



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

**ENSEÑANZA REMOTA DE EMERGENCIA. UNA EXPERIENCIA EN ARTES
VISUALES DURANTE LA PANDEMIA PROVOCADA POR EL COVID-19.**

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE ARTES VISUALES

AUTOR: JAVIER EDUARDO SILVA RAIBAUDI

PROFESORA GUÍA: BEATRIZ CASABONA NEGRETE

SANTIAGO DE CHILE, SEPTIEMBRE DE 2020

Autorizado para
Sibumce Digital

2020, Javier Eduardo Silva Raibaudi

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga la referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a mi profesora guía Beatriz Casabona, quien me ayudó enormemente en el desarrollo de esta investigación. También a todo el equipo de académicos y funcionarios del Departamento de Artes Visuales de la UMCE por la formación recibida durante mi paso por ese lugar de estudios.

A mi compañera Daniela, muchas gracias por tu cariño y apoyo.

Muchas gracias también a la comunidad del Colegio Graneros por acogerme y permitirme realizar mi investigación en su institución educativa.

Javier Eduardo Silva Raibaudi

Tabla de contenido.

Introducción.....	1
Capítulo I. Planteamiento del problema	3
1.1 Cuarentena y aislamiento social por el Covid-19.....	3
1.2 Suspensión de clases presenciales en Chile.....	3
1.3 Acceso a internet	4
1.4 Delimitación del problema.	5
1.5 Justificación de la investigación	5
1.6 Objetivos de la investigación.....	7
Capítulo II. Marco teórico	8
2.1 Enseñanza remota de emergencia.....	8
2.2 Educación a distancia	9
2.3 Modalidades de educación a distancia.....	10
2.4 Diseño de la educación a distancia	12
2.5 Modalidades de aprendizaje para la educación a distancia	13
2.6 Conocimiento de las TIC según rango etario.	14
2.7 Etapas de desarrollo psicológico	16
2.8 Consideraciones para la Educación Artística Visual en tiempos de Educación Remota de Emergencia	18
2.8.1 Etapa de desarrollo expresivo-visual-estético.	18

2.8.2 Implicancias socioemocionales de la Educación Artística Visual en Educación Remota de Emergencia.....	20
2.9 Cambios en la normativa educativa.....	21
2.9.1 Decreto 67 de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar.....	21
2.9.2 Nuevas bases curriculares para 3° y 4° Medio.	23
2.9.3 Nuevo programa de estudios para Artes Visuales en 3° y 4° Medio.....	24
Capítulo III. Marco Metodológico.....	26
3.1 Modalidad metodológica. Investigación-Acción.....	26
3.2 Plan de acción.....	27
Capítulo IV. Desarrollo de la investigación	30
4.1 Contexto de los estudiantes y personal sobre el acceso a internet.....	30
4.1.1 Acceso a internet de los estudiantes del 3° Medio	30
4.1.2 Contexto personal	32
4.2 Implementación de las clases a distancia durante la primera unidad	33
4.2.1 Inicio del año escolar.....	34
4.2.2 Suspensión de clases presenciales. Primeras dos semanas.....	35
4.2.3 Extensión de la suspensión de clases presenciales.....	36
4.2.4 Revisión de algunas plataformas de enseñanza a distancia para la creación material asincrónico	37
4.2.5 Adecuación de la planificación y del plan de evaluación de la primera unidad.	41
4.2.6 Suspensión indefinida de clases presenciales.....	44
4.2.7 Adecuación al plan de evaluación de la primera unidad.	45
4.2.8 Priorización curricular.	46
4.2.9 Análisis implementación de la primera unidad.....	47
4.3 Implementación de clases a distancia durante la segunda unidad	48
4.3.1 Planificación y Plan de Evaluación de la segunda unidad y sus adecuaciones.	49
4.3.2 Adecuación Plan de Evaluación de la segunda unidad.	51

4.3.3 Revisión de recursos interactivos para gamificar las clases sincrónicas.	52
4.3.4 Análisis de la implementación de la segunda unidad.	54
Capítulo V. Presentación de resultados	57
5.1 Descripción de actividades y registro anecdótico.....	57
5.3 Nivel de logro de los estudiantes en las actividades de Artes Visuales.	63
5.5 Asistencia a las clases sincrónicas.....	65
5.6 Entrevista para el profesor jefe	66
5.7 Encuesta realizada a los estudiantes del 3° Medio	68
5.8 Principales problemas con las tecnologías durante la implementación de las clases.	70
5.9 Análisis de los resultados	72
Conclusiones y proyecciones.....	74
Referencias bibliográficas	79

Resumen

Debido a la suspensión de clases presenciales por la emergencia sanitaria provocada por el Covid-19, el Ministerio de Educación decide continuar el proceso educativo a través de una modalidad no presencial. En este estudio verán el proceso de la implementación de clases a distancia en el Colegio Graneros durante esa emergencia.

La realización de clases a distancia en los niveles escolares por un tiempo tan prolongado es un fenómeno nuevo, como así también una aproximación a la posible educación del futuro. Por lo que esta investigación tuvo como propósito recopilar y analizar las experiencias vividas dentro del proceso escolar durante el tiempo de la pandemia.

El estudio corresponde una investigación cualitativa, específicamente a través de la investigación-acción. La experiencia relatada será la mía propia dentro de la escuela donde tengo el cargo de docente de Artes Visuales. El grupo de estudio es el 3° Medio, el cual consta de un número de 30 estudiantes dentro del electivo de Artes Visuales.

Los resultados de la investigación muestran lo difícil que ha sido para el docente llevar a cabo el proceso de aprendizaje en la modalidad a distancia, siendo las dificultades principales las relacionadas al acceso y uso de las tecnologías digitales, lograr la motivación de los estudiantes y por sobre todo la incertidumbre de cómo va a continuar el proceso durante el año escolar.

PALABRAS CLAVES: Emergencia, Pandemia, Educación, Implementación, *E-Learning*.

Introducción

La presente investigación aborda el tema de la implementación de Enseñanza Remota de Emergencia durante la pandemia provocada por el Covid-19 desde mi propia experiencia en la escuela “Colegio Graneros”. El grupo de estudio será el 3° Medio en la asignatura de Artes Visuales de Formación General durante el primer semestre del año 2020.

Desde el 16 de marzo del año 2020 el Ministerio de Educación suspendió las actividades presenciales en las escuelas de todo Chile por un tiempo indefinido, de ahí surge la necesidad de continuar con el proceso educativo, el cual deberá ser enteramente a distancia. Para ello es necesaria una rápida adaptación de toda la comunidad educativa hacia esta modalidad educativa.

Hay que considerar que existe una brecha digital en nuestro país, tanto en competencias digitales como en el acceso a las tecnologías de información y comunicación, la cual se reproduce en las comunidades educativas. Por ello, una parte de la investigación está enfocada en cómo sortear los obstáculos que esa brecha trae consigo para la implementación de las clases a distancia.

Para esta situación en la que nadie estaba preparado, y considerando la brecha digital, algunos teóricos como Sangra (2020) llaman a esta modalidad educativa como Enseñanza Remota de Emergencia, ya que no se puede considerar una real educación a distancia tomando en cuenta la precariedad de recursos e infraestructura tecnológica para ese propósito, como así también a una falta de diseño adecuado del proceso educativo para una modalidad a distancia eficiente.

Esta investigación fue motivada por ser un fenómeno actual, que es parte de la coyuntura mundial. Viéndolo desde el punto de vista nacional, una suspensión de clases presenciales en todo el país debido a una pandemia es una situación nunca vista. Luego, podemos decir que dentro de la educación de nivel escolar la presencialidad es la modalidad dominante, a diferencia de la educación superior donde si podemos encontrar de

manera más frecuente programas a distancia. Debido a todo esto, considero que es un fenómeno digno de ser estudiado y de tomar nota frente a la posible educación del futuro.

El estudio es realizado bajo la modalidad de investigación-acción, en la cual el investigador trabaja junto a la comunidad estudiada. En mi caso, la investigación se realizó en la escuela donde trabajo y el estudio se hizo en uno de los cursos que atiendo, específicamente el 3° Medio, en la asignatura de Artes Visuales.

Como toda investigación cualitativa, y sobre todo en la de investigación-acción, no se trabajó sobre una estructura rígida de estudio, si no que sigue la lógica de plan de acción-reflexión-replanificación, es decir donde el replanteamiento de las acciones a seguir es una constante, tal cual como lo amerita el contexto de emergencia sanitaria, donde la incertidumbre es el pan de cada día.

Dentro de la investigación se encuentra una revisión teórica de los conceptos principales que sustentan la educación a distancia y sobre la Enseñanza Remota de Emergencia. Así también se incluye un estudio de los factores más importantes que están involucrados con la implementación de las clases durante el confinamiento, por ejemplo, contexto nacional, contexto escuela, contexto personal, brecha digital y normativa educacional, entre otros.

Todo lo anterior nos lleva a la descripción de la implementación de las clases y su posterior análisis, tomando en cuenta la respuesta de los estudiantes hacia estas clases, como la asistencia, nivel de logro en las actividades, comportamiento, participación y otros sucesos o fenómenos que van surgiendo durante este proceso. De esta manera podemos adquirir lecciones aprendidas desde esta experiencia, considerando un posible giro que pueda tener la educación escolar presencial después de esta vivencia en confinamiento.

Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1 Cuarentena y aislamiento social por el Covid-19

El Covid-19 es una enfermedad infecciosa provocada por un coronavirus y durante la primera mitad del año 2020 se ha convertido en una pandemia, afectando a muchos países en el mundo. Esta enfermedad puede provocar problemas respiratorios e incluso la muerte. Su forma de propagación es de persona a persona a través de pequeñas gotículas que son despedidas por la nariz y la boca (Organización Mundial de la Salud, 2020). Para evitar la propagación de la enfermedad se recomiendan medidas de distanciamiento social junto con el uso de mascarillas y medidas de higiene (*Centers for Disease Control and Prevention*, 2020).

En nuestro país, las medidas también van en esa dirección, en evitar el contacto con las otras personas y de la implementación de cuarentenas o prohibición de salir de las casas en distintos sectores del país. Esto trae consigo varios efectos negativos, por ejemplo, el estado psicológico y emocional, el cual se ve sumamente afectado por el encierro prolongado de las personas (Ministerio de Salud, 2020). Dentro de lo económico también existe la pérdida y suspensión de los puestos de trabajos de varias personas debido al cierre de las empresas afectadas por las medidas de distanciamiento social (Alonso y Leiva, 2020), dejando sin sustento económico a numerosas familias. Todos estos son factores importantes que afectan en el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y que hay que considerar para la implementación de las clases a distancia.

1.2 Suspensión de clases presenciales en Chile

El 16 de marzo de 2020 el Ministerio de Educación decretó la suspensión de las clases presenciales en todos los establecimientos educacionales de Chile debido a la emergencia sanitaria provocada por la pandemia de la enfermedad del Covid-19. Primero

por dos semanas, luego la suspensión fue extendida a partir del 30 de abril de manera indefinida (Ministerio de Educación, 2020). El ministro de educación Raúl Figueroa (2020, párr. 4) apuntó que estas medidas “*apuntan en la dirección adecuada de resguardar la salud de todos los chilenos, y asegurar que estas medidas sanitarias no afecten en demasía los aprendizajes de nuestros niños y jóvenes*”.

Las clases presenciales son reemplazadas por clases a distancia para continuar el ritmo de estudio, de esta manera se da el desafío a las escuelas y a los profesores de entregar sus servicios educativos de manera *online*. Esta situación no solo ocurre en nuestro país, sino que es una situación global, según la UNESCO (2020), hasta comienzos de agosto, 106 países mantenían como medida sanitaria el cierre de las escuelas debido a la emergencia sanitaria del Covid-19.

1.3 Acceso a internet

Debido a la rapidez del cambio de modalidad de enseñanza para poder continuar con el proceso escolar, las condiciones para implementar una educación a distancia dependen del acceso a la internet y a dispositivos como celulares y/o computadores en los hogares de la comunidad educativa. Según la Subsecretaría de Telecomunicaciones (SUBTEL) (2017) el 87% de los hogares en Chile declaran tener acceso propio y pagado a internet. Si hacemos la distinción por zona geográfica, en las zonas urbanas el acceso es de un 89,1 % y en zonas rurales de un 76,7%. Estos datos nos revelan que no existe un acceso igualitario a la internet, acentuándose esta desigualdad en las zonas rurales.

La brecha aumenta también si consideramos el factor económico. Los tres primeros quintiles de ingresos poseen un porcentaje menor de acceso a internet comparados con los otros dos quintiles más ricos, promediando entre los tres primeros quintiles un 83.6% versus un 92% del cuarto y quinto quintil (SUBTEL, 2017).

La brecha digital también existe entre rangos etarios. Entre las personas de 60 años o más, solo un 24% del primer quintil usa internet, y un 64% dentro del quinto quintil (SUBTEL, 2017).

Por lo tanto, considerando estos datos, podemos afirmar que existen hogares que no cuentan con acceso a internet para poder seguir las clases a distancia y también hay personas que no son usuarios frecuentes de internet, acentuándose esta situación según la zona geográfica, ingresos económicos y la edad.

1.4 Delimitación del problema.

Para la presente investigación el problema a estudiar es la implementación de clases en una modalidad a distancia dentro de un contexto educativo que no está preparado para darlas y ni tampoco para recibirlas por parte de los estudiantes.

La escuela donde realizo mi investigación se llama Colegio Graneros y está ubicada en la ciudad de Graneros, VI Región. Esta institución es particular subvencionada y cuenta con 50 años de existencia impartiendo educación científico-humanista en todos los niveles escolares, desde prekínder hasta 4to medio. La escuela atiende una población escolar de 858 estudiantes.

Dentro de la investigación el grupo de estudio será el curso de 3ero Medio en la asignatura de Artes Visuales de Formación General durante todo el primer semestre, desde el 5 de marzo 2020 hasta el 28 de agosto 2020.

Este curso cuenta con 37 estudiantes de los cuales 30 asisten al electivo de Artes Visuales.

1.5 Justificación de la investigación

Esta investigación presenta la experiencia vivida como docente durante los tiempos de emergencia sanitaria y de educación a distancia, por lo que la recopilación de

información y análisis respecto a esta experiencia puede ser de gran relevancia para posteriores investigaciones relacionadas a la educación a distancia en establecimientos escolares.

Varias instituciones de educación superior ya tienen una oferta de educación a distancia, como así también existen escuelas secundarias que se imparten en modalidad virtual, por lo tanto, la migración a gran escala desde la educación presencial tradicional hacia a una modalidad virtual o híbrida podría ser cosa de tiempo. Así, el presente trabajo permite mostrar posibles métodos de enseñanza y recursos educativos para el desarrollo de un proceso de enseñanza-aprendizaje en una escuela en modalidad a distancia.

Considerando que es probable que esta situación de emergencia sanitaria se extienda más allá del tiempo que dura esta investigación, los resultados obtenidos serían un aporte para otros docentes que necesiten indagar en metodologías y recursos educativos. Tampoco hay que descartar otros posibles futuros escenarios de emergencias donde se deba interrumpir las clases presenciales, por lo que esta experiencia (no solo la experiencia que se presenta en este trabajo de investigación) nos ayudará a construir protocolos e instructivos para desarrollar el proceso educativo con menos incertidumbres con las que contamos hoy en día.

1.6 Objetivos de la investigación

Objetivo general

-Evaluar la implementación de clases a distancia en el 3° Medio en la asignatura de Artes Visuales del Colegio Graneros, dentro de un contexto de precariedad de recursos tecnológicos.

Objetivos específicos

- Planificar actividades de aprendizaje para ser realizadas a través de Enseñanza Remota de Emergencia.

-Crear recursos educativos compatibles con la Enseñanza Remota de Emergencia en contextos de precariedad de infraestructura tecnológica y de accesibilidad.

-Implementar clases a distancia, en contexto de Enseñanza Remota de Emergencia.

-Analizar el desempeño de la implementación de las clases en Enseñanza Remota de Emergencia.

Capítulo II. Marco teórico

2.1 Enseñanza remota de emergencia.

La humanidad ha pasado por varios períodos de emergencias y desastres como conflictos armados, desastres naturales, hambrunas, pandemias, etc. Durante esos períodos el normal funcionamiento de la sociedad se ve restringido y como así también el acceso a derechos universales fundamentales como es la educación.

Según la UNICEF (s.f.), la Convención sobre los Derechos del Niño y el Marco Educación para Todos, se establece el derecho a la educación de calidad para todos, inclusive a los afectados de situaciones de emergencia o desastre.

Si bien se ha utilizado comúnmente el concepto de educación a distancia para denominar la modalidad educativa que se va a utilizar para seguir con el proceso educativo de los estudiantes durante esta emergencia, existe un término más apropiado denominado Enseñanza Remota de Emergencia. Según Hodges, Moore, Loocke, Trust, Bond (2020, párr.14):

“Responde a un cambio súbito de modelos instructivos a otros alternativos como consecuencia de una situación de crisis (...) El objetivo principal en estas circunstancias no es recrear un ecosistema educativo robusto, sino más bien proporcionar acceso temporal a la enseñanza y a los apoyos instructivos de una manera rápida y fácil de configurar”.

Sangra (2020) indicó que las estrategias implementadas en este contexto de emergencia sanitaria no pueden ser consideradas como educación a distancia, debido a que no están diseñadas de acuerdo con los principios de la educación a distancia ya que éstas deben diseñarse y planificarse con anterioridad de acuerdo con los resultados previstos. Branch (citado por Hodges, Moore, Loocke, Trust, Bond, 2020) señala que la educación a

distancia es efectiva con una planificación curricular detallada en el marco de un modelo sistemático.

Por lo tanto, este cambio de modalidad abrupto dista mucho del escenario ideal para efectuar clases con educación a distancia o en línea. Hay que sumar la brecha digital existente entre los docentes y también entre los estudiantes, según Correa (2020) existen fuertes diferencias en las habilidades digitales entre los usuarios de internet. También muchas veces el acceso es precario y de mala calidad, a veces solo a través del teléfono y con solo un computador en todo el hogar (Correa, 2020).

2.2 Educación a distancia

Teniendo claro que la modalidad educativa que se implementa durante esta emergencia corresponde a una Enseñanza Remota de Emergencia, de igual manera utilizamos conceptos y estrategias provenientes de los lineamientos teóricos de la educación a distancia, por ello muestro la siguiente revisión general de esta modalidad educativa.

La educación a distancia se podría definir como la modalidad que permite a los estudiantes estudiar en un lugar y horario de su elección, donde no existe contacto presencial con el profesor. La tecnología sería el elemento crítico de esta modalidad (Bates, 2005).

Según Bates (2005), existen tres generaciones de educación a distancia. En la primera, hay una sola tecnología predominante y una falta de interacción directa entre el estudiante y la institución formadora. La información se hacía llegar de manera escrita (textos y/o artículos) al estudiante a través de correspondencia a domicilio. En la segunda generación se incluye material en formato multimedia, mezclando material escrito con videos y/o audios, aquí ya comienza la masividad en el consumo de la educación a distancia, convirtiéndose en una industria. La tercera generación se basa en el uso de la internet y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). En esta generación la

clave es la comunicación, la cual se hace más eficiente gracias a la internet, facilitando el contacto entre estudiantes y entre profesor-estudiante.

Según Mababu (2003) durante las dos primeras generaciones las interacciones entre profesor-estudiante eran asincrónicas, es decir, sin coincidir en el espacio temporal. En la tercera generación, a principios de los años 90, ya se comienza a interactuar de manera sincrónica (en tiempo real) sin dejar de lado las interacciones asincrónicas.

Cabe mencionar que en las tres generaciones existe la figura del tutor, el cual es el encargado de realizar las retroalimentaciones y de diseñar el material educativo (Bates, 2005; Mababu, 2003).

Dentro de las ventajas de la educación a distancia actual podemos encontrar la flexibilidad de la gestión del tiempo, flexibilidad geográfica y se personaliza la formación, al tener contacto de manera personal con el tutor o formador. Por el otro lado, dentro de las desventajas podemos encontrar la necesidad de contar con un computador u otro dispositivo con conexión a internet, necesidad de conocimientos básicos de uso de TIC, se requiere una mayor disciplina por parte del estudiante en su formación y las más importante, la falta de contacto directo con profesores y compañeros de clases (Mababu, 2003). Para García (1999) uno de los mayores problemas de la educación a distancia es el de la soledad y el alejamiento del profesor y compañeros, por lo que se hace imprescindible mantener canales de comunicación que puedan suplir la necesidad de relacionarse de manera presencial con las otras personas.

2.3 Modalidades de educación a distancia

En los tiempos actuales existen diversas modalidades de educación a distancia. A continuación, se presentan los más comunes:

- *E Learning*: Proveniente del concepto inglés *electronic learning*. Existen varias definiciones para referirse al *e-learning*, pero en general lo podemos entender como

el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, con el uso de las Tecnologías de Información y de la comunicación (TIC), sin la necesidad de que el profesor (o formador) y alumno estén en el mismo espacio físico-temporal (Mababu, 2003).

- *B Learning*: Esta modalidad llamada *blended learning* o también conocida como modalidad semipresencial, corresponde a un aprendizaje mezclado entre clases presenciales y actividades en línea donde se busca fusionar los aspectos positivos de las modalidades presenciales y a distancia. Una de las ventajas de esta modalidad es que no se pierde la sociabilización entre los participantes del curso (Ibáñez, J. S., de Benito Crosetti, B., Garcías, A. P., & Cervera, M. G., 2018)
- *M Learning*: Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO):

“El aprendizaje móvil comporta la utilización de tecnología móvil, sola o en combinación con cualquier otro tipo de tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), a fin de facilitar el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Puede realizarse de muchos modos diferentes: hay quien utiliza los dispositivos móviles para acceder a recursos pedagógicos, conectarse con otras personas o crear contenidos, tanto dentro como fuera del aula.”
(Unesco, 2013, p.6)

Podemos entender como dispositivo móvil todo aquel aparato que tienen un tamaño adecuado para ser portado cómodamente por el usuario y que puede conectarse de manera inalámbrica a alguna red de comunicación, por ejemplo, teléfonos móviles y *tablets* (Guevara, s.f.).

En definitiva, se puede señalar que el *mobile learning* es una metodología de enseñanza aprendizaje que utiliza todo tipo de dispositivo móvil con conexión inalámbrica que permite acceder al conocimiento desde cualquier lugar y en todo momento.

2.4 Diseño de la educación a distancia

En la educación presencial es necesario que los docentes planifiquen los contenidos, actividades y evaluaciones del año escolar, en mi experiencia esa labor se hace de manera individual o en pequeños grupos de trabajo. En el caso de la educación a distancia, según García (1999), hay una multitud de agentes que intervienen en el diseño del curso, formando un equipo interdisciplinario que apoya desde distintos ámbitos, según su especialidad. García (1999) identifica los siguientes personajes involucrados:

- Expertos en contenido
- Especialistas en la producción de materiales didácticos, como tecnólogos en educación, editores, diseñadores gráficos, etc.
- Responsables de guiar el aprendizaje, quienes planifican y coordinan las acciones docentes.
- Tutores, asesores y consejeros que motivan el aprendizaje del estudiante y que aclaran y resuelven dudas.

El diseño de un curso totalmente a distancia puede tomar desde seis a nueve meses antes de su comienzo, y por lo general los docentes se sienten más cómodos en la segunda o tercera repetición del curso (Hodges, Moore, Looke, Trust & Bond, 2020). Como podemos darnos cuenta, para diseñar un curso a distancia requiere tiempo y competencias específicas, inclusive es conveniente realizarlo junto a un equipo de trabajo.

El diseño de un programa de educación a distancia debe considerar como relacionar los siguientes elementos importantes (García, 1999):

- El alumno: Es el elemento básico en todo programa educativo y destinatario de este. Por lo tanto, es importante conocer sus motivaciones, ritmos de aprendizaje, desarrollo psicológico, etc. para poder estructurar el programa educativo.
- El docente: Éste debe contar con la formación, capacidades y actitudes necesarias para guiar un proceso educativo a distancia, enfocándose en motivar y potenciar el aprendizaje autónomo del estudiante.

- La comunicación: Cada programa de educación a distancia debe desarrollar mecanismos de comunicación. Ésta debe garantizar interacciones reales o virtuales de los estudiantes con los docentes, con los propios compañeros, con los materiales de aprendizaje y con la institución. Estas interacciones pueden ser de manera sincrónica (en tiempo real dónde la emisión y recepción del mensaje es simultáneo) o pueden ser también asincrónicas (no se produce en tiempo real y la emisión y recepción del mensaje no es simultáneo).
- Estructura, organización y gestión: El diseño del programa a distancia debe lograr coordinar las siguientes funciones como el diseño, producción y distribución del material educativo, procesos de comunicación, coordinación de todos los agentes involucrados en el programa y generar instancias adecuadas para la evaluación del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.5 Modalidades de aprendizaje para la educación a distancia

Dentro de la educación a distancia hoy en día hay variadas modalidades de aprendizaje que se incluyen en sus diseños. A continuación, presento los modelos de aprendizaje que más se mencionan cuando se habla de educación a distancia:

- Aprendizaje *online* colaborativo: Según Harasim (citado por Bates, 2019) este modelo incentiva a los estudiantes a trabajar juntos para crear el conocimiento. El profesor debe ocupar un rol de enlace a la comunidad del conocimiento. Según Bates (2019), los foros de discusión son el componente básico de la enseñanza en esta modalidad ya que el conocimiento se construye mediante la discusión en línea asincrónica entre los estudiantes y entre los estudiantes y el instructor. Estos foros deben tener las siguientes características: ser escritos, asincrónicos y deben permitir la entrada de subtemas dinámicos para que los estudiantes puedan seguir varios temas de discusión a la vez.
- Aula invertida: Según Lage, Platt y Treglia (citados por Martínez, Esquivel y Martínez, 2014) el aula invertida pretende invertir los momentos y roles de la

enseñanza tradicional, es decir, la cátedra o los contenidos son impartidos fuera de la clase a través de herramientas multimedia y luego las actividades prácticas se ejecutan en el aula a través de trabajo colaborativo y aprendizaje basado en problemas o proyectos.

- **Gamificación:** Según Kapp (citado por Aranda y Caldera, 2018), es un enfoque que aplica principios y elementos propios del juego en los ambientes de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. Algunas estrategias de la gamificación pueden ser lanzar desafíos, obtener puntos por objetivos alcanzados, superar etapas, ganar recompensas, medallas o premios por actividades cumplidas, etc.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Según Martí, Heydrich, Rojas & Hernández (2010) es un modelo de aprendizaje en el cual los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos con aplicación en el mundo real o fuera del aula. De esta manera el enfoque del aprendizaje no está solo en aprender contenidos, sino que también en resolver un problema en la práctica, desarrollando habilidades para resolver problemas, trabajo en equipo, competencias transversales entre disciplinas, entre muchas otras.

Si bien estas modalidades no son exclusivas de la educación a distancia, ya que también son utilizadas dentro de una modalidad presencial, estas son fuertemente recomendadas por los teóricos de la educación a distancia y también muchos programas educativos en línea están utilizando recursos tomados de estas modalidades.

2.6 Conocimiento de las TIC según rango etario.

Dentro de nuestros entornos cotidianos coexistimos con personas de distintas edades, esto no es distinto en la escuela. En las comunidades escolares podemos encontrar distintos rangos etarios. Cada generación percibe y se desenvuelve de manera diferente con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), tecnologías que son un punto clave para el desarrollo de la educación a distancia.

Primero voy a definir lo que son las TIC, según Cobo (citado por Grande, Cañón y Cantón, 2016) pueden definirse como:

“Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información con protocolos comunes. Integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan la comunicación y colaboración interpersonal y la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento”.

A continuación, según Díaz, López y Roncallo (2017), estos son los grupos generacionales que podemos encontrar hoy:

- Baby Boomers: Son aquellos nacidos entre 1946 y 1964. Se caracterizan principalmente por su dedicación al trabajo y en estos tiempos están proyectándose para el proceso de retiro del mercado laboral o ya están jubilados. Vivieron la expansión de la televisión en los hogares y crecieron sin internet ni todas las herramientas tecnológicas de la actualidad.
- Generación X: Esta generación nació entre 1965 y 1980. A diferencia de los Boomers, los X buscan un balance entre vida personal y trabajo. En su mayoría fueron adolescentes durante los años 80, viviendo la expansión de los computadores personales y de la Internet durante ese periodo de su vida, por lo que presentan mayores competencias tecnológicas que los Boomers.
- Generación Y o Millennials: Son nacidos entre 1980 y el año 2004, aunque esto varía entre distintos autores, pudiéndose sugerir que son los nacidos entre los años 1980 y 1997 o 2000. Un gran número de personas pertenecientes a esta generación ha crecido con la internet, teléfonos inteligentes y con acelerados avances tecnológicos y su afinidad por el mundo digital es uno de los aspectos más destacados de esta generación.

- Generación Z o Centennial: Según Ortega y Villanova (citados por Vergara 2020) son los nacidos entre 1996 y 2009. Estos serían los primeros y verdaderos nativos digitales, es decir, que conocen las tecnologías digitales desde una muy temprana edad. Como lo indica Coppo (citada por Vergara 2020) son autónomos y autodidactas en sus procesos y expertos en el uso de nuevas tecnologías, como también están expuestos constantemente a la información digital. Sin embargo, Coppo también menciona que al tener la información disponible y estar hiperconectados todo el tiempo los vuelve impacientes y con una baja tolerancia a la frustración.

Considerando la edad de nuestros estudiantes dentro de la escuela, nacidos después del año 2000, los podríamos definir como de la Generación Z. Ellos nacieron con la internet y los celulares, por lo que el desafío de educarlos se vuelve bastante interesante y complejo.

2.7 Etapas de desarrollo psicológico

Como lo he mencionado anteriormente, el curso que forma parte del estudio es el 3° Medio. Estos estudiantes tienen una edad de entre 16 y 17 años, es decir en plena adolescencia. Según Papalia, Wendkos y Feldman (2010) la adolescencia se encuentra entre el lapso de 11 y 20 años y es definida como la transición que ocurre entre la niñez y la adultez, implicando cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales. También, según las mismas autoras, se va desarrollando el proceso de pubertad, en la cual lleva a las personas a la madurez sexual y capacidad reproductiva.

Existen varias teorías que buscan explicar el desarrollo psicológico del ser humano, según Papalia, Wendkos y Feldman (2010) podemos encontrar los siguientes autores identificando las etapas correspondientes a los adolescentes de 3° Medio:

Desde la perspectiva de Piaget, desde los 12 años entran en la etapa llamada de *operaciones formales* donde aparece el pensamiento abstracto, esto implica entender

metáforas y alegorías, imaginar posibilidades y formar hipótesis, entre algunas otras habilidades.

Según la teoría de Kohlberg del desarrollo moral a los estudiantes los podríamos ubicar en el nivel III llamado “moralidad posconvencional” la cual comienza con la adolescencia. En este nivel las personas siguen principios morales internos y deciden entre estándares morales en conflicto. Sin embargo, algunos adolescentes y adultos permanecen en los niveles anteriores de desarrollo, no formando un criterio propio, comportándose como lo harían los niños, actuando en base a evitar castigos y tratando de agradar a los demás.

Para Erickson, según su teoría, la principal tarea en la adolescencia es confrontar la identidad frente a la confusión de roles. Según Erikson existen tres problemas que deben resolver los adolescentes para construir su identidad: la elección de una ocupación, la adopción de valores y desarrollar una identidad sexual satisfactoria.

Según Freud y su teoría de desarrollo psicosexual desde el comienzo de la pubertad se está en la etapa final del desarrollo llamada “genital” y se caracteriza por el retorno de impulsos sexuales de la etapa “fálica” (3 a 6 años) ahora canalizados hacia la sexualidad adulta. Según Delia y Miranda (citados por Villalobos, 1999):

“La identidad sexual es producto de un largo proceso de elaboración que se produce desde la niñez. En este período influyen cuáles han sido las relaciones con los padres del mismo sexo, cuál ha sido la interacción de la pareja parental, cuáles normas culturales le tocó vivir, que se aprobó o desaprobó en los comportamientos del niño”.

Podemos decir que en gran parte de las teorías estamos ante la etapa final del desarrollo psicológico de los estudiantes, *ad- portas* de la vida adulta. Lo cual no se aleja de la verdad, ellos están a un año de ser considerados en su mayoría de edad, esto implica tomar comenzar a tomar decisiones, forjar su identidad y muchas veces querer cambiar el mundo.

2.8 Consideraciones para la Educación Artística Visual en tiempos de Educación Remota de Emergencia

Para la asignatura de Artes Visuales es bueno tener claro aspectos importantes como caracterización expresivo-visual-estético de los estudiantes receptores de las clases y también las implicancias dentro de la dimensión socioemocional que pueda tener esta asignatura. A continuación, presento el análisis respectivo.

2.8.1 Etapa de desarrollo expresivo-visual-estético.

Para el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje de artes visuales en Educación Remota de Emergencia, es fundamental tener en consideración aspectos del desarrollo de los estudiantes. Considerando que el estudio se va a hacer durante el desarrollo de clases de la asignatura de Artes Visuales, es necesario conocer la etapa de desarrollo expresivo-visual-estético de los estudiantes.

Según Lowenfeld y Lambert (1980) entre los 14 y 17 años los adolescentes están en la etapa que se llama “periodo de la decisión”. En esta etapa comienza el aprendizaje voluntario en el arte, es decir, el adolescente puede escoger seguir mejorando su técnica artística o también volcarse hacia un sentimiento de que el arte no es algo esencial en su vida.

También Lowenfeld y Lambert (1980) dicen que los jóvenes en esta edad están inmersos en una época de muchas decisiones, ya que están a poco tiempo de entrar al mundo adulto, por lo que el programa artístico solo les va a interesar si encaja dentro de su plan de vida. Por lo anterior, Lowenfeld y Lambert (1980) recomiendan implementar un programa de artes que tenga verdadero sentido, basado en las reales necesidades de los jóvenes que asisten al curso.

Por otro lado, tenemos a Parsons (citado por Crepo y Pillacela, 2018) que propone una serie de fases en el cual se va desarrollando nuestra comprensión sobre el arte. Cada fase corresponde a un grupo de ideas relacionadas a cómo concebimos el arte y estas no están relacionadas con la edad, sino que más bien a experiencias personales y al nivel de educación artística recibida. Las siguientes serían las fases:

- Favoritismo: Las características fundamentales son un deleite intuitivo por el color de las pinturas y una despreocupación ante el tema del cuadro.
- Belleza y realismo: El objetivo fundamental de un cuadro es representar algo y ser naturalista ya que esos son los atributos de la belleza. Mientras más realista sea la pintura, mayor será la admiración por esa obra. También es común atribuir belleza o fealdad según la escena representada, es decir, solo una obra será bella si representa escenas ideales y admirables.
- Expresividad: Se descubre la expresividad y se comienza a entender que el arte es la expresión de experiencias profundas. Se comienza a entender también que el arte no necesariamente debe ser realista y que las interpretaciones pueden ser subjetivas. Se acepta que las obras de arte pueden representar escenarios no perfectos o ideales, dándole cabida, por ejemplo, a lo doloroso, la melancolía, etc.
- Estilo y forma: Existe una comprensión de que nuestra interpretación de una obra de arte debe ser confrontada con otras opiniones y la tradición. Es posible también sentir atracción por la sencillez de una obra.
- Autonomía: Se comienza a entender que el arte tiene una consideración social. Se valora el arte con juicios autónomos según ideales propios, sin necesidad de coincidir con las convenciones sociales.

Si bien las fases de Parsons no se pueden vincular a un rango etario específico, hay que tener en cuenta que nuestros estudiantes sí pueden tener distintas maneras de entender y apreciar el arte.

2.8.2 Implicancias socioemocionales de la Educación Artística Visual en Educación Remota de Emergencia.

La educación artística ha sido considerada importante para el estado socioemocional de las personas. Un estudio realizado por la Universidad de Chicago señaló que el aprendizaje de las artes es fundamental para la adquisición de competencias socioemocionales, tales como la autogestión, habilidades sociales y autoexpresión (Delgado, 2019). Según Wang (2020) el proceso de aprendizaje puede verse afectado por los efectos psicológicos en los estudiantes provocados por el distanciamiento social y confinamiento en sus hogares, como por ejemplo ansiedad, depresión, frustración, entre otros. Por eso, la importancia del área artística puede radicar en ayudar en el manejo emocional de los estudiantes durante el confinamiento.

Sin embargo, dentro de la educación artística, al igual que en las otras disciplinas, encontramos nuestros propios desafíos, como Torlucci dijo (citado por Sepúlveda, 2020) *“enseñar artes en estos tiempos es un desafío a la creatividad, tanto en la gestión como en la docencia. Porque la enseñanza de las artes aplicadas involucra al cuerpo en los procesos de conocimiento”*, y claro está que dentro de la virtualidad el cuerpo no está presente.

Los procesos artísticos cuentan con un componente socioemocional por lo que, si la experiencia del estudiante dentro de la clase de artes es insatisfactoria, ésta puede contribuir de manera negativa dentro de su desarrollo socioemocional (Delgado, 2019).

Según lo planteado, el adolescente de 3° Medio ya es un gran desafío para el educador de artes, pensemos también en este contexto de pandemia que se adicionan otros factores de preocupación en sus vidas, el desafío será aún más grande. El conectar con sus intereses y necesidades a través de una pantalla, “luchar” por su atención ante asignaturas consideradas más importantes por la cultura escolar tradicional y el tratar de ser necesarios en este contexto de emergencia sanitaria serán nuestro desafío.

2.9 Cambios en la normativa educacional

El marco legal que rige en el ámbito educativo chileno es la Ley General de Educación (LGE). Para este año 2020 comienzan a regir tres normativas nuevas importantes dentro de la LGE: el Decreto 67/2018 de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar, las nuevas Bases Curriculares para 3° y 4° Medio y el nuevo Programa de Estudios de Artes Visuales para 3° y 4° Medio.

A continuación, se describen estas nuevas normativas.

2.9.1 Decreto 67 de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar.

Este año 2020 comienza a regir el decreto 67/2018 de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar, el cual reemplaza la normativa anterior (decretos 511/97, 112/99, 83/01). Este decreto busca poner como elemento fundamental a la evaluación y a la retroalimentación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera se fomentan prácticas evaluativas que busquen que los estudiantes pongan en acción sus aprendizajes, que los motiven y le encuentren sentido (Ministerio de Educación, s.f.).

Acá toma fuerza la evaluación formativa, respecto a eso el Decreto 67 (2018) nos dice que esa evaluación:

“Tendrá un uso formativo en la medida que se integra a la enseñanza para monitorear y acompañar el aprendizaje de los alumnos, es decir, cuando la evidencia del desempeño de éstos se obtiene, interpreta y usa por profesionales de la educación y por los alumnos para tomar decisiones acerca de los siguientes pasos en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Este nuevo decreto busca que las evaluaciones fomenten los aprendizajes y motiven a los estudiantes a seguir aprendiendo y no solo la búsqueda de la calificación como finalidad de los aprendizajes.

Los siguientes son los principios que considera relevante el Decreto 67/2018 (Ministerio de Educación, s.f.):

- 1) Se debe evaluar el qué y el cómo los estudiantes están aprendiendo lo definido por el curriculum nacional.
- 2) Se debe dar claridad a los estudiantes desde el comienzo del proceso de aprendizaje lo que se espera que aprendan y los criterios con que se va a evaluar.
- 3) La retroalimentación es una parte fundamental del proceso evaluativo.
- 4) La evaluación debe motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo.
- 5) Las experiencias de evaluación deben poner en práctica lo que los estudiantes han aprendido en situaciones que muestren la relevancia y utilidad de este aprendizaje
- 6) No todas las evaluaciones conducen a una calificación.
- 7) Se debe calificar solo aquello que el estudiante ha tenido oportunidad de aprender.
- 8) Utilizar diversas formas de evaluación, considerando distintos ritmos y formas de aprender.
- 9) Procurar que el estudiante tenga una participación en los procesos de evaluación.
- 10) Considerar espacios para evaluar formativamente.
- 11) La evidencia de aprendizajes debe usarse para analizar y ajustar las planificaciones y estrategias pedagógicas.
- 12) Las evaluaciones deben ser de la más alta calidad posible.

Por lo tanto, con este nuevo decreto se fomenta que los docentes hagan hincapié en la evaluación formativa y en la retroalimentación que se les da a los estudiantes, en replantearse las estrategias de aprendizaje y evaluativas, también en considerar la evaluación como una parte importante dentro del proceso de aprendizaje tanto como para los estudiantes como para los docentes en la búsqueda del mejoramiento continuo de los procesos educativos.

2.9.2 Nuevas bases curriculares para 3° y 4° Medio.

A partir de este año 2020 también comienza a regir el Nuevo Plan Común de Formación General Obligatorio junto al Plan Electivo Diferenciado Humanista, esto deja como obligatorias seis asignaturas, tanto para la Formación Científico-Humanista y la Técnico Profesional. Estas asignaturas pertenecientes al Plan Común de Formación General serían: Matemáticas, Lenguaje, Filosofía, Ciencias, Educación Ciudadana e Inglés (EducarChile, 2019).

El estudiante también podrá escoger una asignatura del siguiente Plan Común Electivo, el cual ofrece las siguientes alternativas: Religión, Artes (Artes Visuales, Música, Danza o Teatro) Educación Física Y Salud e Historia y Geografía (EducarChile, 2019).

Dentro del Plan Electivo de Profundización Diferenciado (formación Científica-Humanista) existen 3 áreas las cuales corresponden a (EducarChile, 2019):

- Área A: Electivos dentro de las áreas de Lengua y Literatura, Historia y Geografía y Filosofía.
- Área B: Electivos dentro de las áreas de Matemáticas y Ciencias.
- Área C: Electivos dentro de las áreas de Artes y educación Física y Salud.

En este Plan Electivo Diferenciado es fundamental que los estudiantes puedan tomar sus propias decisiones con respecto de los conocimientos y habilidades que desean desarrollar según sus propios intereses. La escuela debe ofrecer al menos 6 electivos de profundización donde se cubran al menos dos áreas (A, B o C) (Bases Curriculares 3° y 4° Medio).

En el caso del Colegio Graneros, de Formación Científico-Humanista, se ofrecen electivos de profundización solo de las áreas A y B, dejando de lado el área artística dentro de esta electividad. Sin embargo, aún se mantienen las asignaturas de Artes Visuales y de Música en el Plan Común Electivo, donde los estudiantes pueden escoger entre el uno o el

otro. Son dos horas pedagógicas semanales las que se disponen para estas asignaturas artísticas.

2.9.3 Nuevo programa de estudios para Artes Visuales en 3° y 4° Medio.

Para Artes Visuales, a partir de este año 2020, se debe comenzar a implementar el nuevo programa de estudios que proponen las Bases Curriculares de 3° y 4° Medio. Este nuevo programa se presenta como uno solo que se utiliza tanto para 3° Medio como para 4° Medio, es decir para ambos niveles se presentan los mismos objetivos de aprendizaje y las mismas sugerencias de actividades.

A continuación, se muestran los objetivos de aprendizaje del nuevo programa de estudios de Artes Visuales para 3° y 4° Medio de Formación General:

Tabla N°1. Objetivos de Aprendizaje para Artes Visuales 3° y 4° Medio.

Ejes	Objetivos de Aprendizaje (OA)
Expresar y Crear	1) Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales. 2) Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos. 3) Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales.
Apreciar y Responder	4) Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, a partir de criterios estéticos (lenguaje visual, materiales, procedimientos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios. 5) Argumentar juicios estéticos acerca de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, considerando propósitos expresivos, criterios estéticos, elementos simbólicos y aspectos contextuales. 6) Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos visuales, audiovisuales y multimediales personales y de sus pares, considerando criterios estéticos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa.
Comunicar y Difundir	7) Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.

Capítulo III. Marco Metodológico

3.1 Modalidad metodológica. Investigación-Acción.

La presente investigación está trabajada desde un enfoque cualitativo, McMillan y Schumacher (2005) lo definen como la búsqueda de la comprensión de fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes a través de un diseño emergente que revisa constantemente las estrategias de recogida de datos durante el proceso. Las características descritas se ajustan a la manera en que se desarrolla mi investigación, en la cual busco describir una experiencia educativa inserta en un contexto de incertidumbre teniendo que ir revisando mis estrategias a medida que la situación lo va ameritando.

Si bien la investigación parte desde un objetivo claro, el cual es el de evaluar la implementación de las clases a distancia, las distintas variables y complejidades de esa misión van apareciendo a medida que se va desarrollando el estudio. Este tipo de razonamiento es inductivo, lo que me permite realizar conclusiones a partir de la experiencia y observaciones ante un fenómeno educativo del cual no hay experiencias previas ni certidumbres y donde se va aprendiendo en el camino.

La formulación del problema va dirigida a responder el cómo se implementa la educación a distancia en un contexto determinado dado por la emergencia sanitaria y a la comunidad escolar que se dirige, pero este “cómo hacerlo” no se puede sustentar en una teoría específica, ni siquiera a los marcos teóricos de la educación a distancia, saliendo a la palestra un nuevo concepto denominado Educación Remota de Emergencia (Hodges, Moore, Loocke, Trust, Bond, 2020). Debido a este contexto con tanta incertidumbre ha sido necesario ajustarse constantemente a nuevas terminologías, estrategias y problemáticas, no solo yo como investigador, sino también todas las comunidades educativas e instituciones relacionadas a la educación.

La modalidad de investigación cualitativa que utilizaré se denomina Investigación-Acción, la cual es definida por Restrepo (citado por Colmares y Piñero, 2008):

“Lewin concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación”.

El fin de la Investigación-Acción, según Suarez Pazos (citado por Colmares y Piñero, 2008) es mejorar una situación social, en este caso educativa, donde los investigadores están implicados dentro de la realidad investigada. Dentro de esta modalidad soy partícipe de la comunidad en la que se realiza la investigación, en este caso la escuela donde estoy implementando las clases a distancia, por lo tanto, cumplo el rol de investigador y participante a la vez.

3.2 Plan de acción

El modelo procedimental por seguir es la propuesta realizada por Pérez Serrano (citado por Colmares y Piñero, 2008)

- 1) Diagnosticar y descubrir una preocupación temática “problema”
- 2) Construcción del plan de acción.
- 3) Puesta en práctica del plan y observación de su funcionamiento.
- 4) Reflexión, interpretación e integración de resultados.
- 5) Replanificación.

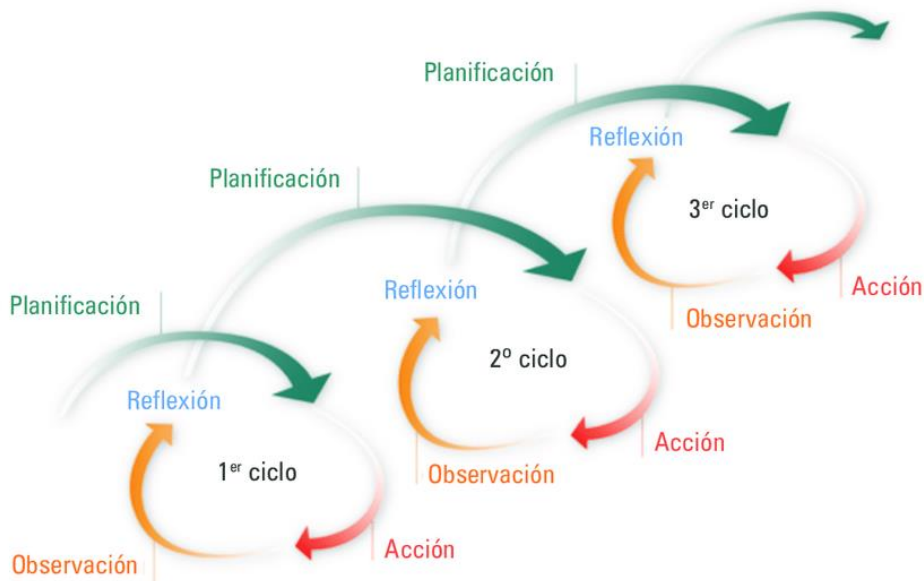


Figura N°1: Los ciclos de la investigación-acción. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/320629429_Caracteristicas_y_retos_de_la_IAP_Una_experiencia_personal_en_investigacion_turistica

Como se puede ver en la figura N° 1 la investigación se desarrolla de manera cíclica, la cual una vez definida una acción y llevada a cabo, esta es susceptible de ser rediseñada si el investigador así lo amerita basado en la observación de los resultados y del proceso reflexivo que sigue a esto.

Con respecto a la investigación bibliográfica, la búsqueda será en parte proveniente de referencias bibliográficas relacionadas a la educación a distancia, la cual será recolectada de sitios web. Los formatos para revisar pueden ser publicaciones académicas, revistas electrónicas y sitios web relacionados a temas educativos.

Como la problemática es un tema contingente también habrá una búsqueda dentro de diarios electrónicos, redes sociales, *webinars* y cualquier otro sitio donde se esté compartiendo información que pueda aportar a la investigación. Cabe destacar que la recogida de datos se realizará totalmente de manera virtual, como también la observación y análisis de los resultados, algo lógico pensando que hay que respetar el distanciamiento

físico entre las personas y el puesto de trabajo del investigador es a distancia o de teletrabajo.

La recogida de datos se realizará mediante observaciones de campo obtenidas durante el proceso de implementación de las clases a distancia y de encuestas hacia los estudiantes del curso en estudio y su profesor jefe.

Las observaciones de campo serán dirigidas hacia las reacciones y comportamientos, a modo de anecdotario, que puedan tener los estudiantes durante la implementación de las clases a distancia. Estas observaciones también serán complementadas con información cuantitativa como la asistencia a las clases virtuales, cantidad de entrega actividades por parte de los estudiantes, nivel de logro de las actividades, acceso a las TIC entre otros elementos que puedan ir surgiendo durante la investigación.

El análisis de los resultados se hará mediante la triangulación de toda la información recolectada, de la cual se pretende recoger las lecciones aprendidas obtenidas de este proceso educativo tan particular, en forma de reflexiones emitidas por el investigador.

Capítulo IV. Desarrollo de la investigación

4.1 Contexto de los estudiantes y personal sobre el acceso a internet.

Para enfrentar la implementación de clases a distancia, es necesario considerar cómo es el acceso a internet y a los dispositivos electrónicos de los estudiantes y del docente, tomando en cuenta que esas tecnologías son un componente clave para el desarrollo de clases virtuales.

A continuación, se describe el acceso a esas tecnologías de los participantes del estudio.

4.1.1 Acceso a internet de los estudiantes del 3° Medio

La escuela realizó una encuesta durante el comienzo de la suspensión de clase, para tener información sobre el acceso a internet en los hogares de los estudiantes, arrojando los siguientes resultados para el 3° medio.

Tabla N°2. Datos relevantes sobre el acceso a internet de los estudiantes del 3° Medio

	Cantidad (%)
Acceso a internet en el hogar	95
Internet Móvil	27
Internet Fijo	73
Hogares con al menos una persona que sabe ocupar tecnologías digitales.	95



Figura N°2. Calidad de la conexión a internet de los estudiantes del 3° Medio.

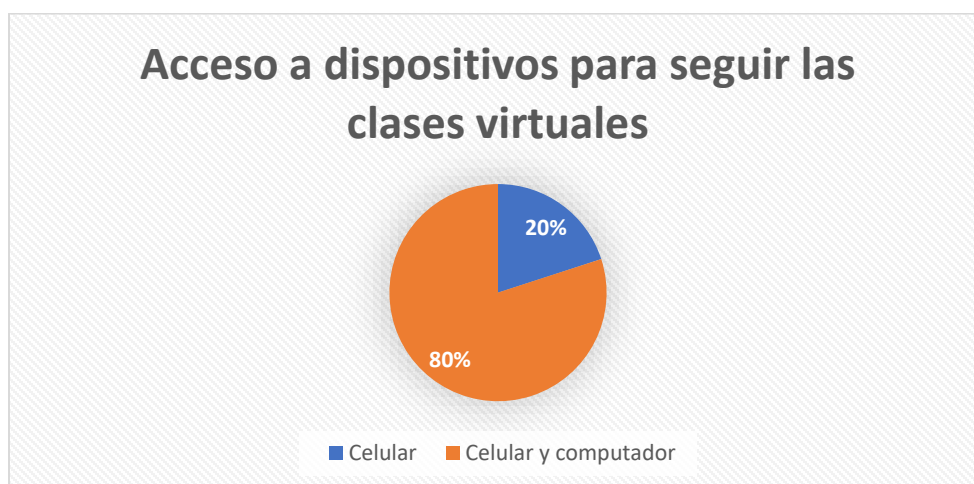


Figura N°3. Dispositivos electrónicos a los que tienen acceso los estudiantes del 3° Medio.

Dentro de estas estadísticas podemos constatar que la gran mayoría del curso cuenta con acceso a internet y más de la mitad con una conexión fija de internet, es decir que tienen un plan de conexión permanente. Esto podría sonar bien, pero existe un porcentaje no menor de estudiantes que tienen conexión móvil, es decir tienen una cantidad de datos limitados para utilizar a través del celular. También un 54 % del curso declara que su conexión es de calidad regular y un 13 % que es definitivamente mala, por lo que se puede

deducir que hay altas posibilidades que una gran parte de los alumnos pueda tener más de algún contratiempo en las clases virtuales debido a la conexión de internet.

Otro punto importante es que clase de dispositivo electrónico tienen acceso los estudiantes, un 80 % declara tener celular y computador en sus hogares, el resto solo celular.

Si bien el panorama no se ve mal para la mayoría del curso respecto al acceso a la internet y tecnologías digitales, hay que estar atento con aquellos que no cuentan con los medios adecuados y a los posibles contratiempos que puedan presentar los estudiantes en este proceso educativo a distancia.

Es importante mencionar que la escuela tomó como medida entregar bolsa de datos para aquellos estudiantes que no cuenten con un plan de internet.

4.1.2 Contexto personal

Esta investigación está dirigida a dar conocer mi experiencia en la implementación de las clases a distancia en estos tiempos de emergencia sanitaria, por lo que mi contexto personal es importante para considerarlo en este estudio.

Para comenzar, mi carga horaria dentro del Colegio Graneros es de 23 horas semanales. Atiendo 14 cursos, en la asignatura de Tecnología desde 5to básico a 2do Medio y en Artes Visuales desde 1ero Medio a 4to Medio.

Cuento con un computador personal tipo laptop, el cual cuenta con una memoria almacenamiento de 30 Gb, utilizada ya casi en su completa capacidad y una memoria RAM de 2 Gb, estos datos quieren decir que mi computador está diseñado para realizar funciones básicas a nivel usuario tales como uso de *Office* y navegar por la internet. El computador viene con cámara *web* y micrófono incorporado.

Dentro de mi hogar cuento con conexión a internet de manera inalámbrica, la cual se mantiene estable sin tener episodios de desconexión a la red.

Con respecto a mis competencias digitales podemos decir que desde mi juventud tengo acceso a computador y posteriormente a internet, por lo que el uso de las TIC no me son ajenas, pero siempre manejadas desde un nivel usuario, no habiendo tenido en mi formación inicial como docente una capacitación sobre la implementación de clases a distancia y ni tampoco haber tenido acercamientos a esas competencias antes de la investigación presente.

4.2 Implementación de las clases a distancia durante la primera unidad

El período de investigación comprendió todo el primer semestre, desarrollándose dos unidades educativas. A partir de este apartado describiré el proceso de implementación de las clases a distancia en orden cronológico, haciendo análisis separados entre primera y segunda unidad.

Durante la implementación de las clases a distancia ocurrieron varios sucesos y fenómenos que de alguna u otra manera influyeron en el desarrollo de ese proceso, graficándose en la siguiente imagen los hitos más importantes.

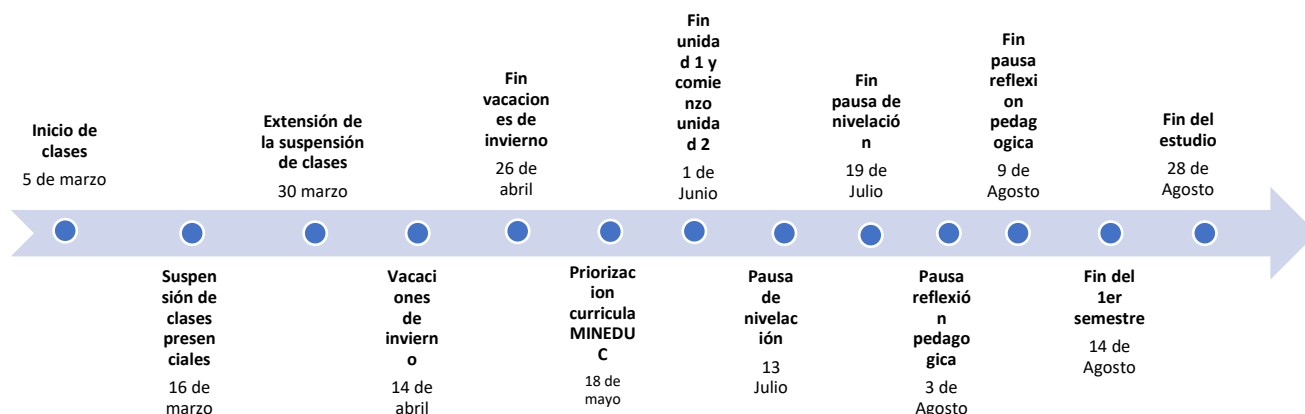


Figura N°4. Línea de tiempo de la investigación.

4.2.1 Inicio del año escolar

El año escolar comenzó el 5 de marzo y solo alcancé a estar en clases presenciales una semana y media, específicamente una sola clase con el 3° Medio, la cual solo consistió en mi presentación ante el curso y de las unidades a tratar durante el año. Obviamente no nos alcanzamos a conocer muy bien ni crear lazos de ningún tipo.

Para la primera unidad yo tenía preparada la siguiente planificación, considerando el nuevo programa educativo de Artes Visuales.

Tabla N°3. Planificación de actividades de la primera unidad.

Unidad 1: Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano. Ilustración					
OBJETIVO(S): OA1. Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales. OA2. Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos. OA4. Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, a partir de criterios estéticos (lenguaje visual, materiales, procedimientos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios. OA6. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos visuales, audiovisuales y multimediales personales y de sus pares, considerando criterios estéticos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa. Comunicar y difundir					
O A	HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y/O EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	Hrs.
OA 1	Manejo técnico	Elementos del dibujo: -Uso de la línea -Luz y sombra -Perspectiva	-Ejercicios de dibujo para practicar uso de la línea, luz y sombra. -Ejercicios de dibujo de espacios aplicando profundidad con la perspectiva.	-Dibujan en su ejercicio al menos tres valores de líneas. -Aplican luz y sombra identificando al menos un foco de luz y 3 valores de sombra. -Aplican la perspectiva utilizando adecuadamente sus elementos.	6
OA 4	Investigación	Los espacios cotidianos en el arte contemporáneo.	Construcción de una bitácora digital basada en el concepto del espacio cotidiano, con imágenes de ilustraciones, pinturas, fotografías, relacionadas al tema propuesto, incluyendo reflexiones, ideas, sensaciones que le provocan estas imágenes.	- Recolectan información de espacios cotidianos mediante fotografías, dibujos y apuntes. -Organizan la información de una manera visualmente atractiva. -Describen mediante texto sensaciones, ideas, emociones con respecto a sus entornos cotidianos.	6

OA 1 OA 2 OA 4 OA 6	Creación Experimentación Evaluación	Ilustración	Creación de una ilustración, experimentando con diversos procedimientos y materiales, basados en la investigación anterior relacionada a los espacios cotidianos. La entrega se hará mediante un portafolio, la cual deberá contar con evidencias de su experimentación y de reflexiones críticas respecto a su propio trabajo.	-Aplican distintas técnicas y procedimientos para crear una ilustración. -Explican el tema o concepto abordado en la o las obras. -Experimenta con distintas materialidades y procedimientos. - Explican el tema o concepto abordado en la o las obras. - Evalúan críticamente sus resultados, basados en criterios estéticos.	8
--	---	-------------	---	---	---

4.2.2 Suspensión de clases presenciales. Primeras dos semanas.

El 16 de marzo se decretó la suspensión de clases de todo el sistema escolar chileno por parte del Ministerio de Educación. Esta suspensión, en un comienzo, se iba prolongar solo por dos semanas, hasta el 27 de marzo.

Durante estas dos semanas se dio la instrucción de continuar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el envío de guías escritas a los estudiantes a través de correo electrónico. Durante este periodo envié dos guías de trabajo, una por cada semana.

El flujo de trabajo para esas dos semanas se dio de la siguiente manera:

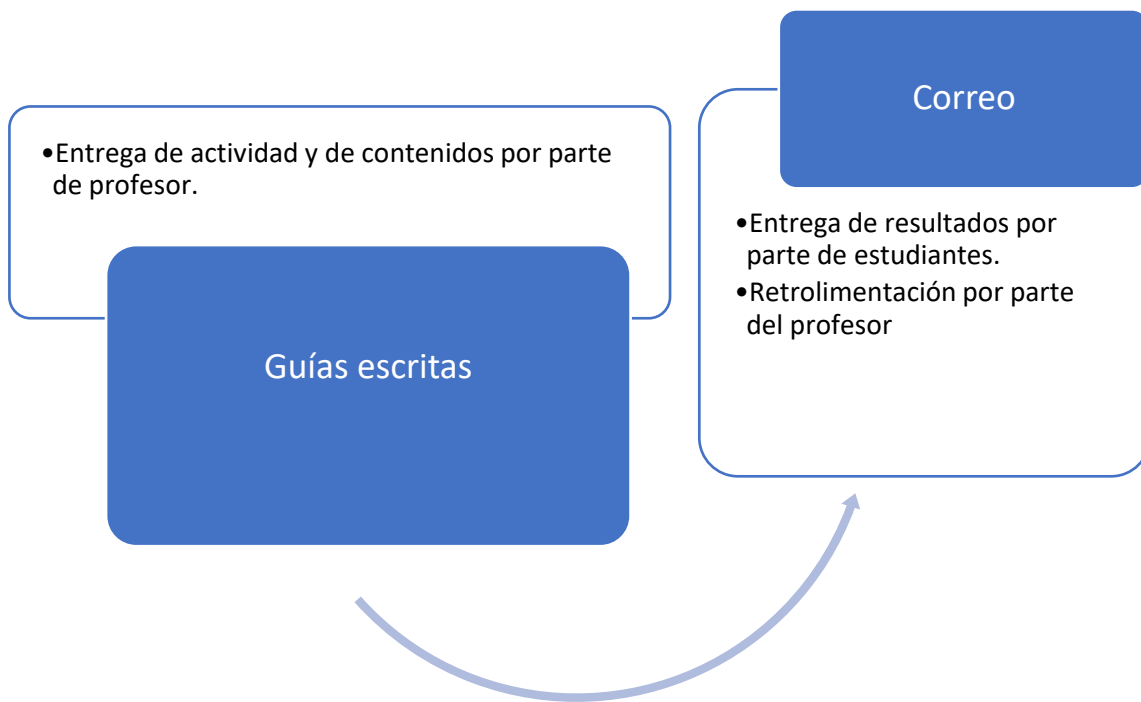


Figura N°5. Primer flujo de trabajo.

4.2.3 Extensión de la suspensión de clases presenciales.

Cumplíéndose las primeras dos semanas de suspensión de clases, estas se extienden dos semanas más hasta el 11 de abril.

Debido a la posibilidad de que la suspensión de clases presenciales se extendiera indefinidamente, la escuela implementó las siguientes medidas:

- Un aula virtual con el propósito de entregar herramientas para realizar de manera más ordenada y eficiente la entrega de actividades y material didáctico a los estudiantes, también de recibir por el mismo medio las actividades ya realizadas por los estudiantes.

- Propone a los docentes integrar cápsulas de video dentro de los recursos educativos, ya sea para entregar contenido y también para realizar retroalimentaciones a los estudiantes.
- Propone a los docentes adecuar las planificaciones de actividades, priorizando las habilidades y competencias indispensables, a criterio del mismo docente, para la continuación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El flujo de trabajo, incluyendo dentro del material asincrónico cápsulas de video, quedó de la siguiente manera:

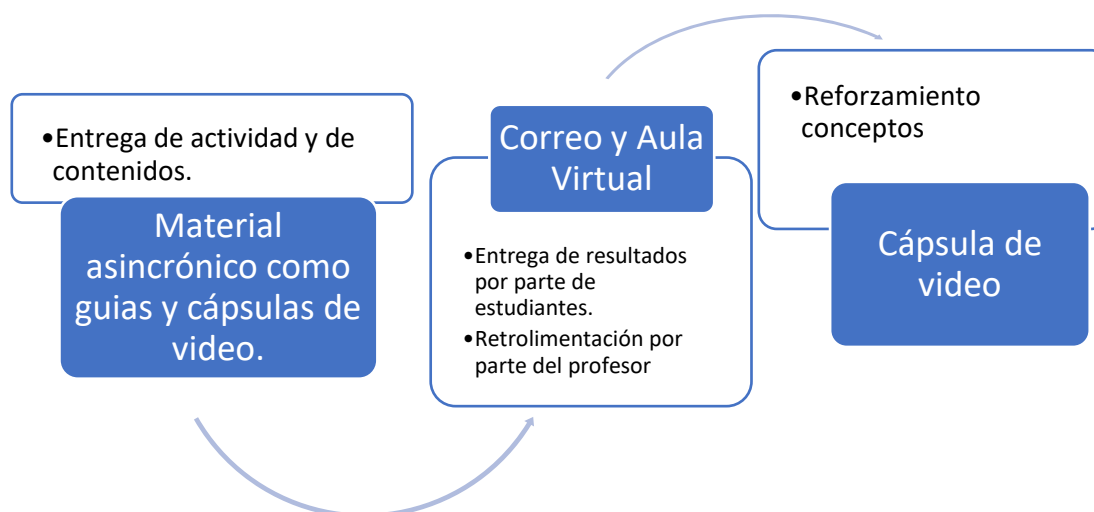


Figura N°6. Segundo flujo de trabajo.

4.2.4 Revisión de algunas plataformas de enseñanza a distancia para la creación material asincrónico

Debido a la demanda por parte de la escuela de ampliar el ecosistema de recursos educativos y con el fin de conocer qué metodologías y estrategias visuales puedo utilizar

para crear material asincrónico, hice una revisión de algunos sitios de internet que ofrecen formaciones en línea de manera asincrónica.

A continuación, presento un resumen de la revisión de algunos sitios de internet que ofrecen formaciones a distancia asincrónicas.

Coursera. El recurso principal que se utilizan son los *Massive Open Online Course* (MOOC), es decir cápsulas de video asincrónicos de una duración variable de entre 2 y 10 minutos, siendo de carácter contenidista en su mayor parte. Cada MOOC se subdivide en varios videos, las cuales se disponen por lecciones semanales. La estructura del curso es la siguiente:

- Lecciones semanales compuestas por una serie de videos y lecturas
- Al final de cada lección hay actividades de evaluación como pruebas y ejercicios escritos.

Para realizar el análisis revisé tres cursos, en los cuales encontré las siguientes características: Las cápsulas de video son monólogos realizados por el o la instructor/a, donde también emergen desde la pantalla textos, extractos de videos e imágenes de apoyo. El plano de grabación es frontal y de plano americano o plano medio, sin variaciones en los mismos ni movimientos de cámara. Los videos revisados son austeros con respecto a su estética, buscando una puesta en escena más ligada a lo académico y formal. La acción ocurre sobre un fondo de un solo color, los instructores visten ropa formal y se mantienen en una sola posición, la cual es frontal a la cámara.



Figura N°7. Ejemplo de curso de Coursera. Recuperado de www.coursera.org

Los recursos con los que cuentan los cursos para evaluar e interactuar con los estudiantes son los siguientes:

- Cuestionarios de opción múltiple con corrección automática.
- Encargos que requieren redactar un texto, los cuales son coevaluados por los otros estudiantes que acceden al curso.
- Foros de debate.

Domestika, Crehana y Udemmy. Estas son plataformas muy populares dentro del ámbito de las artes y las manualidades, ofreciendo cursos dentro del área del diseño, audiovisual, manualidades, multimedia y artes visuales.

Los cursos consisten en video tutoriales, en los cuales se muestra el proceso de creación de un proyecto específico. Cada proyecto estaba dividido en unidades, las cuales corresponden a cada paso del proyecto a realizar. Cada unidad contiene varios videos explicativos de 2 a 10 minutos de duración aproximadamente

A diferencia de Coursera, estas plataformas presentan una puesta en escena más informal y lúdica. Se podría decir que los escenarios representan un taller-estudio, adornado con elementos alusivos al proyecto a realizar. En el diseño de la puesta en escena se nota una búsqueda de que el curso sea atractivo visualmente, en el uso del color, la composición, planos de grabación, los cuales varían entre planos medios, primeros planos, cenitales, planos detalles. Las y los instructores llevan una vestimenta informal.



Figura N°8. Ejemplos de cursos de Domestika. Recuperado de www.domestika.org

Cada curso incluye documentos de apoyo, como enlaces de otras páginas web, apoyo escrito de la actividad, imágenes de referencia, etc. También se dispone de foros donde las personas inscritas al curso pueden hacer preguntas o mostrar avances al instructor.

Indicaciones para realizar una cápsula de vídeo para clases asincrónicas. A través de esta revisión nos damos cuenta de la diversidad de estrategias que se pueden utilizar para presentar una clase de artes visuales en modalidad a distancia. En conclusión, para el desarrollo de una cápsula de video considero que las siguientes son las características básicas que debe tener:

- Cada cápsula de video debe ser breve, entre 5 y 10 minutos.
- El video debe tratar solo un tema y de manera sintetizada, para no confundir a los estudiantes.

- Que el video no se trate solo del rostro del docente hablando. Hay que incluir material de apoyo como imágenes, infografías, extractos de otros videos, demostraciones en el caso de que se quiera presentar una actividad práctica.
- Si la cámara lo permite, utilizar un plano medio en la grabación. El propósito es mostrar los gestos que puedan hacer los brazos y manos. El lenguaje corporal también comunica.
- Adjuntar material de apoyo extra en alguna plataforma a la que tengan acceso los estudiantes, como una guía escrita, infografías o presentaciones.
- Cuidar que el audio sea entendible
- Utilizar la misma estructura que en una clase presencial, con inicio, desarrollo y cierre.
- Incluir instancias de intercambio de opiniones como foros.

4.2.5 Adecuación de la planificación y del plan de evaluación de la primera unidad.

La planificación de las actividades de la primera unidad, atendiendo al llamado de priorización de actividades por parte de la escuela, quedó de la siguiente manera:

Tabla N°4. Adecuación de la planificación de actividades de la primera unidad

Unidad 1: Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano. Ilustración					
OBJETIVO(S): OA1. Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales. OA2. Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos.					
O A	HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y/O EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	Hrs.
OA 1	Manejo técnico	Elementos del dibujo: -Uso de la línea -Luz y sombra -Perspectiva	-Ejercicios de dibujo para practicar uso de la línea, luz y sombra. -Ejercicios de dibujo de espacios aplicando profundidad con la perspectiva.	-Dibujan en su ejercicio al menos tres valores de líneas. -Aplican luz y sombra identificando al menos un foco de luz y 3 valores de sombra. -Aplican la perspectiva utilizando adecuadamente sus elementos.	2
OA 2	Investigación	-Los espacios cotidianos en el arte contemporáneo. -Ilustración	Construcción de una bitácora digital basada en el concepto del espacio cotidiano, con imágenes de ilustraciones, pinturas, fotografías, relacionadas al tema propuesto, creación de un micro cuento y bocetos para la creación de una ilustración.	- Recolectan información de espacios cotidianos mediante fotografías, dibujos y apuntes. -Describen mediante texto sensaciones, ideas, emociones con respecto a sus entornos cotidianos. -Desarrollan bocetos para la creación de una ilustración.	4
OA 1 OA 2	Creación Experimentación	Ilustración	Creación de una ilustración, experimentando con diversos procedimientos y materiales, basados en la investigación anterior relacionada a los espacios cotidianos. La entrega se hará mediante un portafolio, la cual deberá contar con evidencias de su experimentación y de reflexiones críticas respecto a su propio trabajo.	-Aplican distintas técnicas y procedimientos para crear una ilustración. -Explican el tema o concepto abordado en la o las obras.	4

La evaluación de las actividades se rige bajo un plan de evaluación que sigue el formato dado por la escuela, la cual debe tener considerada evaluaciones de proceso y una evaluación final que abarque todos los objetivos tratados durante la unidad. Las ponderaciones también son dadas por la escuela, siendo de un 80 % para el conjunto de evaluaciones de proceso y de un 20% para la evaluación final.

El plan de evaluación para la primera unidad adecuada a la nueva planificación se describe a continuación:

Tabla N°5. Plan de evaluación primera unidad.

	UNIDAD 1: Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano. Ilustración				
Objetivos de aprendizaje	Evaluaciones de proceso. Indicadores.	Actividad de evaluación	Ponderación	Ponderación	Nota final UNIDAD
OA 1	Ev. 1 Aplican elementos del lenguaje gráfico. (Líneas y sombras)	Guía de ejercicios aplicación de líneas y sombras.	50%	80%	
OA 1-2	Ev. 2 -Buscan referentes visuales -Crean micro cuento. - Realizan bocetos.	Bitácora de investigación artística	50%		
Evaluación Final UNIDAD				20%	
OA 1-2	Proyecto visual (ilustración)				

Hasta ese momento no hay claridad sobre cómo se va a calificar. Por mientras, la escuela indica que solo se deben realizar evaluaciones formativas, utilizando una escala cualitativa el cual utiliza los siguientes niveles de logro: Altamente Logrado, Logrado, Medianamente Logrado y No Logrado.

También se establece como fecha última de entrega de actividades resueltas hasta el retorno a clases presenciales.

Una vez cumplidas las dos semanas de la extensión de la suspensión de clases presenciales, el Ministerio de Educación decretó el adelanto de las vacaciones de invierno, comenzando el 13 de abril y finalizando el 26 de abril.

4.2.6 Suspensión indefinida de clases presenciales.

Finalizadas las vacaciones de invierno, el Ministerio de Educación extiende indefinidamente la suspensión de clases presenciales hasta que las condiciones sanitarias lo permitan.

Debido a esta suspensión indefinida la escuela implementó las clases sincrónicas a través de videoconferencias utilizando la plataforma virtual Zoom. Para ello se estipuló un horario de clases bisemanal que comprenden sesiones de videoconferencias de 40 minutos. Para Artes Visuales se consideró una sesión cada dos semanas por curso. La sesión de Artes Visuales para el 3° Medio serían los lunes de 9:00 a 9:45 horas.

El flujo de trabajo luego fue modificado cuando se comenzaron a implementar las clases sincrónicas, pasando a la siguiente dinámica:

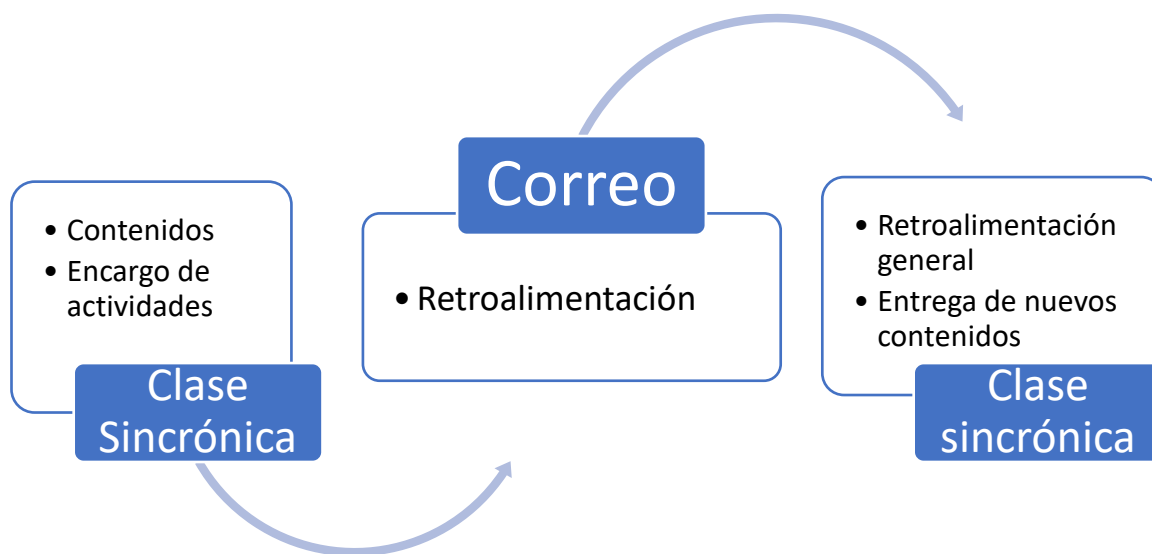


Figura N°9. Tercer flujo de trabajo.

Cabe mencionar que las últimas dos sesiones de la primera unidad fueron realizadas a través de videoconferencias.

4.2.7 Adecuación al plan de evaluación de la primera unidad.

Existe una falta de evidencias de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, ya que la cantidad de entregas de las actividades resueltas por parte de ellos es muy baja en todas las asignaturas. Debido a esto la escuela decide que los docentes deben escoger solo las actividades que se consideren primordiales para el desarrollo de la unidad educativa y de esta manera solo exigirles a los estudiantes solo la entrega de esas actividades.

Entonces, decidí eliminar la primera evaluación de proceso, quedando el plan de evaluación de la primera unidad de la siguiente manera:

Tabla N°6. Adecuación plan de evaluación de la primera unidad.

	UNIDAD 1: Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano. Ilustración			
Objetivos de aprendizaje	Evaluaciones de proceso. Indicadores.	Actividad de evaluación	Ponderación	Nota final UNIDAD
OA 1-2	Ev. 1 -Buscan referentes visuales - Crean micro cuento. - Realizan bocetos.	Bitácora de investigación artística.	80%	
Evaluación Final UNIDAD OA 1-2 Proyecto visual: Ilustración			20%	

4.2.8 Priorización curricular.

El 18 de mayo del 2020, el Ministerio de Educación da a conocer el plan de Priorización Curricular para los años 2020 y 2021 como respuesta a los problemas emergentes de la paralización de las clases presenciales, el cual define los objetivos de aprendizaje esenciales e imprescindibles para el proceso de aprendizaje de cada asignatura (Baeza, 2020).

La Priorización Curricular ordena los objetivos de aprendizaje en tres niveles (Ministerio de educación, 2020a):

- Los objetivos de aprendizaje de nivel 1 son los considerados imprescindibles y esenciales para la continuación del proceso de aprendizaje del año siguiente.
- Los objetivos de aprendizaje de nivel 2 son los considerados altamente integradores y significativos y podrían ampliar el curriculum conformado por los de nivel 1.
- Los objetivos de aprendizaje de nivel 3 corresponden al resto de objetivos.

La Priorización Curricular para Artes Visuales del nuevo programa para 3° y 4° Medio de Formación General es el siguiente (Ministerio de Educación, 2020b):

Nivel 1

Expresar y crear

OA1: Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.

Nivel 2

Apreciar y responder

OA4: Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, a partir de criterios estéticos (lenguaje visual, materiales,

procedimientos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios

Comunicar y difundir

OA7: Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.

Se sugiere seleccionar actividades que posibiliten la expresión de emociones e ideas que los jóvenes hayan experimentado debido al contexto de emergencia, a modo de servir como apoyo emocional ante esta situación. Es necesario también adaptar las actividades al contexto, tomando en cuenta las condiciones de aprendizaje remoto (Ministerio de Educación, 2020b).

Con respecto a la promoción escolar, el Ministerio de Educación dice que la repitencia puede ser una opción si se perdió el contacto entre el estudiante y el establecimiento educacional. Con respecto a las evaluaciones, se considerará el logro de objetivos del plan de estudio, priorizando Lenguaje y Matemáticas (T13, 2020).

4.2.9 Análisis implementación de la primera unidad.

A partir del resultado de las acciones realizadas en la implementación de esta primera unidad, describo a continuación los puntos a mejorar para la siguiente unidad.

Tabla N°7. Análisis de la primera unidad.

Puntos a mejorar	Soluciones a implementar
Exceso de actividades para los estudiantes.	-Disminuir la cantidad de actividades. -Trabajar bajo la modalidad de Aprendizaje Basado en Proyectos.
Falta de motivación de los estudiantes	-Proponer actividades bajo la lógica de la gamificación.
Falta de participación de los estudiantes.	-Proponer actividades interactivas que promuevan la participación de los estudiantes durante la clase sincrónica. -Bajar la cantidad de actividades y contenidos, de esa manera los estudiantes dispondrán de más tiempo para realizarlas.
Falta de autonomía de los estudiantes.	-Incluir dentro de la rúbrica de evaluación un indicador actitudinal dirigido a la entrega de avances. -Proponer actividades mediante la modalidad de aula invertida.
Agobio laboral docente	-Disminuir la cantidad de actividades y contenidos a tratar. -Ser prudente en la creación de material didáctico, preferir estrategias que no demanden un exceso de tiempo y que puedan ajustarse al horario laboral.
Imposibilidad de evaluar actividades para poder continuar con el proceso de aprendizaje.	-Con las soluciones anteriores se espera que los estudiantes comiencen a enviar evidencias de sus avances para poder evaluarlas.

4.3 Implementación de clases a distancia durante la segunda unidad

El primero de junio inicié la segunda unidad. Tomando en cuenta las experiencias obtenidas de la unidad anterior y a la priorización de objetivos propuesta por el Ministerio de Educación, se incluyó estrategias de aula invertida, aprendizaje basado en proyectos y gamificación.

El flujo de trabajo quedaría de la siguiente manera durante esta segunda unidad.

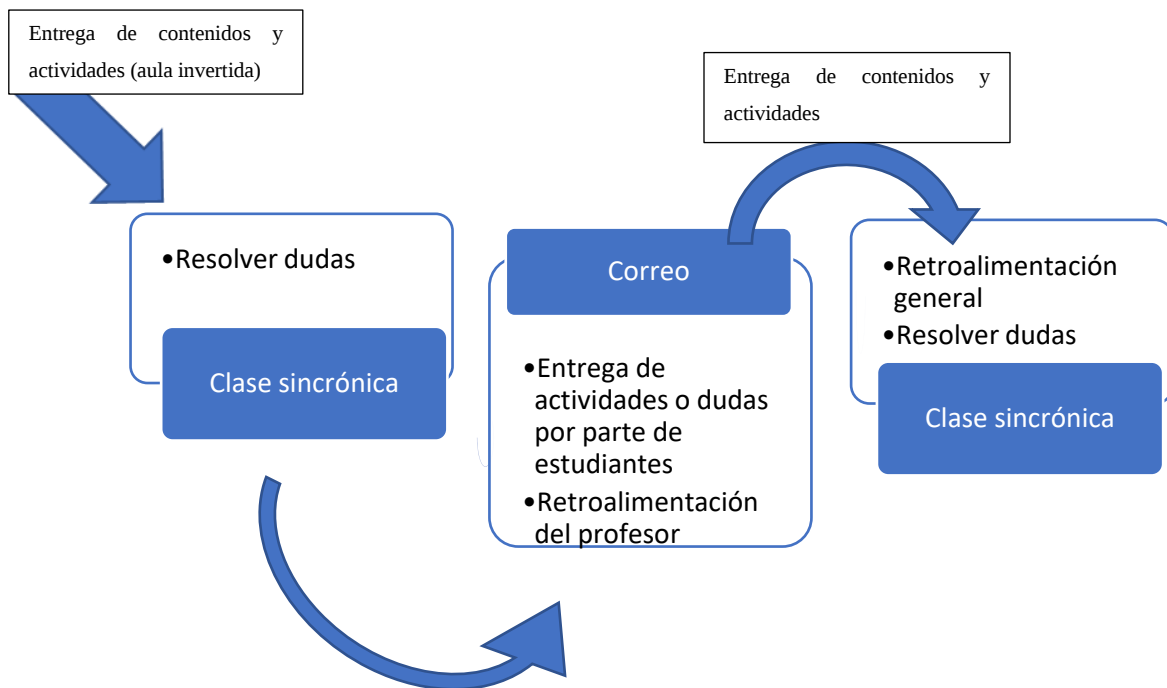


Figura N°10. Cuarto flujo de trabajo.

4.3.1 Planificación y Plan de Evaluación de la segunda unidad y sus adecuaciones.

Para esta unidad se tomó en cuenta la experiencia de la unidad anterior. Para aumentar la motivación y participación de los estudiantes en las actividades propuestas, decidí trabajar en base a un solo proyecto, que sería el desarrollo de un proyecto audiovisual. También integré estrategias de aula invertida, con el propósito que las clases sincrónicas solo se utilicen para consultas y retroalimentaciones.

La planificación quedaría de la siguiente manera:

Tabla N°7. Planificación de actividades de la segunda unidad.

Unidad 2: Referentes para crear. Medios audiovisuales.					
OBJETIVO(S): OA1: Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales. OA4: Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, a partir de criterios estéticos (lenguaje visual, materiales, procedimientos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios.					
OA	HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y/O EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	Hr
OA4	Interpretar	Propósito expresivo.	Visionado de obra audiovisual para su posterior análisis en relación con su propósito expresivo	Interpretan propósitos expresivos de obras visuales a partir de las emociones, sensaciones e ideas que generan.	1
OA4	Observación Análisis	-Planos fotográficos -Movimientos de cámara	Visionado de obra audiovisual para su posterior análisis en relación con el lenguaje audiovisual.	Identifican los elementos del lenguaje audiovisual dentro de una obra.	1
OA1 OA4	Observación Análisis Experimentación	-¿Qué es un <i>teaser</i> ? -Cómo abordar un proyecto audiovisual	Visionado de un <i>teaser</i> para su posterior análisis. Se da el desafío de la construcción de un <i>teaser</i> basado en una película a elección, reinterpretándola ellos mismos.	-Experimentan con el lenguaje audiovisual -Interpretan propósitos expresivos de obras visuales a partir de las emociones, sensaciones e ideas que generan -Identifican elementos del lenguaje audiovisual dentro de una obra.	4

El plan de evaluación para la segunda unidad es el siguiente.

Tabla N°8. Plan de evaluación de la segunda unidad.

	UNIDAD 2: Referentes para crear. Medios audiovisuales				
Objetivos de aprendizaje	Evaluaciones de proceso Indicadores	Ponderación	Actividad de evaluación	Ponderación final	Nota final UNIDAD
OA 4	Ev. 1 -Interpretan propósito expresivo de una obra audiovisual -Seleccionan escenas atractivas para la realización de un <i>teaser</i> .	50%	Avance de proyecto audiovisual	80%	
OA 1	Ev. 2 -Experimentan con el lenguaje audiovisual desarrollando un proyecto audiovisual.	50%	Avance de proyecto audiovisual		
Evaluación Final UNIDAD OA 1-4 Presentación de proyecto audiovisual				20%	

4.3.2 Adecuación Plan de Evaluación de la segunda unidad.

Debido a la interrupción de un feriado y a dos semanas de pausa pedagógica, el tiempo para realizar el proyecto se acortó. También los estudiantes no avanzaban en el proyecto, por lo que adapté el plan de evaluación, quedando de la siguiente manera:

Tabla N°9. Adecuación del plan de evaluación de la segunda unidad.

	UNIDAD 2: Referentes para crear. Medios audiovisuales			
Objetivos de aprendizaje	Evaluaciones de proceso. Indicadores.	Actividad de evaluación	Ponderación	Nota final UNIDAD
OA 4	Ev. 1 -Interpretan el propósito expresivo de una obra audiovisual. - Identifican elementos del lenguaje audiovisual	Análisis extracto de obra audiovisual. (Juego interactivo)	80%	
Evaluación Final UNIDAD OA 4 Proyecto audiovisual: Realización del <i>teaser</i> de una película, actuado y grabado por los mismos estudiantes. (Solo se entregará avance el cual consiste en describir la película y seleccionar las escenas con las cual se va a trabajar)			20%	

Las modificaciones hechas al plan de evaluación corresponden a cambios en la evaluación de proceso, convirtiéndola en una actividad evaluativa de apreciación. Y la evaluación final a un avance del proyecto audiovisual, dejando la finalización de este proyecto para el siguiente semestre.

4.3.3 Revisión de recursos interactivos para gamificar las clases sincrónicas.

La segunda unidad comienza con un horario establecido de clases sincrónicas, si bien durante la unidad pasada alcancé a realizar dos clases sincrónicas, estas más bien funcionaron como una clase asincrónica en la que se tratan contenidos. Una vez ya adaptado a esta nueva modalidad, para esta segunda unidad las clases sincrónicas buscan la participación del estudiante, como también para motivarlos. Para ello realice una revisión

en cuatro plataformas virtuales que ofrecen recursos interactivos para volver las clases interactivas con distintos tipos de actividades orientadas al juego.

Kahoot, Quizizz y Educaplay. Estas son unas plataformas virtuales que ofrecen actividades de aprendizaje basadas en el juego. Estas plataformas te pueden ofrecer distintos tipos de desafíos como cuestionarios con alternativas, verdadero o falso, rellenar casillas, entre otras posibilidades.

El estudiante solo debe resolver el desafío en su dispositivo, ya sea en un computador o celular.

Dentro de sus características lúdicas podemos encontrar la posibilidad de configurar el tiempo de respuesta, un sistema de puntaje dado por respuesta correcta y tabla de posiciones indicando un ganador. Todo esto con un diseño atractivo con colores, animaciones y sonidos.

Para los docentes, estas plataformas entregan un reporte del desempeño de los estudiantes como porcentajes de logro de cada estudiante y en cuál pregunta tuvieron más dificultades. Esa información es útil en el caso de que se quiera evaluar los aprendizajes de los estudiantes. También se ofrece un banco de actividades realizadas por otros usuarios de libre disposición para ser utilizados.



Figura N°11. Ejemplo de actividad gamificada de Kahoot!

Google Forms. Es una herramienta de *Google* gratuita en la que se pueden crear formularios y encuestas. Para el ámbito educativo también puede servir para crear pruebas.

Si bien no cuenta con el componente lúdico de las otras tres plataformas revisadas anteriormente, es una herramienta bastante útil y fácil de usar.

Es necesario tener una cuenta de *Google* para poder acceder a *Google Forms*.

Las opciones que nos da esta herramienta es poder realizar preguntas de alternativas y de desarrollo de texto. También es posible incluir videos e imágenes a cada pregunta. Otra ayuda que nos ofrece es poder realizar exámenes auto calificables, esto permite que el estudiante pueda conocer inmediatamente su nivel de logro.

Cada formulario creado tiene asociado un enlace, el cual se le entrega a los destinatarios para que puedan acceder a él. Una vez completado el formulario, el creador recibirá los reportes de las respuestas de los destinatarios.

4.3.4 Análisis de la implementación de la segunda unidad.

La segunda unidad se caracterizó por llevar un flujo de trabajo más ordenado y basado en las clases sincrónicas como punto de encuentro entre profesor-estudiantes.

Con respecto a los puntos a mejorar definidos en el análisis de la primera unidad, podemos encontrar su análisis en la siguiente tabla.

Tabla N°10. Análisis de la segunda unidad.

Puntos a mejorar	Soluciones implementadas	Resultados de las soluciones
Exceso de actividades para los estudiantes.	1) Disminuir la cantidad de actividades. 2) La escuela dio una semana sin clases especialmente para que los estudiantes avancen en sus entregas atrasadas. 3) Trabajar bajo la modalidad de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	1 y 2) Se disminuyó la cantidad de actividades, pero eso no influyó en que los estudiantes no hicieran las entregas en los plazos correspondientes. 3) Estudiantes no avanzan en el proyecto propuesto.
Falta de motivación de los estudiantes	1) Proponer actividades bajo la lógica de la gamificación.	1) Se realizó una actividad interactiva en la cual participaron 16 estudiantes y fue posible recoger evidencias para evaluar el proceso de aprendizaje.
Falta de autonomía de los estudiantes.	1) Incluir dentro de la rúbrica de evaluación un indicador actitudinal dirigido a la entrega de avances. 2) Proponer actividades mediante la modalidad de aula invertida	1) Esto no influyó en los estudiantes. Solamente dos estudiantes hicieron avances del proyecto audiovisual. 2) Los estudiantes no participaron dentro de la actividad de aula invertida. No revisaron el material dejado por el profesor para su posterior revisión en la clase.
Falta de participación de los estudiantes.	1) Proponer actividades interactivas que promuevan la participación de los estudiantes	1) Hubo un leve aumento en la participación de los estudiantes, daban sus opiniones y respondían preguntas dadas por

	durante la clase sincrónica. 2) Bajar la cantidad de actividades y contenidos, de esa manera los estudiantes dispondrán de más tiempo para realizarlas.	el profesor. 2) Siguió la baja cantidad de entrega de evidencias por parte de los estudiantes.
Agobio laboral docente	1) Disminuir la cantidad de actividades y contenidos a tratar. 2) Ser prudente en la creación de material didáctico, preferir estrategias que no demanden un exceso de tiempo y que puedan ajustarse al horario laboral.	1) Se sintió un alivio en el agobio laboral al disminuir la cantidad de actividades y de contenidos, como así también en la cantidad de evaluaciones a realizar. 2) Se disminuyó la cantidad de material a elaborar y eso también ayudó a aliviar el agobio laboral.
Imposibilidad de evaluar actividades para poder continuar con el proceso de aprendizaje.	1) Al implementar las soluciones anteriores debiera haber un mejoramiento en la cantidad de entregas de evidencias de los estudiantes	1) La cantidad de entregas de evidencias por parte de los estudiantes no mejoró, por lo tanto, se complica el desarrollo del proceso educativo sin saber si los estudiantes están aprendiendo. Sin embargo, la actividad interactiva gamificada fue realizada por más de la mitad de los alumnos. Fue una buena estrategia para recoger evidencias para evaluar el aprendizaje.

Capítulo V. Presentación de resultados

5.1 Descripción de actividades y registro anecdótico.

Se presenta a continuación la descripción de las actividades efectuadas durante la primera unidad con el registro anecdótico para cada sesión.

Tabla N°11. Actividades y registro anecdótico de la primera unidad.

Sesión o bloque semanal.	Objetivo	Contenidos	Recursos	Elementos centrales de la sesión o bloque semanal.	Registro anecdótico
16-20 marzo	Aplicar distintos tipos de líneas dentro de una obra visual.	-Líneas	Guía escrita	-Ejercicios del uso de línea -Realizar dibujo utilizando distintos tipos de líneas, inspirados en obra de Kandinsky	-Cumplimiento casi total de la entrega de esta actividad, dentro del plazo establecido. -No se realizan consultas al correo.
23 marzo- 3 abril	Ubicar de manera correcta la luz y sombra en un proyecto gráfico	-Luz y sombra	Guía escrita	-Ejercicios de achurado. -Representar una figura geométrica aplicando sombras.	-Solo un pequeño número de estudiantes cumplió con la entrega dentro del plazo establecido. -No se realizan consultas al correo.
6-10 abril	Construir una bitácora de referentes como parte de su proceso de creación.	-Ilustración	Cápsula de video Presentación PowerPoint	-Presentación de los contenidos. -Presentación desafío: Construir bitácora con referentes visuales y creación de micro	-Solo un pequeño número de estudiantes cumplió con la entrega dentro del plazo establecido. -Solo un par de estudiantes envían

				cuento	avances durante el plazo establecido.
13-26 abril	Vacaciones de invierno				
4 mayo	Crear bocetos de estudio para proyectar futura obra visual.	Perspectiva cónica	Video clase sincrónica Cápsula de video Presentación PowerPoint	-Presentación de contenidos. -Estudiantes practican perspectiva cónica paso a paso siguiendo instrucciones del profesor.	-Pocos estudiantes participan cuando el profesor hace preguntas. -Algunos mediante el micrófono, otros por el chat de la plataforma. -Todos los estudiantes mantuvieron sus cámaras apagadas. -Solo un par de estudiantes envían avances de sus bocetos dentro del plazo establecido.
18 mayo	Crear ilustración experimentando con distintos materiales y procedimientos.	-Cómo abordar un proyecto de ilustración.	Video clase sincrónica Presentación PowerPoint	-Exposición de contenidos. -Presentación de desafío: Crear ilustración basado en investigación realizada sobre espacios cotidianos.	-Pocos estudiantes participan cuando el profesor hace preguntas. Algunos mediante el micrófono, otros por el chat de la plataforma. -Todos los estudiantes mantuvieron sus cámaras apagadas. -Solo un estudiante envía trabajo terminado durante plazo establecido.

Se presenta a continuación la descripción de las actividades efectuadas durante la segunda unidad con el registro anecdótico para cada sesión.

Tabla N°12. Actividades y registro anecdótico de la segunda unidad.

Sesión	Objetivo	Contenidos	Recursos	Elementos centrales vistos en la sesión sincrónica.	Registro anecdótico
1 junio	Interpretar los propósitos expresivos de obras visuales a partir de las emociones, sensaciones e ideas que generan, mediante el visionado de un cortometraje.	-Propósito expresivo.	Video (enlace de YouTube) Guía escrita Clase sincrónica	-Visionado de cortometraje animado para su posterior análisis, respondiendo preguntas de una guía que se comparte mediante la pantalla del docente.	-Pocos estudiantes participan en responder preguntas, aunque ahora más que en la unidad anterior. -Todos los estudiantes mantuvieron sus cámaras apagadas. -Hubo ciertas dificultades al compartir video en la pantalla del docente. El computador se ralentizaba demasiado durante esa operación.
15 junio	Identificar elementos del lenguaje audiovisual mediante análisis del extracto de una película.	-Planos fotográficos -Movimientos de cámara	Video (enlace de YouTube) Presentación ppt Guía escrita Clase sincrónica Aula invertida	-Se da acceso a guía de contenidos y videos a tratar en la clase una semana antes de la clase sincrónica. - Durante la clase sincrónica, se analiza video respondiendo preguntas provenientes de una guía escrita compartida en la pantalla del docente.	-Ningún estudiante revisó el material propuesto en aula invertida, por lo que tuve que realizar un repaso rápido de los contenidos y visionar los videos a analizar durante la clase. -Pocos estudiantes participaron en la ronda de preguntas, aunque más que en la unidad anterior. -Todos los estudiantes mantuvieron sus cámaras apagadas. - Hubo ciertas dificultades al

					compartir video en la pantalla del docente. El computador se ralentizaba demasiado durante esa operación.
29 junio	Día festivo				
13-17 junio	Pausa de nivelación: Estudiantes deben ponerse al día con sus entregas.				
20 julio	Conocer cómo desarrollar un proyecto audiovisual mediante la realización de un <i>teaser</i> .	- ¿Qué es un <i>teaser</i> ? -Cómo abordar un proyecto audiovisual.	Cápsula de video. Guía escrita Clase sincrónica Aula Invertida	-Se da acceso a guía de contenidos y videos a tratar en la clase una semana antes. -Docente presenta proyecto a realizar, y mediante diálogo guiado por profesor se resuelven dudas respecto al proyecto propuesto.	-Ningún estudiante revisó el material propuesto en aula invertida por lo que tuve que mostrar el material de estudio durante la clase sincrónica. -Pocos estudiantes realizan preguntas sobre la propuesta, en general hubo poca participación. -Todos los estudiantes mantuvieron sus cámaras apagadas. -Docente envía enlace a estudiantes mediante el chat de Zoom. De esa manera cada alumno visiona la cápsula de video en sus dispositivos. -Hubo problemas con la señal de internet en Graneros, por lo que varios estudiantes tuvieron problemas para ingresar a la sesión.
3-7 agosto	Pausa pedagógica				

10 agosto	-Interpretar el propósito expresivo de una obra audiovisual. -Identificar elementos del lenguaje audiovisual.	-Planos fotográficos -Movimientos de cámara -Propósito expresivo.	Clase sincrónica Juego interactivo	-Repaso de contenidos mediante diálogo guiado por el docente. -Mediante un juego interactivo, el cual consiste en un cuestionario gamificado, los estudiantes analizan el extracto de una obra audiovisual.	-En un comienzo no hubo participación en el diálogo que intentó iniciar el profesor con respecto a los contenidos. -18 estudiantes de 22 asistentes participaron en el juego interactivo. -3 estudiantes tuvieron problemas de conexión que no les permitió mantenerse en el juego. -Al final de la sesión fue posible mantener un diálogo con los estudiantes respecto a cómo funcionó el juego. Este tuvo aceptación por parte de ellos. -Todos mantuvieron sus cámaras apagadas. -Se dejó habilitado el juego en el aula virtual para quienes no pudieron ingresar durante la clase. Solo un estudiante tomó esa opción.
24 de agosto	-Evaluar actividad pasada “Análisis del extracto de una obra audiovisual” -Interpretar propósitos	-Teoría del color -Paleta de colores en el cine	Clase sincrónica Presentación ppt	-Retroalimentación de actividad pasada mediante la revisión de las respuestas de cada pregunta del juego interactivo. -Presentación de contenidos por parte	-Solo un pequeño grupo de estudiantes participa en las actividades. -Todos los estudiantes mantuvieron sus cámaras apagadas. -Hasta el momento solo un estudiante ha enviado

	expresivos analizando paleta de colores.			del docente. -Actividad de identificación de paleta de colores en obras audiovisuales, guiada por docente.	avances del proyecto audiovisual. -Debido al casi nulo avance de los estudiantes en el proyecto audiovisual, tuve que adicionar contenidos a la planificación para poder llevar a cabo las clases sincrónicas (Paleta de colores).
--	--	--	--	---	---

La descripción de actividades da cuenta de las estrategias y recursos utilizados. Las observaciones del docente indican que en la mayor parte de las actividades los estudiantes no participaban, o solo muy poco. Esta situación fue mejorando levemente en la segunda unidad, donde ya era posible armar un pequeño diálogo con los estudiantes respecto a los contenidos, debido a propuestas de clases más interactivas.

Fue una constante la cámara apagada de los estudiantes durante las video clases sincrónicas. Quizás eso no afectaría mucho al desarrollo de la clase, pero si daba cierta inseguridad por parte del docente al no saber con quién está hablando, e inclusive, ni siquiera saber si el estudiante estaba ahí realmente presente en la clase.

5.2 Devolución de actividades por parte de los estudiantes.

A continuación, presentó la cantidad de entregas de ambas unidades realizadas por los estudiantes:

Tabla N°13. Reporte de la cantidad de entregas de los estudiantes del 3° Medio.

Actividad y fecha de entrega	Cantidad de entregas en el plazo correspondiente.	Cantidad de entregas hasta el final del estudio (28 agosto)	Porcentaje de entregas al final de la investigación (%)
Guía N°1 “Líneas” (31 marzo)	24	24	80 %
Guía N°2 “Sombras” (3 abril)	4	16	53 %
Bitácora investigación artística (11 mayo)	3	12	43 %
Ilustración. (28 mayo)	1	11	40 %
Juego interactivo “Análisis obra audiovisual” (14 agosto)	15	16	53 %
Avance proyecto audiovisual (28 agosto)	2	2	7 %

La devolución de las actividades por parte de los estudiantes fue decreciendo con el tiempo, comenzando con casi la totalidad de los estudiantes entregando la primera actividad en el plazo establecido.

Se puede apreciar que el porcentaje de alumnos que entregó las actividades de la primera unidad bordea el 50% hasta el cierre de la investigación.

5.3 Nivel de logro de los estudiantes en las actividades de Artes Visuales.

El nivel de logro de los estudiantes se midió durante el periodo de la investigación con una escala cualitativa, la cual es la siguiente:

Tabla N°14. Escala cualitativa de evaluación formativa del Colegio Graneros

No logrado N/L (1.0 – 3.9) 0% a 56%	El alumno o alumna no logra desarrollar las Habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y/o valores para el cumplimiento del o los objetivos de aprendizaje.
Medianamente logrado (ML) (4.0-5,0) 57% a 70%	Cumple con el desarrollo de Habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y/o valores para el cumplimiento de un objetivo de aprendizaje, aunque es necesario afianzar algunos de los componentes necesarios para alcanzar un nivel óptimo
Logrado (L) (5.1-6.4) 71% a 90	Logra cumplir con los objetivos de aprendizaje, lo que implica un dominio suficiente de las experiencias de aprendizaje, destrezas, habilidades y competencias esperadas
Altamente logrado (AL) (6.5-7.0) 91% a 100%	Corresponde al nivel de escala mayor, que demuestra a cabalidad cumplir en forma destacada los objetivos de aprendizaje.

Se describe a continuación el nivel de logro de los estudiantes según entregas realizadas durante el periodo de investigación.

Tabla N°15.Nivel de logro obtenido por los estudiantes del 3° Medio.

	Porcentaje de entregas Altamente Logrado	Porcentaje de entregas Logrado	Porcentaje de entregas Medianamente Logrado	Porcentaje de entregas No Logrado
Bitácora de investigación artística.	67 %	0	33 %	0
Ilustración	36 %	36 %	28 %	0
Análisis de obra audiovisual (Juego interactivo)	56 %	19 %	25 %	0
Avance proyecto audiovisual.	0	0	100 %	0

El nivel de logro de los estudiantes está dentro de los niveles de aprobación. Según la escala cualitativa de evaluación utilizada, todas las entregas demuestran el cumplimiento mínimo de los objetivos de aprendizaje.

5.5 Asistencia a las clases sincrónicas.

La asistencia es tomada por los asistentes de la educación. Para llevar a cabo esta operación un asistente ingresa a cada sesión de clase sincrónica para tomar asistencia. Luego llama al apoderado de cada alumno ausente para conocer las razones de la falta a clases.

Hay un asistente encargado por cada curso, y según la que corresponde al 3° Medio la asistencia es casi completa el electivo de Artes Visuales, teniendo entre uno o dos alumnos ausentes por sesión. Hay que considerar que la nómina oficial es de 30 estudiantes para ese electivo.

El día de mayor inasistencia ocurrió por problemas en la red de internet de Graneros, teniendo solo 22 asistentes en la clase de Artes Visuales el día 20 de Julio

Según comenta la asistente de 3° Medio, la justificación de la ausencia a clases es por problemas de conexión.

Se puede considerar que la asistencia a las video clases sincrónicas fue buena, teniendo a casi la totalidad de los estudiantes presentes en durante las video clases sincrónicas.

5.6 Entrevista para el profesor jefe

La siguiente entrevista fue realizada al profesor jefe del 3° Medio con el propósito de recoger información de alguien que está muy cercano al curso en estudio y de esta manera ampliar mi visión de lo que sucedió con los estudiantes durante la implementación de las clases a distancia.

La encuesta fue realizada el 20 de agosto del 2020 y se envió en un formulario de *Google Forms* hacia el correo electrónico del entrevistado. Esta entrevista contiene cuatro preguntas abiertas y a continuación muestro el resultado. Las respuestas están transcritas de forma literal.

- 1) ¿Cómo ha visto, de manera general, el comportamiento y participación del estudiantado de 3° Medio en las clases virtuales?

“En general, tanto el comportamiento como la participación han sido muy buenas. Esto último ha sido producto, sobre todo, de la buena organización del colegio, y la pronta respuesta a las demandas educativas tanto del ministerio como de los apoderados”.

- 2) ¿Cuál o cuáles han sido las mayores dificultades que se han presentado en la implementación de clases virtuales con el 3° Medio?

“Las mayores dificultades han sido regular la asistencia de los alumnos y lograr que envíen las actividades que son la evidencia del progreso de su aprendizaje”.

- 3) ¿Qué postura han tomado los apoderados del 3° Medio con respecto a la implementación de las clases virtuales? ¿Cooperativos, proactivos, reactivos, indiferentes, etc.?

“En principio estaban reticentes, pero luego, al ver los avances y la claridad de la entrega de la información, han ido entendiendo que el deber del colegio es resolver que los alumnos puedan acceder a todo el contenido ministerial, presencial o no presencialmente”

- 4) ¿Ha recibido algún comentario, ya sea positivo o negativo, por parte de los estudiantes o apoderados sobre la implementación de las clases virtuales de Artes Visuales? Por favor, comente lo que le ha llamado la atención.

“He recibido comentarios mayormente positivos, aquí va uno: "Son buenas, teóricas y didácticas, utilizo una app para hacernos una tipo prueba y resultó bien”.

El encuestado considera que las medidas adoptadas por la escuela y el Ministerio de Educación han aportado de manera positiva al comportamiento y participación de los estudiantes, sin embargo, él considera que la entrega de evidencias de aprendizaje por parte de los estudiantes ha sido una de las mayores dificultades.

Con respecto a los apoderados, él manifiesta que ellos han ido cambiando su actitud positivamente, valorando el desempeño de la escuela durante esta emergencia.

Los estudiantes le han manifestado a su profesor jefe mayormente buenos comentarios respecto a las clases de Artes Visuales.

5.7 Encuesta realizada a los estudiantes del 3° Medio

Al final del estudio se entrega una encuesta a los estudiantes del 3° Medio para conocer sus actitudes e impresiones frente a la implementación de las clases distancia en Artes Visuales. Esta encuesta se hizo llegar por correo electrónico a sus apoderados como un documento de *Google forms*.

Solo cinco estudiantes accedieron a responder la encuesta. A continuación, se presentan los resultados:

- 1) ¿Cuáles han sido las mayores dificultades para seguir las clases virtuales de Artes Visuales?

Dificultad	Cantidad de estudiantes
Problemas de conexión	3
Ninguno	1
Feridos y pausas pedagógicas.	1

- 2) Cuando estoy en la clase de Artes Visuales tengo las siguientes conductas:

Conductas	Cantidad de estudiantes
Pongo atención en clases	4
Pongo atención a otros dispositivos (televisor, celular, etc.)	1

3) ¿Por qué mantengo la cámara apagada durante la clase de Artes Visuales?

Causas	Cantidad de estudiantes
Prefiero tenerla apagada	3
No me gusta prenderla	1
No me siento cómodo	1

4) ¿Cuál o cuáles son los motivos principales para no cumplir con las fechas de entregas de los trabajos de Artes Visuales? Puedes escoger más de una opción.

Motivos	Cantidad de estudiantes
Exceso de tareas en todas las asignaturas	4
No me motiva el trabajo escolar a distancia.	1

5) Asígnale puntaje al material didáctico utilizado en las clases de Artes Visuales, de 1 a 10 donde 1 es muy malo y 10 muy bueno. Considerar guías, presentaciones, cápsulas de vídeo, juegos interactivos, links y otros.

Cuatro estudiantes dieron puntaje 10. Un estudiante dio puntaje 6.

6) Escribe alguna sugerencia para mejorar las clases de Artes Visuales. Por ejemplo, que te gustaría hacer, si cambiarías algo de la clase, etc. (Respuestas transcritas de forma literal.

“A mi parecer las clases son buenas y me agradan.”

“No cambiaría nada porque así como están las clases están bien.”

Muy pocos estudiantes participaron en la encuesta, lo cual no nos puede dejar claro realmente el sentir de los estudiantes con respecto a las clases de Artes Visuales.

De los pocos que respondieron, la mayoría manifiesta que las mayores dificultades durante la implementación fueron los problemas con la conexión a internet y el exceso de actividades escolares a realizar. También manifiestan prestar atención en clases en su mayoría y que no prenden la cámara durante la clase sincrónica solo porque no quieren.

El material didáctico presentado durante las clases tuvo una buena puntuación, llegando al máximo puntaje en su mayoría. Según las opiniones registradas por los estudiantes, ellos manifiestan comentarios positivos en general para la clase de Artes Visuales

5.8 Principales problemas con las tecnologías durante la implementación de las clases.

Durante la implementación de las clases a distancia la tecnología fue un elemento primordial para su éxito. Los siguientes son las principales dificultades que tuve con respecto a la tecnología utilizada:

- Calidad de la señal de internet: Si bien yo cuento con acceso a una conexión fija de internet, a veces hubo caídas de señal o baja de la calidad, provocando que las clases sincrónicas no se desarrollarán con problemas en el audio e imagen y en algunas ocasiones simplemente no pude terminar la sesión sincrónica porque me cortaba la reunión antes, esto me ocurrió con otros cursos, no con 3° Medio.

Los estudiantes también tuvieron problemas con la conexión de internet, sufriendo cortes masivos de la conexión algunas veces. También algunos estudiantes viven en zonas rurales, donde no hay una buena calidad de la señal de internet.

El peor de los casos es con los estudiantes que no tenían acceso a internet, ellos solo podían acceder a las actividades a través de guías escritas que debían ir a buscar a la escuela. En el 3° Medio no hubieron de esos casos, pero sí en otros cursos.

- Problemas con la plataforma Zoom: Algunas veces esta plataforma no funcionaba correctamente, ocurriendo fallas masivas. Esto se traducía en que algunos estudiantes no podían ingresar o tenían muchas dificultades para conseguirlo y en mi caso se dificultaba el inicio de la reunión durante estas intermitencias.
- Capacidad del computador: Las características de mi computador fue el principal obstáculo o desafío para poder realizar de manera adecuada la implementación de las clases a distancia. Al tener una muy limitada capacidad de memoria de almacenamiento, muchas veces no podía hacer funcionar ciertas aplicaciones como los juegos interactivos en conjunto con la plataforma Zoom. Esta situación me limitaba mucho en cuanto a cuáles recursos podía utilizar con los estudiantes.

Para la producción de material didáctico, como cápsulas de video, tuve muchas dificultades para hacer funcionar programas de edición de video. Por ello el material audiovisual creado por mí no se convirtió en fundamental dentro de mi ecosistema de recursos.

Algunos estudiantes también tenían problemas similares con los dispositivos que utilizaban para seguir las clases, no podían acceder a los recursos que yo les enviaba, como videos y juegos interactivos.

En síntesis, las mayores dificultades técnicas recaen en la conexión a internet y en la capacidad del computador de funcionar adecuadamente al ritmo de trabajo que se requiere. Esto sucedía tanto para mí como para los estudiantes. Por lo tanto, se limitaba la cantidad de recursos que se podían utilizar para las clases.

5.9 Análisis de los resultados

A partir de la información recolectada durante la implementación de las clases a distancia, realizo el siguiente análisis categorizando según las principales dificultades vividas durante la investigación.

Incertidumbre: Durante la implementación de las clases, la incertidumbre fue la constante. Periódicamente surgían novedades con respecto a la emergencia sanitaria que llevaban consigo modificaciones en las estrategias educativas. Si bien la incertidumbre fue siendo controlada a partir de la segunda mitad del primer semestre con medidas provenientes desde el Ministerio de Educación, como la Priorización Curricular, y también con una regularización de la rutina escolar por parte de la escuela, todavía hay dudas sobre cuándo será la vuelta a clases presenciales y cómo será realizado.

Participación: La participación de los estudiantes en las actividades escolares fue bastante baja en general en la escuela y también en el curso de estudio. Esta situación se vio reflejada en la escasa participación durante las videos clases sincrónicas, el mantener las cámaras apagadas y la baja cantidad de entregas de actividades por parte de los estudiantes. Por lo tanto, conseguir aumentar la participación de los estudiantes fue uno de los grandes desafíos de la escuela y sus docentes.

Hay que considerar que los estudiantes manifestaban una sobrecarga de actividades que no le permitían desarrollar todas sus labores escolares. Sin embargo, una vez que se disminuyeron las cantidades de actividades, la participación siguió siendo baja.

Motivación: Esta modalidad educativa de emergencia pudo afectar la motivación de los estudiantes por las actividades escolares y obviamente esto luego se traduce en la baja participación de ellos en las clases. Problemas de conexión, falta de un espacio adecuado, no contar con dispositivos electrónicos adecuados para seguir las clases virtuales son algunas de las posibles dificultades vividas por los estudiantes durante este periodo.

El no usar calificaciones en las evaluaciones y una posible promoción automática de curso para el próximo año también podría afectar en la motivación de los estudiantes. Es de

común conocimiento que dentro de la escuela tradicional el motor de la motivación por el aprendizaje es la calificación, al quitar eso, ya no existe la motivación principal para continuar con el proceso de aprendizaje, lo que podría provocar una falta de compromiso del estudiante para realizar sus labores escolares.

Autonomía de los estudiantes: Otro punto importante a mencionar es la autonomía en el aprendizaje que exige la educación a distancia, ya que no es posible realizar las mismas estrategias de control que nos proporciona la educación presencial. Ya no está ese espacio físico donde podemos ver que es lo que están haciendo los estudiantes. El alto porcentaje de no cumplimiento del plazo de entregas se puede deber también a esta falta de autonomía, el estudiante no cumple porque no está el profesor para pedirle que trabaje.

Agobio Laboral: Para el docente la carga laboral aumentó considerablemente. La búsqueda y creación de nuevas estrategias y recursos educativos ocupó un lugar importante dentro del uso del tiempo del docente. También la poca o nula experiencia del docente en educación a distancia provocó que la cantidad de actividades que entrega sea muy superior a lo que pueda realmente cumplir el estudiante y también muy superior a lo que pueda procesar el docente, considerando que ese volumen de actividades luego debe ser revisado, evaluado y retroalimentado.

Esta situación la fui manejando, bajando la cantidad de actividades, sintiéndose un alivio en el agobio. Ya no era necesario sobrepasar la cantidad de horas de trabajo semanales correspondientes por contrato.

Evaluación del proceso de aprendizaje de los estudiantes: Debido a la no entrega de las actividades por la mayor parte de los estudiantes, fue difícil hacer un seguimiento de los aprendizajes, por lo menos no oportunamente. El recurso que mejor funcionó para recolectar evidencias de aprendizaje fue el juego interactivo, debido a que se podía hacer durante la misma clase sincrónica. Los desafíos basados en proyectos de larga duración no funcionaron debido a que no se registraban avances, por lo tanto, no se pudo evaluar el aprendizaje de esa manera.

Conclusiones y proyecciones

Esta investigación fue dirigida a evaluar la implementación de clases a distancia en el Colegio Graneros para la asignatura de Artes Visuales, modalidad impuesta debido a la pandemia del Covid-19. El desarrollo de las clases transitó por varias etapas y modificaciones, convirtiéndose en un año escolar bastante peculiar e inédito. Lo expuesto a lo largo de este trabajo me permite arribar a las siguientes conclusiones.

En cuanto a la planificación de actividades de aprendizaje en el contexto de Enseñanza Remota de Emergencia, puedo decir que se hizo a partir de la planificación proyectada para un año normal de clases. A medida que fue instalándose y perpetuándose en el tiempo la educación no presencial, esta planificación fue adecuándose hacia la disminución de actividades.

Por lo tanto, para el desarrollo de la planificación de actividades, la constante fue siempre la priorización de objetivos de aprendizaje y también la adecuación de actividades que estaban consideradas en un comienzo para un aula presencial. De esta manera, la dificultad más grande fue proyectar actividades y evaluaciones según un diseño curricular de modalidad presencial y llevarlas a una modalidad a distancia. En lo personal fue un gran desafío sintetizar los contenidos y reducir la cantidad de habilidades a desarrollar con los estudiantes, escoger qué objetivo es más importante se convierte en una gran responsabilidad. Aunque el Ministerio de Educación dio lineamientos para hacer esa priorización, el docente es el que da finalmente la última palabra. Da para pensar si el programa de estudios es necesario en su totalidad si consideramos que ahora existen objetivos “priorizables” o más importantes que otros.

El ecosistema de recursos educativos fue creciendo durante el desarrollo de la investigación, pasando por guías escritas, presentaciones PowerPoint, cápsulas de video asincrónico, clases sincrónicas y juegos interactivos. Sin embargo, el hecho de que no todos los estudiantes tengan un acceso adecuado a internet hace que algunos recursos no pudieron ser aprovechados por todos. De esta manera no todos los estudiantes pudieron aprovechar de igual manera las experiencias de aprendizaje. Claramente no es lo mismo poder asistir a

las sesiones sincrónicas y tener acceso inmediato al material educativo que recibir todo mediante guías impresas de manera desfasada, sin poder comunicarse con el profesor.

Lo anterior contraviene a lo precisado por la Ley General de Educación (2009), en lo referente a que el sistema educativo debe asegurar la calidad de la educación para todos los estudiantes. Ciertas condiciones no eran manejables por la escuela y los docentes, como la calidad de conexión de los estudiantes o su acceso a dispositivos electrónicos adecuados, por lo que en mi opinión el Ministerio de Educación debió haber procurado que todos los estudiantes tuvieran un buen acceso a la tecnología necesaria para la educación a distancia.

Dentro de las estrategias educativas con las que intenté innovar, el aula invertida y el aprendizaje basado en proyectos no resultaron con el grupo en estudio. Esto fue negativo para el desarrollo del curso en esta instancia, ya que generalmente en Artes Visuales se trabaja en base a proyectos de creación. Estas estrategias requieren de cierta autonomía de los estudiantes, que en el caso del 3° Medio no se manifestó. La autonomía va ligada a la motivación, la cual durante este periodo de clases fue difícil de conseguir.

Al innovar en estrategias educativas durante un periodo de emergencia, no se puede esperar que todos los estudiantes respondieran de buena manera siendo que ya tienen que adaptarse forzosamente a esta modalidad de emergencia. Los estudiantes y apoderados del Colegio Graneros esperaban un traspaso de las clases presenciales hacia las sesiones sincrónicas, es decir, que todo ocurriera en el encuentro con el profesor en las sesiones sincrónicas, asimilando a la sala de clases. Esto no quiere decir que sea imposible realizar estas innovaciones, estas toman tiempo y está claro que esta pandemia ha hecho replantearnos nuestro quehacer docente.

La estrategia que más funcionó fue la de actividades interactivas gamificadas. Estas al ser interactivas y posible de ser realizadas en tiempo real tuvo mayor éxito al aprovechar el tiempo de atención que los estudiantes dan en las clases sincrónicas. Las actividades gamificadas que pude encontrar están dirigidas a responder cuestionarios, por lo que solo fue posible evaluar habilidades apreciativas con las plataformas interactivas que encontré. Por eso, para lo que queda del año escolar, las actividades serán dirigidas hacia la

apreciación artística y a aquellas que puedan ser realizadas durante la misma clase sincrónica. Esto en mi opinión es lamentable, ya que la experiencia artística para que sea completa necesita de procesos de creación más complejos. Por otro lado, la buena llegada que tuvo la actividad interactiva demuestra la importancia del juego dentro de los procesos de aprendizaje. Esta práctica se asocia más los niveles de niños más pequeños, pero los estudiantes más grandes también disfrutaban del juego, cosa que quedó demostrado en mi experiencia con el 3° Medio.

La implementación de las clases a distancia se fue desarrollando de manera accidentada debido a las constantes novedades que iban surgiendo respecto a la emergencia sanitaria. Esto provocó la necesidad de adaptar muchas veces el programa de actividades. Ningún programa educativo se puede llevar de manera adecuada en un contexto de incertidumbre, generando sensaciones de frustración y ansiedad, tanto para los docentes como para los estudiantes. Como su nombre lo dice, esto fue Enseñanza Remota de Emergencia. En todo momento se trató de hacer lo que se pudiera con las herramientas disponibles.

El desempeño de la implementación de las clases, si lo vemos desde el punto de vista del logro de aprendizaje de los estudiantes, es bastante difícil llegar a una conclusión dado que aproximadamente la mitad del curso demostró alguna evidencia de sus procesos de aprendizaje ya hacia el final del semestre. Los niveles de exigencia los bajé considerablemente, simplificando cada vez más las experiencias de aprendizaje, por lo que los niveles de logro iban dirigidos más que nada al atreverse a experimentar con las técnicas artísticas propuestas.

La participación de los estudiantes fue un tema preocupante para la comunidad educativa, ya que los estudiantes tomaron una postura pasiva durante el desarrollo de las clases, en la que solo “recibían la información” entregada por el profesor sin producirse alguna especie de diálogo entre docente-estudiantes. Las cámaras apagadas de los alumnos durante las clases sincrónicas fueron la constante, provocándome incomodidad al realizar

las clases sin saber si los alumnos estaban realmente ahí y yendo más lejos, no conocer el rostro de los estudiantes también se convirtió en una situación extraña.

A mi parecer todo este tiempo de enseñanza remota sirvió en gran parte para mantener una rutina escolar y que los estudiantes no perdieran su vínculo con la escuela. Esto es importante si consideramos que el gran miedo de todo sistema educativo es la temida deserción escolar.

Durante este periodo el trabajo docente se realizó de manera solitaria, sin la interacción que se tiene con los colegas de manera presencial. Si bien hubo instancias de intercambio en los consejos de profesores y un grupo de *whatsapp* donde se compartían informaciones y consultas, no se compara al soporte que puede dar el grupo de trabajo en el día a día y cara a cara. De esta manera el docente también sufre las consecuencias del distanciamiento social al igual que los estudiantes.

La experiencia vivida durante esta Enseñanza Remota de Emergencia puede dar ciertas luces de cómo responde el sistema educativo a innovaciones ligadas a la educación a distancia en nuestras escuelas. Claramente falta trabajar en las competencias digitales de los docentes y de los estudiantes, para ello es necesario seguir trabajando en modernizar la escuela para trabajar las habilidades llamadas “del siglo XXI” que se mencionan en los nuevos programas de estudio.

Esta pandemia provocará una modernización en las escuelas en el ámbito tecnológico. Sin ir más lejos, la vuelta a clases presenciales es muy probable que se desarrolle en una modalidad semipresencial por un tiempo, esto conllevará probablemente una inversión en innovaciones en tecnología educativa. En la formación inicial docente quizás también comience a incluirse contenidos relacionados a la educación a distancia.

Esta experiencia algunos la consideran un año perdido, otros como una crisis desde donde podemos aprender y replantearnos las cosas. Sin duda alguna esta pandemia marcará un antes y un después, está en nosotros que los cambios que se generen sean un aporte al desarrollo de nuestra sociedad.

A continuación, presento un resumen de los puntos a mejorar para lo que queda de año escolar.

Tabla N°16. Puntos a mejorar para el resto del año escolar.

Puntos a mejorar	Posibles soluciones
Falta de motivación de los estudiantes	-Trabajar actividades articuladas con contenidos de otras asignaturas. -Continuar con actividades gamificadas.
Falta de participación de los estudiantes.	-Continuar con actividades interactivas que fomenten la participación de los estudiantes, incentivándolos a dar opiniones, bajo la lógica de la gamificación.
Falta de autonomía de los estudiantes.	-Seguir insistiendo en incluir indicadores de evaluación actitudinales dirigidos a la entrega de avances.
Imposibilidad de evaluar actividades para poder continuar con el proceso de aprendizaje.	-Tomar evidencias desde actividades interactivas, utilizando plataformas de gamificación. -Desarrollar actividades que los estudiantes puedan realizar durante la misma clase sincrónica. -Preferir actividades de carácter apreciativas por sobre de creación artística en el grupo de estudio.

Referencias bibliográficas

Alonso, C.& Leiva M. (2020, 26 de marzo). Dictamen de la Dirección del Trabajo suspende salarios por cuarentena y gobierno sale a contener críticas. *La Tercera*. Recuperado el 16 de agosto del 2020 de <https://www.latercera.com/pulso/noticia/dictamen-de-la-direccion-del-trabajo-suspende-salarios-por-cuarentena-y-gobierno-sale-a-contener-criticas/HJYEOEMF7BBDPMH2UNYSTCH3ZY/>

Año escolar 2020: Qué criterios propone el Mineduc para pasar de curso (y quiénes repetirán el año). (2020, 25 de agosto). Recuperado el 26 de agosto del 2020 de <https://www.t13.cl/noticia/nacional/criterios-mineduc-pasar-curso-pandemia-25-08-2020>

Aranda, M. & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educ@rnos*, 8(31), 41. Recuperado el 16 de julio del 2020 de <https://www.academia.edu/download/57760108/educarnos31.pdf#page=41>

Baeza, A. (2020, 30 de mayo). La “priorización curricular” como el primer paso para reformar el currículum escolar. *El Mostrador*. Recuperado el 22 de agosto del 2020 de <https://www.elmostrador.cl/noticias/opinion/columnas/2020/05/30/la-priorizacion-curricular-como-el-primer-paso-para-reformar-el-curriculum-escolar/>

Bates, 2005. *Technology, E learning and distance education*. New York. Routledge ed.

Bates, A.W. (2019). *Enseñar en la Era Digital. Guía para el diseño de la enseñanza y el aprendizaje*. (Universidad de Buenos Aires, Trad.). Recuperado el 3 de mayo del 2020 de <https://cead.pressbooks.com/>

Correa, T. (2020, 8 de abril). Desigualmente conectados. CiperChile. Recuperado el 12 de mayo del 2020 de <https://ciperchile.cl/2020/04/08/desigualmente-conectados/>

Colmares y Piñero, 2008. La investigación acción, una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas. *Revista de educación Laurus*, 14(27), 96-114. Recuperado el 27 de junio de 2020 de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Centers for Disease Control and Prevention (2020). *Social Distancing. Keep a Safe Distance to Slow the Spread*. Recuperado el 16 de agosto del 2020 de <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/prevent-getting-sick/social-distancing.html>

Comisión de Educación de la Cámara aprueba en general retorno seguro a clases y promoción automática de los estudiantes (2020, 19 de agosto). Recuperado el 22 de agosto del 2020 de https://www.cnnchile.com/pais/comision-educacion-retorno-seguro-promocion-automatica_20200819/

Crespo, J. & Pillacela, L. (2018). Reseña de Cómo entendemos el arte: Una perspectiva cognitivo-evolutiva de la experiencia estética, de Michael J. Parsons. *Tsanca Revista de investigaciones artísticas*. (6). 261-264. Recuperado el 31 de julio del 2020 de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/download/2665/1722/>

Decreto 67 (2018). *Aprueba normas mínimas nacionales sobre evaluación, calificación y promoción y deroga los decretos exentos n° 511 de 1997, n° 112 de 1999 y n° 83 de 2001, todos del ministerio de educación*. Ministerio de Educación. Recuperado el 21 de agosto del 2020 de <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1127255>

Decreto Supremo de Educación N° 193 (2019). *Bases Curriculares 3° y 4° Medio*. Ministerio de Educación. Recuperado el 21 de agosto del 2020 de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-133992_recurso_10.pdf

Delgado, P. (2019, 31 de Julio). ¿Quieres desarrollar habilidades socioemocionales en los estudiantes? Enfócate en la Educación Artística. *Observatorio de Innovación Educativa*. Recuperado el 15 de abril del 2020 de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-socioemocional-y-educacion-artistica>

Díaz, S. C., López, L. M. & Roncallo, L. (2017). Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, X y Millennials. *Clío América*, 11(22), 188-204 Recuperado el 12 de mayo del 2020 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6509216>

Educarchile (2019). ¡Conoce las oportunidades de las bases curriculares para 3° y 4° medio!. Recuperado el 21 de agosto del 2020 de <https://www.educarchile.cl/conoce-las-oportunidades-de-las-bases-curriculares-para-3deg-y-4deg-medio#:~:text=Las%20nuevas%20bases%20curriculares%20tambi%C3%A9n,Geograf%C3%ADa%20y%20Ciencias%20Sociales%2C%20y>

García Aretio, L. (1999). Fundamentos y componentes de la educación a distancia. *Revista iberoamericana de educación a distancia*, 2(2), 43. Recuperado e 15 de julio del 2020 de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20685/fundamentos_componentes.pdf

Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 218-230. Recuperado el 18 de julio del 2020 de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>

Guevara, A. (s.f.). Dispositivos móviles. *Revista Seguridad UNAM*, 7. Recuperado el 19 de agosto del 2020 de <https://revista.seguridad.unam.mx/numero-07/dispositivos-moviles>

Hodges, Ch., Moore, S., Looke, B., Trust, T., Bond, A. (2020). “La diferencia entre la “Enseñanza Remota de Emergencia” (ERDE) y el “Aprendizaje En Línea” (AEL)”. *The Flipped Classroom*. Recuperado el 9 de mayo 2020 de https://www.theflippedclassroom.es/diferencias_eseonline/

Ibáñez, J. S., de Benito Crosetti, B., Garcías, A. P., & Cervera, M. G. (2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 195-213. Recuperado el 19 de agosto del 2020 de https://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/321245661_Blended_learning_mas_alla_de_la_clase_presencial/links/5a1d085f458515373189523f/Blended-learning-mas-alla-de-la-clase-presencial.pdf

Ley N° 20.370 (2009). *Ley General de Educación*. Ministerio de Educación. Recuperado el 25 de septiembre del 2020 de <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1014974>

Lowenfeld, V. & Lambert, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. (I. U. de Davie & M. C. Eguibar, Trad.) Buenos Aires: Ed Kapelusz

Mababu, R. (2003). Entorno virtual de aprendizaje. Plataformas e learning en el contexto de la Sociedad de la Información. *Red Digital Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativa*, 1-6. Recuperado el 15 de abril del 2020 de https://www.researchgate.net/publication/39154847_Entorno_virtual_de_aprendizaje_plataformas_de_e-learning_en_el_contexto_de_la_sociedad_de_la_informacion

Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158). Recuperado el 16 de julio del 2020 de <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743/655>

Martínez-Olvera, W., Esquivel-Gámez, I., & Martínez Castillo, J. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones. *Los Modelos Tecnológicos Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 143-160. Recuperado el 15 de julio del 2020 de https://www.researchgate.net/profile/Waltraud_Olvera/post/Has_anyone_implemented_Flippered_Classroom/attachment/59d61de579197b807797c092/AS%3A273833716584448%401442298453182/download/Aula_Invertida_o_Modelo_Invertido_de_Aprendizaje.pdf

McMillan, J. & Shumacher, S. (2005). *Investigación Educativa*. (J. Sánchez, Trad.) Madrid: Pearson Educación S.A. Recuperado el 20 de junio del 2020 de https://desfor.infod.edu.ar/sitio/upload/McMillan_J._H._Schumacher_S._2005._Investigacion_educativa_5_ed..pdf

Ministerio de Educación (s.f.). *Orientaciones para la implementación del decreto 67/2018 de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar*. Recuperado el 10 de julio del 2020 de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-89350_archivo_01.pdf

Ministerio de Educación (2019). *Programa de estudios Artes Visuales 3° y 4° Medio. Formación General Humanístico- Científico*. Recuperado el 26 de marzo del 2020 de <https://www.curriculumnacional.cl/>

Ministerio de Educación (2020). *Se extiende período de suspensión de clases*. Recuperado el 1 abril del 2020 de <https://www.mineduc.cl/se-extiende-periodo-de-suspension-de-clases/>

Ministerio de Educación (2020a). *Fundamentación priorización curricular covid-19*. Recuperado el 25 de mayo del 2020 de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-179650_recurso_pdf.pdf

Ministerio de Educación (2020b). *Priorización curricular covid-19 Artes*. Recuperado el 25 de mayo del 2020 de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-177748_archivo_01.pdf

Ministerio de Salud (2020). *Cuarentena en tiempos de Covid-19*. Recuperado el 16 de agosto del 2020 de https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2020/04/2020.04.12_GUIA-PRACTICA-CUARENTENA-EN-TIEMPOS-DE-COVID19_final.pdf

Organización Mundial de la Salud (2020). *Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (Covid-19)*. Recuperado el 16 de agosto del 2020 de <https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>

Papalia, D., Wendkos, S. & Duskin, R. (2010). *Desarrollo Humano*. (J. Dávila & M.E. Ortiz, Trad.). México D.F: Mc Graw Hill.

Sangra, A (2020, 8 de abril). *Enseñar y aprender en línea: Superando la distancia social* [Webinar] Cataluña, España, Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 8 de abril del 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=PLdsALbmTlg&t=3493s>

Sepúlveda, M. (2020, 3 de mayo). El desafío de enseñar disciplinas artísticas en tiempos de crisis y pandemia. *Telam*. Recuperado el 15 de junio del 2020 de <https://www.telam.com.ar/notas/202005/459186-aislamiento-ensenanza-educacion-artistica.html>

Subsecretaría de Telecomunicaciones (2017). *IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet*. Recuperado el 15 de agosto del 2020 de https://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2018/07/Informe_Final_IX_Encuesta_Acceso_y_Usos_Internet_2017.pdf

UNESCO (2013). *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil*. Recuperado el 20 de abril del 2020 de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219662>

UNESCO (2020). *Covid-19 Educational Disruption and Response*. Recuperado el 15 de agosto del 2020 de <https://en.unesco.org/educationresponse>

UNICEF. (s.f.). *Educación en situaciones de emergencia y desastres: Guía de preparativos para el sector educación*. Recuperado el 19 de julio del 2020 de http://www.sinladrillos.org/Herramientas/Planificadores/UNICEF_Albergues,%20simulacros%20y%20planes%20escolares/UNICEF_Respuesta_en_educaci%C3%B3n_en_emergencias_y_desastres.pdf

Vergara C, (2020). *La reputación interna de organizaciones peruanas desde la percepción de la generación Centennial*. (Tesis pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Lima, Perú) Recuperado el 16 de mayo del 2020 de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/651543>

Villalobos Guevara, A. M. (1999). Desarrollo psicosexual. *Adolescencia y salud*, 1(1), 73-79. Recuperado el 10 de julio del 2020 de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-41851999000100011&script=sci_arttext

Wang, G., Zhang, Y., Zhao, J., Zhang, J., & Jiang, F. (2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. *The Lancet*, 398 (10228), 945-947. Recuperado el 28 de julio del 2020 de [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30547-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30547-X)

