las actividades cotidianas. De esta manera es posible emplear las plataformas tecnológicas para integrar a todo el personal de las instituciones y compartir no sólo actividades pedagógicas, sino también inquietudes, trabajos en equipos; en donde los docentes puedan gestionar el accionar de sus grupos, el personal administrativo manejar los datos que requieren y los directivos monitorear los logros y alcances de las tareas realizadas.

En definitiva, gracias a la tecnología de la educación, el personal escolar puede estar al tanto del accionar de sus alumnos, visualizando y atendiendo sus necesidades; identificando cierto tipo de riesgo de manera temprana; para ofrecer la ayuda y el soporte necesario a los alumnos.

Anteriormente, se buscaba que el alumno memorice datos; actualmente la tarea otorgada a los mismos, requiere que se aboquen a la búsqueda, análisis e interpretación de la información. Construir aprendizajes colaborativos, implementar audiovisuales, imágenes, sonidos, gamificación, evaluaciones interactivas, formularios abiertos, cerrados y de múltiple opción; serán algunas estrategias en las que puede focalizar una clase para lograr un aprendizaje con sentido. Por consiguiente, muchas actividades pueden administrarse, compartirse, distribuirse, y evaluarse en forma virtual.

De ahí que, apostar a la Tecnología Educativa, implica aprendizajes creativos, estrategias interactivas; ahorro de tiempo, de materiales; cuidado ecológico, respeto, tolerancia, entre otros. Más allá de los evidentes beneficios que brinda esta disciplina, también se debe aclarar que lleva a poner en práctica ciertas responsabilidades. La posibilidad de no trasladarse a los centros educativos no significa que estar absueltos de la participación en clases o de la conectividad.

En concreto, adaptarse al cambio será una de las principales tareas de las instituciones formadoras, que deben plantear la necesidad de un cambio de paradigma que no solo prepare al alumno para la vida en sociedad, sino también para un mundo informático con un fomento de capacidades nuevas acorde a las exigencias del contexto en que vive.

Para esto no solo es necesario un trabajo minucioso con los alumnos, sino también requiere formar a los docentes y actualizarlos permanentemente en los avances tecnológicos con el fin de no agrandar la brecha o la desconexión que existe en lo que pasa en la escuela y en la sociedad; con el propósito de brindar una educación de calidad, que dé respuestas a exigencias del mundo actual.

1.3. Las TIC 's en el Sistema Educativo

La introducción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en el sistema educativo y por consiguiente en las aulas, han exigido un cambio de metodología en la educación del siglo XXI.

Éstas herramientas han producido una revolución en docentes y alumnos, donde éstos han tenido que modificar y adaptarse a nuevas formas de enseñar y aprender. Muchas son las estructuras o las estrategias para integrar las TIC 's en la educación con el objetivo de alcanzar una mejora en los propósitos de la misma.

De acuerdo a algunas investigaciones, en las cuales los especialistas consideran que es importante la introducción de herramientas digitales, durante la etapa de la adolescencia, ya que es en éste período en donde los estudiantes se enfrentan a problemas de motivación y falta de concentración. De esta manera, estos instrumentos se convierten en un canal muy importante de comunicación e información que abre las puertas a estos nativos digitales a un aprendizaje abierto y motivador, aumentando su participación e implicancia dentro del aula.

Más allá del aprendizaje académico, las TIC ayudan a los estudiantes a desarrollar competencias transversales como la comunicación interpersonal, la creatividad, el trabajo colaborativo; impulsando su participación en clase y por ende su integración. No obstante, estas herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica, fomentan la capacidad creadora, la innovación y el cambio; transformando ambientes educativos a favor de la didáctica y de la lúdica, contribuyendo a alcanzar diferentes conocimientos.

El uso educativo de las TIC fomenta el desarrollo de actitudes favorables al aprendizaje de la ciencia y la tecnología, el uso de programas interactivos y la búsqueda de información científica en Internet, ayuda a fomentar la actividad de los alumnos durante el proceso educativo, favoreciendo el intercambio de ideas, la motivación y el interés de los alumnos por el aprendizaje de las ciencias. (Camargo, 2014).

Por lo tanto, el nuevo desafío de los gobiernos consistirá en utilizar eficazmente las tecnologías para que estén al servicio de los intereses del conjunto, desarrollando políticas educativas tendientes a beneficiar a la comunidad educativa en general, aceptando que “Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) tienen una influencia cada vez mayor en la forma de comunicarse, en el aprendizaje y en la vida.” (Unesco, s.f.) y que ayudan además a fomentar el desarrollo de los estudiantes, en particular.

Muchos son los logros que tienen las tecnologías, según la Unesco; como el acceso universal a la educación, mejora de las estrategias en el desarrollo personal y profesional de los docentes; gestión, puestas en marcha y administración de la educación, entre otros. Este organismo, tiene un enfoque global de las TIC en la educación, por lo que considera que el trabajo conjunto de todos los sectores a los que les cabe la responsabilidad de la educación, permitirá mejorar el acceso, la inclusión, la igualdad y la calidad de la enseñanza.

Las TIC ofrecen una serie de herramientas y ambientes de comunicación y aprendizaje de enorme potencialidad; por lo tanto, los criterios de incorporación de las mismas en el ámbito educativo deben considerar el análisis pedagógico, ya que el transformar la enseñanza obedece a la reconstrucción de los métodos o planes pedagógicos y no a la renovación de los medios o dispositivos. (Maggio, 2000)

No obstante, de acuerdo a la información analizada, se puede considerar que el potencial de las TIC se refleja en el medio educativo, de la siguiente manera:

1. Facilitan la interacción y la interactividad en diferentes ambientes de aprendizaje.
2. Fácil acceso a diversas fuentes de información y a variadas opiniones.
3. Desarrollan habilidades y destrezas tanto de estudiantes como de docentes.
4. Los programas y/o plataformas brindan a los docentes la posibilidad de crear y elaborar sus propios contenidos digitales o su material educativo, replantear sus actividades de enseñanza.

Por consiguiente, la digitalización ha provocado “cambios en el soporte principal del saber y del conocimiento” y con ello ha transformado los hábitos y costumbres respecto a la educación, la comunicación y la forma de pensar. Adell (1997).

CAPÍTULO 2: Las herramientas digitales y su funcionamiento

2. Las Herramientas Digitales

En esta situación que atraviesa el mundo; en cuanto al manejo de la información, los acelerados cambios y las nuevas necesidades, hacen que hoy en día la tecnología sea la principal protagonista del mismo. Es por ello que las herramientas digitales en su objetivo de transformar; pueden ser aprovechadas con diversas finalidades, llevándolas al máximo de sus posibilidades para aplicarlas en diferentes ámbitos.

Llamamos herramientas digitales a los paquetes informáticos que están en las computadoras o en los dispositivos electrónicos, como celulares, tablets, entre otros. Tienen como finalidad facilitar las tareas de la vida cotidiana y su clasificación dependen de las necesidades que tenga el usuario.

Por lo tanto, estas herramientas digitales, softwares y aplicaciones se encuentran vinculadas a una red de Internet global, con el propósito de acceder, manejar información con mayor rapidez; rompiendo las barreras del tiempo y el espacio. Este acceso facilitará la comunicación, potenciará los trabajos; ahorrará tiempo y permitirá procesos de innovación y creación. Asimismo, tienen sus cimientos en la creatividad y en la innovación, y son muchos los caminos a recorrer en cuanto a sus usos y aplicaciones.

Es importante mencionar que el acercamiento y las posibilidades de llegar a ellas no se dan en un campo de igualdad, debido a cuestiones económicas, culturales, religiosas; entre otras.

Más allá de las potencialidades de estos instrumentos, los grupos generacionales también manifiestan su aceptación, sus dificultades en los usos; y aunque cueste creerlo también, su rechazo. Mientras tanto aquellos individuos nacidos en la era digital, conocidos como "nativos tecnológicos", comprenden mejor el alcance, las aplicaciones y son consumidores de los adelantos y novedades que nos pueden ofrecer dichas herramientas.

Estos artefactos digitales, permiten crear infinidad de programas informáticos, los cuales posibilitan y sacan el mayor provecho al mundo de la comunicación y al de las redes sociales. La aplicación de éstos en la web, desarrollan diversas actividades en muchos ámbitos, como en la educación, en la administración, en lo económico, en lo laboral, en lo científico, en lo médico, etc.

Las herramientas digitales son todos aquellos software o programas intangibles que se encuentran en las computadoras o dispositivos, donde le damos uso y

realizamos todo tipo de actividades y una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas, es que nos pueden ayudar a interactuar más con la tecnología de hoy en día, nos ayuda a comunicarnos y hacer otro tipo de cosas por medio de ella, con el fin de desarrollar competencias y habilidades en los estudiantes para ser utilizadas en la educación, que además de ser un apoyo para el aprendizaje, también dan paso a la innovación de una búsqueda hacia mejores manejos sobre estos materiales. (Sánchez y Corral, 2014)

Las herramientas digitales, se han transformado en instrumentos indispensables que todas las personas emplean por su movilidad, diversidad de aplicaciones, las posibilidades de inclusión y las variaciones e innovaciones que se han producido en la vida cotidiana, de la sociedad actual.

Cuando hablamos de la importancia que tienen dichas herramientas, podemos agregar:

- Las mejoras y las simplificaciones en las actividades diarias y en la calidad de vida de los usuarios.
- Un sistema de comunicación rápido y efectivo, sin intermediarios; que facilita la comunicación, la relación, la interrelación entre personas de diferentes partes del mundo; sin moverse del lugar en donde se encuentra cada uno.
- La posibilidad de búsqueda y adquisición de mucha y variada información.
- Aportan seguridad, predicciones e informan de las garantías, obligaciones y derechos de los ciudadanos.
- Pueden crear diversas bases de datos, con diferentes utilidades.
- Fomentan la creatividad, el ocio, el autoaprendizaje, amplían el mercado y las opciones de compras y ventas, entre otras actividades.
- Permiten navegar por diferentes plataformas sociales, las cuales rastrean los intereses y búsquedas de los usuarios.
- Muchas de estas herramientas digitales son de uso gratuito; las personas pueden conocer y aprovechar sus beneficios y utilidades. Otras requieren del pago de paquetes más sofisticados que brinda otros tipos de posibilidades de acuerdo a las necesidades de los usuarios.

De esta manera, tanto la información como el conocimiento, pasan a formar parte de los recursos estratégicos que han transformado a la sociedad postindustrial, acompañados de la implementación de las TIC' s; protagonistas principales de todo lo sucedido en esta nueva sociedad del conocimiento.

Por consiguiente, estos elementos trascendentales: información, conocimiento y progreso, lograron constituir un nuevo precedente socio-económico-cultural. Asimismo, la precisión de los instrumentos tecnológicos y el internet, responsables de las transformaciones en los sistemas de relación cultural, en el poder y en la política, afectaron a la sociedad con procesos profundos de cambios, en diferentes campos que se fueron vinculando con intercambios de proyección local, regional, nacional, entre otros; permitiendo, además generar un sinnúmero de circuitos, flujos, enfoques sociales políticos.

De acuerdo a lo expresado por Souza (2013), quien afirma “Con el tiempo todo va cambiando, desde el industrialismo, agrarismo, extractivismo, y dan paso a la era de la información tecnológica” con una introducción cada vez mayor en todas las actividades y en la vida de las personas.

En efecto, el uso de las nuevas tecnologías ha transformado la interacción en el entorno, la apreciación de lo real, el sentido del tiempo y espacio, la socialización con otros, el desencadenamiento de emociones difíciles de controlar, admitiendo así que “la comunicación mediatizada por la computadora (CMC) induce cambios en la sociedad, modificando las formas de vida y de trabajo, los valores culturales y, en general, el perfil sociocultural”. (Rodríguez, 2012)

Por lo cual el uso de los recursos brindados por las herramientas digitales, marcaron grandes cambios en el Siglo XXI y en los impactos post pandemia; lo que causó un incremento en el número de usuarios y de actividades que utilizan las redes sociales, la tecnología de punta, alrededor del mundo, cambiando la forma de vida, de sentir, de pensar y de relacionarse; modificando el atractivo natural por el artificial.

2.1. Tipos de Herramientas Digitales

Estos dispositivos surgidos a partir de los cambios e innovaciones, puso a la tecnología en auge, ofreciendo cientos de alternativas y nuevos desafíos; en donde es posible contextualizar el uso de estos materiales a medida de las necesidades y a la disposición del tipo de herramientas a las que se irá accediendo y manejando en los nuevos escenarios que se presentan.

Según Chávez Quiroga (2012) “la tecnología es innovación, es avance y ayuda a los seres humanos en la mayoría de veces a facilitar las actividades de las personas” razón por la cual, se ha vuelto imprescindible en todas las actividades que realiza cada usuario.

De acuerdo a la aplicación que se les den a los diferentes tipos de herramientas digitales, se pueden diferenciar tres grupos:

- Herramientas Sincrónicas
- Herramientas Asincrónicas
- Herramientas Gamificación

2.1.1 Herramientas Sincrónicas

Las herramientas virtuales han trascendido fronteras, y su desarrollo ha brindado la posibilidad de estar conectados más allá del lugar en el que se encuentra cada individuo. La interacción con ellas ha propagado confines, tiempos y lugares; potenciando la habilidad de la sincronía, que permite coincidir en el tiempo de manera simultánea; con la capacidad de manejar datos, hechos, acciones o fenómenos sin moverse del sitio habitual.

Para este grupo de herramientas, su aplicación está destinada al desarrollo de la comunicación. Por lo tanto, permiten que varios individuos puedan intervenir de manera simultánea, en donde todos pueden participar de dicha acción a través del medio virtual.

De esta manera, se puede mencionar las siguientes: el chat, las videollamadas que en aplicaciones se encuentran en Zoom, Google Meet, WhatsApp, FaceTime, etc.; los Micro Blogs, Suite de oficina en línea, entre otros.

Por consiguiente, las herramientas sincrónicas al permitir la conexión entre el emisor y el receptor de manera simultánea, despliegan una comunicación formal e informal; aplicadas en los diferentes ámbitos laborales, educativos, etc.

2.1.2. Herramientas Asincrónicas

El destino de estas herramientas, las cuales se encargan de la búsqueda de información y comunicación, permiten desplegar y desarrollar diversas actividades cognitivas a través del uso de la virtualidad; ampliando las posibilidades de búsqueda de información, además de conocer a otros individuos y poder interactuar con ellos en cualquier momento.

En esta tipología se mencionan a las siguientes redes sociales: correo electrónico, blogs, wikis, plataformas para compartir multimedia (Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, Scribe, Slideshare, entre otros), foros, organizadores gráficos (Genially, Canva, Bubbl, Cmap Tools, Mind Meister, Prezi, Emaze, entre otros).

2.1.3. Herramientas de Gamificación

La gamification (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”), es una técnica empleada en el aprendizaje que transfiere la mecánica del juego al ámbito educativo, con el

objetivo de conseguir, mejorar o facilitar la adquisición de algunos conocimientos, el compromiso y la motivación de los participantes o estudiantes.

Según (Contreras Espinosa y Erguía, 2016) la educación tradicional es percibida por muchos estudiantes como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. A pesar de que los docentes buscan continuamente nuevos métodos y estrategias de enseñanza, se enfrentan a diario al reto de motivar a sus estudiantes; en búsqueda de la participación, el compromiso y el cumplimiento de las diferentes asignaturas.

En este sentido, se toma el juego como una herramienta de aprendizaje, con el objetivo no solo de reforzar conocimientos y habilidades sino también para la resolución de problemas, la generación de nuevos aprendizajes, la colaboración y la comunicación.

Así, con juego, como el primer escalón en el que se han cimentado los aprendizajes cuando niños; se busca despertar la motivación, ampliando mecanismos para incentivar a las personas a participar de ellos, solo con el placer de jugar, sino además logrando una competencia sana con la posibilidad de ganar y recibir algún tipo de recompensas. Es decir, que se aprende jugando.

Por lo tanto, esta nueva modalidad de aprendizaje permite un punto de vista innovador, ya que el mismo participante puede visualizar todo el proceso de cómo se genera, valorando el alcance del conocimiento hacia la obtención del resultado final. A su vez, es posible obtener diversas formas de lograr aprendizajes utilizando la gamificación: Quizizz, Celebrity, Quizlet, Educaplay, Padlet.

2.2. Uso de las Herramientas Digitales

Las herramientas digitales, también llamadas colaborativas, son sistemas que permiten acceder a servicios en los que los usuarios puedan comunicarse y trabajar sin importar el lugar físico; facilitan las actividades, tienen diversos usos y pueden producir materiales conjuntos como producto del trabajo colaborativo. Con respecto al uso de las herramientas digitales, su empleo y manejo depende del sentido o del propósito que se tenga con ellas.

Teniendo en cuenta su aplicación, se describen los siguientes:

- La comunicación en diferentes partes del mundo en tiempo real, de manera rápida y efectiva.
- En el ámbito educativo, al momento de montar una educación virtual para el desarrollo de sus prácticas educativas, en la época de pandemia.

En este sentido la educación tuvo que replantear sus prácticas para generar estrategias más entretenidas y dinámicas, apoyándose en la tecnología para enriquecer los contenidos y la manera de aprender de cada disciplina.

- En el campo de la investigación permitiendo a los investigadores compartir información, hacer recopilaciones, indagar sobre otros trabajos, ampliar sus investigaciones, etc.
- La creación de diferentes bases de datos destinadas a un sin número de aplicaciones.
- La posibilidad de crear contenidos, mediante diversos archivos o documentos de diferentes tipos.
- La gamificación como protagonista y a través del juego, en donde también se pueden conformar equipos con integrantes de diferentes lugares.

2.3. Clasificación de las Herramientas Digitales

En la actualidad, existe una amplia gama de softwares, teniendo en cuenta las necesidades de los usuarios; los cuales son de gran utilidad y presentan diversas ventajas para realizar innumerables trabajos.

Su aplicación depende y se desarrolla de acuerdo a la creatividad y al requerimiento del demandante. Partiendo de las necesidades que pueda tener, podemos mencionar las siguientes herramientas, teniendo en cuenta sus diversas finalidades:

- **CMS (Content Management System):** este sistema permite crear y administrar contenidos digitales, modificarlos y subirlos a la web. Para el manejo de este soporte el usuario no necesita tener conocimiento de programación.
- **Redes Sociales:** su propósito es desarrollar y fomentar la comunicación. Se parte del manejo de datos, de compartir información, textos simples, fotos, audios, videos; no solo en un ámbito laboral, comercial, educativo; sino también con el propósito de socializar con otro.
- **Lector de RSS:** se utiliza para difundir información actualizada en grupos de usuarios suscritos para acceder a los contenidos sin requerir un navegador solo empleando un software diseñado para la lectura de estos RSS.
- **Marcadores Sociales:** se crearon por la gran cantidad de información para almacenar, clasificar, ordenar, organizar, guardar y compartir elementos de interés; de esta manera la búsqueda se torna más directa, accediendo a contenidos marcados como

favoritos desde cualquier dispositivo. Por lo tanto, se genera una especie de red social de temas, en la que otros usuarios pueden tener acceso a las páginas web guardadas.

- **Edición Multimedia:** son editores que permiten aprovechar los recursos de las nuevas tecnologías, enriqueciendo un texto con elementos complementarios como imagen, sonido; para lograr crear una presentación multimedial, en donde ofrezca información en menor tiempo y de forma eficaz y más atractiva. Además, pueden ser descargados e instalados en el ordenador o también están disponibles de manera online con un formato autoejecutable; a su vez se tiene la posibilidad de ejecutar, retocar y aumentar la calidad de los contenidos obtenidos, elaborados y producidos.
- **FTP Gratuitos:** F.T.P. (Protocolo de Transferencia de Archivos). Es un sistema de transferencia de archivos que permite transportar los mismos, en equipos conectados en red. Este procedimiento tiene la ventaja de enviar carpetas de un equipo a otro, con gran velocidad, sin límite de tamaño.
- **Disco Virtual:** es un servicio que proporciona espacio limitado o ilimitado para el almacenamiento de archivos vía online. Simula ser un disco duro de un ordenador que permite el almacenamiento de datos, evitando la saturación de dispositivos y posibilitando el acceso desde cualquier lugar, mientras haya conexión a internet.
- **Streaming:** esta plataforma faculta transmisiones en directo o en diferido. De modo tal, que facilita a los usuarios compartir audios o videos, observar o escuchar elementos de multimedia en donde no es necesario descargarlo en una computadora. El contenido de los streamers ha crecido y ha incluido diferentes géneros, que van desde videojuegos, tutoriales, chat en solitario, actividades personales, etc.

CAPÍTULO 3: La Educación Artística y su evolución

3. Origen y desarrollo del arte a través de la historia

De acuerdo a los escritos de Platón, las primeras escuelas de Arte se originaron en el año 400 a.C. Las enseñanzas que se brindaban eran por medio de talleres, en donde los artistas preparaban a los aprendices en los oficios manuales, que posteriormente dieron origen a diversas profesiones relacionadas con esas actividades. Por lo tanto, heredera de la Tradición Clásica Europea Occidental, cimentada en los fundamentos de las “Bellas Artes”, teniendo como base “la obra y genio creador” de grandes maestros.

En otras palabras, la noción de arte siempre estuvo ligado a un universo dinámico, en constante movimiento. Con una visión que tenía como centro al hombre, asociado a los momentos históricos que vivía, a través de mitos, formas de comunicación, fábulas, ideas de belleza, de estética, de creatividad, de empiría, de lo inconsciente, de lo dialéctico; teniendo en cuenta diversos contenidos, estructuras, vanguardias o autoexpresión.

3.1. Definición y caracterización de las Artes Visuales

Desplegando diversos puntos de vista, es posible desglosar la palabra “Educación Artística” para su mejor comprensión. En efecto, entendemos a la “Educación” como un proceso por el cual una persona asimila y aprende conocimientos. De esta manera, las nuevas generaciones logran adquirir los modos de ser de las generaciones anteriores, produciéndose por defecto una concienciación cultural y conductual; en el que por medio de la educación el sujeto adquiere costumbres, habilidades y valores de la comunidad a la cual pertenece. Por su parte, el “Arte”; es entendido como el conjunto de creaciones humanas sobre el mundo, expresado con una visión sensible, ya sea real o imaginaria. Ante esto, los artistas apelan a recursos plásticos, sonoros o lingüísticos; para expresar sus emociones, sensaciones, ideas y creaciones.

A partir de estos términos, surgen otras palabras como las “Artes Plásticas Visuales”, que toma el sentido de las anteriores y estudia la fundamentación de los procesos simbólicos e históricos y las herramientas teóricas, técnicas y críticas que intervienen en la creación, la recreación, la realización y la expresión artística, ya sea en escultura, pintura, dibujo, diseño y grabado.

Considerando a (Elliot Eisner, 2016), quien explica “la importancia y el papel de las Artes Visuales en la transformación de la conciencia”; quien destaca la importancia que tiene

las artes para el “desarrollo de los aspectos más sutiles y complejos de la mente”, los cuales ayudarían a mejorar la práctica educativa en todas las disciplinas.

Teniendo presente lo antes manifestado, es importante establecer una diferencia entre estas áreas de conocimiento, por lo que podemos determinar que:

- Las **Artes Visuales** son una expresión del arte enfocadas a la creación de trabajos de naturaleza visual, como la fotografía, la pintura, la impresión, el dibujo, entre otros.
- Mientras que las **Artes Plásticas** se centran en el artista y en los materiales que éste emplea para la creación de sus obras.

3.2. Historia de la Educación Artística

Como toda disciplina, la Educación Artística ha surgido, ha evolucionado y también ha sufrido cambios a lo largo de la historia, en sus contenidos, metodologías, manifestaciones y expresiones.

En un recorrido por el tiempo, se visualiza cómo esta disciplina ha ido evolucionando:

- ❖ En la antigüedad y de acuerdo a la visión de los grandes pensadores, quienes reflexionaron sobre la importancia, el interés y la orientación de la Educación Artística; dando lugar al surgimiento de cuatro disciplinas básicas:
 - Leer y escribir
 - Gimnasia
 - Música
 - Dibujo para la formación del hombre

En lo que respecta a la enseñanza del dibujo, se centraba en dos funciones principales: una utilidad práctica que tenía como objetivo fines comerciales; por otro lado, desarrollar la capacidad de observar la belleza del cuerpo.

- ❖ En la edad media, el aprendizaje apuntaba al conocimiento, al empleo de materiales y técnicas; que eran más valorados. Con respecto a este período, se consideraba a las “artes plásticas” como oficios manuales. Se enseñaba en talleres, imitando y adquiriendo las habilidades de sus grandes maestros.
- ❖ Desde el Renacimiento al Romanticismo, el programa de estudio se organizaba con la enseñanza del dibujo, que fue considerado como el fundamento de las

Bellas Artes. Por esta razón, aparecen academias de dibujo como la de Giorgio Vasari, en Florencia, que impartió una educación con nociones de geometría, especializada y profesional; con la realización de dibujo, que tenía como metodología de enseñanza, la copia de láminas, de dibujos, de bajorrelieves y de estatuas de grandes maestros. También comprendía estudios teóricos sobre perspectiva, anatomía, teoría de la proporción, historia del arte y estética.

- ❖ En la primera mitad del siglo XIX, el dibujo pasó a ser incluido en el currículum, convirtiéndose en su eje, debido a las demandas del desarrollo técnico y de la fabricación industrial, cubriendo las exigencias de la sociedad del momento. Se centraba en tres pilares fundamentales:
 - Con carácter figurativo y fundamentos geométricos.
 - Apuntaba a dos estilos claramente definidos: lo artístico y lo técnico.
 - De carácter obligatorio, en escuelas primarias y secundarias.

En ese momento, la sociedad requería que su población supiera leer, escribir y tener conocimiento de dibujo para acceder a trabajos cualificados. Este nuevo requisito hizo imprescindible la formación de profesorado para la preparación de docentes.

- ❖ Mientras que, en la primera mitad del siglo XX, se descubre el arte infantil como un estilo artístico; fomentando la creatividad y la búsqueda de nuevos orígenes, en otras culturas con el fin de obtener otros resultados visuales.
- ❖ En la segunda mitad de ese siglo, surge la autoexpresión creativa, que apunta al desarrollo pleno personal. Su objetivo principal no es la creación artística, sino tiende al desarrollo y al aprendizaje humano por medio del arte.

De acuerdo a los puntos de vista de Herbert Red, Víctor Lowenfeld, Cizec, quienes fomentan el desarrollo de la creatividad, a diferencia de la enseñanza tradicional. Por lo tanto, la prioridad es el proceso frente al resultado, que tiene como fin el desarrollo de la capacidad creativa del dibujo libre y espontáneo.

Con relación a los lineamientos de INSEA (Sociedad Internacional de Educación a través del Arte), creada por la Unesco en 1951, en la cual, en un seminario de Educación Artística en Bristol, establece los fundamentos en lo que se regirá dicha disciplina:

- Los conocimientos y técnicas pueden servir para el desarrollo profesional, el esparcimiento y la apreciación de la belleza natural.

- Las artes son un factor para el desarrollo personal y el conocimiento de la realidad.
- El fomento de la educación visual es necesario para orientar la inteligencia y formar gustos.

3.3. La Educación Artística como Disciplina

En definitiva, la Educación Artística ha evolucionado a lo largo de la historia, cambiando sus ideas, contenidos; que siempre estuvieron unidos a las transformaciones producidas en las diferentes épocas en el mundo del arte, en los métodos docentes, en el tipo de hombre que se pretendía formar; y a las exigencias de la sociedad.

Ante tantos cambios, en la sociedad actual, el área de las Artes Plásticas tradicionales, tuvo que ensamblarse con las nuevas tecnologías, no solo por las exigencias de la sociedad y del mundo moderno, sino también por sus circunstancias especiales como la reciente pandemia; en donde se han requerido el aporte y el empleo de las TIC's en el campo educativo. Asimismo, las Artes Plásticas tradicionales se han enriquecido con el aporte de expresiones procedentes de diferentes medios de comunicación visual, provocando que la imagen sea parte de lo cotidiano.

No obstante, el estatuto y el pensamiento de la modernidad desplegados a principios del siglo XX, fueron los rasgos que definieron a la Educación Artística, en la que actualmente sigue replanteándose mucho de sus principios de acuerdo a las exigencias de una sociedad en constante cambio. Por lo cual, se deja en claro que las manualidades o procesos de creación con las manos, son parte de la Educación Artística, pero no lo es todo.

Por lo tanto, es trabajo de los docentes la enseñanza de las artes y de la cultura visual, las que deberán relacionarlas con el conocimiento, el intelecto, los procesos mentales, y no solo apuntar a una elaboración manual; es decir, enseñar a observar, a ver, y hacer con la cabeza y con las manos.

Al no estar el lenguaje visual relacionados con las ciencias, no se considera como un tipo de conocimiento de carácter intelectual; de esta manera, todo lo que tiene que ver con este lenguaje, se vincula con la expresión, el sentimiento, la fuerza y el tratamiento de los colores; dando lugar a la imaginación, la creación, la fantasía, la liberación. Surgiendo a partir de ese momento, la “Autoexpresión creadora”.

Lo que se pretende desarrollar no es posible debido a la carga horaria real que actualmente tiene la educación artística en el sistema educativo, ya que el tiempo designado

no es suficiente para la introducción de técnicas, materiales y lectura de imágenes. De esta manera, las actividades relacionadas con la cultura y las Artes Visuales continúan estando desvinculadas de lo intelectual; sin permitir ampliar los retos para creaciones innovadoras en las que se pueda ejercitar diversas técnicas para lograr un producto creativo.

3.3.1. La Educación Artística en Argentina

Son escasas las informaciones que hablan de cómo se fue definiendo la Educación Artística, articulándose con la escolarización y las instituciones educativas en general. Asimismo, dichos desarrollos se plasmaron en la educación fusionando el arte, los artistas, y la formación de profesores de esta especialidad.

De acuerdo a los antecedentes, Ricardo Trostiné a mediados del siglo XX, nos lleva a la creación de la primera Escuela de Dibujo en 1799, en Buenos Aires. El proceso de enseñanza se inicia en una escuela fundada por Belgrano en los últimos años de la Colonia. Allí la influencia de algunos artistas extranjeros, muestran la carencia de profesores locales de la materia.

A partir de ese momento, con fragmentos y facetas parciales comienza a pensarse la enseñanza del arte en Argentina. Así este proceso de institucionalización del arte se va conformando con la creación de instituciones, la formación de profesores, en donde se aborda el propósito de la enseñanza, los métodos y las instituciones que fueron configurando el escenario educativo, en el campo artístico.

La enseñanza de la Educación Artística en Argentina, asumió el modelo occidental de arte, artista y obra; del cual derivaron supuestos que impactaron en los criterios de enseñanza:

- Entendido el arte como un producto del talento de un genio creador, sólo será posible transmitir aspectos teóricos y técnicos.
- La consideración de que el surgimiento de la obra maestra depende de las cualidades innatas.

Si el arte es expresión; la educación debía permitir expresarlo, colocándose por delante de la técnica; permitiendo los surgimientos de los talentos innatos, accediendo a una actividad placentera.

De acuerdo a lo expresado, las propuestas de educación artística posteriores a los años 60, principalmente del nivel inicial, se organizaban en relación a esta tendencia expresivista.

Siendo ya hacia el siglo XX, la estética junto a los aportes de las Ciencias Humanas, cuestionó esta concepción del arte, favoreciendo otras maneras de pensar. Mientras tanto la

visión moderna la cual aceptaba “como natural” que haya personas que estén dotadas para el arte y otros no; aún están presente en nuestros días e incluso en el sistema educativo formal.

Ante todo, lo expuesto el diseño curricular del área artística está pensado sobre las implicancias de arte y cultura, las cuales son entendidas, como “el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a un grupo social” (UNESCO, 1982).

En este sentido el diseño curricular vigente, asume al arte como una función comunicacional, entendiendo a las obras como convertidas en textos o discursos, buscando la claridad del mensaje; olvidándose de la complejidad del proceso y omitiendo aquello que se oculta, lo no develado, las metáforas que atesora.

Por otro lado, otra corriente muestra una división clásica de las Bellas Artes en donde se prioriza lo técnico como el círculo cromático, modelos vivos o naturaleza muerta, aprendizaje de vanguardias centroeuropeas, o enseñanza de producciones sin sentido empleando puntos, líneas, formas, figura, fondo, etc.

Por otra parte, otro enfoque sostiene que el conocimiento proviene de la experiencia sensible, que centra el aprendizaje en el sujeto, no en el contenido, “educación por el arte”; priorizando los intereses de los alumnos, sobrevalorando la expresión libre, de los sentimientos; dejando al profesor como orientador en el proceso de enseñanza.

Siguiendo la visión del Romanticismo europeo, en donde la comprensión crítica del hecho estético pasa por la posesión de una sensibilidad particular; por la cual quien no traiga consigo una predisposición “natural” no tendría la posibilidad de comprender el mensaje de la obra.

Mientras tanto otras concepciones limitan el aprendizaje artístico a la adquisición de una técnica, es así que en esta posición el arte, se circunscribe a la posibilidad de producir un canon, separando el manejo del material, de la conceptualización y de la comprensión de porqué se hace algo de una determinada manera. Se tiende a priorizar la copia y la igualdad en la técnica; sin pensar en la motivación, ni en la elección, ni manejo de los materiales.

Así pues, otra concepción, concibe al arte “en función de”; viéndolo como un espacio para adquirir destrezas que sirvan como soportes para otras materias. En consecuencia, la educación artística no es valorada por sí misma, ocasionando el detrimento del arte como campo de conocimiento autónomo y creando barreras en la creación artística escolar. Así este enfoque piensa al arte como una decoración o artesanía, como regalo para una ocasión especial, para la confección de carteleras y de escenografías; y no como un producto de un lenguaje, como sino tuviera lugar dentro del currículum o de los proyectos institucionales.

De otra manera, más allá de que las técnicas forman parte del aprendizaje de una disciplina artística; es el alumno quien debe seleccionar la más adecuada de acuerdo a lo que desea manifestar. Esto no solo le permitirá adquirir un dominio de las mismas, sino también romper barreras, reformular esquemas; para generar un discurso propio. En definitiva, la posición por la que pasó la Educación Artística en Argentina, de acuerdo a esos diferentes modelos, permite repensar cómo fue visto el arte en nuestro sistema educativo.

CAPÍTULO 4: La Educación Artística: Plástica Visual y su relevancia

4. La Plástica Visual como disciplina

Entendemos el arte como una actividad o producto, que se realiza con una finalidad estética y comunicativa; mediante la cual expresa ideas, emociones o una visión del mundo, a través de este lenguaje. De allí que la presencia del arte en la educación contribuye al desarrollo integral de la persona.

Esta disciplina se caracteriza por enriquecer y realizar un gran aporte cognitivo al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes como, por ejemplo, aquellas que tienden al emprendimiento, la creatividad, la curiosidad, la innovación y la diversidad cultural. Por lo tanto, la actividad artística, despierta la fantasía y el poder imaginativo a través de la valoración del color y las formas; como también interviene en la formación de la personalidad, la autoestima, el respeto y la tolerancia.

En concreto, la Educación Plástica Visual, tiene como objetivo desarrollar en su alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas; a partir no solo del conocimiento práctico, sino también teórico de los lenguajes; para poder comprender la realidad que cada vez se configura con más imágenes y objetos percibidos por estímulos sensoriales.

De esta manera, la “Educación Plástica Visual” se constituye en una disciplina con estructura propia, atendiendo a las características de los estudiantes a partir de dos niveles:

- La experimentación de los alumnos con diversos materiales, sobre espacios bidimensionales o tridimensionales. Cuyo propósito es el logro de diseños tendientes a la realización personal provocando diversos estados de ánimos: sorpresas, alegrías, asombros, aprobación y también rechazo.
- El trabajo docente, encargado de la planificación de las experiencias artísticas, debe incursionar en nuevas formas de enseñar con el objetivo de mejorar los resultados de los aprendizajes de sus estudiantes. Para ello deberá tener presente el contexto de donde proviene los mismos, el medio en dónde está inserta la institución; además de los intereses, actitudes y aptitudes de quienes reciben la enseñanza; respetando el modo de aprender y de expresarse de cada uno; para que todos se encuentren en igualdad de participación y de condisión.

La organización del trabajo áulico desde un planteamiento lúdico y desde los intereses de quienes aprenden, les permitirá como docentes, planear actividades que respondan no solo los objetivos propuestos, sino también a los intereses personales y sociales;

ensamblando a la vez aquello que forma parte de sus vidas cotidianas, como lo son actualmente la tecnología de la comunicación y de la información.

4.1. La importancia de la Plástica Visual, en las personas

A causa del pensamiento generalizado de la sociedad y de la experiencia vivida en la reciente etapa de confinamiento, muchos estudiantes, familias e incluso el propio sistema educativo, vieron a esta disciplina como un eslabón menor, para priorizar otras asignaturas. Sin embargo, la neurociencia ha probado que muchas habilidades y destrezas que se desarrollan en esta área de conocimiento, son fundamentales no solo para el desarrollo de la persona, sino también para el rendimiento académico del resto de las disciplinas.

Así, la Plástica Visual, luego de varios estudios científicos que han demostrado que el uso de “estrategias artísticas” mejoran significativamente el rendimiento académico.

De acuerdo a los aportes de las investigaciones de la neurociencia, los cuales muestran que sólo un 15% de la población estudiantil asimila mejor los contenidos oyendo, razón por la cual obtienen buenos resultados con las materias tradicionales que se basan en la transmisión oral de la información. Mientras tanto, lo visual predomina en un 40% en las personas, por lo que para aprender es necesario disponer de ilustraciones, diagramas, imágenes, gráficos; asociados a números y palabras para lograr un mejor aprendizaje. En cambio, un 45% del alumnado tiene facilidad para adquirir conocimientos, mediante la exploración manual, por lo que requiere de una manipulación directa y de la práctica para lograr comprender abstracciones numéricas y el funcionamiento de la escritura.

Asimismo, la asimilación, la generalización y la aplicación de conceptos en distintos ámbitos; como también las habilidades sociales, el control emocional, la toma de decisiones, las iniciativas para estudiar, cooperar o resolver los problemas; mejoran notablemente a partir de la integración de metodologías que parten desde el arte. Así también la indisciplina y la conflictividad en las escuelas, se reduce, por ser el arte un lenguaje común para la mayoría de las culturas, en donde resaltan las posibilidades y el valor que tiene esta asignatura en el desarrollo integral de la persona.

4.2. Las Artes Plásticas y su incidencia en el cerebro humano

El cerebro humano a través de la gran cantidad de estímulos que recibe, ha logrado desarrollar muchas áreas para ver; las cuales posibilitan la evaluación, la reflexión, y el conocimiento a través de los estímulos que rodea la persona. Todas esas producciones permiten decidir mejor lo que hay que hacer, ampliando de diversas maneras las posibilidades de supervivencia.

De allí que cualquier actividad o medio relacionado con la visión se aprovecha mucho más, ya que la corteza cerebral del tipo visual es más extensa y cinco veces mayor que la auditiva.

Por lo tanto, mirando y experimentando con los materiales, el movimiento de las manos; el aprendizaje aumenta exponencialmente no solo en esta disciplina. Así el movimiento y la exploración visual, aumentan la concentración y posibilitando la memorización.

Recientes experimentos que monitorean la actividad cerebral mientras se tallaba herramientas de piedra, como lo hacían nuestros ancestros, se activaba un área del cerebro denominada “corteza-premotora ventral izquierda” que es la encargada de gestionar los movimientos y el control motor de los músculos proximales y del tronco. De esta manera, las investigaciones realizadas determinaron que el desarrollo de estas funciones podría estar implicadas en procesos cognitivos como la empatía y la toma de decisiones.

Por el contrario, al tallar piedras bifaces, más elaboradas, se activan otras zonas del cerebro como el giro-frontal; asociadas a la abstracción y a la organización jerárquica, medios claves para el desarrollo del lenguaje elaborado.

4.3. Desarrollo de las Capacidades, en las Artes Plásticas

Las capacidades son recursos que nos permiten actuar de manera competente. Así los conocimientos, habilidades y aptitudes son procesos que utilizan las personas para afrontar determinada situación.

Pintar, dibujar, modelar; tocar un instrumento musical, cantar, bailar; podemos decir que son actividades básicas en el desarrollo biológico, educativo y emocional de los niños; pero a la vez es una necesidad espiritual. Estas acciones permiten aprender a explorar el mundo que nos rodea, adquiriendo conciencia de uno mismo y de los demás; por lo que su contribución puede agruparse en áreas de acuerdo a la construcción de diferentes competencias:

- **Desarrollo Personal:** en este proceso las actividades artísticas nos brindan la posibilidad para expresar la propia creatividad, en la que se descubre a uno mismo, fortaleciendo y potenciando la autoestima. El niño que genera un producto artístico, crea a la vez un sentimiento de logro.
- **Desarrollo Social:** el aprendizaje cooperativo logrado a partir de un trabajo grupal, contribuye a desarrollar los aportes personales y los sentimientos de pertenecer a un grupo.
- **Desarrollo Físico:** las diversas formas de expresión artística permiten desplegar la coordinación mano-ojo, el manejo de los músculos más pequeños, la lateralidad, el sentido del ritmo y la ubicación en el espacio, como así también la motricidad fina y gruesa.
- **Desarrollo del Lenguaje:** no solo nos expresamos a través del lenguaje verbal, el arte también es otra forma de expresión, que en donde se pone de manifiesto la creatividad y las emociones, sino también el lenguaje y el vocabulario infantil cuando los niños hablan de sus trabajos, de cómo fue su proceso de elaboración, las técnicas empleadas, los materiales utilizados y todo lo que hace al lenguaje plástico-visual. También, tanto el dibujo, los trazos, como así también la pintura; son actividades que se reflejan en el progreso de la escritura, en los más pequeños.
- **Desarrollo Cognitivo:** las cualidades de ser capaz para algo determinado como, por ejemplo, la representación simbólica, la relación temporo-espacial, números, cantidades, orden, series, clasificaciones, etc.; se incrementan en relación con el arte.

4.4. Beneficios de las Artes Plásticas en los estudiantes

Experimentar es un proceso fundamental en el aprendizaje humano. Brindar al alumno espacio y herramientas para la experimentación en arte no sólo le permitirá expresar lo que se encuentra en su mundo exterior, sino también le ayudará a desarrollar habilidades y capacidades en su proceso evolutivo; además de descubrir nuevas maneras de comunicarse. Así, se desglosan algunos de los numerosos beneficios que ofrecen las Artes Plásticas:

- Incrementan el entusiasmo y el interés en los estudiantes.
- Aumentan la percepción del entorno.

- Flexibilizan el desarrollo del pensamiento.
- Refuerzan la seguridad y la autonomía de los alumnos.
- Impulsan las habilidades cognitivas.
- Acrecientan la comunicación.
- Permiten la exploración y el despliegue de la imaginación.
- Mejoran los hábitos sociales y la capacidad de desenvolverse con otros.
- Favorecen a la concentración. Por organizar su universo imaginativo, analizar sus pensamientos y ordenar los estímulos que recibe.
- Ayudan a la relajación, de acuerdo a los estudios en los campos de la neurociencia. Uno de los efectos principales de la creación plástica es la liberación de endorfinas, conocidas como las moléculas de la felicidad, que tienen una función analgésica, activan los centros de placer en el cerebro y reducen los efectos del agotamiento.
- Propician el desarrollo de habilidades motoras y de coordinación.

Muchos organismos internacionales como la UNESCO, se esfuerzan para que se reconozca la importancia de la Educación Artística, la cual radica en formar seres humanos sensibles, empáticos, creativos, que tengan la capacidad de desarrollar una interacción social que les permita construir conocimientos, acciones, trabajos, relaciones con otros; de manera colaborativa.

De acuerdo a las afirmaciones del psicólogo e investigador, (Howard Gardner, s.f.), el desafío de la educación artística “será mejorar de manera eficaz los valores de la cultura, los medios en la educación en arte, y lo peculiar del perfil de cada alumno a educar” para continuar con los desafíos y las exigencias del medio en que cada uno se desenvuelve.

4.5. La Educación Plástica en las escuelas

Desde hace años, la educación artística ha quedado en el olvido, por parte del sistema educativo en muchos lugares del mundo. Su ausencia en las aulas demuestra una indiferencia generalizada por parte del currículum y diversos planes de estudios de diferentes niveles de enseñanza. Muchas pueden ser las causas de este descuido u omisión; como puede ser fallas en la política cultural, falencias en la formación de los profesorado, prioridades hacia otras asignaturas más valoradas como son las matemáticas y las lenguas, influencias de la tecnología o los medios de comunicación, etc.

Por su parte (Muñiz, 2016) considera al arte como un canal de aprendizaje; por lo cual afirma:

Hablar de educación artística debería ser tan relevante como hablar de lenguaje, matemáticas o ciencias (...). El sistema docente y la sociedad en su conjunto deberían acostumbrarse a ver el arte en la educación como una constante (...). El arte debería ser uno de los aliados principales en la tarea educativa. (p.12)

Probablemente, no se ha tenido en cuenta que el arte ha estado siempre presente en la historia de la humanidad desde el comienzo. Tanto en la antigüedad, como hoy en día, la educación artística es un recurso fundamental para el aprendizaje. En la infancia, los más pequeños que no pueden expresarse a través del lenguaje, lo hacen por medio de los recursos de la educación artística. Tanto hijos como alumnos, saberse comprendidos, los ayudan a reforzar su confianza en sí mismos, a elevar su autoestima y les permite plantearse nuevos retos.

La curiosidad de los niños les brinda una forma particular de mirar al mundo, diferentes a los de los adultos. No es bueno tratar de coartarla, ni domesticarla; sino por el contrario tratar de dejarse llevar por ella, para aprender a liberarse de las limitadas mentes de adultos.

CAPÍTULO 5: La Plástica Visual y su enseñanza en el nivel primario

5. Contenidos de la Educación Plástica del Nivel Primario

Un particular modo de existencia social: el conocimiento, acerca a los contenidos académicos organizados e implementados en la escuela, como espacios específicos; en donde los mismos son reconstruidos y definidos.

Los docentes, por medio de una determinada lógica; luego de una planificación anticipada, presentan el conocimiento de un modo singular; tendiente a desarrollar capacidades y saberes por medios de los lineamientos establecidos.

Para la elaboración de planificaciones y secuencias pedagógicas, se toman como guía el diseño curricular de esta disciplina, el cual se organiza en tres ejes principales:

- 1. Exploración y Experimentación:** hace referencia al alfabeto visual, los elementos plásticos básicos (punto, línea, forma, color y textura) y a la organización de los mismos por medio de variantes compositivas (figura-fondo, indicadores de espacio, proporción, simetría, peso, equilibrio, ritmo, etc.). A lo que se le suma los registros motrices (gesto, trazo, rastro, huella y textura), los que vendrían a encerrar los movimientos de la mano, el brazo y el hombro.
- 2. Procesos de Producción:** los que mencionan la apropiación de modos y medios de representación. Los primeros se refieren a las técnicas: dibujo, pintura, collage, grabado, escultura, cerámica, objeto, fotografía, instalación, performance, happening, etc. Con respecto a los medios los trabajos se realizan a partir de la siguiente clasificación: materiales, herramientas y soportes.
- 3. Análisis y Reflexión:** propone pensar y recapacitar sobre las temáticas propuestas por géneros representativos, teniendo presente la parte discursiva de la imagen y el acto del análisis de la misma desde aspectos compositivos, partiendo del manejo del vocabulario léxico-técnico específico. En este apartado se pretende trabajar ensamblando los tres ejes, ofreciendo una cosmovisión general.

Sugiere, además visitar museos, galerías de arte, plazas, etc. Llevando a los niños a diferentes lugares y contextos, en donde logren desarrollar la observación del mundo de la imagen, con todo lo que ello implica.

Este diseño curricular conforma una unidad, en donde cada contenido va ensamblado con el otro, relacionándose y complejizando. A partir de esta organización, se propone trabajar la forma, el color y los materiales; logrando que:

- Las formas, nos permitirán delimitar el espacio, y nos proporcionarán un conocimiento de las dimensiones para luego concretar con ellas ejercicios de selección y sucesión.
- El color, proporcionará el conocimiento de los matices, los tonos; lo que posibilitará a los alumnos explorar su creatividad.
- Los materiales, estimulan a los sentidos, principalmente el tacto; pero también logran fomentar capacidades de diferenciación, identificación y clasificación.
- La experimentación con distintos materiales, herramientas y soportes, fortalecen el trabajo manual y aumentan la coordinación viso-motora y viso-manual.
- Estimular la imaginación de los estudiantes en el trabajo con los colores y las luces permiten además potenciar la capacidad de atención de los educandos.

5.1. Las prácticas de la enseñanza en la Plástica Visual y sus herramientas tradicionales, en la educación primaria

La Plástica Visual en el sistema educativo forma parte de un mundo particular que establece una formación específica para acceder a los saberes artísticos, percibirlos, interpretarlos, para ponerlos en práctica en las experiencias de cada niño.

Así en cada práctica de enseñanza, las herramientas permiten o ayudan a transformar los materiales que serán utilizados para un trabajo o un producto artístico.

De acuerdo a Ley 26.206 que en el sistema educativo argentino establece formaciones específicas enmarcando para el nivel primario, el propósito de formar sujetos críticos e interpretantes, para comprender el mundo en su complejidad; a través de disciplinas artísticas.

Por lo tanto, la enseñanza de la Plástica Visual en la escuela primaria debe partir de la importancia de lo “visual”; debido a que el niño desarrolla su capacidad de observación en función al tamaño y forma, elementos que son determinantes a la hora de percibir la realidad.

Así el arte, como modo de expresión del hombre, que lo ha acompañado desde el comienzo de la historia también resultó ser el reflejo de su espíritu, de sus emociones, y de las aspiraciones que exigía cada época para terminar plasmándose en sus manifestaciones artísticas.

Partiendo de las necesidades de cada momento histórico y de cada modelo didáctico para la enseñanza del arte, en la escuela primaria, antiguamente se inició con el conocimiento

del entorno más próximo que era el cuerpo; dibujando la figura humana, continuando por el entorno más cercano: la casa, los muebles; para luego extenderse a la realidad del barrio, el paisaje, comparaciones de elementos de lo urbano y de lo rural. Con el empleo de diversos materiales, en los primeros grados, para ir complejizando el trabajo con los chicos más grandes, orientados a las manualidades y confección de obsequios para fechas particulares: para el día del padre, día de la madre, día de la familia, etc. Los trabajos manuales tenían como propósito prácticas motrices, en donde los alumnos aprendían a dibujar, pintar, realizar collage, bordados, tejidos, trabajos en madera, papel, entre otros.

Carpetas de dibujos, lápiz negro, lápices de colores, témperas, marcadores, tijeras, plasticola; son algunas de la gran cantidad de herramientas y materiales que habitualmente utilizaban en el aula de Educación Plástica.

En la actualidad se considera importante que los estudiantes experimenten con variados soportes, herramientas y materiales; a partir de diferentes técnicas que se irán complejizando a medida que avancen en la escolaridad, con el objetivo de familiarizarse con los mismos e incorporar el lenguaje léxico-técnico de la disciplina. Así la realización de producciones visuales, partirá de reconocer elementos, materiales, soportes, técnicas y procedimientos propios del lenguaje artístico, para ser plasmados en espacios bi y tridimensionales.

Lo que se pretende, más allá de los soportes y técnicas convencionales poner a disposición la creación de dibujos, pinturas, texturas, grabados, esculturas; tomando materiales de uso diario para emplearse como herramientas de creación y expresión.

En el presente, la escuela primaria, toma la importancia de **lo visual** que se ha adquirido en las sociedades contemporáneas. Por lo que resultó un nuevo desafío, alejarse de los límites tradicionales al pretender incorporar otros fenómenos visuales generados por los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

De esta manera la Plástica Visual se redefine como un lenguaje específico dentro del campo artístico; determinando sus conocimientos y producciones, tendientes a alcanzar competencias que posibiliten desarrollar la capacidad de abstracción, la construcción de un pensamiento crítico divergente, con una apropiación de significados y valores, elaborando y comprendiendo mensajes significativos dentro del contexto socio-histórico-cultural en el que se encuentra.

Por esta razón, la Plástica Visual en la escuela primaria debe posibilitar el acceso a nuevos conocimientos que le permita decodificar otros universos visuales de ese mundo externo, que no logra integrarse a la escuela. Por lo tanto, en esos procesos de enseñanza-

aprendizaje los estudiantes aprenderán a identificar, relacionar y utilizar otros elementos y códigos que podrán emplear como herramientas de expresión y comunicación. En esa nueva construcción y expresión, el educando pondrá en juego no solo habilidades motrices, sino también la imaginación y la creatividad; para lograr transformar sus imágenes mentales en representaciones visuales integrando todo lo aprendido.

No obstante, la incorporación paulatina de las nuevas tecnologías que se aplicaron de forma abrupta en el momento de la pandemia, nos llevó a ampliar aquellas herramientas tradicionales poniendo a disposición tantas aplicaciones, plataformas, diversas herramientas digitales para complementar el proceso de la creación artística.

Ese fruto de la evolución tecnológica integró también a docentes y alumnos, más allá de poder beneficiarlos o no, brindó nuevas oportunidades para ampliar recursos y estrategias, además de explorar nuevas técnicas para ser aplicadas dentro del aula. De esta forma, se dio paso a una producción contextualizada en donde se integró contenidos y lenguajes artísticos con el trabajo colectivo, con el producto artístico y con la incorporación de las nuevas herramientas digitales. Así se creó un espacio virtual en donde fue posible interactuar con imágenes virtuales, juegos, sonidos, videos; que plantearon nuevas formas y nuevos modos de ver, conocer y representar el mundo.

De allí la importancia que se le otorgó a la escuela, a partir de lo vivenciado en pandemia, de educar para la libertad, desde una perspectiva crítica de la cultura visual.

De esta manera, será importante que la institución gestione la producción de las Artes Visuales, yendo más allá de la imagen fija. No solo partiendo de herramientas convencionales, sino para tratar de desdibujar los límites tradicionales de la disciplina y permitir que el alumno experimente con nuevos materiales, técnicas, procedimientos, incorporando además diversas herramientas digitales y aplicaciones; que podrían enriquecer las producciones áulicas.

El nuevo desafío significará repensar las prácticas de la enseñanza de la Plástica Visual, sus materiales, técnicas y uso de herramientas tradicionales en la educación primaria; dándole paso e integrando las múltiples posibilidades otorgadas por las herramientas digitales.

El trabajo en el aula se tornaría más entretenido, si se logra ensamblar los contenidos propios de las disciplinas, con la tecnología, con los intereses de los alumnos, con lo vivenciado en pandemia; y sacar así del encierro y de la desconexión que tienen las instituciones educativas para que comiencen a convivir con lo que sucede afuera del edificio.

5.2. Las Artes Plásticas en contextos de Pandemia

En los momentos atravesados por la pandemia, muchas prácticas sociales debieron ser transformadas debido al confinamiento, con el propósito de cuidarnos. Ante esta situación, la educación fue una de esas prácticas en donde más se sintió el cambio.

Se tuvo que montar un sistema educativo virtual de la noche a la mañana, a base de prueba y error, en la que tanto instituciones educativas, docentes y alumnos fueron probando diferentes maneras para dar solución a la imposibilidad de la presencialidad en las aulas, produciendo:

- Límites a la hora del dictado de clase: ligados al factor económico, la falta de dispositivos, el desconocimiento de docentes, alumnos y familias, miedos, incertidumbres, etc.
- Un contexto familiar que debió ser acondicionado como aula: con hogares en donde había varios integrantes de la familia tratando de recibir clases; con padres que además de dar respuestas a sus trabajos, tuvieron que convertirse en auxiliares pedagógicos para poder ayudar a sus hijos con las actividades escolares.
- Los docentes se ocuparon de aprender: de indagar sobre plataformas, sistemas y herramientas que muchos no conocían; para lograr llevar adelante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con varios cursos o escuelas, en entornos distintos, comenzaron sus actividades a través de WhatsApp, armaron grupos, usaron Facebook, algunas plataformas como Classroom, Zoom, Meet; de una manera u otra implementando distintas estrategias para sostener la conectividad.
- Los alumnos: con o sin ayuda en la bajada pedagógica con desganos y miedos; fueron adaptándose o no a diversas situaciones. Otra minoría, participaban en las clases del área de Plástica Visual realizando algún tipo de devolución; el resto se quedaban en el camino, dando prioridad a otras materias o directamente desconectándose de todo.

Por su parte en lo que compete a esta disciplina, solo se trabajó con contenidos prioritarios, dejando de lado el abordaje de otros temas específicos que requiere esta materia. No obstante, en muchos casos el trabajo solo se ocupó de la confección de un producto, como una manualidad; eludiendo contenidos, además del lenguaje técnico específico. Así esta área pasó a quedar en un lugar alejado de la importancia curricular.

El área de las Artes Visuales tradicionalmente estaba vinculada a un espacio físico como un taller, un aula; pero la crisis sanitaria exigió resolver clases en diferentes territorios.

La enseñanza virtual requirió de recursos pedagógicos que permitieron responder con propuestas didácticas, incorporando prácticas autónomas a partir del aprendizaje y uso de las nuevas tecnologías. Todo esto ha llevado a los docentes a realizar una gran inversión del tiempo, paralelo a sus exigencias laborales.

Por lo tanto, las clases se organizaron de tres maneras:

- 1. Sincrónicas:** implicaban reunirse al mismo tiempo a través de una videoconferencia.
- 2. Asincrónicas:** estudiantes y profesores podían interactuar vía internet, no de forma simultánea.
- 3. Mixta:** podían utilizar ambas modalidades.

Algunos centros educativos buscaron una solución, para aquellos que no conseguían conexión ni dispositivos tecnológicos, una especie de delivery “pedagógico” que consistía en acercar a las escuelas o a los domicilios particulares de los alumnos, guías, tareas de apoyo; para no dejar afuera de las actividades educativas a aquellos que presentaban algunos inconvenientes.

La enseñanza virtual ha llevado a todas las disciplinas a organizar, seleccionar, contenidos y priorizarlos, rescatar elementos significativos para optimizar el tiempo de aprendizaje.

5.3. Estrategias de enseñanza de Plástica Visual, en la escuela primaria

La formación en la Educación Artística: Plástica Visual, en la etapa del desarrollo, permite a los estudiantes canalizar sus emociones contribuyendo a su crecimiento integral. Por ello, investigar nuevos recursos y estrategias para el trabajo áulico, no solo suponen un aumento de la motivación de los estudiantes, sino que además alimenta su espíritu creativo.

Así la tarea del profesor estará centrada en pensar “de qué modo” enseñará los contenidos propuestos y seleccionados. De esta manera deberá tener en cuenta que las estrategias de enseñanza, no solo son posibles intervenciones que realice en frente de sus alumnos; sino tendrá que pensar con antelación acciones previas como los recursos materiales que utilizará, cuál será el propósito a alcanzar; qué contenidos, técnicas o léxico técnico quiere resaltar; además de proyectar actividades futuras, posteriores a la clase, para afianzar y graduar los contenidos desarrollados.

Cuando el docente organiza las estrategias para las prácticas cotidianas, también debe pensar en el modelo que sustenta la concepción de aprendizaje, el cual orientará cada

intervención y las actividades que propondrá realizar a sus alumnos. Así el modo de actuar de cada persona depende de cómo ve y aprecia el mundo que lo rodea, por eso son tan importante las experiencias con el mundo físico, social, con otros y con uno mismo. Razón por la cual las estrategias didácticas deben ser conscientes e intencionales, orientadas a favorecer los procesos de aprendizajes; más allá de propiciar la apropiación de contenidos y promover el logro de competencias.

Cada estrategia didáctica implica una idea de persona, de sociedad, de educación, de enseñanza, de aprendizaje, de logro y de evaluación. De esta manera, la elección de una estrategia para (Leticia De Anda Murguía Bixio, 1998), nunca es neutra, simplemente técnica, sino que su elección se basará en las concepciones antes mencionadas. Por lo tanto, enseñar significa generar acciones deliberadas, conscientes, estratégicamente planificadas con el objetivo de producir cambios en los alumnos; con la posibilidad de generar avances, cambios o modificaciones, para propiciar nuevas conceptualizaciones o enriquecer las ya existentes.

Tomando las palabras de (Dansereau, 1958), quien define las estrategias de enseñanza-aprendizaje como una secuencia integrada de procedimientos y de actividades, que son elegidas por el docente con el propósito de facilitar la adquisición, incorporación y utilización de la información que logre obtener.

Las estrategias deben tener como características la funcionalidad, la significancia y plantearse además a través de procedimientos flexibles. Deben estar dispuestas y organizadas con un tiempo y un esfuerzo razonable. Tienen que expresar con claridad el **por qué, dónde y cuándo** aplicar dichas estrategias.

Estas acciones requieren una conexión entre las estrategias enseñadas y las percepciones del estudiante. Deben establecerse con instrucciones eficaces, directas, informativas y explicativas; tendientes a generar éxitos y confianza. No se deben alejar del contexto natural del grupo en el que pretende ser aplicadas.

Seguidamente se enuncian estrategias para establecer aprendizajes significativos:

- Dibujo libre basado en un tema o producción de imágenes en donde se vincule lo percibido y lo interpretado, en donde el docente sólo guíe al alumno y no coarte sus posibilidades expresivas y creativas, dándole la posibilidad de que reflexione el contenido disciplinar trabajado anteriormente, poniéndolo en práctica en su producto final.
- Presentación de variados soportes, materiales y técnicas para la construcción de productos artísticos que respondan a lo que el alumno quiera comunicar.
- Descripción por parte del docente de producciones de variados contextos, modos,

estilos y géneros; estableciendo características, implicancias discursivas, posibilidades de producción y análisis crítico; para que el alumno tenga la información necesaria para que seleccione lo que lo motiva, lo que le gusta y pueda luego representarlo integrando los datos obtenidos con sus vivencias y emociones.

- Observación de obras bi y tridimensionales de la cultura contemporánea y de artistas de su ámbito local, como recurso de análisis, tanto desde lo visual, lo social y cultural, como disparadores de propuestas de producciones propias.
- Desarrollar actividades vinculadas con otras disciplinas, elaborando propuestas que permitan valorar el proceso, como el producto terminado.

La expansión de las nuevas tecnologías llevó a ampliar herramientas tradicionales como la tempera, el papel, la plasticola, la tijera; e incorporar otras: como ordenadores, el mouse, las pantallas, el celular, la imagen, el sonido. Esos recursos que anteriormente ya se encontraban disponibles pero que en tiempo de confinamiento ha requerido su empleo y protagonismo, permitieron generar una multiplicidad de propuestas en línea. Así pues, las pantallas tanto de ordenadores como de celulares, se convirtieron en un recurso para descubrir, conocer, trabajar y contemplar.

Esa incorporación exigida de la tecnología en el aula virtual al momento de la pandemia, permitió que docentes y alumnos pudieran beneficiarse con nuevas oportunidades de ampliar la cantidad de recursos y explorar nuevas técnicas y capacidades.

Diversos soportes tecnológicos que permitieron la visualización de producciones artísticas, recursos que estaban disponibles, pero que en el momento del confinamiento generaron muchas propuestas culturales en línea. De esta manera las pantallas se convirtieron en un recurso para aprender, develar, indagar y apreciar numerosas obras de arte.

Muchos museos pusieron a su disposición la posibilidad de contemplar sus producciones artísticas a distancia y en casos generar una obra de arte y presentarla como si fuera parte del museo.

Así, sin movernos de nuestro hogar fue posible realizar viajes por diversas partes del mundo y contemplar, desde la comodidad de nuestra casa grandes obras de arte; a través de la herramienta Google Arts & Culture, un espacio digital que recorre el arte y la cultura de todos los países ofreciendo actividades para crear, experimentar y descubrir infinidad de obras.

Programas como Photoshop, Krira, Paint, Gimp o Corel, también apoyaron procesos creativos en formato digital.

Más allá de la cantidad de recursos disponibles, depende del docente, gestionar su

aplicación de manera adecuada y racional, teniendo presente las características y el contexto de su grupo de alumnos. No solo es encontrar herramientas y ponerlas a disposición, esto también significa enseñar y discriminar que tipo de información consumir. Que aprendan además a reflexionar, imaginar y generar no solo procesos creativos con herramientas innovadoras; sino también procesos en donde se fomente la adquisición, la incorporación y puesta en práctica de valores fundamentales para no dañar o incomodar al otro.

5.4. Herramientas Digitales para la enseñanza de la Plástica Visual y su impacto en el aprendizaje, en el nivel primario

Dentro de la enseñanza de la Plástica Visual fueron muchas las herramientas empleadas a lo largo del tiempo para el desarrollo de esta materia.

Desde el lápiz, los pinceles, las pinturas; hasta los celulares, tablets, ordenadores; fueron variadas la gran cantidad de herramientas utilizadas a lo largo del tiempo para trabajar los contenidos propios de esta disciplina artística.

Así, cómo usuarios silenciosos o activos, se vio y se protagonizó una evolución en el manejo de un sin número de herramientas empleadas en diversas actividades, pero sin ser aplicadas directamente en los salones de clases y mucho menos en Plástica Visual. No se tuvo en cuenta la necesidad de integrar elementos digitales con el contexto próximo en el cual se desarrolla cada estudiante. De allí, la inesperada pandemia exigió la implementación de herramientas digitales en una educación virtual no prevista, que tuvo que ser puesta en marcha debido a las exigencias del momento.

A partir de ese exigido empleo, tanto alumnos como docentes pudieron beneficiarse con las nuevas oportunidades que les brindó la incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ampliar la cantidad de recursos, explorar nuevas técnicas y estrategias para realizar clases más entretenidas y participativas; luego de la experiencia vivida en pandemia, hizo que las herramientas digitales irrumpieran en los salones de clases, innovando y desarrollando otras capacidades en las aulas de Educación Artística: Plástica Visual.

De este modo, ideas, enlaces y recursos interesantes permitieron a los alumnos aproximarse y descubrir nuevas formas de aprender, de interactuar con sus pares y de producir sus propios trabajos de manera interactiva y novedosa.

Solo fue cuestión de dejar de lado el pizarrón, la tiza, los lápices, las hojas; para animarse a experimentar y visualizar la producción artística a partir de cualquier soporte tecnológico.

Muchos recursos ya estaban disponibles, pero en tiempos de confinamiento, un montón de propuestas culturales y aplicaciones en línea cobraron protagonismo.

Iniciando clases con el uso de pantallas como un recurso fantástico, permitió descubrir, investigar y contemplar numerosas obras de arte. Desafiando al tiempo y al lugar, diversos museos ofrecieron a visitantes de cualquier lugar del mundo, la posibilidad de ver todo tipo de producciones artísticas a distancia a través de imágenes de alta calidad. Esa oportunidad de tener al alcance pinturas, grabados, esculturas, fotografías sin la exigencia de la permanencia física, en un recorrido visual; fue posible visitar, el Museo del Prado, el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, el Museo Nacional de Arte de Catalunya, el Museo Guggenheim Bilbao, entre otros.

Sin más alteraciones, la tecnología permitió trasladarse a diversos lugares del mundo para contemplar, sin moverse del sitio en el que cada uno se encontraba, las más grandes obras de arte que ha producido la humanidad.

5.4.1 Aplicaciones y Herramientas Digitales disponibles para el trabajo áulico para la Plástica Visual

Hoy en día, la tecnología pone a disposición variadas herramientas para complementar aquellas usadas tradicionalmente en el proceso de la creación artística.

La integración entre la Plástica Visual y las nuevas tecnologías, no es un claro objetivo que se plasmen en la realidad de las aulas. Muchas veces, instituciones, docentes, alumnos y padres no son conscientes del valor y de las posibilidades de estos recursos.

La aplicación de instrumentos tecnológicos en la escuela primaria, contribuye a la adquisición de nuevas competencias que al obtenerlas docentes y alumnos, pueden desarrollarlas no solo en esta área artística, sino también en otras disciplinas.

La propuesta de esta área debería partir del desenvolvimiento de contenidos específicos de la materia, avanzando más allá de las manualidades y haciendo hincapié en desarrollar al máximo los lenguajes artísticos. De esta manera, yendo más allá del manejo de herramientas y soportes tradicionales; permitiendo además lograr producciones creativas incorporando el uso de las nuevas tecnologías, no solo se obtendría rapidez, fluidez, agilidad e imaginación en las creaciones de los alumnos.

El mundo tecnológico cuenta con herramientas y aplicaciones interesantes en donde se puede explorar contenidos relacionados con la Educación Artística: Plástica Visual. Así podemos encontrar propuestas como:

- Programas como Photoshop, Corel, Fotor Photo Editor, PhotoDirector Essential, entre otros: son editores como componentes de imágenes y diseño gráfico. Permite crear ilustraciones en 3D, efectos como texturas, crear obras y animaciones digitales, colocar o eliminar objetos, entre otras herramientas.
- Paint, GIMP, Krita, Adobe Illustrator, Infinite Painter, etc.: son aplicaciones de pintura digital que ofrecen herramientas para dibujar, retocar, diseñar, sombrear; además de un gran conjunto de filtros y efectos que favorecen a la creatividad y al desarrollo de obras digitales.
- Google Arts & Culture, DailyArt, Art Authority: son aplicaciones con espacios que permiten hacer un recorrido por el arte y por la cultura, en donde hay una posibilidad de acceder a obras de artes, navegar por diferentes museos, observando diferentes colecciones a partir de la realidad virtual. Ofrecen viajar por la biografía de artistas, descargar obras con alta calidad, ver fotos y video, entre otras actividades.

Son muchos los recursos digitales que se encuentran disponibles, donde cada docente puede gestionar sus clases a partir de la interacción de diversas herramientas con lo planificado para sus clases.

Esta posibilidad de poner en manos de los alumnos herramientas innovadoras no solo para nutrir los procesos de enseñanza y aprendizajes, sino también para que cada clase disponga de mayor información, aprenda a usar y reflexionar sobre las herramientas que tienen a su alcance y emplearlas con fines educativos. De esta manera los docentes pueden ensamblar procesos artísticos y tecnológicos para trabajar y fomentar la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la capacidad estética y la expresión; a partir de la introducción de la producción cultural y de los diferentes avances tecnológicos dentro de los procesos que se generan en el aula.

METODOLOGÍA

OBJETIVO GENERAL

Determinar las principales consecuencias que generaron las herramientas digitales en las prácticas educativas propuestas por los docentes del área de Plástica Visual del turno mañana de la Escuela Primaria N° 369 "Maestro Humberto Pereyra" de la ciudad Capital de La Rioja, durante el ciclo lectivo 2020.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir las repercusiones que tuvieron las prácticas educativas en el área de Plástica Visual en el contexto de confinamiento.
- Identificar cuáles fueron las principales herramientas digitales empleadas en las prácticas educativas, por los docentes del área de Plástica Visual de la escuela primaria N° 369 "Maestro Humberto Pereyra".
- Categorizar las herramientas digitales utilizadas en las prácticas educativas de los docentes del área de Plástica Visual en el período de aislamiento; de acuerdo al criterio de percepción empleado (visuales, auditivas, táctiles).

HIPÓTESIS

- Las herramientas web implementadas en el período educativo de emergencia sanitaria, impactaron de manera positiva en las prácticas pedagógicas en el área de Plástica Visual.
- Las principales consecuencias generadas por las herramientas digitales facilitan las estrategias empleadas por los docentes del área de Plástica Visual de la escuela primaria N°369 "Maestro Humberto Pereyra".
- Los alumnos se apropiaron de la categorización de las herramientas digitales utilizadas en sus prácticas educativas del ciclo lectivo 2020.

La estrategia metodológica que se utilizó por considerarla más adecuada para la presente investigación es la **CUALITATIVA**, ya que utilizó la recolección de datos sin medición numérica.

En cuanto a la lógica la investigación, busca descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Dentro del enfoque cualitativo existe una variedad de concepciones o de interpretación, pero en todas ellas encontramos puntos en común.

De acuerdo a lo que plantea (Sampieri, 1999), las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (en donde se explora y describe, para luego generar perspectivas teóricas de lo que se investiga). Se parte de lo particular a lo general, pretendiendo analizar los datos obtenidos y sacar conclusiones.

Se toma el paradigma cualitativo, debido a que permitió contar los fenómenos sucedidos dentro de la institución en la que se pone en marcha la actual investigación, en la etapa de pandemia, los motivos de los mismos, sus principales causas, consecuencias y las características que presenta. Así, será posible extenderse y profundizar la realidad descubierta para luego ahondar, construirla, interpretarla y volcarla en el resultado o conocimiento final al que posteriormente arribará como producto de este trabajo.

Respecto al tipo de investigación fue **DE CAMPO** para tener un acercamiento directo al objeto de estudio.

Finalmente, en relación a la naturaleza de los datos se trató de un diseño de campo estudio de caso, para lo cual se tuvo como referencia los conceptos de Sabino, quién entiende por diseño de campo, a la posibilidad de acercarse a los datos de interés de manera directa en la realidad, estos datos obtenidos directamente de la experiencia empírica son llamados primarios, denominación que alude al hecho de que son datos de primera mano, originales, producto de la investigación en curso. (Sabino 1992).

Estas informaciones o datos primarios, obtenidos directamente de la realidad, contienen un innegable valor, debido a que a través de ellos el investigador puede cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han conseguido los mismos, haciendo posible su revisión o modificación en el caso de que surjan dudas respecto a su calidad. Esta probabilidad, otorga y garantiza un mayor nivel de confianza para el conjunto de la información obtenida.

En cuanto al estudio de caso: de acuerdo a su particularidad, este diseño proporciona un estudio profundizado y exhaustivo de uno o muy pocos objetos de

investigación, sin obtener un conocimiento amplio y detallado de los mismos. (Sabino 1992).

En cuanto al diseño; la investigación fue **DESCRIPTIVA - EXPLORATORIA**. (Sampieri, 1999), menciona que los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado anteriormente.

Los estudios exploratorios sirven para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Danhke, 1989).

Los estudios descriptivos miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así (valga la redundancia) describir lo que se investiga.

Se elige la investigación descriptiva - exploratoria porque de acuerdo a lo expuesto, y teniendo en cuenta los aportes de los autores, la investigación se sitúa en un contexto particular en donde es posible analizar las entrevistas de informes descriptivos de los profesores de plástica visual; los que reseñan cómo se organizaron sus prácticas educativas, los inconvenientes, las fortalezas y todo lo que se ha presentado en este periodo de aislamiento. Asimismo, es posible que surjan nuevos fenómenos, como muchos de los que sucedieron, en esta etapa vivida en pandemia.

Así fue que se presentaron los interrogantes que dieron lugar a la presente investigación. Al trabajar en la institución, fue posible familiarizarse con el tema de estudio con la pretensión de que se generen y aporten nuevos conocimientos; debido a que los recursos disponibles sobre el tema, resultaron insuficientes para emprender un trabajo más profundo.

UNIVERSO: Escuela Primaria N° 369 "Maestro Humberto Pereyra".

UNIDAD DE ANÁLISIS: Docentes del área de Plástica Visual del Turno Mañana de la Escuela Primaria N° 369 "Maestro Humberto Pereyra".

MUESTRA: Se tomará el total de la población docente para la realización de los análisis que requiera la investigación, debido al escaso número de docentes del área en cuestión, siendo un total de cuatro las personas con quienes se trabajará.

Además, se dirigirá a alumnos del tercer ciclo (sexto y séptimo grado), la cual abarca un total estimado entre 40 y 50 alumnos de secciones elegidas al azar.

TÉCNICAS O INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Entrevista - No estructurada. Dirigida a la Directora y Docentes del área de Plástica Visual.

La entrevista, en esta perspectiva cualitativa es más íntima, flexible y abierta. La podemos definir como una reunión para intercambiar información entre el entrevistador y el entrevistado.

Se aplicará a la directora de la escuela, con el fin de tener una perspectiva de su visión ante lo desarrollado por su grupo de trabajo y a docentes con el propósito de contrastar ambas percepciones, de acuerdo a lo desplegado en el periodo de confinamiento.

- Cuestionarios - Dirigidos a los alumnos

Siguiendo los aportes de (Roberto H Sampieri, 1.998) "el instrumento más utilizado para recolectar datos es el cuestionario", en la investigación cualitativa podemos trabajar con cuestionarios con preguntas abiertas, con el objetivo de llegar a ingresar a la subjetividad de los participantes, llevando a quien los respondan a un proceso de reflexión propia y personal, que refleje su sentir ante su postura de alumnos y lo vivenciado en sus aprendizajes.

En las investigaciones cualitativas la reflexión es el puente que vincula al investigador y a los participantes (Mertens, 2005). Por lo tanto, es su premisa escribir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes.

CUESTIONES ÉTICAS

Se considera que la investigación no expone a la población en estudio a ningún tipo de riesgo que pueda atentar contra su integridad; por lo tanto, se dará respuestas a las preguntas que dieron pie a este trabajo, sin que esto implique un daño o intromisión a la vida de los participantes.

VIABILIDAD: Esta investigación resulta viable desde los siguientes criterios:

- **ÉTICO:** La misma no expone a la población en estudio a ningún tipo de riesgo que pueda atentar contra su integridad.
- **ECONÓMICO:** Se cuenta con los medios técnicos y económicos para llevar adelante la investigación.
- **TEMPORAL:** La misma puede ser llevada a cabo en un período de tiempo acorde a los requerimientos solicitados.

ANÁLISIS DE DATOS

Entrevista a la Directora

La directora relata cómo organizó el cambio de sistema presencial a una educación a distancia, el cual lo había iniciado con reuniones con los docentes para brindar los lineamientos provenientes desde sede de supervisión. En dicho encuentro se analizó la situación de cada maestro para saber si contaban con dispositivos o herramientas para brindar la educación a distancia.

La mayoría de ellos, a través de celulares, se organizaron en primera instancia con clases a través de WhatsApp, a medida que fue pasando el tiempo y fueron conociendo otras maneras cómo Zoom, Meet.

Hubo salas que trabajaron con zoom, en los que debieron organizar los horarios para tener clases. Mientras que otras familias se organizaron en grupos de WhatsApp debido a que muchos solo contaban con un solo celular, para varios niños. Esto les daba la posibilidad de imprimir las actividades de los cuadernillos y completarlas.

Cabe destacar que cualquiera de esas dos medidas no fueron un cien por ciento efectivas. Aproximadamente un cincuenta por ciento de chicos se conectaron, un treinta por ciento lo hacían de forma aislada y un veinte por ciento, no se conectaron.

Para dar respuesta a este tipo de situaciones, el ministerio de educación creó un plan llamado “Crear Puentes” el cual consistió en buscar a los niños que habían perdido la conectividad, enviarle asistencia social al domicilio, tratando de conocer la razón de su desconexión. Luego se encargaban de llevar las actividades a cada niño para mantener la conexión hasta volver a la presencialidad plena.

Otro instrumento de enseñanza fueron las revistas que mandaba el ministerio de la nación que se dejaban en supermercados, pero no tuvieron mucha adhesión debido a que solo llegaba a algunos niños o a las personas que pasan por supermercado y el maestro no contaba con el material, por lo que fueron muy pocos los que trabajaron con esas revistas.

A medida que se intensificaba el aislamiento, surgió la iniciativa de tener reuniones por Meet con los docentes cada 15 días, un poco para evaluar cómo se iban dando los procesos y otro para dar contención. Había muchos docentes afectados en su salud mental, adquirieron enfermedades de tipo depresivas y se encontraban mal anímicamente, por lo cual, los invitó a reflexionar para analizar las situaciones de cada uno, compartirlas y contenerlos.

En cuanto a la conexión y las devoluciones no fue la misma respuesta en todas las disciplinas ya que en las áreas especiales resultaron ser las que menos tuvieron devoluciones. Siendo en educación física y en plástica, las áreas en donde más se notó la poca participación de los alumnos.

Ante esta situación trataron de organizarse para que los docentes de las áreas especiales compartan las actividades con los docentes de otras disciplinas. Por ejemplo, cuando se daba matemática, lengua y ciencias se turnaban los profes de las áreas especiales para que un día compartan las actividades los de plástica, otro día los de física, otro los de música. Pero, aun así, solo mantenían la conexión hasta las labores de lengua y matemática y en algunas oportunidades la de ciencias y después quedaban en el aire las áreas especiales.

En la comunidad educativa se contaba prácticamente con un treinta por ciento de docentes que no tenían dispositivos, un sesenta por ciento tenían celulares o computadoras y un diez por ciento no los sabían manejar. En cuanto a los alumnos un 40% contaban mínimamente con los dispositivos. Con el paso del tiempo, tanto docentes como alumnos fueron adquiriendo sus propios medios.

Resalta que los docentes no estaban preparados, pero al ser convocados para prestar servicios de manera online hubo una cierta resistencia a no dar clases virtuales o a no enviar las actividades, pero luego al saber que tenían que cumplir con su labor y con la planificación, se tuvieron que poner a la altura de las circunstancias y de una manera u otra trataron de dar respuesta a esta situación.

En la etapa de confinamiento, se trabajó con adecuaciones curriculares, además por los tiempos. No es lo mismo una clase presencial que virtual, por lo que se debió reducir los contenidos y el tiempo para facilitar la tarea de los niños.

El objetivo de la institución fue precisamente que los alumnos logren la adecuación curricular destinada para cada grado. A pesar de que tenían menos contenidos, no se logró lo esperado. El atraso que se produjo en la pandemia, “va a costar tiempo recuperarnos”, afirmó.

No se concretó el objetivo de la institución que apuntaba a que los alumnos logren la mayor cantidad de aprendizajes.

Destaca, que los resultados fueron muy variados; algunos niños en primer grado aprendieron a leer y escribir en la virtualidad, mientras que otros chicos se han quedado sin alfabetizar y es lo que nos está costando trabajar actualmente por eso se están dando actividades para reforzar la tarea de ellos.

Manifiesta constantemente su preocupación por lo que surgirá posteriormente en la presencialidad, en donde se verán las consecuencias de la pandemia.

“El ministerio de educación nos ha sugerido trabajar a un conjunto de adecuaciones curriculares y tratar de hacer evaluaciones en tercero, quinto y séptimo grado para que a base de esos resultados se planifique y se determine cómo vamos a continuar el dictado de clases”. Cuenta cómo se fueron planificando las evaluaciones en tercer grado, en formato papel, mientras que en quinto y séptimo grado eran de forma virtual. Lengua, por ejemplo, se dividió en dos partes; en lectoescritura y en análisis de texto. En base a esos resultados se verá qué reforzar y qué es lo que se debe tomar de esos contenidos para poder dar continuidad.

Como directora y de acuerdo a su experiencia en este periodo de confinamiento, menciona algunos obstáculos que surgieron como la falta de la creación de vínculos con los alumnos; en donde los niños no conocían a sus docentes, se notó también la pérdida de valores y estos fueron obstáculos que se manifestaron en la conducta y en el manejo de los tiempos, durante las clases. Es lo que se está trabajando actualmente en la presencialidad para tratar de recuperar lo que no se aprendió.

Resaltó, que pudo observar que los alumnos no respetan los tiempos de clases. Cuando se toca el timbre para regresar a las aulas, los chicos quieren seguir jugando y continuar en recreo. Otra cosa que logró advertir fue la agresividad propia que se dio en el encierro, las conductas de los niños se manifiestan con violencia, en los juegos, en desorden dentro de las aulas, no tienen hábitos de higiene.

Con respecto a los docentes, en la época de pandemia, tomaron conciencia de los avances del mundo moderno y de sus instrumentos, lo que generó que se preocuparan en aprender el manejo de las nuevas tecnologías, que las veían como algo lejano, que no iban a ser necesarias en la escuela. Trataron de acceder a los dispositivos, incursionar y prepararse mejor para poder cumplir con su trabajo.

Distingue que lo positivo que ha quedado, aún en la presencialidad plena, es el trabajo con actividades virtuales para ayudar a aquellos alumnos que “están flojitos”, así logren fortalecer su aprendizaje. Otra cosa positiva es que los papás que permanecían en la escuela, solo ingresan en las horas asignadas para hablar con los docentes sobre los lineamientos con los que están trabajando. Así no afectan el desarrollo de la clase, creando cierto orden dentro de la institución. También lo que ha quedado del aislamiento social obligatorio y preventivo (ASPO) es el acompañamiento de los padres que estuvieron

durante la virtualidad y que continúan haciéndolo en la presencialidad. Es decir que el niño que estuvo acompañado todo el tiempo durante el período de pandemia, sigue contando con ese acompañamiento en la presencialidad.

Solo, un treinta por ciento de los hogares no brindaron contención en la pandemia, tampoco lo hacen en la presencialidad.

Asimismo, comentó que la institución cuenta con el ADN, cuyas computadoras se están formateando y recuperando para que se continúe el trabajo con la implementación de la tecnología, ya sea en el empleo de las actividades diarias o en los exámenes.

Define a su afinidad con los dispositivos o las herramientas digitales como “normal”. El manejo de celulares o computadora se generó antes de la pandemia. Muchas cosas se piden vía online, como las rendiciones de cuentas, informes que se presentan a provincia y nación. Más allá de las circunstancias que han exigido trabajar de alguna manera con dispositivos para realizar diferentes tipos de actividades, fueron situaciones de desafío que le exigió estar a la altura de las circunstancias, pero no con mucha dificultad.

Con respecto al perfil de alumno que se pretende lograr hasta fin de año, apunta a alumnos responsables, personas de bien; por lo que se trabaja en jornadas institucionales desde comienzo de año, realizado proyectos de valores para recuperar lo que se ha perdido en pandemia, además de alfabetizar a los niños que están en tercer grado junto a muchos que todavía no lo han logrado. Además de que sepan leer e interpretar consignas y los textos que es lo que más les causa dificultad.

Se pretende partir de la alfabetización tradicional, con contenidos y adecuaciones curriculares con actividades para dar respuesta tanto a lo tecnológico como a lo tradicional.

También se nos han presentado muchos problemas de “dicción”, los que les llamó mucho la atención por lo que pidió realizar un relevamiento. Antes esta situación, ha solicitado el acompañamiento del equipo del EOYA para dar respuesta a los problemas de los niños y conocer a la vez el origen de los mismos.

Asegura que cada docente tiene la libertad de manejar sus clases desde lo tradicional como lo hacían en la presencialidad y también implementar las tecnologías en el aula, a partir de trabajos paralelos con sus compañeros de sala, con proyectos en conjunto debido a que conocen los niños, sus necesidades y saben lo que necesitan reforzar. Solicita programar estrategias para identificar diferentes maniobras de llegar a los niños y lograr recuperar tiempo perdido.

Define a su institución como “una escuela inclusiva” con la recepción de niños con discapacidades. Subraya que muchas familias no aceptan la discapacidad del niño y no

informan que condición tiene el niño. Al momento de inscribirlos, los padres no avisan que el niño tiene alguna discapacidad por lo que el personal docente no está al tanto y lo va descubriendo a medida que se va trabajando en cada sala.

Entrevistas a docentes de Plástica Visual

PROFESORA MARIELA (Primero y Segundo Grado)

Organizó sus actividades en la época de pandemia, realizando PDF que enviaba por grupo de WhatsApp, abarcando dos o tres clases. Luego organizaba encuentros por Meet para brindar una explicación, analizar las dificultades y corregir actividades.

Como inconveniente menciona: la falta de conexión, en donde en un aula de veinte dos alumnos solo se conectaban tres o cuatro. Al momento de las devoluciones, sacaban fotos a los trabajos y los mandaban a los grupos.

En los encuentros por Meet y al no contar con una pizarra, explicaba las actividades en un afiche. Los PDF contenían las actividades, sus explicaciones de cómo realizarlas y la lista de materiales para completar sus trabajos.

La dificultad de no estar en la presencialidad y por ser niños pequeños, exigió explicaciones sencillas para que también los padres ayuden en el trabajo de sus actividades. En las conexiones les buscaba el material para que puedan entender los temas.

A pesar de no contar con los dispositivos necesarios para dar clases virtuales, trató de dar respuesta a sus obligaciones con una computadora de escritorio.

Sin cámara y con un celular para los encuentros. Sin conocimientos de las herramientas, sólo se manejó por WhatsApp y por Meet.

Recalca que cada hogar tenía una situación particular, muchos contaban con un solo celular para todos; por lo que los padres pedían que les enviara las actividades en PDF.

El objetivo que se proponía a través de los encuentros era que los chicos comprendan los contenidos trabajados, que sepan observar, visualizar porque el trabajo se daba a partir de imágenes. En cuanto a los obstáculos que se presentaron en esta enseñanza virtual fueron muchos, ya que no es lo mismo trabajar en la presencialidad que en la virtualidad.

El niño necesita manipular, observar. Por ejemplo, para comprender cómo se forma el color naranja en la presencialidad, realizamos las mezclas y era más fácil y entendible para ellos- aclara.

Sostiene que, en esta área, no se ha cumplido con todos los objetivos, porque los niños no se conectaban, ya sea porque no tenían crédito, por no tener internet o solo contaban con un celular que se llevaba el padre al trabajo; por lo que no se ha logrado lo que se pretendía.

A pesar de la falta de conexión, igual mandaban las actividades, enfatizó. Aunque también se pudo comprobar que trabajaban más en otras materias como matemáticas o lengua, les daban mayor importancia. No prestaban la misma atención a la plástica.

Expresa ser consciente de que no “es tan tecnológica” y que tuvo que aprender el manejo de las herramientas para poder trabajar en la virtualidad. Con la ayuda de su hija, quien le enseñó a dar una clase por Meet, cómo enviar actividades por correo o a completar la información requerida desde la dirección. “Fue un aprendizaje para mí también”, afirma.

En principio, las tecnologías no le llamaban la atención. No le interesaba aprender sobre su uso, pero en pandemia; lo tuvo que hacer; reconoce. Más allá de todo lo que se hizo, las respuestas de los alumnos fueron muy pocas, principalmente en las áreas especiales.

Debido a las escasas devoluciones de los alumnos, se conectó con los profes de música y de educación física, en donde crearon otro grupo con el propósito de unificar contenidos y trabajar los tres juntos; entonces así tuvieron un poco más de respuesta.

De acuerdo a la experiencia vivida en la pandemia, cree que sería bueno seguir aplicando la tecnología en el área de plástica desde los primeros grados.

Pero ahora, devuelta a la presencialidad, también siguen las dificultades, destacando: que la escuela no tiene internet, **no cuentan con los dispositivos adecuados, eso dificulta la integración de la disciplina con la tecnología.**

Resalta también que más allá de conocer el manejo de la tecnología, sería bueno, disponer de tiempo y posibilidades de conocer más sobre arte.

Con respecto a la planificación, ha reducido contenidos, de acuerdo a los lineamientos de supervisión; en un trabajo con contenidos básicos, prioritarios y que se continúa con los mismos lineamientos en la presencialidad, esperando revertir las dificultades o las consecuencias que dejó la pandemia.

Entre los inconvenientes que salieron a la luz puede citar: la falta de socialización de los niños, el no manejo del lápiz, no saben recortar, tienen muchas dificultades con la motricidad fina. Eso exigió, de regreso a la escuela, comenzar todo de nuevo.

Subraya que todas estas falencias no solo se ven en el área de plástica, sino en todas las materias. Resume que “la pandemia en educación, no ayudó para nada; al contrario, hicimos un retroceso”.

Destaca, además en la época de pandemia, todas las herramientas estaban a disponibilidad de las otras materias, no así para el área de plástica y también que faltó capacitación para que los docentes puedan aprender y utilizar estas herramientas en la virtualidad.

La capacitación en el área de plástica, no se da hace años y cuándo comenzó la pandemia, se sintió pérdida, “no sabía por dónde comenzar. Pero después, averiguando, pidiendo ayuda tanto de familiares como a compañeros; de alguna manera lo pudimos solucionar”. Sostiene que “ni los docentes, ni las escuelas, ni la familia, como tampoco los alumnos estuvimos preparados para el uso de la tecnología y se dificultó más en el momento de la pandemia”.

Concluye expresando que no se vio ningún avance en el periodo de confinamiento, al contrario, hubo un retroceso.

PROFESORA YANINA (Tercer y Cuarto Grado)

Cuenta que la pandemia la encontró con un teléfono muy precario y con una computadora que había comprado el año anterior, pero la dificultad principal era no tener conexión a internet.

En un comienzo, trabajó por WhatsApp, donde enviaba PDF a las señoras de cada grado y ellas lo subían al grupo que tenían con los padres. Así en cada documento se explicaba toda la clase y las actividades que tenían que realizar.

Luego surgió la necesidad de armar un grupo particular, es decir específico de la materia, para cada grado y ahí se subía las actividades de sus clases.

Seguidamente a partir de las exigencias de la de la institución en la que se pedía trabajar con conexiones por Meet y también a través de otras plataformas como Facebook, en un primer momento expresó a sus autoridades, que le parecía que no era muy democrático porque no tan solo ella tenía inconvenientes con las conexiones, sino también

sus alumnos. Posteriormente terminaron negociando entre clases por WhatsApp, clases grabadas y subida a Facebook y también en dos o tres veces al mes conexiones por Meet.

Eso significó grandes inconvenientes que la llevaron consumir muchos datos, debido a que no tenía internet y a los alumnos les pasaba lo mismo.

Otros problemas surgieron cuando los chicos no se conectaban a las clases, lo que la obligaba a realizar esa misma clase en otro formato y enviarlo ya sea por PDF y subirlo al Facebook para que los alumnos no pierdan esa oportunidad de tener sus actividades.

Cómo beneficios en esta situación de pandemia y el uso de las Tics, mencionó las posibilidades que tenía de brindar más ejemplos empleando muchas imágenes; lo que ayudó extenderse más en los ejemplos, que no fue posible en la presencialidad debido a que a veces no conseguía láminas con lo que quería mostrar.

En una clase presencial conlleva un gasto, preparar las láminas, trasladarse, armarlas luego para que los chicos la puedan ver; en cambio en la virtualidad y la posibilidad de armar un Power Point con diversos ejemplos, con muchas imágenes; facilitó la tarea. Eso cita como ventaja, algo que resulto muy productivo.

No fueron así la falta de dispositivos, los problemas con las conexiones en internet y también que los mismos chicos no sé conectaban o no realizaban las devoluciones.

Otro inconveniente fue el tiempo que debía ocupar para preparar la clase. Por lo que organizó el trabajo con los chicos que se conectaban y luego tratar de buscar otra estrategia para los que no sé conectaban tratando de incentivarlos y que continúen los grupos.

Pudo mencionar, además, que no tenía los conocimientos suficientes para el trabajo y empleo de las tecnologías en las clases virtuales, pero tampoco le costó, porque recibió ayuda de otros colegas con quienes iban armando o preparando clases. Así fue aprendiendo, por lo que no tuvo tantos inconvenientes.

Aclara que le gustó mucho el trabajo que se podía lograr a partir del empleo de las herramientas digitales.

Otro obstáculo que pudo citar fue por parte de los padres, debido a que no les daban importancia a las áreas especiales, pero sí lo hacían para lengua y matemática, dejando de lado a esta área.

La realidad marcaba que muchas familias que no tenían conexión a internet en su domicilio, cuidaban sus datos y le daban prioridad a lengua y matemática y dejaban de conectarse a las áreas especiales.

En cuando a su experiencia con las nuevas tecnologías, mencionó que vivió todo lo sucedido en dos etapas: en el primer año de la pandemia se complicó la organización en su domicilio.

Con falta de dispositivos, sin conexión a internet, atendiendo a su familia y a sus hijos pequeños; los espacios y la organización de todo, se iba dificultando a diario para el desarrollo de clases, lo que le generó mucho estrés.

El siguiente año, significó conseguir los dispositivos necesarios, también ya con conexión a internet, las clases se tornaron más frecuentes. Estaba más organizada-suspira.

Esa interacción con la tecnología, le pareció “muy interesante porque a los chicos les gustaba”. Entre los que se conectaban, se armaban clases muy entretenidas.

Se organizó con encuentros en los que se explicaba y luego les daba tiempo para que los alumnos completen sus actividades. Una vez finalizado lo que solicitaba, se enviaba las fotos de las producciones.

Evaluando cada momento vivido, pudo mencionar que fue satisfactorio, porque tuvo la posibilidad de sentir la alegría, el interés y las ganas de querer participar y de realizar sus trabajos.

Desde la institución, siempre se les exigió lo mismo a todas las materias, no se puede decir que priorizaban unas materias y otras no. Pero llegado el momento cuando se extendió el confinamiento y las conexiones decayeron, priorizándose asignaturas como matemáticas y lengua. A las áreas especiales se les pidió dejar el espacio para que los chicos puedan trabajar en las “áreas fundamentales”, razón por la cual las actividades se dictaron de manera quincenal.

Pero, confesó que no hizo caso a las peticiones institucionales y continuó con clases semanales en los horarios que correspondía, debido a que consideraba que todas las disciplinas deberían tener la misma participación y trabajar todas las materias por igual.

Al volver a la presencialidad su idea fue continuar con el trabajo con las tecnologías ya considera que “vinieron para quedarse”, pero la realidad del antiguo servicio seguía sin modificaciones: falta de dispositivos, sin servicio de internet. A pesar de haberse entregado computadoras para algunos grados, pero, aun así, la gran mayoría no cuenta con esas herramientas. Lo que provocó volver a lo que se hacía tradicionalmente antes de la pandemia. La escuela más allá de contar con proyector, un aula móvil ADM, nunca hubo un ofrecimiento para que la podamos emplear y con respecto al encargado, no

siempre tenía los equipos disponibles, por lo que el trabajo con el empleo de las Tic's continúa sin tener efecto, relata.

Luego de vuelta a la presencialidad, trata de solucionarlo llevando su computadora, para escuchar una canción y que las actividades surjan a partir de lo interpretado, pero no es lo mismo. Desea en algún momento, contar con los instrumentos necesarios para continuar con el trabajo con la tecnología, porque es muy provechosa. Hasta el momento no se cuenta con nada y el trabajo sigue como antes de la pandemia.

Expresa que su intención parte de esa experiencia con las tecnologías, por lo que le gustaría aprovecharlas de una mejor manera. Conociendo de a poco programas o plataformas, pero el principal interés sería socializar todo lo que se realiza en el aula, ya sea en grupos de Facebook, en comunidades digitales, compartiendo experiencias.

Otra intención es incluir las Tics en la planificación, pero aún no es posible que se concrete por no contar con las herramientas necesarias, y si colocamos eso en la planificación, sería como mentir.

PROFESORA GABRIELA (Quinto y Sexto Grado)

Cuándo comenzó el trabajo virtual, a partir de la pandemia, menciona que no contaba con los medios necesarios; ya que su computadora se había roto. Ante esta situación la institución le facilitó una, en calidad de préstamo; para poder continuar su trabajo. Desarrolló las actividades a partir de los contenidos prioritarios.

Cuenta que, desde su área, usaron computadoras y celulares; logrando además que los alumnos se conectaran en las clases.

La mayoría de ellos no contaban con celulares ni computadoras para realizar el trabajo en forma virtual, razón por la cual tuvo que optar por mandar actividades a través del WhatsApp para algún familiar, así ellos podían verlas y completarlas.

Al no contar con las herramientas necesarias para el trabajo en la virtualidad, resaltó esa situación como un obstáculo, también pudo decir que de la totalidad del grupo que le correspondía, entre un sesenta y un setenta por ciento se conectaron, el resto no.

Con respecto a sus alumnos, remarca que no sé conectaban todos, pero la devolución en las actividades resultó en un sesenta por ciento, aproximadamente.

Teniendo presente la disposición de esta nueva modalidad y de las herramientas que se tuvo que emplear, aclara que personalmente le costaron mucho, ya que tuvo que aprender a manejarlas para dar respuesta a las exigencias de su trabajo y para poder enseñar a los alumnos. Pero rescata como “positivo el aprendizaje”, porque aprendió cosas que no conocía.

Con respecto al manejo de las herramientas, sostuvo que no se encontraba capacitada para esta educación virtual y por lo tanto necesitó aprender más sobre el manejo de ellas.

Mencionó, además, que el aprovechamiento dentro de su área no fue tan satisfactorio, debido a que tuvo que ir aprendiendo sobre la marcha para poder dar respuestas.

Con respecto a la interacción en ese periodo de pandemia con las nuevas tecnologías, pudo decir que por parte de sus alumnos les gustó. Se interesaron mucho por conocer y trabajar con la tecnología. Mientras que por su parte se siente más a gusto con la presencialidad, por la facilidad para hacer el seguimiento del grupo, con los contenidos que, tratados en esta disciplina, por la necesidad de tener que observar y manipular.

Teniendo en cuenta las devoluciones de los alumnos, las califica como algo satisfactorio, debido a que en las reuniones institucionales escuchaba al resto de sus compañeros quejarse por no tener respuestas. En su caso, no hubo un cien por ciento de devoluciones, pero la mayoría sí lo hizo.

Destaca el apoyo de los padres que estuvieron todo el tiempo ocupándose de las actividades de sus hijos, con participación y el acompañamiento.

En esta escuela se trabajó en todas las áreas, pero se le dio prioridad específicamente a matemática y lengua.

Con respecto a la interacción entre la tecnología y el área de plástica le gustaría seguir implementando la tecnología en esta materia porque es muy necesaria.

PROFESORA FERNANDA (Séptimo Grado)

En su área, las herramientas digitales se empleaban con el dictado de clases sincrónicas reforzadas con PDF o Word en donde se explicaban las mismas actividades dadas, a través de las plataformas de Meet.

Sostiene que con un celular y computadora le permitió desarrollar las clases virtuales, en donde empleó mucho la pizarra de la aplicación Meet, tanto para compartir imágenes o para editar encima.

Relata que se valía de esas dos herramientas, el celular en dónde prendía la cámara y el micrófono y en la computadora usaba la pizarra, porque su ordenador no tenía cámara, ni micrófono.

Usó herramientas y aplicaciones que le permitían hacer videoconferencia, también PDF, Word, editores de imágenes y de videos, pero en otras escuelas, debido a que no todas las personas de “la Humberto” no contamos con los dispositivos necesarios para bajar esas aplicaciones.

Las herramientas de edición de imágenes, de fotos y de video, cuenta que las conoció antes de la pandemia y tratando de buscar alguna herramienta para incluir a las TIC en su planificación. Luego, en el momento de la pandemia las empleó y conoció plataformas como Classroom, Zoom, que no conocía y las tuvo que comenzar a manejar.

La finalidad del manejo de esas herramientas, no solo dio solución a la virtualidad, sino también sirvió como aprendizaje, tanto para alumnos como para docentes- y resalta que “fuimos aprendiendo sobre la marcha”.

De allí viene la importancia de estas herramientas, que actualmente continuamos usando, en educación a distancia o también en el caso de educación domiciliaria, cuando algún alumno tiene inconvenientes y no puede asistir a la escuela, así y por medio de ellas es posible enviar actividades.

En relación a los inconvenientes, obstáculos o beneficios que generó toda esta situación en el periodo de aislamiento, menciona que la educación a distancia no le gusta. Considera que ese modelo educativo debe ser una elección.

En su caso personal, intentó hacer carreras a distancia, sin lograrlo; porque más allá de los dispositivos, no contaba con el tiempo necesario para seguir el ritmo de aprendizaje. Tener la capacidad de aprender sola, no era lo suyo. Enfatizó; por esa razón prefiere siempre las clases presenciales.

Pero, las herramientas fueron útiles en esta situación, señaló. Todo resultó un gran desafío, aclara, porque aprender a manejar las herramientas, dar clases en esta materia que es toda práctica, que es toda observación, toda manipulación; además de tratar de sortear las dificultades con las malas conexiones, en “un momento era sufrir, porque no me

escuchaban o porque se congelaba la imagen o se cortaba la conexión de internet”-deja en claro.

Se le complicó en el sentido de, por ejemplo, cuando debía enseñar “perspectiva”, en el momento de explicarle al alumno. En el aula lo hacía al lado del alumno, guiándolo con reglas, para que observe y tenga en cuenta los ángulos. Esto se debe a que les cuesta visualizar la imagen con tantas líneas; expresaba.

Pero comenta, que tuvo la posibilidad de utilizar la pizarra de Classroom. Así los chicos le pudieron entender. “Visualizaron lo que les iba explicando y así me resultó más fácil”, concuerda.

Así consiguió explicar y trazar las líneas sobre una imagen. El trabajo lo concretaron en una imagen con edificios. Ahí lo aplicaron. Fue un gran desafío, con resultados positivos.

Más allá de todas las posibilidades que brindó la tecnología y todo lo que fue descubriendo, pudo relacionar sus temas con videos en YouTube, que resultaron muy provechosas. Aun así, sostiene que no es igual que experimentarlo de manera presencial a observar cómo lo experimenta un desconocido.

A pesar de que pudo de alguna manera ir resolviendo los inconvenientes que se le presentaban, lo principal fue renegar con la conectividad, no solo de su parte, sino también por parte de los alumnos. Al no tener un buen servicio de internet se le dificultaba todo.

Hubo casos también, en que una familia solo contaba con un celular para todos y debían esperar que el padre vuelva a casa para poder completar sus actividades.

Razón por la cual, enviaban las devoluciones de las actividades a la una de la mañana, o a cualquier hora, en cualquier momento.

Así el trabajo docente resultó mayor, por tener que estar disponible las veinticuatro horas del día. Las consultas se hacían en cualquier momento, hasta los días domingos. Debiendo de paciencia para estar disponibles, porque la situación así lo no exigía.

No se cumplió con el propósito de la disciplina, aclaró, por todas las limitaciones que mencionó.

El solo hecho de no contar con los medios necesarios, dificultaba mucho la situación. También hubo casos en lo que los alumnos tenían inconvenientes y no se conectaban, no los conocía, mientras que otros daban prioridades a otras materias y no se conectaban en la hora de plástica.

La necesidad primordial que vio surgir en esta situación de confinamiento, fue la capacitación para todos, tanto alumnos como docentes.

Más allá de que la respuesta de los alumnos fue positiva y el pedido de la integración de las Tics a la planificación, esto no fue fácil, más si no existen los recursos necesarios.

Los alumnos al ser de séptimo grado, usan muchas herramientas, pero al momento de pedirles que envíen sus actividades por mail, para dejar registro de sus trabajos, no sabían cómo hacerlo o no sabían que es un “mail”.

Todos tienen un correo, porque para tener WhatsApp lo necesitas y no sabían que es un mail. Manejan diversas plataformas, juegan en línea y no conocen lo básico de lo que manejan, las funciones principales que tiene cada herramienta, menos escribir un archivo, editar una imagen o editar un archivo de Word; cosas esenciales, no saben y no solo hace referencia únicamente a los niños de primarias, sino también a chicos de secundaria.

Cada institución tuvo su situación particular señala, por ejemplo, en esta escuela la mayoría de los niños se conectaba, otros chicos directamente desaparecieron.

Toda esta situación, necesitó brindarles actividades en cuadernillo o acercarlos por su domicilio, o también que fueran los docentes a buscarlos en los domicilios particulares, pero no realizaban las devoluciones.

Esto llevó a generar instancia de recuperación, para luego aprobarlos, poniendo al resto del grupo en situaciones de injusticia, debido a que sí hubo alumnos que se conectaban y cumplían con sus trabajos. Aprobar igual no era justo para los que sí se conectaron.

Más allá de dar respuesta a todas estas situaciones, ahora en la presencialidad absoluta toca vivir las secuelas que dejó la pandemia, retornar aquellos conocimientos que no están, en algunos casos trabajar con los conocimientos previos y en otros casos tratar de afianzar aquellos que quedaron a medias.

También se debe aplicar un diagnóstico más profundo, trabajar lo que suele denominarse teorización de saberes de una manera más profunda y personal para conocer que se sabe, que no saben y que pueden manejar, y a partir de eso recién avanzar.

Al estar en la presencialidad, sería importante organizarse en clases, comenzar y finalizar cada producción, porque a los chicos les quedó la costumbre de dejar todo para otro momento: “lo hago después, lo traigo la próxima clase, después lo presento”. Quieren hacer lo mismo que hacían en pandemia, y no es así-argumentó; se debe trabajar todo en clase.

Asevera que le agradó mucho la combinación, la interacción entre la tecnología y los contenidos del área de plástica, “así que me gustaría seguir aplicando la tecnología en las actividades que doy”- afirma.

Editar imágenes, poner color, pintar y todo eso, entusiasma a los alumnos, concluye; además, que son muchas las competencias que debemos organizar, reformar, reflexionar; porque surgieron, muchas cosas luego de la pandemia.

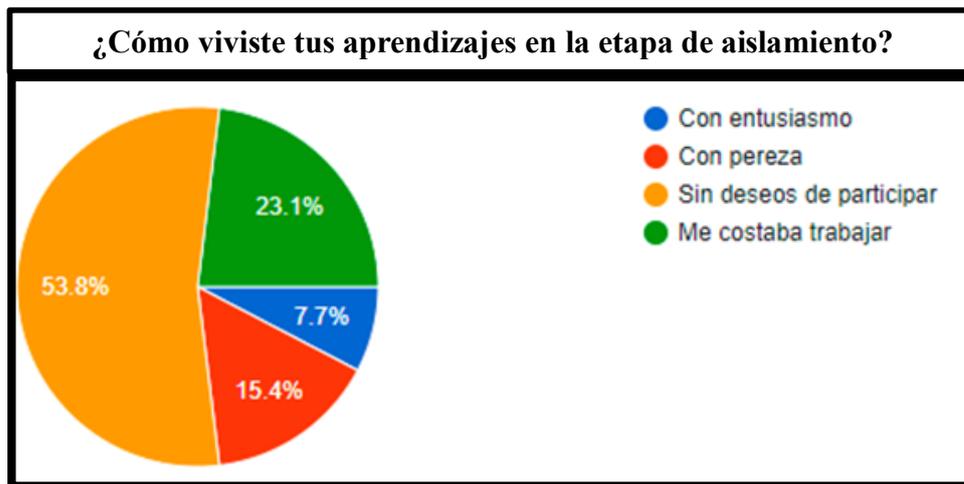
Es importante retomar lo que ya había y comenzar a trabajar lo que se necesita ahora. Le interesa trabajar en su planificación, cada contenido contextualizado. “Eso fue algo que me quedó y que me gustó hacerlo”, expresa. Trabajar partiendo de las vivencias de los chicos, hace que entiendan mejor. Tomar elementos de sus vivencias, de cada contexto, de cada situación de salud, de autores locales y luego todo se plasme en una obra, resultó ser una buena estrategia, que a la docente gustó y que planea seguir empleando.

RESULTADOS

Gráficos de Cuestionarios aplicados a alumnos del tercer ciclo

Figura 1

Vivencias de los estudiantes con respecto a los aprendizajes, en la etapa de aislamiento



Nota: El gráfico representa cómo los alumnos vivieron sus aprendizajes en la virtualidad. Se puede observar que casi la totalidad de los estudiantes del tercer ciclo de la escuela primaria N°369 “Maestro Humberto Pereyra”, expresaron una actitud negativa frente a sus prácticas de aprendizajes en la etapa de pandemia, debido a que no tenían deseos de participar, les costaba trabajar y tenían pereza de hacerlo.

De acuerdo a la información obtenida, se observa un alto porcentaje de alumnos conectados sin deseos de participar, razón por la cual se puede inferir que se debió a la falta de acompañamiento, al cambio brusco, a la ausencia de la interacción con sus pares, a la escasa motivación, entre otras situaciones.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Tabla 1

Relevamiento del equipamiento para la conectividad de los alumnos en confinamiento

¿Contabas con el equipo necesario para conectarte a tus clases virtuales?	
<u>EQUIPAMIENTO:</u>	<u>PORCENTAJES:</u>
-Si tenían equipamiento tecnológico	15,4%
-Tenían un solo celular	46,2%
-No tenían Internet	23,1%
-No tenían equipamiento tecnológico	15,4%

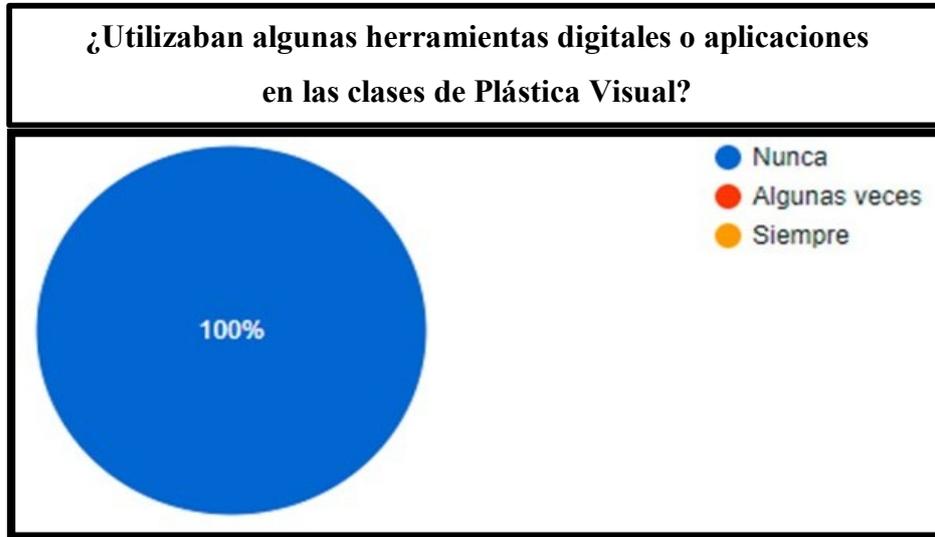
Nota: La tabla representa a los alumnos con o sin el equipo necesario para las clases virtuales, en donde se aprecia un 46,2% de los estudiantes con disposición de un solo dispositivo (celular) para toda la familia; siendo llamativo el alto índice de aquellos que no contaban con el equipamiento necesario o no tenían servicio de internet en su domicilio, determinando un 38,5% de los estudiantes que no contaban con las condiciones requeridas para tomar sus clases durante la virtualidad.

Se deduce, de acuerdo a los datos obtenidos que la gran mayoría de la población estudiantil trabajada, padece las consecuencias de las desigualdades al acceso a las tecnologías; probablemente por las condiciones económicas que atraviesan las familias de esa institución.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 2

Uso de herramientas digitales o aplicaciones, por parte de los alumnos en las clases de Plástica Visual



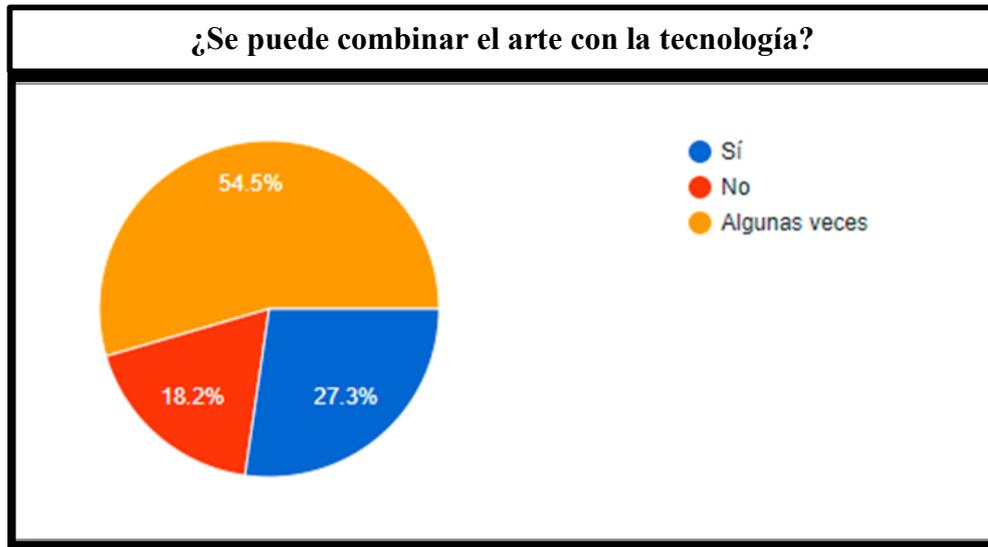
Nota: El gráfico expresa en su totalidad, de acuerdo a la devolución de los alumnos, que nunca sus docentes emplearon herramientas digitales o aplicaciones en sus clases de Plástica Visual.

Se infiere a partir de lo expresado por los alumnos, que sus docentes no les brindaron herramientas digitales para la elaboración de sus producciones en la etapa de la virtualidad; sin embargo, la mayoría de los indagados no reconocen como herramientas o aplicaciones a las conexiones por Meet o Zoom, WhatsApp, PDF y Word.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 3

Apreciación de los alumnos acerca de la posibilidad de la combinación de Arte y Tecnología



Nota: El gráfico caracteriza las creencias de los estudiantes acerca de si es posible o no combinar Arte con Tecnología. En la presente imagen se aprecia que la mayoría de los consultados afirma que es posible esta combinación, ya sea siempre o en algunas ocasiones; no obstante, una porción menor de los indagados considera la negativa.

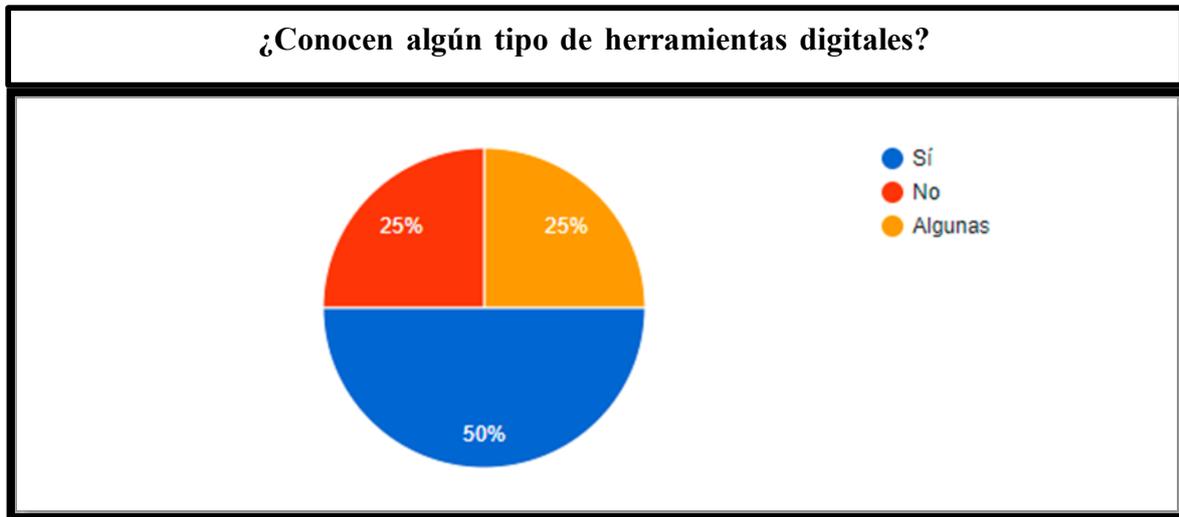
Se deduce a partir de las respuestas de los estudiantes que, al no haber tenido la posibilidad de manejar aplicaciones o herramientas en el trabajo diario, no fue posible comprender la interacción entre arte y tecnología. Aun así, se determina que teniendo en cuenta la mirada de los educandos en la cual no reconocen las herramientas con las que tuvieron clases.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Gráficos de Entrevistas aplicados a Docentes de Plástica Visual

Figura 4

Conocimiento de los docentes sobre el manejo de Herramientas Digitales



Nota: El gráfico representa el conocimiento de los docentes en herramientas digitales. Un 50% de los encuestados aseveran dominar estos instrumentos, un 25% conoce algunas herramientas y el restante 25% no sabe de estas tecnologías.

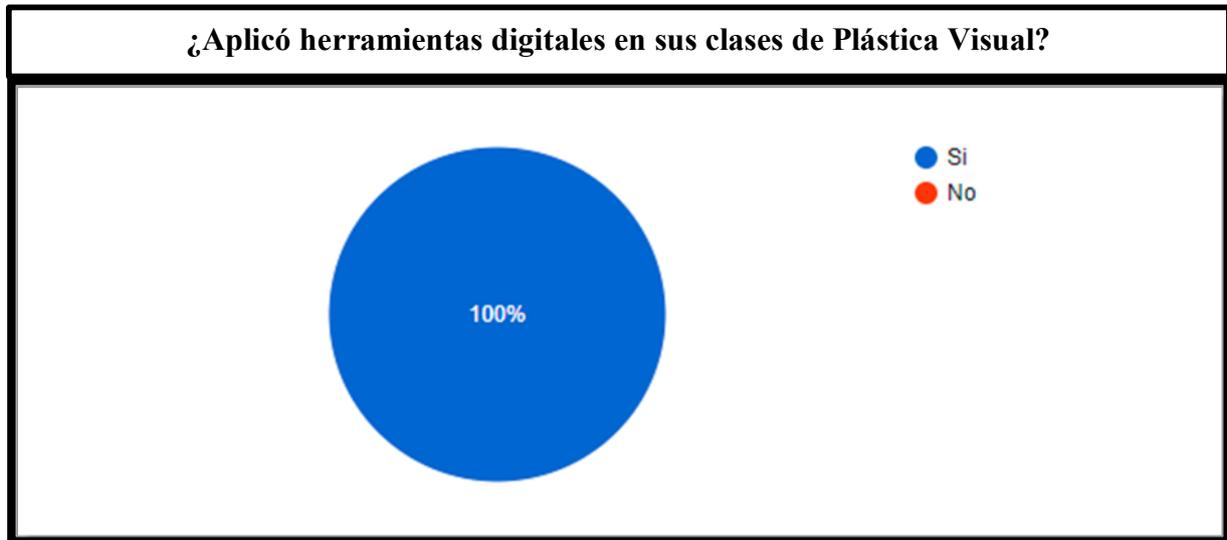
Los datos indican que la mayoría de los docentes conocen y dominan algún tipo de herramientas digitales. El grupo con el que se ha trabajado manifiesta haber empleado en sus clases, durante la virtualidad, actividades enviadas por archivos de PDF y Word, como así también realizaron conexiones a través de Meet y Zoom.

El grupo de docentes con el que se ha trabajado, admite haber aprendido el manejo de estas plataformas a través de la ayuda de familiares y compañeros de trabajo.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 5

Aplicación de herramientas digitales, por parte de los docentes, en el trabajo áulico.



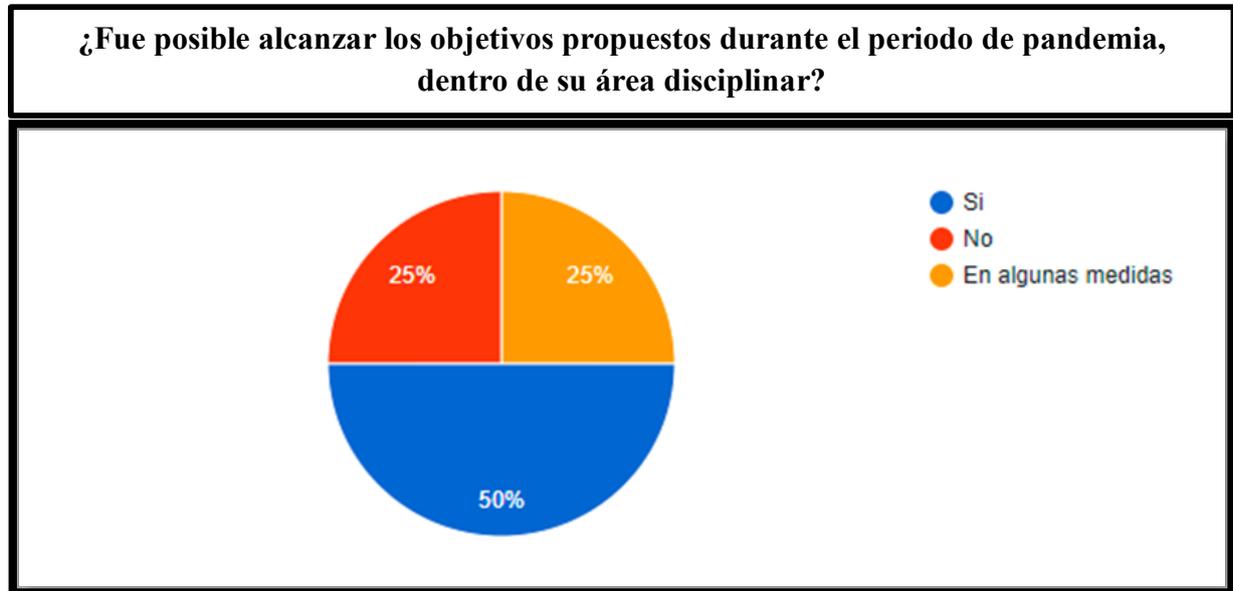
Nota: El gráfico designa un 100% del sondeo realizado a los docentes, en el cual confirman que todos emplearon herramientas digitales en sus actividades.

A partir de la información brindada por medio de las entrevistas realizadas a los docentes de Plástica Visual, quienes aseveran haber empleado instrumentos como archivos en PDF y Word enviados por WhatsApp, además de conexiones por Meet y Zoom, en los que explicaban el contenido de las actividades en esos archivos; mientras que en sus alumnos regia la ausencia de visualizar aquellas como medios tecnológicos, razón por la cual no pueden confirmar que sus docentes usaron aplicaciones en la virtualidad.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 6

Reflexión de los docentes sobre los logros alcanzados durante el período de pandemia, en el área de Plástica Visual

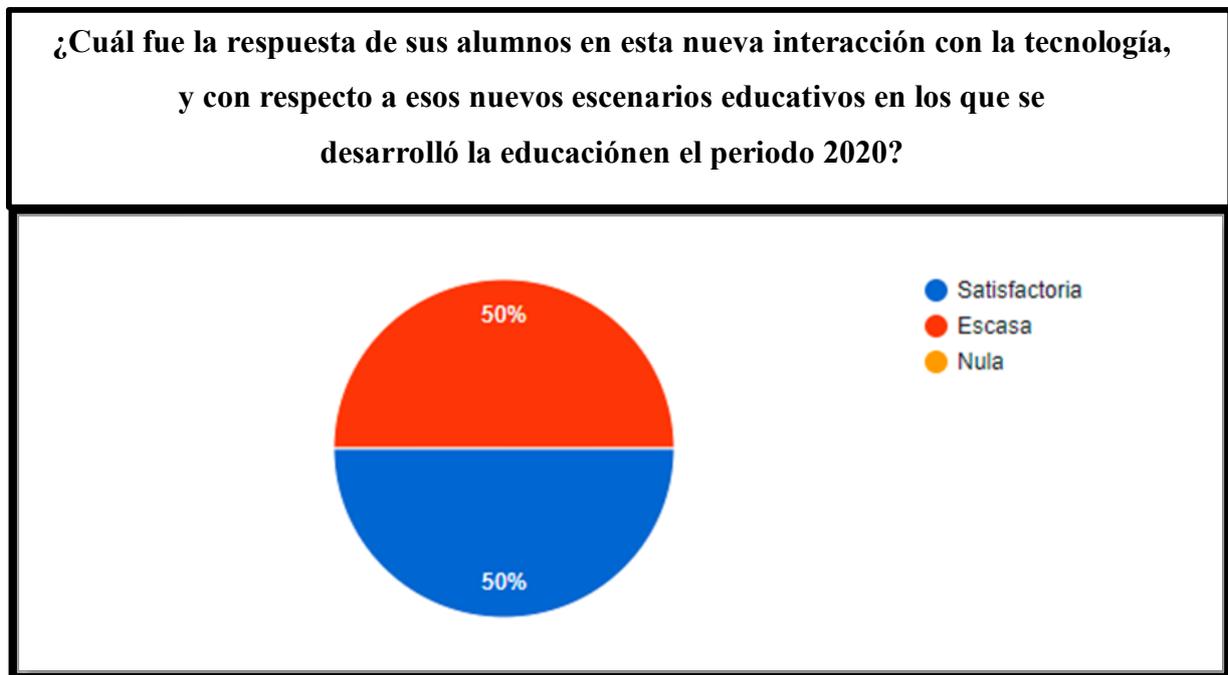


Nota: La información permitió inferir que la mayoría de las metas propuestas por los docentes en el período de aislamiento, logró concretarse de alguna medida, mientras la minoría expresó no haber conseguido los objetivos planteados debido a la falta de conexión de una porción de alumnos.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 7

Resultados de evidencias de los alumnos en la etapa de confinamiento, según los docentes.



Nota: La imagen señala las respuestas de los alumnos en relación a las devoluciones de los trabajos, los cuales expresaron un 50% como satisfactoria y otro 50% como escasa; a partir de las actividades que enviaron los docentes entrevistados.

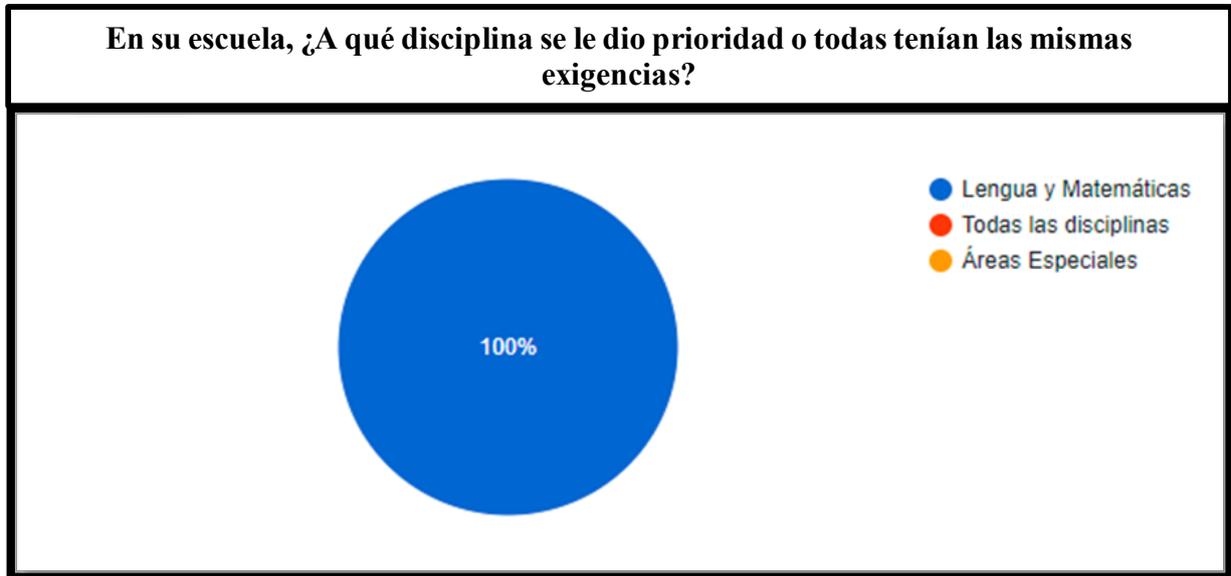
Con respecto a los datos emitidos por los profesores, los cuales mostraron que la mayoría de las devoluciones en las producciones de sus estudiantes se completaron en alguna medida. Los educadores expresaron que no siempre las actividades fueron entregadas en el tiempo solicitado debido a que las familias contaban con un solo dispositivo (celular), tardanzas y demoras al completar las tareas por ser muchos hermanos; pero de una u otra forma las enviaban.

La porción restante determinada como escasa, se interpreta que no llegaba a cumplimentar los trabajos por no comprender las consignas, por priorizar la conexión de hermanos en niveles más avanzados, por tener que esperar el regreso de los padres del trabajo.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 8

Prioridades establecidas en las áreas disciplinares, al momento de la conexión



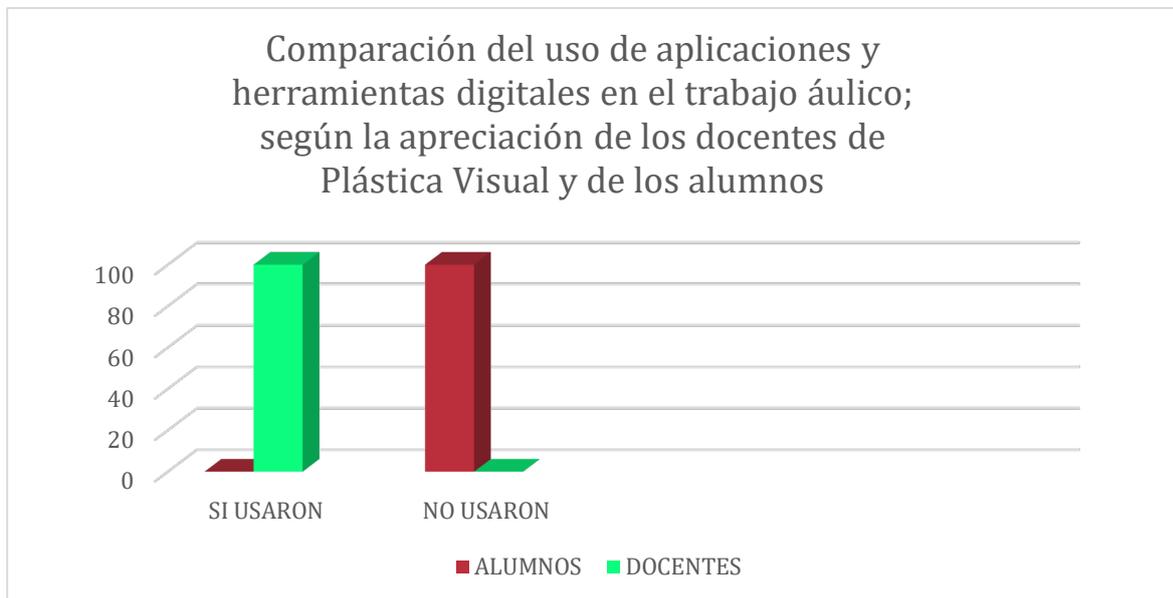
Nota: El gráfico manifiesta la prioridad dada a las disciplinas en la institución, volcada a un 100% de las áreas comprendidas entre Lengua y Matemáticas; a partir de la aseveración de los docentes seleccionados.

Los datos manifiestan las prioridades otorgadas en su totalidad a las áreas troncales del currículum institucional, dejando en segundo plano a disciplinas especiales como en el caso de la Plástica Visual. Esta prioridad se exterioriza a partir de lo expresado por los profesores, los que se mencionan posturas tendientes por parte de los directivos y padres de considerar a Lengua y a Matemáticas como disciplinas fundamentales.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Gráficos de interpretación de los datos obtenidos

Figura 9



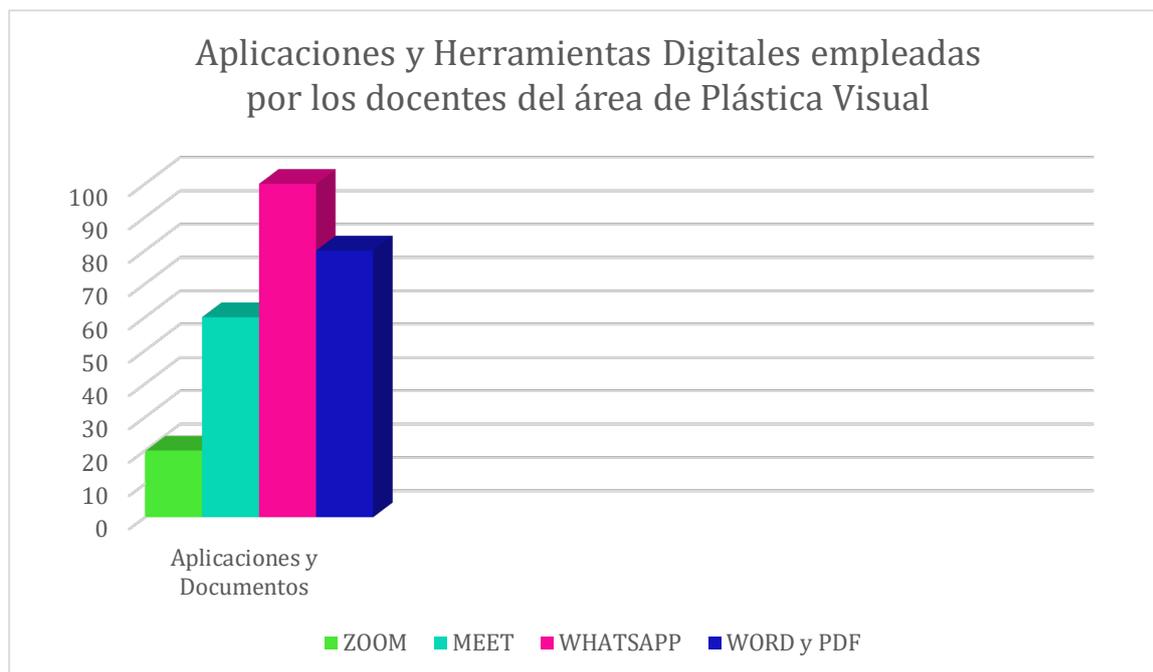
Nota: el gráfico representa lo inferido a partir de los datos obtenidos de las entrevistas y cuestionarios aplicados en docentes del área de Plástica Visual y a alumnos del tercer ciclo del Nivel Primario de la Escuela N°369 “Maestro Humberto Pereyra”.

La imagen interpreta la información recabada en la Figura 3 y Figura 6, en las que se puede deducir la contradicción entre alumnos y docentes acerca del uso de aplicaciones o herramientas digitales en las clases de Plástica Visual. Los docentes empleaban para el desarrollo de sus actividades, aplicaciones como el WhatsApp, Google Meet, Zoom; que los alumnos no las entendían como tales debido a que ellos esperaban el uso de aplicaciones similares a las que usaban para jugar.

Debemos tener presente que dicha “contradicción” se da en la mirada de los participantes: en la cual los estudiantes no se detienen a pensar que el material recibido más las conexiones por Meet o Zoom, son parte de la tecnología y de las herramientas que los docentes emplearon para el dictado de clase. A su vez, cabe destacar que tanto docentes como alumnos al no tener conocimientos previos sobre dispositivos tecnológicos no pueden diferenciar cuestiones básicas como herramientas, aplicaciones, instrumentos o medios tecnológicos.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

Figura 10



Nota: el gráfico simboliza las herramientas utilizadas por los docentes de Plástica Visual al momento de la conexión.

La imagen muestra que la herramienta más empleada en el momento de la virtualidad fue WhatsApp, debido a que toda la información entregada y receptada se daba a través de grupos de padres, de alumnos, de directivos y de docentes.

Además, se empleaba procesadores como Word y PDF para enviar actividades como también la información solicitada por directivos acerca del seguimiento y avances de cada grupo de alumnos.

A su vez, se dispuso de la plataforma Meet y en algunas oportunidades por Zoom, para clases de consultas y explicación de los documentos enviados a los grupos de alumnos.

La institución en sí no contaba con una plataforma digital para desarrollar sus actividades diarias, subir información, links de conexión de encuentros virtuales, etc.

Podemos inferir a partir de lo observado, dicha institución no vio la necesidad de sacar el mayor provecho al uso de la tecnología en el período de pandemia para organizar, llevar a cabo su función pedagógica.

Fuente: Elaboración propia, en base a relevamientos realizados en el mes de abril del 2022.

CONCLUSIÓN

En marzo de 2020, la educación que hasta ese momento se aplicaba y conocía, tuvo un giro muy inesperado. La situación provocada por el virus SARS COV 2; exigió transformar las clases presenciales y componer un sistema educativo virtual que no había sido pensado, ni mucho menos planificado.

Ese panorama general sorprendió a muchas instituciones educativas. Hubo que dejar de lado los salones de clases, la tiza y el borrador; para recrear en cada hogar un sitio lo más parecido a un aula. De esta manera comenzó la aventura que significó un gran desafío, estando más cerca de lo que se creía una utopía.

De acuerdo a lo vivenciado en la etapa de confinamiento, se tomó la decisión de trabajar con las experiencias sucedidas en la escuela primaria N° 369 “Maestro Humberto Pereyra”; ubicada en el Barrio Hospital, situada en la ciudad Capital; en dónde fue aplicada la presente investigación.

Luego de indagar y observar cómo resultaron las prácticas educativas correspondientes al área de Plástica Visual, surgidas de la posterior aplicación de los instrumentos de recolección de datos (entrevistas y cuestionarios guiados), fue posible conocer cómo se fueron dando las experiencias áulicas en dicha institución.

La investigación dejó en evidencia una serie de situaciones que sirvieron para el análisis y la reflexión de lo acontecido:

Los Docentes

Las entrevistas aplicadas al grupo de educadores del área de Plástica Visual permitieron indagar y constatar las situaciones vividas en la etapa de distanciamiento social, evidenciándose las siguientes situaciones expresadas por los docentes:

- No tenían conocimientos sobre aplicaciones, herramientas digitales, aun así, tuvieron que aplicarlas para el desarrollo de todo tipo de actividades, debido al stand by que paralizó al mundo en el momento de la pandemia.
- La realidad del contexto sanitario, exigió poner en práctica el manejo de herramientas digitales para sostener tanto actividades laborales, de enseñanza; como así también de autoaprendizaje.
- La urgencia de montar un sistema virtual y la conmoción por lo que provocó el virus, causó miedo, incertidumbre y estrés.
- La tecnología que convivía a diario hasta ese momento, y que sólo se veía como una distracción, se transformó en un eje fundamental que movilizó el

accionar de todas sus actividades y de las demás personas, que formaban parte de su círculo familiar, en todos los sentidos.

- Todo ese nuevo y poco conocido mundo digital, debió ser integrado en el sistema educativo.
- Conocían algunas aplicaciones, en algunos casos debido a algún tipo de capacitación, otros las fueron descubriendo por curiosidad; pero de alguna manera las tuvieron que comenzar a aplicar para poder dar continuidad a la acción de educar.
- Muchos no vieron a la Tecnología como “un medio” capaz de haber potenciado y sacado el mejor provecho de esa educación virtual no prevista.
- Asimismo, los docentes del siglo XX, pretendieron enseñar a los alumnos del siglo XXI, desarrollando contenidos que “creían necesarios”; sin tener presente las capacidades requeridas para esa nueva transformación, en la construcción del aprendizaje.
- Los abrumaba la desconexión, la falta de interés y las escasas devoluciones de las producciones de la mayoría de sus alumnos.
- Les preocupaba también, el tiempo reducido de clases; debido a que los directivos y padres priorizaban disciplinas que consideraban como “fundamentales” y dejaban en segundo plano a las áreas de especiales.
- Ante lo acontecido, los docentes debieron adecuarse a cada realidad y organizar sus actividades en formato PDF o Word para que ningún alumno quedará sin participar.
- Para reforzar y explicar los archivos enviados en los grupos de WhatsApp, organizaron clases por Google Meet y por Zoom, que igualmente resultaron con poca conexión.
- También hicieron alusión al estrés causado por la situación del nuevo mundo tecnológico para el cual no estaban preparados.

Los Alumnos

En este sector, fue posible constatar mediante el uso de cuestionarios guiados, que las clases impartidas en el área de Plástica, no resultaron ser satisfactorias; de acuerdo a lo expresado por el grupo de estudiantes que fueron consultados:

- Los chicos solo manejaban ciertas aplicaciones destinadas al ocio y a la recreación, pero nunca las pensaron emplear para aprender o realizar actividades escolares.

- Si visualizaron niños sin apoyo familiar, sin entusiasmo, que no se conectaban a las actividades diarias.
- Los pequeños, comentaban que no tenían clases y que sus docentes no empleaban ningún tipo de herramientas o aplicaciones.
- La mirada de este grupo consultado no entendía que el WhatsApp y las conexiones por Google Meet y Zoom son una parte de las herramientas tecnológicas.
- Se sentían desconcertados, desinteresados y aburridos; razón por la cual no se conectaban.
- Realizaban escasas devoluciones de sus producciones, en las actividades encomendadas.

De acuerdo a la información obtenida a partir de la investigación realizada en la Escuela Primaria N° 369 del Barrio Hospital, y a partir de los relatos tanto de docentes como alumnos; fue posible concluir que el contexto que enmarcaba la comunidad educativa de esta institución estaba determinado por la siguiente realidad:

- ✓ Generalmente de clase media-baja, contaban con dispositivos que no resultaban ser suficiente para la educación a distancia.
- ✓ Muchos domicilios sin conexión a internet, por no haber visto la imperante necesidad de este servicio, antes de la pandemia.
- ✓ Familias numerosas que solo contaban con un solo dispositivo para la conexión virtual.
- ✓ Hogares con padres solicitados para trabajos esenciales.
- ✓ Grupos desmembrados con los fallecidos por el virus.
- ✓ Escasa conexión y mal servicio de internet.
- ✓ Situación económica inestable.
- ✓ Alto costo en el empleo de datos móviles.

Así se manifestó la pandemia, y aquello para lo que no se estaba preparado, surgió de un momento a otro.

Los requerimientos de esta educación online, dejaron al descubierto muchos inconvenientes que se agudizaron en la etapa de aislamiento, de los que surgieron algunas contradicciones entre las que podemos mencionar:

- ❖ La escasa participación tanto en las conexiones como en la entrega de evidencias por parte de los alumnos, mientras que los docentes, en las

entrevistas, mencionaron que todo se dio de una manera apropiada, con participación de la mayoría del grupo de alumnos.

- ❖ Tanto docentes como directivos afirmaron que se les daba la misma importancia a todas las áreas curriculares, pero al ser entrevistados los docentes de Plástica Visual resaltaron “la falta de espacio que se le dio a las áreas especiales en el período de confinamiento”. Tanto alumnos como familias, priorizaron disciplinas como Lengua y Matemáticas, al momento de la conexión. El fundamento de esto, se debe a que en muchos casos debían cuidar sus datos móviles, a que familias con muchos hijos contaban con un solo dispositivo, los padres ponían a disposición su teléfono móvil luego de volver del trabajo.
- ❖ Al momento de evaluar cómo se dio el aprendizaje durante el aislamiento social, al que la mayoría de los docentes lo calificaron como “satisfactorio”, en el grupo de alumnos se pudo captar el descontento. Sumado a esto, clases alejadas de los intereses personales del alumnado, falta de recursos tecnológicos y el escaso o casi nulo conocimiento en el manejo de los mismos; fueron repercutiendo de manera negativa no solo en las diferentes áreas disciplinares, sino específicamente en el área de Plástica Visual.
- ❖ Cabe destacar que se usaron aplicaciones como WhatsApp, Google Meet, Zoom, archivos de Word y PDF; empleadas solo de manera informativa y comunicativa. No se tuvo en cuenta la disponibilidad de herramientas que contaban dichas aplicaciones para poder desarrollar de manera novedosa y entretenida los contenidos propios de la disciplina.
- ❖ Con respecto a la materia estudiada “no se empleó” ningunas herramientas/aplicaciones digitales específicas para el desarrollo de las actividades de Plástica Visual.

Haciendo referencia al objetivo general planteado, fue posible determinar las consecuencias que generaron las herramientas digitales en las prácticas educativas del área de Plástica Visual; en donde los estudiantes mostraron indicios de desinterés al momento de enviar sus evidencias escolares, se observó bajos resultados en sus rendimientos académicos, negación a la conectividad de las clases.

Asimismo, en alusión a los objetivos específicos, se pudo reseñar que no todas las repercusiones dadas en la etapa de confinamiento fueron positivas; aun así se logró especificar las herramientas digitales empleadas como WhatsApp, archivos en formato PDF y Word,

plataformas Meet y Zoom; que posteriormente no fue posible lograr una categorización de las herramientas digitales, de acuerdo a los criterios de percepción (visuales, auditivos, táctiles) aplicados en las actividades desarrolladas debido a que los alumnos no “entendían o no veían como herramientas y aplicaciones a aquellas empleadas por los docentes al momento de dar clases.

En mención a las hipótesis:

1. Las herramientas web implementadas en el período educativo de emergencia sanitaria, impactaron de manera positiva en las prácticas pedagógicas en el área de Plástica Visual, se confirmó en torno a lo evaluado que las herramientas web implementadas no impactaron de manera positiva en las prácticas pedagógicas, determinando una serie de inconvenientes y de contradicciones.

Retomando a (Sánchez y Corral, 2014), sería de gran utilidad “interactuar más con la tecnología de hoy en día” con el propósito de generar una “innovación” en el aprendizaje.

2. Las principales consecuencias generadas por las herramientas digitales facilitan las estrategias empleadas por los docentes del área de Plástica Visual de la escuela primaria N° 369 "Maestro Humberto Pereyra", que posteriormente resultó refutada debido a que no se concretó la implementación e integración de las herramientas digitales en las estrategias aplicadas por los docentes de dicha institución.

Ante lo expresado, se tiene presente a (Pestalozzi 1933), quien afirma que la Educación artística, y concretamente el dibujo, ayudan al desarrollo de la escritura en la etapa infantil, ya que de esta manera se ejercita la mano. Partiendo de esta premisa y tomando como base sus argumentos, los docentes deberían desarrollar estrategias integradoras en donde interactúen las Tics con el arte y partir “de lo simple a lo complejo”.

3. Los alumnos se apropiaron de la categorización de las herramientas digitales utilizadas en sus prácticas educativas del ciclo lectivo 2020, en lo que se pudo determinar la falta de apropiación referida la categorización de dichas herramientas en las prácticas cotidianas durante el período de confinamiento. En esta instancia y en referencia al empleo de herramientas digitales, tomando como referencia a (Viktor Lowenfeld, 1984) con su obra “Desarrollo de la capacidad creadora”, en la cual manifiesta y destaca el “potencial creativo” en el niño, teniendo en cuenta la sugerencia de explorar dicho potencial a través de la Plástica, con el fin de mejorar el desarrollo del niño por

medio de la categorización de las herramientas digitales; perfilando actividades en donde puedan manejar aplicaciones desde lo visual, auditivo y táctil.

La falta de adquisición de nuevas competencias necesarias para esa etapa de educación virtual; como la capacidad de trabajo en equipo, la adaptación al cambio, las habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, el razonamiento crítico, el aprendizaje autónomo, la gestión del tiempo, entre otras; no fueron tenidas en cuenta.

Así tanto directivos como docentes, sólo trabajaron aquellas cuatro habilidades **lingüísticas** como: escuchar, hablar, leer y escribir, empleadas para el logro de competencias comunicativa en Lengua y también se preocuparon para que sus estudiantes logren conocer los números, resolver operaciones básicas, plantear y resolver problemas **matemáticos**.

La demostración de temor y desconocimiento en el uso de herramientas digitales para trabajar esta disciplina, además de transponer los conocimientos específicos del área, resaltó la necesidad de cambiar estrategias para poner en práctica todo lo que conlleva a la actividad artística en cuanto a lo disciplinar, en un ámbito de acción libre, creativa para que cada alumno deje plasmado en el producto que realiza su impronta personal.

De acuerdo a lo visto, se tuvo la posibilidad de constatar que la investigación responde al objeto de estudio planteado, en el cual luego de la observación, recolección de datos y análisis de los mismos; se determinó la situación experimentada en los procesos de enseñanza-aprendizaje del ciclo lectivo 2020.

A partir de lo estudiado, el aporte que se puede proponer como resultado de este trabajo hace referencia a una serie de acciones tendientes a mejorar, a enriquecer y a dar respuesta al problema que dio origen a esta investigación:

- Búsqueda de aplicaciones y herramientas, con capacitación a docentes que les permitan trabajar contenidos específicos del área de Plástica Visual; en una interacción directa entre arte y tecnología.
- La construcción de una plataforma digital educativa en la que se pueda interactuar y compartir trabajos, actividades específicas para el área, enlaces/links de videos, músicas o temas aplicados a contenidos específicos de la materia.
- Generar un ambiente innovador, atractivo, en donde se mezcle los intereses de los alumnos, los propósitos de los docentes, el uso de los dispositivos tecnológicos; en un espacio donde todo el grupo esté motivado.

- Retomar el accionar de las actividades realizadas durante la pandemia con el fin de dar continuidad a esta tan ansiada integración entre la tecnología y el arte, para establecer una compatibilidad y luego volcar los intereses de los nativos tecnológicos en las actividades diarias, ensamblando aquello que tanto les llama la atención a los alumnos con los propósitos de los docentes, con lo que establece el área de Plástica Visual; conformando un currículum interdisciplinario que tienda a la construcción de saberes integrados y al aprendizaje colaborativo.
- Trabajar las Artes Visuales como eje o disparador para integrar otras disciplinas y concretar una enseñanza desde diferentes puntos de vista (campos curriculares), apuntando a una educación con sentido y sin parcelas conceptuales aisladas. Cuando el arte entra en contacto con otras disciplinas, abre la posibilidad de la búsqueda de soluciones múltiples. Para comprender mejor el arte como pensamiento interdisciplinar y el aporte de la interdisciplinariedad en la educación, es fundamental pensar en el alumno como un “todo”, una totalidad armónica y complementaria. Si los docentes parten de esta premisa y no parcializan los contenidos, obtendrían mejores resultados.
- Incluir un espacio físico propio para el arte, en donde los alumnos puedan interactuar, crear, construir con el aporte de otros, crear productos y acciones acordes a las necesidades de la comunidad, en donde está situada la institución. De este modo partir de diferentes experiencias de aprendizaje escolar, motivando el desarrollo mental, la adquisición de conceptos; trabajando estrategias integradoras con otras disciplinas se tornaran interesantes para ejercitar la atención, la concentración, la imaginación, las operaciones mentales como la reversibilidad (al considerar varias formas para resolver una situación), la memoria, la observación, la iniciativa, la voluntad y la autoconfianza; ésta última, como un resultado de la constatación por parte del niño de todo lo que puede realizar, lo cual se traducirá en un concepto positivo de su persona.

Sabemos que el arte es un motor fundamental en las vidas de las personas. Mucho se ha hablado sobre este tema, pero es necesario estudiarlo y dar respuestas a todas las necesidades que se pudo observar en el momento de la pandemia, con el objetivo de generar e

integrar no solo el área de Plástica Visual, sino también el accionar de todas las disciplinas con las tecnologías de la información y de la comunicación.

De esta manera, y como docentes de arte, se partió de un convencimiento sobre la fusión del arte y de la tecnología, para potenciar el alcance de todas las actividades que se generen en este entorno, lo que permitirá desarrollar de una manera más entretenida la creatividad en la construcción de un aprendizaje colaborativo.

ANEXO

MODELO DE ENTREVISTA: Dirigida a la directora

1. ¿Cómo organizó el cambio del sistema presencial a una educación a distancia?
2. ¿Tuvo las mismas respuestas en todas las disciplinas en cuanto a conexión y a devoluciones?
3. ¿Su comunidad educativa contaba con los dispositivos adecuados en el período de pandemia?
4. ¿Con respecto a las devoluciones de los alumnos, fueron iguales en todas las disciplinas?
5. ¿El plantel docente contó con la capacitación necesaria para llevar adelante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el período de aislamiento?
6. ¿Cómo institución, cuáles fueron las exigencias o los objetivos que se propusieron alcanzar en este período de pandemia?
7. De acuerdo a su experiencia como directora, podría mencionar los obstáculos y las fortalezas que atravesaron en ese período.
8. ¿Cómo es su afinidad o vínculo con las herramientas digitales?
9. ¿Cuál es el perfil de alumno que pretende lograr en su institución, a partir de todo lo vivenciado?

MODELO DE ENTREVISTA: Dirigida a los docentes

1. ¿Cómo emplearon las herramientas digitales? ¿Contaba usted con los dispositivos adecuados para desarrollar la educación a distancia?
2. ¿Conocen algún tipo de herramientas digitales? Mencione las que conoce y las que utilizó.
3. Al aplicar esas herramientas en su trabajo, mencione la finalidad que tuvo y qué generó en sus clases.
4. ¿Podría citar los beneficios, los obstáculos, las posibilidades y desafíos que significó la implementación de dichas herramientas en el área de Plástica Visual?
5. ¿Cómo se sintió con el manejo de las TIC 's? ¿Fue posible su aprovechamiento? ¿Cumplió con los propósitos de su disciplina?
6. ¿Cree que tiene la capacitación adecuada sobre las nuevas tecnologías? ¿Qué

necesidades surgieron a partir de esta nueva experiencia (educación virtual)?

7. ¿Cuál fue la respuesta de sus alumnos en esta nueva interacción con la tecnología, y con respecto a esos nuevos escenarios educativos en los que se desarrolló la educación en el periodo 2020?
8. ¿De acuerdo a su área curricular, cómo fueron las respuestas en comparación a otras disciplinas?
9. En su escuela, ¿A qué disciplina se le dio prioridad o todas tenían las mismas exigencias?
10. Teniendo en cuenta esta nueva integración entre la tecnología y la plástica, a partir de su experiencia, ¿cómo mejoraría su proceso de enseñanza?
11. De acuerdo a las nuevas exigencias del mundo moderno, ¿qué capacidades propondría desarrollar en su área o a qué apunta con ellas?
12. ¿Cómo trabajarías su planificación a partir de sus vivencias en la época de pandemia?

MODELO DE CUESTIONARIO: Dirigido a los alumnos de tercer ciclo

1. ¿Cómo viviste tus aprendizajes en la etapa de aislamiento?
2. ¿Contabas con el equipo necesario para conectarte a tus clases virtuales? ¿Cómo te organizabas?
3. ¿Te conectabas a todas tus clases?
4. ¿Completabas las tareas de todas las materias?
5. ¿Trabajabas solo o con ayuda de alguien?
6. ¿Qué preferís, las clases presenciales o virtuales?
7. En el área de Plástica Visual, ¿podes contar cómo trabajaban?
8. ¿Utilizaban algunas herramientas digitales o aplicaciones en las clases de Plástica?
9. ¿Qué tipo de actividades realizaban?
10. ¿Piensas que puedes aprender o crear cosas más interesantes con herramientas digitales? ¿Cómo lo harías?
11. ¿Se puede combinar el arte con la tecnología? Fundamenta.
12. ¿Qué dificultades tuviste en la educación virtual con el área de Plástica Visual?

**MATRIZ DE CUESTIONARIOS APLICADOS
A ALUMNOS DE TERCER CICLO**

Edad	Sexo	Grado	¿Cómo viviste tus aprendizajes en la etapa de aislamiento?	¿Contabas con el equipo necesario para conectarte a tus clases virtuales? ¿Cómo te organizabas?	¿Te conectabas a todas tus clases?	¿Completabas las tareas de todas las materias?	¿Trabajabas solo o con ayuda de alguien?
11	F	6° A	Con entusiasmo	Si. Yo me organizaba con la computadora o el celular.	Cuando podía	Sí, de todas	Con ayuda
10	M	6° A	Con entusiasmo	Si. Yo me conectaba desde el celular	Siempre	Sí, de todas	Con ayuda
10	M	6° A	Con entusiasmo	Si. Tenía una computadora para mí solo	Siempre	Sí, de todas	Solo
11	F	6° A	Con entusiasmo	Si. Yo tenía una computadora y lo compartía con mi hermano	Siempre	Sí, de todas	Sola
11	M	6° A	Me costaba trabajar	No. Se lo presté a mi hermana más chiquita porque estaba llorando.	Siempre	De algunas	Con ayuda
11	F	6° A	Me costaba trabajar	Teníamos un solo teléfono. Teníamos internet pero	Cuando podía	Sí, de todas	Con ayuda
10	F	6° A	Con entusiasmo	Si. Me costaba un poco porque el internet se me desconectaba por rato y a veces le prestaba mi teléfono a mi hermano.	Cuando podía	De algunas.	Con ayuda
10	M	6° A	Con entusiasmo	Si. Yo me podía conectar porque tenía la compu, tenía el celu. Sí me podía conectar.	Siempre	De algunas.	Con ayuda
11	M	6° A	Con entusiasmo	Teníamos un solo teléfono. Nosotros algunas veces teníamos celular y mi hermana también tenía clase y por ahí uno salía y el otro entraba.	Siempre	Si, de todas	Con ayuda
11	F	6° A	Con pereza	Si. Tenía la compu y el celular. Le tenía que prestar el celular a mi hermana.	Siempre	Si, de todas	Con ayuda

11	F	6° A	Me costaba trabajar	Si. Tenía una computadora y yo me conectaba a veces a la mañana se conectaba a la tarde.	Siempre	Si, de todas	Sola
11	M	6° A	Con entusiasmo	Si. Teníamos un solo teléfono.	A veces	Si, de todas	Con ayuda
11	F	6° A	Con entusiasmo	Si. Para conectarme a las clases, usaba computadora y teléfono, me levantaba temprano para desayunar.	Siempre	Si, de todas	Sola
10	M	6° A	Con entusiasmo y a veces con pereza	Si. Yo tengo un solo teléfono y dos compus. Soy hijo único así que no tenía problema.	Cuando podía	Si, de todas	Solo
10	M	6° A	Con entusiasmo	Teníamos un solo teléfono. Yo me iba a la casa de mi tío a usar internet pero en mi casa si había internet pero era de mala calidad.	Cuando podía	Si, de todas	Con ayuda

¿Qué preferís, las clases presenciales o virtuales?	En el área de Plástica Visual, ¿podes contarnos cómo trabajaban?	¿Utilizaban algunas herramientas digitales o aplicaciones en las clases de Plástica?	¿Qué tipo de actividades realizaban?	¿Piensas que puedes aprender o crear cosas más interesantes con herramientas digitales? ¿Cómo lo harías?	¿Piensas que se puede combinar el arte con la tecnología?	¿Qué dificultades tuviste en la educación virtual con el área de Plástica Visual?
Presenciales	Pintábamos y dibujábamos	Nunca	Pintábamos y dibujábamos	Si, se puede aprender en las herramientas digitales	Si	Se me dificultaba conectarme a las clases.
Presenciales	La seño nos mandaba lo que teníamos que hacer	Nunca	Dibujábamos y pintábamos. Con puntitos de colores	Si pienso que si	Si	Que a la seño a veces se le iba el internet

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

Presenciales	Trabajábamos pintando y dibujando	Nunca	Pintábamos y Dibujamos	Puedo aprender cosas interesantes utilizando un teléfono	Si	Si lo entendía
Presenciales	El trabajo de plástica hicimos una manzana y una pera	Nunca	Pintábamos y dibujábamos. Hacíamos puntitos	El que usábamos era el meet	Si	A mí me pasó que alguna cosa no entendía
Presenciales	Hicimos una manzana	Nunca	Pintábamos y dibujábamos	Me gustaría leer en un juego	En algunas ocasiones	Se me acabó la carga del teléfono.
Presenciales	No entendía como trabajar y a veces a la seño se le cortaba el internet	Nunca	Pintábamos y dibujábamos	Yo pienso crear más cosas interesantes	En algunas ocasiones	El problema de Plástica Visual era que se me cortaba el internet.
Presenciales	La verdad que muy fácil, a mi gustó porque se me hacía muy fácil.	Nunca	Solo dibujaba y pintaba	Yo pienso que si puedo aprender bastante con las herramientas digitales.	Si	Por un lado no tuve problemas, por el otro si con el internet.
Presenciales	Nosotros trabamos pintando y dibujando unos marcianos.	Nunca	Nosotros pintamos y dibujamos	Yo aprendí en el celu, en la compu y mucho más cosas.	Si	A mí me gustaba aprender. Lo que me dificultaba era dibujar y pintar.
Presenciales	A mí me gusta plástica visual y hacíamos muchos dibujos lindos.	Nunca	Pintábamos y Dibujamos	Yo usaba meet y zoom	No	A mí me costaba entender que cosa tenía que hacer.

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

Presenciales	Hicimos una manzana	Nunca	Pintábamos, dibujábamos y recortábamos	Si, pienso que sí.	No	Sí entendía un poco pero no la escuchaba mucho.
Presenciales	Trabajábamos con pintura, hicimos una manzana y alrededor hicimos puntos.	Nunca	Pintábamos, dibujábamos, recortábamos figuras, etc.	Si puedo aprender descargando aplicaciones que nos sirven para aprender.	Si	Algunas veces no tenía conexión de internet.
Presenciales	Yo trabajaba bien ahí y me gustó, hicimos una manzana	Nunca	Pintábamos y dibujábamos	Yo aprender	No	A mí se me cayó los lápices.
Presenciales	Tuvimos un grupo donde nos mandaban las tareas, hicimos trabajo con una manzana y teníamos que sacarle punta al lápiz y la rellenábamos.	Nunca	Dibujar y pintar muchas cosas y era divertido.	Si puede ser, aunque casi no usábamos páginas virtuales.	Si	Casi no me agarraba internet pero lo mismo trabajaba.
Presenciales	No me acuerdo mucho	Nunca	Yo no me acuerdo de que tuviéramos plástica en las clases virtuales	Si pienso que se puede. A mí me gustaría crear, jugar y hacer animaciones. Yo tengo un juego que es para hacer animaciones y	En algunas ocasiones	Ninguna, no tuvimos.

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

				hago animaciones sencillas.		
Presenciales	Nosotros hicimos una figura de puntos	Nunca	Las actividades que realizábamos era pintar y dibujar	Pienso que si se puede aprender en juegos para dibujar y pintar	No	Se me resultó difícil hacer dibujos en plástica visual.

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

Edad	Sexo	Grado	¿Cómo viviste tus aprendizajes en la etapa de aislamiento?	¿Contabas con el equipo necesario para conectarte a tus clases virtuales? ¿Cómo te organizabas?	¿Te conectabas a todas tus clases?	¿Completabas las tareas de todas las materias?	¿Trabajabas solo o con ayuda de alguien?
12	M	7° B	Sin deseos de participar	Si. Me conectaba todos los días con el celular	Siempre	Si, de todas	Con ayuda
11	F	7° B	Con pereza	Si. Yo me conectaba desde el celular	Cuando podía	Si, de todas	Sola
11	M	7° B	Con pereza	Si. Sonaba la alarma, me levantaba y prendía la compu.	A veces	De algunas	Con ayuda
12	M	7° B	Con entusiasmo	No. Teníamos un solo teléfono. Me conectaba y hacia todos los trabajos	Cuando podía y cuando tenía ganas	De algunas y solo de las que me gustaban	Con ayuda
12	M	7° B	Sin deseos de participar	Si. Me alistaba, me cambiaba y prendía la compu	Cuando podía	Si, de todas	Solo
12	M	7° B	Con pereza	Si. Con el celu de mi mamá	A veces	De algunas	Solo
11	F	7° B	Con pereza	Si. Con el teléfono de mi mamá	Cuando podía	Si, de todas	Sola
12	F	7° B	Me costaba trabajar	Si. Me conectaba un rato para que mi hermano se pueda conectar. Me conectaba con la compu	A veces	Si, de todas	Sola
12	M	7° B	Con pereza	Si. Mi mamá me levantaba, me hacía un té y me conectaba	Cuando podía	Sí, de todas	Con ayuda
12	F	7° B	Me costaba trabajar	Si. Trabajaba en computadora pero no tenía mucho internet	Cuando podía	Si, de todas	Sola

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

12	F	7° B	Sin deseos de participar y me costaba trabajar	Si. Me levantaba una hora antes para poder entrar puntual	Cuando podía	Si, de todas	Con ayuda
12	F	7° B	Sin deseos de participar	Si. Me levantaba, desayunaba y entraba	Cuando podía	Sí, de todas	Sola
12	M	7° B	Sin deseos de participar	Si. La mayoría de las veces hacía las clases en el comedor y hacía que mis padres no hagan ruido	A veces	De algunas	Solo
11	M	7° B	Con pereza	Si. Teníamos un solo teléfono. Me organizaba con mi hermana, se conectaba ella y después yo porque teníamos un solo teléfono	Siempre	Sí, de todas	Sola
12	F	7° B	Con pereza	Si. Hacía las actividades a la tarde y tenía mi propio celular	Siempre	Sí, de todas	Con ayuda
12	F	7° B	Me costaba trabajar	Si. Tenía mi propio celular, hacía las actividades a la tarde.	Siempre	Sí, de todas	Con ayuda
11	F	7° B	Con pereza	Teníamos un solo teléfono. Tenía que esperar que mi hermano termine sus clases y después hacía lo mío por meet o por PDF	Cuando podía	Sí, de todas	Con ayuda
11	F	7° B	Me costaba trabajar	Si. Me organizaba sola algunas veces, ya que mi familia dormía pero hacía mi tarea después de clases.	Siempre	Sí, de todas	Con ayuda

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

12	F	7° B	Me costaba trabajar	Si. A veces no me podía conectar a clases porque mi hermano también tenía clases.	Cuando podía	Sí, de todas	Con ayuda
12	M	7° B	Me costaba trabajar	Teníamos un solo teléfono. Tenía que esperar a que mi hermano termine con sus clases.	Cuando podía	De algunas	Solo
12	F	7° B	Con pereza	Sí. Hacía la tarea a la tarde y tenía celular propio	Siempre	Sí, de todas	Sola
12	F	7° B	Me costaba trabajar	Teníamos un solo teléfono y no teníamos internet. A veces me iba a la casa de mi tía para poder agarrar internet bueno	Siempre	Sí, de todas	Con ayuda

¿Qué preferís, las clases presenciales o virtuales?	En el área de Plástica Visual, ¿podes contarnos cómo trabajaban?	¿Utilizaban algunas herramientas digitales o aplicaciones en las clases de Plástica?	¿Qué tipo de actividades realizaban?	¿Piensas que puedes aprender o crear cosas más interesantes con herramientas digitales? ¿Cómo lo harías?	¿Piensas que se puede combinar el arte con la tecnología?	¿Qué dificultades tuviste en la educación virtual con el área de Plástica Visual?
Presenciales	No tuvimos	Nunca	Dibujar y pintar	Si puedo	Si	Nunca tuvimos
Presenciales	La seño nos pasaba la tarea por WhatsApp	Nunca	Solo dibujábamos y pintábamos	Si pienso que si se puede	En algunas ocasiones	Algunas veces
Presenciales	No tuvimos en realidad	Nunca	Dibujos	Si puede ser	No	Nunca tuvimos plástica visual
Presenciales	Haciendo los trabajos	Nunca	Pintaba y dibujaba	Si	En algunas ocasiones	No tuvimos

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

Presenciales	Nunca tuvimos plástica en clases	Nunca	Dibujos y pintábamos	Si pienso que si	Si	Nunca tuvimos plástica
Presenciales	No tuvimos	Nunca	Dibujar y pintar	Si	Si	Algunas veces
Presenciales	Nos mandaban la tarea por PDF	Nunca	Dibujábamos y pintábamos	Si	Si	Algunas veces
Presenciales	La seño nos mandaba la tarea por PDF y las mandaba por WhatsApp	Nunca	Dibujamos, pintábamos y recortábamos	Si. Buscando en google y jugando	No	Ninguna
Presenciales	Si, usaba una carpeta	Nunca	Realizaban dibujos y pintábamos fondos	Hago una computadora digital	En algunas ocasiones	Algunas veces que tuvimos plástica y educación física
Presenciales	Mandaban por PDF y hacía la actividad	Nunca	Con formas geométricas y colores primarios	Pienso que sí, lo hacía a través de mi computadora	En algunas ocasiones	Que no podía algunas veces y preguntaba mis dudas.
Presenciales	Hicimos diferentes trabajos con los tipos de líneas y puntos	Nunca	Realizamos trabajos con los tipos de líneas, tipos de puntos	Sí, yo pienso que sí. Lo haría con alguna aplicación	En algunas ocasiones	Que a veces no entendía lo que había que realizar
Presenciales	Dibujábamos en la carpeta y la seño nos compartía pantalla para dibujar	Nunca	Dibujos	Sí, quiero aprender a utilizar Photoshop para practicar	En algunas ocasiones	Ninguna
Presenciales	No tuvimos mucho	Nunca	La mayoría de las veces teníamos que copiar en la carpeta	No	Si	Sí, cuando conectaba los auriculares

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

Presenciales	Realmente no teníamos plástica	Nunca	Dibujos	Si puede ser, de plástica, educación física y matemática	No	No tuve problema.
Presenciales	Nos enviaba un PDF para trabajar	Nunca	Dibujábamos y pintábamos	Sí, lo haría usando aplicaciones	Si	Ningunos
Presenciales	Nos enviaba un PDF, trabajaba sola.	Nunca	Dibujaba y pintaba	Pienso que si	Si	Tenía todos los materiales, a veces no entendía la consigna.
Presenciales	Mandaban las tareas por PDF	Nunca	Dibujamos y pintamos	Puede ser	En algunas ocasiones	Ninguna
Presenciales	Nos mandaban los dibujos y los presentábamos pero no nos explicaban, nos mandaba la tarea por PDF	Nunca	Solo dibujar, recortar y pegar nada más	Si aprendemos, buscamos en las redes	Si	Poquitas, porque algunas no las entendía.
Presenciales	Nos mandaba las tareas por PDF directamente y después teníamos que presentarlos.	Nunca	Solo dibujábamos	Si se puede aprender	Si	Más o menos.
Presenciales	La seño explicaba y después teníamos que dibujar	Nunca	Dibujar, pegar, recortar y collage	Si se puede aprender con cosas digitales	En algunas ocasiones	Que no podía entender en algunas cosas
Presenciales	Nos enviaba por PDF para trabajar	Nunca	Dibujábamos y pintábamos	Sí, para buscar paisajes	Si	Ningunos

Las Herramientas Digitales en la Plástica Visual - Francés, Carina Verónica - Romero, Ana Victoria

esenciales	Nos enviaba las tareas por PDF, hacía los ejercicios en la cama	Nunca	Teníamos que dibujar y pintar	Si se puede	En algunas ocasiones	Se tildaba el celular
------------	-----------------------------------------------------------------	-------	-------------------------------	-------------	----------------------	-----------------------

**MATRIZ DE ENTREVISTAS REALIZADAS
A DOCENTES DEL
ÁREA DE PLÁSTICA VISUAL**

SEXO	EDAD	GRADO	¿Cómo emplearon las herramientas digitales? ¿Contaba usted con los dispositivos adecuados para desarrollar la educación a distancia?	¿Conocen algún tipo de herramienta digital? Mencione las que conoce y las que utilizó.	Al aplicar esas herramientas en su trabajo, mencione la finalidad que tuvo y que generó su aplicación	¿Podría mencionar los beneficios, los obstáculos, las posibilidades y desafíos que significaban la implementación de dichas herramientas en el área de Plástica Visual?
F	42	1° y 2° Grado	Organice mis actividades realizando PDF, enviaba por grupos de WhatsApp, los que abarcaban dos o tres clases y luego organizaba y clases por Meet para hacer, digamos juntos, un cierre de las actividades para ver las dificultades, los inconvenientes o para conocer si entendieron las actividades. Los alumnos realizaban las devoluciones sacando fotos a los trabajos y mandando los grupos.	En mi caso yo no contaba con los dispositivos necesarios para dar clases virtuales. Tengo una computadora de escritorio, pero no tenía cámara, así que los encuentros que realizaba por Meet los hacía a través del celular. En mi caso yo no tenía conocimiento de las herramientas así que solo me manejé por WhatsApp y por Meet.	El objetivo que me proponía a través de los encuentros por mí es que los chicos comprendan los contenidos que estábamos trabajando. Que sepan observar visualizar porque el trabajo es se daba todo a partir de imágenes.	En cuanto a los obstáculos que se nos presentaron en esta enseñanza virtual fueron muchos porque no es lo mismo trabajar en la presencialidad que en la virtualidad. Por ejemplo, cuando trabajamos con el color y colores secundarios, el niño necesita manipular-observar, porque a veces no comprendía cómo se forma el color naranja; en cambio en la presencialidad realizamos las mezclas y era más fácil y entendible para ellos. El inconveniente que tenía, por ejemplo, de 22 alumnos solo se conectaban tres o cuatro. Otros obstáculos que se vieron fueron la falta de socialización de

							los niños, no manejan el lápiz, no saben recortar, tienen muchas dificultades con la motricidad fina, Eso exigió comenzar todo de nuevo. Todas estas falencias no solo se ven en el área de plástica, sino en todas las materias.
--	--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo se sintió con el manejo de las TIC 's'? ¿Fue posible su aprovechamiento? ¿Cumplió el propósito en su disciplina?	¿Cree que tiene la capacitación adecuada sobre las nuevas tecnologías; qué necesidad surgió a partir de esta nueva experiencia (educación virtual)?	¿Cuál fue la respuesta de sus alumnos en esta nueva interacción con la tecnología, y con respecto a los nuevos escenarios educativos en los que se desarrolló la educación en el periodo 2020?	¿De acuerdo a su área curricular, cómo fueron las respuestas en comparación a otras disciplinas?	¿En su escuela a qué disciplina se le dio prioridad o todas tenían las mismas exigencias? Teniendo en cuenta esta nueva integración entre la tecnología y la plástica, a partir de su experiencia, ¿cómo mejoraría su proceso de enseñanza?	De acuerdo a las nuevas exigencias del mundo moderno, ¿qué capacidades propondría a desarrollar en su área o que apunta con ella?	¿Cómo trabajarías su planificación a partir de sus vivencias en la época de pandemia?
De acuerdo al manejo de las TIC en mi área, digamos que no se ha cumplido con todos los objetivos porque los niños al no	Soy consciente de que no soy tan tecnológica y tuve que aprender el manejo de esta herramienta para poder trabajar en la virtualidad. Mi hija	Más allá de todo esto en las respuestas de los alumnos fueron muy pocas, principalmente en las áreas especiales.	Pero también nos pasó que muchos chicos que no sé conectaban a los encuentros por Meet, aunque igual mandaban	También coincidimos que ellos trabajaban más en otras materias como matemáticas o lengua, a las que les daban mayor importancia y no le prestaban la misma atención a plástica.	Sería bueno también que los niños más allá de conocer el manejo de la tecnología que también tenga la posibilidad de conocer más sobre arte.	De acuerdo a la experiencia que, vivida en pandemia, cree que sería bueno seguir aplicando la tecnología en el área de plástica

<p>conectarse, no se han logrado lo que se pretendía.</p>	<p>fue quien me ayudó a cómo dar una clase por Meet, a cómo enviar actividades por correo o las cosas que me pedían desde dirección. Fue un aprendizaje para mí también. En un principio porque no me llamaba la atención, esto de las tecnologías, por eso no me interesaba aprender, pero luego los tuve que hacer.</p>	<p>Debido a la escasa respuesta de los alumnos, nos conectamos con los profes de música y de educación física; hicimos otro grupo en el que propusimos unificar contenidos y trabajar ahí los tres juntos. Entonces ahí tuvimos un poco más de respuestas. De acuerdo a la experiencia que vivimos en pandemia sería bueno seguir aplicando la tecnología en el área de plástica, pero ahora que volvemos a la presencialidad también surgen otras dificultades,</p>	<p>las actividades, ya sea porque no tenían crédito y no se podían conectar, no tenían internet o tenían un solo dispositivo o el padre estaba trabajando; pero sí cumplían con las actividades. Más allá de todo esto las respuestas de los alumnos fueron muy pocas, principalmente en las áreas especiales.</p>		<p>Pero sería importante que se trabaje desde los grados más bajos, que se aplique la tecnología, así ellos van aprendiendo el manejo de los dispositivos y de las herramientas para poder trabajar sin dificultad.</p>	<p>desde los primeros grados, He reducido contenidos, de acuerdo a los lineamientos de supervisión; en un trabajo con contenidos básicos, prioritarios y se continúa con los mismos lineamientos en la presencialidad con el fin de revertir las dificultades o las consecuencias que dejó la pandemia.</p>
-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		por ejemplo, acá en la escuela, no tenemos internet, tampoco no contamos con los dispositivos adecuados. Así que ahí se dificulta la integración.				
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

SEXO	EDAD	GRADOS	¿Cómo emplearon las herramientas digitales? ¿Contaba usted con los dispositivos adecuados para desarrollar la educación a distancia?	¿Conocen algún tipo de herramienta digital? Mencione las que conoce y las que utilizó.	Al aplicar esas herramientas en su trabajo, mencione la finalidad que tuvo y que generó su aplicación	¿Podría mencionar los beneficios, los obstáculos, las posibilidades y desafíos que significaban la implementación de dichas herramientas en el área de Plástica Visual?
F	30	3° y 4° GRADO	Bueno la pandemia me tomo con un teléfono muy precario y con una computadora que había comprado el año anterior, pero la dificultad principal era que no tenía conexión a internet. En un comienzo comenzamos a trabajar por WhatsApp en donde yo	Puedo decir que no tenía los conocimientos suficientes para el trabajo para el empleo de la tecnología en las clases virtuales, pero tampoco me costó porque me ayudaron no trajo colegas y aparte de eso íbamos o preparando clases	Cómo beneficios en esta situación de pandemia y el uso de las Tic podrían mencionar las posibilidades que tenía de brindar más ejemplos más imágenes eso me ayudó digamos a extenderme más que fue lo que se impide digamos en la parte de la presencialidad que	Eso significa un gran inconveniente que me llevo digamos a consumir muchos datos debido a que no tenía internet y bueno y a los chicos también les pasa lo mismo. El otro inconveniente era que también cuando nos conectamos por Meet los chicos tampoco ingresaban, así que eso fue otro inconveniente.

			<p>enviaba el PDF a las señas y las señas lo subían al grupo que tenían con los padres y bueno ahí en el documento se explicaba toda la clase y las actividades que tenían que realizar.</p> <p>Luego surgió la necesidad de armar un grupo particular es decir específico de la materia. Arme un grupo para cada grado y ahí iba subiendo las actividades de mis clases.</p> <p>Seguidamente a partir de las exigencias de la de la institución en la que nos pedían que trabajemos con conexiones por mí y también que lo hagamos con otras plataformas por Facebook entonces yo en un primer momento me habían llegado a revisarlo porque me parecía que no era muy democrático porque no tan solo yo tenía inconveniente si no mis alumnos también terminamos</p>	<p>aprende a manejar el mío, pero digamos que no fue tanto inconveniente y me gustó mucho el trabajo que se podía lograr a partir del empleo de las herramientas digitales.</p> <p>En cuando a mi experiencia con las nuevas tecnologías digamos podría mencionar lo que todo sucedió en dos etapas en el primer año de la pandemia fue complicado organizarme en mi domicilio con la falta de dispositivo la falta de internet con mi familia y mis hijos los espacios organizar todo eso como que se me iba dificultando. El no contar con todo lo que yo necesitaba para organizarme y desarrollar mis clases me género</p>	<p>a veces no conseguimos láminas con lo que queremos mostrar.</p> <p>Tratar de buscar otras estrategias y volver digamos a reintegrar la clase para que ellos que no sé conectaban tratando de incentivarlos y de combo Carlos para que continúen los grupos en.</p>	<p>Los alumnos al no poder conectarse los obligaba a realizar digamos esa misma clase en otro formato y enviarlo ya sea por PDF y subirlo al Facebook para que ellos no pierdan esa oportunidad de tener sus actividades.</p> <p>En una clase presencial bueno conlleva un gasto preparar las láminas y trasladarse armarlas luego para que los chicos la puedan ver en cambio en la virtualidad y la posibilidad por ejemplo de armar un Power Point con diversos ejemplos con muchas imágenes eso me facilitó la tarea.</p> <p>Entonces como ventaja podemos citar la variedad de ejemplos que podría citar para trabajar con imágenes algo ideal colores eso fue digamos muy productivo con respecto a los inconvenientes obviamente fue la falta de dispositivos los problemas con las conexiones en internet y también que los mismos chicos no sé</p>
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			negociando y bueno teníamos clases por WhatsApp luego me grababa y subí a las clases al Facebook y también en dos o tres veces al mes nos conectamos por Meet.	mucho estrés. Luego conseguí un dispositivo necesario también como la conexión a internet 11 en mi clase la agencia por mí diadema frecuentes y domo que en ese momento estaba más organizada.		conectaban o no realizaban las devoluciones. Otro inconveniente fue el tiempo en el que el tiempo que debíamos ocupar para preparar la clase trabajar con los chicos que se conectaban luego
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo se sintió con el manejo de las TIC 's? ¿Fue posible su aprovechamiento? ¿Cumplió el propósito en su disciplina?	¿Cree que tiene la capacitación adecuada sobre las nuevas tecnologías; qué necesidad surgió a partir de esta nueva experiencia (educación virtual)?	¿Cuál fue la respuesta de sus alumnos en esta nueva interacción con la tecnología, y con respecto a los nuevos escenarios educativos en los que se desarrolló la educación en el periodo 2020?	De acuerdo a su área curricular, ¿Cómo fueron las respuestas en comparación a otras disciplinas?	¿En su escuela a qué disciplina se le dio prioridad o todas tenían las mismas exigencias? Teniendo en cuenta esta nueva integración entre la tecnología y la plástica, a partir de su experiencia, ¿Cómo mejoraría su proceso de enseñanza?	De acuerdo a las nuevas exigencias del mundo moderno, ¿Qué capacidades propondría a desarrollar en su área o que apunta con ella?	¿Cómo trabajarías su planificación a partir de sus vivencias en la época de pandemia?
No fue tanto inconveniente y me gustó mucho el trabajo que se podía lograr a	Puedo decir que no tenía los conocimientos suficientes para el trabajo para el	En esta interacción con la tecnología digamos que fue muy interesante porque a los chicos	En la institución siempre se le exigió lo mismo todas las materias no puedo decir	Otro obstáculo que puedo citar es que por parte de los padres también digamos que no se le daban	Pienso que todos deberíamos tener la misma posibilidad de participación y	Mi intención aparte de esta experiencia con las tecnologías es aprovecharlas de una mejor manera y conociendo de a poco

<p>partir del empleo de las herramientas digitales.</p> <p>Este momento fue satisfactorio porque se notaba la alegría el interés y las ganas de querer participar y de realizar sus trabajos.</p>	<p>empleo de la tecnología en las clases virtuales pero tampoco me costó porque me ayudaron no trajo colegas y aparte de eso íbamos o preparando clases aprende a manejar el mío pero digamos que</p>	<p>les gustaba los que se conectaban por ejemplo se podía armar una clase muy entretenida, pero yo para acomodarme digamos al inconveniente de que no tenía datos y bueno y la cuestión de la familia están bien entonces me organizaba les daba la clase les explicaba, pero no los esperaba que ellos saben el trabajo así que le daba toda la herramienta que ellos necesitaban las explicaciones los materiales y después los dejaba que trabajan solo y una vez que</p>	<p>que priorizar van unas con otras, pero llegado el momento cuando se extendía el confinamiento en dónde digamos que ahí en ese en ese momento se priorizó matemáticas lengua y a nosotros de las áreas especiales se nos pidió que dejáramos el espacio para que los chicos puedan trabajar en esas áreas así que nuestras actividades comenzaron a darse de manera quincenal. Pero yo no hice caso a la petición que se dio desde</p>	<p>importancia a las áreas especiales como lo hacían para lengua y matemática así que como que lo dejaban de lado.</p>	<p>trabajar todas las materias por igual.</p>	<p>programa o plataformas, pero lo principal es socializar todo lo que lo que se realiza, compartiendo experiencias. Esa fue la idea que surgió de mi parte, pero ahora que ya estamos en la presencialidad total y la falta de herramientas como que lo hace medio en lejano a todo, pero bueno espero que se logre en algún momento. La intención mía es incluir al texto en la planificación, pero aún no es posible que se concrete porque no contamos con las herramientas necesarias entonces, podemos incluir a la planificación pero no podemos concretar el trabajo con ellos porque no contamos ni siquiera en la propia escuela con internet que sería lo fundamental para hacerlo y las únicas computadoras que hay disponibles al ADN con las que cuenta la instrucción pero</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		finalizará que me envía las fotos digamos de las producciones.	la institución y continúe con mis clases semanalmente en los horarios que correspondía			no están disponibles así que nos queda mucho todavía por trabajar con respecto a este tema.
--	--	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------

SEXO	EDAD	GRADOS	¿Cómo emplearon las herramientas digitales? ¿Contaba usted con los dispositivos adecuados para desarrollar la educación a distancia?	¿Conocen algún tipo de herramienta digital? Mencione las que conoce y las que utilizó.	Al aplicar esas herramientas en su trabajo, mencione la finalidad que tuvo y que generó su aplicación.	¿Podría mencionar los beneficios, los obstáculos, las posibilidades y desafíos que significaban la implementación de dichas herramientas en el área de Plástica Visual?
F	45	5° Y 6° GRADO	Cuándo comenzó el trabajo virtual a partir de la pandemia yo no contaba con los medios necesarios ya que mi computadora se había roto la institución me facilitó una en calidad de préstamo para poder realizar mi trabajo. La mayoría de los alumnos no contaban con celulares y computadoras para realizar el trabajo en forma virtual razón por la cual tuve que optar por mandar	En mi área usamos computadoras y celulares y bueno también logré que los alumnos se conectaran en las clases. El grupo de alumnos que me correspondía 5° y 6°, con ellos trabajábamos por Meet, aunque no sé conectaban todos y las devoluciones de las actividades fue aproximadamente en un 60%.	Siempre tuve como finalidad que los alumnos aprendan.	Con respecto al uso de esta nueva modalidad y de las herramientas a mí personalmente me costó mucho porque tuve que aprender a manejarlas y aparte de eso dar respuesta para poder enseñar a los alumnos, pero fue positivo el aprendizaje porque aprendí cosas que no conocía. Al no contar con las herramientas necesarias con los dispositivos necesarios para el trabajo en la virtualidad eso hizo que podamos ver esa situación como un obstáculo también podemos decir que de la totalidad del grupo que me correspondía a dar clase entre un 60 y un 70% se conectaron el resto no. Estoy muy conforme

			las actividades a través del WhatsApp para algún familiar así ellos puedan verlas y completarlas.			con el apoyo de los padres porque ellos estuvieron todo el tiempo ocupándose de las actividades de sus hijos. Así que en ese aspecto estoy muy conforme con la participación y el acompañamiento.
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo se sintió con el manejo de las TIC 's? ¿Fue posible su aprovechamiento? ¿Cumplió el propósito en su disciplina?	¿Cree que tiene la capacitación adecuada sobre las nuevas tecnologías; qué necesidad surgió a partir de esta nueva experiencia (educación virtual)?	¿Cuál fue la respuesta de sus alumnos en esta nueva interacción con la tecnología, y con respecto a los nuevos escenarios educativos en los que se desarrolló la educación en el periodo 2020?	De acuerdo a su área curricular, ¿Cómo fueron las respuestas en comparación a otras disciplinas?	¿En su escuela a qué disciplina se le dio prioridad o todas tenían las mismas exigencias? Teniendo en cuenta esta nueva integración entre la tecnología y la plástica, a partir de su experiencia, ¿Cómo mejoraría su proceso de enseñanza?	De acuerdo a las nuevas exigencias del mundo moderno, ¿Qué capacidades propondría a desarrollar en su área o que apunta con ella?	¿Cómo trabajarías su planificación a partir de sus vivencias en la época de pandemia?
Pero por mi parte me siento más a gusto con la presencialidad porque es para mí es más fácil hacer el seguimiento	Con respecto al manejo de las Tics sentí que no me encontraba capacitada para esta educación virtual y por lo tanto necesito capacitarme y	Con respecto a la interacción en este periodo de pandemia con las nuevas tecnologías podría decir por parte de	Teniendo en cuenta las devoluciones por parte de los alumnos, puedo decir que es algo satisfactorio porque en las reuniones	En esta escuela se trabajó en todas las áreas, pero se le dio prioridad específicamente a matemática y lengua.	La mayoría de los alumnos no contaban con celulares y computadoras para realizar el trabajo en forma virtual, razón	Con respecto a la interacción entre la tecnología y el área de plástica me gustaría seguir implementando la tecnología en esta

con los contenidos que tratamos en esta disciplina en dónde tenemos que observar y manipular, es mejor para mí la presencialidad.	aprender más sobre el manejo de ella bueno también podemos decir que el aprovechamiento dentro de mi área no fue digamos tan satisfactorio porque tuvimos que ir aprendiendo a las apuradas para poder dar respuesta.	mis alumnos que a ellos les gustó les interesa mucho conocer y trabajar con la tecnología.	institucionales escuchaba al resto de mis compañeros y en muchos de los casos no tenían respuesta, no tuve 100% en devoluciones, pero la mayoría sí lo hizo. El grupo de alumnos no sé conectaban todos, pero la devolución en las actividades fue aproximadamente en un 60%.		por la cual tuve que optar por mandar las actividades a través de WhatsApp para algún familiar así ellos podían verlas y completarlas.	materia porque es muy necesaria.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------

SEXO	EDAD	GRADOS	¿Cómo emplearon las herramientas digitales? ¿Contaba usted con los dispositivos adecuados para desarrollar la educación a distancia?	¿Conocen algún tipo de herramienta digital? Mencione las que conoce y las que utilizó.	Al aplicar esas herramientas en su trabajo, mencione la finalidad que tuvo y que generó su aplicación	¿Podría mencionar los beneficios, los obstáculos, las posibilidades y desafíos que significaban la implementación de dichas herramientas en el área de Plástica Visual?
F	28	Séptimo	En mi área las herramientas digitales se empleaban con el dictado de clases	Una parte de las herramientas que manejo es PDF y aplicaciones que	La finalidad que tuvieron el manejo estas herramientas no solo fue para dar	Con respecto a los inconvenientes obstáculos o beneficios que generó toda esta situación en el periodo de aislamiento por ejemplo en el caso de la

			<p>sincrónicas reforzadas con PDF o Word que eran las mismas actividades que se daban las clases a través de la plataforma de Meet.</p> <p>Gracias a Dios Yo contaba con celular y computadora que me permitió desarrollar las clases virtuales empleando mucho la pizarra de la aplicación Meet para dictar mis clases, tanto para compartir imágenes o para editar, empleaba las dos herramientas que tenía el celular en dónde prendía la cámara y el micrófono y a través de la computadora usaba la pantalla porque mi computadora no tenía cámara ni micrófono</p>	<p>sirven para hacer videoconferencia he usado también otras a través de los celulares que me permitían editar imágenes y videos, lo hice en otras escuelas debido a que no todas las personas contamos con los dispositivos necesarios para bajar esa aplicación. Estas herramientas de edición de imágenes y video lo había conocido antes de la pandemia y tratando de buscar alguna herramienta para incluir a las TIC en mi planificación. Luego en el momento de la pandemia conocí las plataformas como classroom que no las</p>	<p>solución a la virtualidad si no también sirvió como aprendizaje tanto para alumnos como para docente porque no sabíamos manejarlos y fuimos aprendiendo sobre la marcha y ahí también la importancia que estás herramientas tienen porqué actualmente la seguimos usando en educación a distancia o también en el caso de educación domiciliaria cuando algún alumno tiene un inconveniente y no puede asistir a la escuela para enviar sus actividades.</p>	<p>educación a distancia, yo considero que la educación a distancia tiene que ser una elección. En mi caso personal intenté hacer carreras a distancia, pero nunca lo logré porque aparte de los dispositivos tenés que contar con el tiempo necesario para seguir el ritmo además de tener la capacidad de aprender solo, en mi caso prefiero siempre las clases presenciales, pero de lo que las herramientas han sido útiles, fueron en esta situación.</p> <p>Todo resultó un gran desafío porque aprender a manejar las herramientas, dar clases en esta materia principalmente qué es toda práctica, que es toda observación, toda manipulación; además de tratar de sortear las dificultades con las malas conexiones, en un momento era sufrir porque no me escuchaban, porque se congela la imagen, porque se cortaba la conexión, no había internet.</p> <p>Se me complicó en el sentido por ejemplo cuando tenes que dar perspectiva que en el momento uno tiene que explicarle al alumno, estar al lado con las reglas, teniendo en cuenta los ángulos; en dónde también les cuesta que puedan visualizar la imagen. Con tantas líneas en ese caso, yo tuve la posibilidad de utilizar la pizarra de Classroom, para que los chicos me pudieran entender. Pudieron visualizar lo que yo les iba explicando y así me resultó más fácil.</p>
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			entonces eso me permitía dictar a clases.	había conocido antes, tuve que comenzar a manejar.		<p>Bueno así fue cuando fui explicando e iba trazando las líneas sobre una imagen con unos edificios ahí lo fui aplicando y eso fue un gran desafío para mí, pero resultó positivo.</p> <p>Más allá de todas esas posibilidades, por ejemplo, poner un vídeo en YouTube resultó, la explicación, pero siento que no sigue siendo igual, experimentarlo en manera presencial. Más allá de que pude, de alguna manera resolverlo, un inconveniente que se me presentaba fue renegar con la conectividad, no solo por mi parte, sino también por parte de los alumnos. Al no tener un buen servicio de internet se me dificultaba todo.</p>
--	--	--	-------------------------------------------	----------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo se sintió con el manejo de las TIC 's? ¿Fue posible su aprovechamiento? ¿Cumplió el propósito en su disciplina?	¿Cree que tiene la capacitación adecuada sobre las nuevas tecnologías; qué necesidad surgió a partir de esta nueva experiencia (educación virtual)?	¿Cuál fue la respuesta de sus alumnos en esta nueva interacción con la tecnología, y con respecto a los nuevos escenarios educativos en los que se desarrolló la educación en el periodo 2020?	De acuerdo a su área curricular, ¿Cómo fueron las respuestas en comparación a otras disciplinas?	¿En su escuela a qué disciplina se le dio prioridad o todas tenían las mismas exigencias? Teniendo en cuenta esta nueva integración entre la tecnología y la plástica, a partir de su experiencia, ¿Cómo mejoraría su proceso de enseñanza?	De acuerdo a las nuevas exigencias del mundo moderno, ¿Qué capacidades propondría a desarrollar en su área o que apunta con ella?	¿Cómo trabajarías su planificación a partir de sus vivencias en la época de pandemia?
El trabajo fue mayor y como docentes teníamos que estar disponible en las 24 horas. Hacían consultas los días domingos, en cualquier momento. Nos tenemos que hacer de paciencia y estar disponibles porque la	En el momento de la pandemia conocía algunas herramientas las que pude usar. Después conocí plataformas como zoom, classroom las tuve que comenzar a manejar. La finalidad del manejo, no solo dio solución a	Más allá de que la respuesta de los alumnos fue positiva y el pedido de la integración de las Tics a la planificación, no es fácil, más si no existen los recursos necesarios. Los alumnos al ser de séptimo grado, usan muchas herramientas, pero al momento de pedirles que envíen sus	Hubo casos también, en que una familia solo contaba con un celular para todos y debían esperar que el padre vuelva a casa para poder él completar sus actividades. Razón por la cual enviaban las devoluciones a la una de la mañana, o a cualquier hora, en cualquier momento.	Qué institución tuvo su situación particular, acá por ejemplo en esta escuela, la mayoría de los niños se conectaba, otras los chicos directamente desaparecieron. El solo hecho de no contar con los medios necesarios, se dificultaba mucho la situación. También hubo casos en lo que los alumnos tenía el inconveniente y no se	Más allá de dar respuesta a todas estas situaciones, ahora que estamos a la presencialidad absoluta nos toca vivir las secuelas que dejó la pandemia, Retornar aquellos conocimientos que no están, en algunos casos trabajar con los conocimientos previos y en otros casos tratar de afianzar aquellos	Toca aplicar un diagnóstico más profundo, trabajaron la famosa teorización de saberes de una manera más profunda y personal para conocer que se sabe, que no saben y que pueden manejar y partir de eso para recién avanzar. Me queda ahora para trabajar en mi planificación es la

<p>situación así nos lo exigía. No se cumplió con el propósito de mi disciplina por todas las limitaciones que mencioné. No contar con los medios necesarios se nos dificulta mucho la situación o todos no contaban con los dispositivos necesarios. Cuando se entregaron las computadoras no todos tenían equipos en condiciones. Igual tenemos muchas trabas para resolver, no todo se puede lograr. También hubo casos en los que,</p>	<p>la virtualidad, sino también sirvió como aprendizaje, tanto para alumnos como docentes ya que fuimos aprendiendo sobre la marcha.</p>	<p>actividades por mail, para dejar registro de sus trabajos, no sabían cómo hacerlo o no sabían que es un “mail”. Todos tienen un correo, porque para tener WhatsApp lo necesitas y no sabían que es un mail. Manejan diversas plataformas, juegan en línea y no conocen lo básico de las funciones principales que tiene cada herramienta, menos escribir un archivo, editar una imagen o editar un archivo de Word; cosas esenciales, no saben y no solo hace referencia únicamente a los niños de primarias, sino</p>	<p>Toda esta situación, necesitó brindarles actividades en cuadernillo o acercarlos por su domicilio, o también que fueran a buscarlos en los domicilios particulares de los docentes, pero no realizaban las devoluciones. Esto llevó a generar instancia de recuperación y para luego aprobarlos, poniendo al resto de grupo en situaciones de injusticia, debido a que sí hubo alumnos que se conectaban y cumplían con sus trabajos. Aprobar igual era injusto para los que si se conectaron.</p>	<p>conectaban, no los conocía, mientras que otros daban prioridades a otras materias y no sé conectaban en la hora de plástica.</p>	<p>que quedaron a medias. Muchas competencias que debemos organizar, reformar, reflexionar porque surgieron muchas cosas luego de la pandemia ya que es importante retomar las que ya teníamos; la exigencia que ya teníamos y bueno comenzar a trabajar las que necesitamos ahora.</p>	<p>toma de los contenidos y contextualizado; eso fue algo que me quedó y que me gustó hacerlo y trabajar aparte de las vivencias de los chicos como que se entienden mejor, tomar elemento de las vivencias de cada contexto situaciones de salud, autores locales y bueno todo eso que se plasme en una obra aparte de cada vivencia, resultó ser una buena estrategia y que me gustó mucho y que planeo seguir al empleo.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

al no conocer a los alumnos, no todos podían conectarse, entonces no los conocías, debido a que daban prioridades a otras materias y no sé conectaban en mi hora.		también a chicos desecundaria.				
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------	--	--	--	--

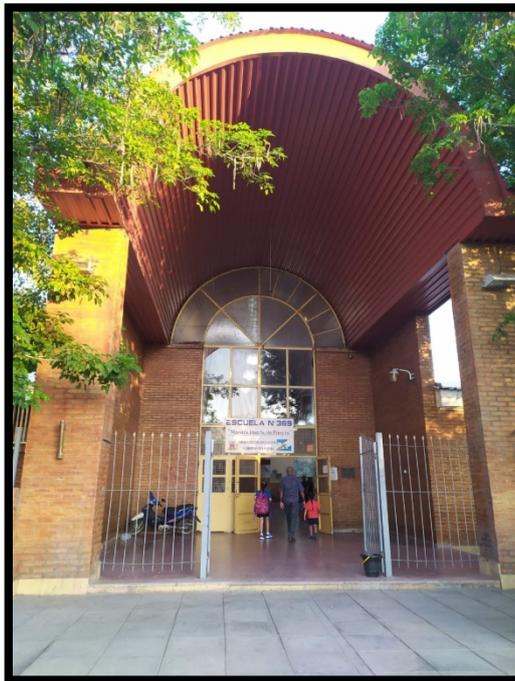
Figuras de la Institución y de las evidencias recolectadas del área de Plástica Visual durante la etapa de pandemia

Las imágenes muestran el resultado de las producciones de los alumnos en el período de confinamiento. Las actividades se dictaban a partir de archivos de Word y PDF, en las que se solicitaban un trabajo manual producido al final de la explicación de un determinado tema o técnica con la sugerencia de la aplicación de ciertos materiales.

Desde el momento, en el que se exigió el dictado de clases virtuales, no se empleó en esta disciplina ninguna aplicación o herramienta para el desarrollo de contenidos propios del área.

Figura 11

Fachada de la Escuela N° 369 “Maestro Humberto Pereyra”, ubicada en Ascázubi y Puerto Argentino - B° Hospital



Nota: Momento de ingreso de los estudiantes.

Figura 12

Telón del acto inaugural de Inicio del Ciclo Lectivo 2020, turno mañana.



Nota: Instancia de ornamentación del acto de inicio del ciclo lectivo 2020.

Figura 13

Patio interno de la Escuela N° 369 “Maestro Humberto Pereyra”



Nota: La imagen distingue el interior de la institución al momento del acto de inicio del ciclo lectivo.

Figura 14

Salón de clases



Nota: Registro de actividades áulicas en la primera semana del ciclo lectivo 2020.

Figura 15

Devoluciones de trabajos en la virtualidad



Nota: La imagen muestra una representación de un cuento tradicional con la participación de la familia.

Figura 16

Trabajo de reproducción pictórica corporal



Nota: La imagen simboliza a una alumna representando un personaje de cuentos trabajado en la virtualidad.

Figura 17

Jugamos con las figuras geométricas



Nota: Trabajo realizado con papeles de colores tratando de formar figuras geométricas, representando un paisaje.

Figura 18

El otoño, nuestra estación preferida



Nota: Rasgado, técnica realizada con cartulinas; formando un árbol de la estación: otoño

Figura 19

Ilustración en Colores Primarios



Nota: Técnica realizada en plastilina, empleando los colores primarios.

Figura 20

Naturaleza muerta, con un fondo atractivo



Nota: Dibujo de naturaleza muerta, representando y diferenciando el contenido Figura-Fondo.

Figura 21

Universo Multicolor



Nota: Figura simple pintada de color negro para simbolizar figura-fondo, resaltando el fondo con puntos de diversos colores.

Figura 22

Árbol en la soledad



Nota: Entorchado, técnica realizada por papel crepe, tratando de reproducir un paisaje.

Figura 23

Bandera de mi Patria



Nota: Bandera Nacional pintada con esponjas y temperas.

Figura 24

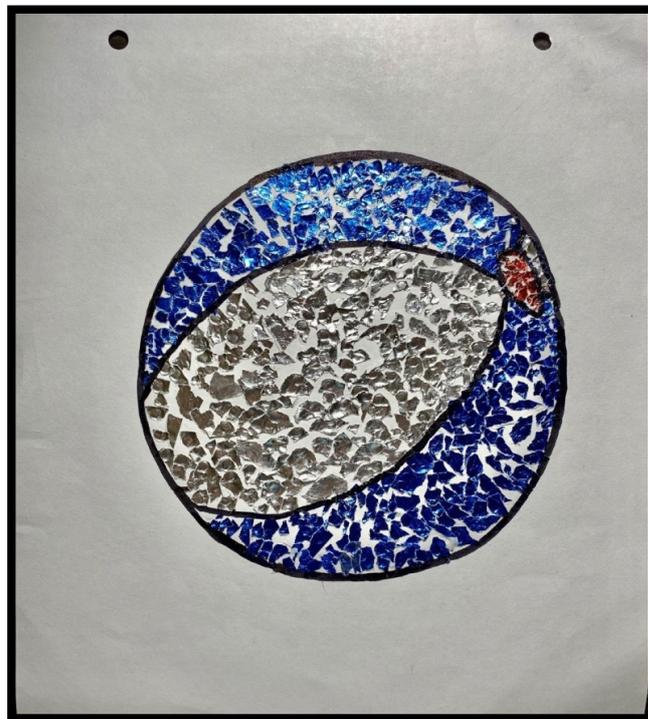
El campo de mis sueños



Nota: Collage, técnica realizada con retazos de telas, lanas, algodón, papel crepe, etc.

Figura 25

Los juguetes de mi Infancia



Nota: Picado, técnica elaborada con papel satinado, dibujando y relleno una pelota.

Figura 26

Mis manos en el espacio



Nota: Mano dibujada simulando volumen empleando líneas.

Figura 27

Tonalidades de los Colores Primarios



Nota: Representación del contenido del segundo cuatrimestre, "Saturación" y "Luminosidad" del color, formado con temperas y pinceles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amaya, R., (2020). *La enseñanza del arte en tiempo de pandemia: la virtualidad y las complicaciones de siempre*. Todo es cultura Jujuy.

<http://todoesculturajujuy.com.ar/2020/05/06/la-ensenanza-del-arte-en-tiempos-de-pandemia-la-virtualidad-y-las-complicaciones-de-siempre/>

Aplicación de la Educación Visual y Plástica: herramientas innovadoras para las aulas. (2020). Educación Docente.

<https://educaciondocente.es/blog/aplicacion-de-la-educacion-visual-y-plastica-herramientas-innovadoras-para-las-aulas/>

Cervell de Sis. (2012). *¿De qué sirve la asignatura de Plástica?*

http://www.ub.edu/geneticaclass/davidbueno/Articles_de_divulgacio_i_opinio/La_Vanguardia/2012/De_que_sirve_la_asignatura_de_plastica.pdf

Coordinación Modalidad de Educación Artística. (2019). *Propuesta de Educación Artística para Nivel Primario*.

<https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2019/02/Primaria-Art%C3%ADstica-para-nivel-primario-.pdf>

Cozzi, Tereza. (s./f.). “*Reflexiones sobre la educación artística*” Consensos y disensos en torno a diferentes modelos de enseñar arte.

Giuffrida M. L. (2016). *Educación Plástica en la escuela primaria Primer Ciclo: 1º, 2º y 3º grado*.

https://www.aulataller.com/documentos/EPEP_PC_Anexo_Docente.pdf

Lisbeth Anick Ortiz Huarachi. (2018). *Efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la UNSA*.

Manuel Area Moreira. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*.

Mangado García, Patricia. (2018). *La Educación Plástica y Visual como herramienta interdisciplinar de trabajo en el aula*.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/35182/TFG-O-1563.pdf;jsessionid=419211F7B56571395C0491815067E197?sequence=1>

Pérez Porto, Julián y Merino, María. (2021). *Definición de tecnología educativa*. Definición de. <https://definicion.de/tecnologia-educativa/>

Sede De Supervisión Educación Artística Plástica Visual Y O. Laboral - Zona I – Capital. (2020). *Aprendizajes Prioritarios. Orientaciones para la Evaluación por Ciclo de Educación Artística: Plástica Visual*.

Sede De Supervisión Educación Artística Plástica Visual Y O. Laboral - Zona I – Capital.

(2021). *Contenidos Integrados del Lenguaje Visual y Plástico*.

Torre de Babel Ediciones. (2007). *Educación Plástica y Visual - Educación Secundaria Obligatoria (ESO)* - Loe - Ministerio de Educación y Ciencia.

Modalidades de aprendizajes. (2018). Blogspot.

<http://modalidadesdelaprendizajes.blogspot.com/2018/07/modalidades-de-aprendizajes-que-son-las.html>

Trujillo Martillo, M. A. (2015). *Análisis del impacto de las herramientas tecnológicas de e-learning como beneficio en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de comunicación social de cuarto y quinto nivel de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Guayaquil en el año 2013-2014*.

Yañez, J. C. (2021). *Competencias docentes en tiempo de pandemia*.