

# LA VIRTUALIDAD PEDAGÓGICA EN ARTES DESDE LA INEXPERIENCIA

Magister

Angela Camargo Amado

Docente: Programa de Animación y Posproducción Audiovisual

La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina en Bogotá tiene uno de los programas universitarios tecnológicos de mayor crecimiento en los últimos cinco años, el programa de Animación y Posproducción Audiovisual. Dentro de sus asignaturas se potencializa al estudiante a creer en sus habilidades visuales, le genera un ambiente de pensamiento creativo y de expresión gráfica y audiovisual, desde sus primeros semestres. Es así, que en las asignaturas del área de arte y expresión de la carrera se han caracterizado en formar jóvenes capaces de pensar con criterio conceptual e innovador, siempre proponiéndoles retos increíbles.

En 2020 a partir de la llegada nacional de la pandemia por el coronavirus, la universidad fue preparando muy esporádicamente a los docentes, con la posibilidad de trabajar de manera pedagógica desde la enseñanza remota con herramientas de virtualidad, sin embargo, ningún docente presencial y menos en las áreas artísticas, estaban preparados para asumir esta nueva tarea.

De repente sucede lo que no se creía que iría a ocurrir, un comunicado presidencial decretando el confinamiento obligatorio por la pandemia y cambiando de manera generalizada el estilo de vida de la población, sin tener en cuenta, raza, condición social, política o teológica, derrumbó toda la vida de preparación pedagógica en el contexto de la presencialidad a la que muchos docentes estábamos acostumbrados y que por muchos años se tenía clara la postura docente desde las posturas pedagógicas tradicionales; la llegada de la pandemia obligó a muchos a sumergirse en sus espacios personales, casi íntimos en su totalidad e iniciar un proceso de cambio rotundo hacia la virtualidad, donde la adaptación fue lenta y casi intolerable, simplificando todo a través de la pantalla del computador o dispositivos y lo que medianamente se tenía desde el hogar.

Conforme pasaron los días, los docentes presenciaron cambios progresivos y cada vez más dramáticos, no solo por parte del espacio físico donde diariamente luchaban por hacerse entender migrando ahora hacia un espacio virtual, sino además cambios en sus familias y en el trato directo con sus estudiantes. Según un artículo publicado por el Periódico Virtual Nova et Vetera de la Universidad del Rosario (Colombia), continuar el ritmo laboral al que comúnmente se tenía establecido y pasarlo a la conexión remota y simplicidad de la movilidad dentro del hogar, generó que las inteligencias emocionales jugaran una mala pasada a un porcentaje bastante alto de docentes a nivel Bogotá, en el que se evidenciaron problemáticas como el estrés, ansiedad, depresión, mal humor, dualismo, controversias, desconcierto, frustración y desmotivación en muchos de ellos, que no aceptaban la idea de reemplazar una vida desde la presencialidad de movimiento continuo, de proximidad con el otro, de compañerismo y contacto real, por el distanciamiento social, el estatismo y la comunicación artificial intangible que genera la virtualidad. (A., 2020). Con ello, la Fundación Universitaria del Área Andina, promovió varias actividades remotas para fortalecer esos cambios mentales dándole apoyo a su equipo de docentes, brindándoles nuevas herramientas psicoafectivas y herramientas desde la virtualidad dándole un respiro y fortaleza para seguir.

Sin embargo, lo negativo no es solo un atenuante a esta situación, también inició un cambio positivo: la reinención de la educación y con ello, nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, nuevas formas de comunicación digital, participación y reconocimiento más humano hacia el estudiante con esta esta nueva hazaña obligatoria desde las clases por conexión remota. El docente pasó de ser aquella persona que brindaba sus servicios de docencia con cierto horario definido, a manejar un horario indefinido total, sus clases-taller ya no son de dos horas y quince minutos, ahora son de todo el día y de varios días al contar las horas adicionales de revisión y calificación de trabajos de manera individualizada y remota, tutorías virtuales adicionales, creación de videos explicativos para cada asignatura, las reposiciones de clase debido a dificultades de conexión y la preparación diaria de cada sesión de clase remota. Las herramientas de trabajo que comúnmente se empleaban en un aula de clase como un marcador, un tablero, mesas de dibujo y la corrección inmediata de uno a uno de sus estudiantes, paso a ser netamente remota a través de realización de videos de apoyo, presentaciones power point, uso de cámara fija virtual, conferencias

digitales, videollamadas, chats, uso de WhatsApp, otras redes sociales (Tik-tok, YouTube, Facebook, Instagram, etc.), uso de plataformas certificadas y no certificadas, entre otras, sin llegar a pensar desde la presencialidad que estas serían las herramientas pedagógicas de mayor aceptación por los jóvenes de hoy desde el nuevo contexto de la educación a través de la conexión remota.

Así mismo, las soluciones a problemas que se enfrenta el docente día a día, son de otra índole a lo que se estaba acostumbrado en la presencialidad, ahora afronta problemas de conectividad a través de la internet, fallas tecnológicas y caída de redes, limitaciones de las plataformas de clase, dificultades de conexión o de equipos por parte del estudiante y que gracias al CRE - Centro de Recursos y Ayudas Audiovisuales de la universidad se han ido solucionando, pero también hay otros inconvenientes que la universidad no puede afrontar como la falencia económica para resolver situaciones de índole personal como la conexión eléctrica o la conexión a internet, las carencias de los estudiantes para poder comprar los recursos que mínimamente se necesitan para completar un proyecto, además los de índole pedagógico como el de crear nuevas formas de motivación y estrategias didácticas mas allá de una nota para que los estudiantes día a día asistan a clase conectándose desde la virtualidad, (porque también ocurre, que al no tener cámara encendida, el docente no está completamente seguro de que los estudiantes participen activamente de ella), de afrontar retos que generen persuasión y motivación, teniendo en cuenta que con este tipo de clases, no solo el quehacer docente va dirigido a los estudiantes, también a las familias de ellos, porque ellos también hacen su presencia en las clases. La enseñanza de esta manera se convierte en masiva, para un grupo de personas que no muy seguramente estarán totalmente interesadas en aprender, o por el contrario se estará brindando más conocimiento a más personas de las que se puede imaginar.

Con lo anterior, las clases de las asignaturas de la línea de arte y expresión de la carrera han sufrido un cambio abrupto en la virtualidad al no contar con un espacio de trabajo y retroalimentación directa desde los talleres y la revisión individualizada desde la clase como se hacía en la presencialidad, la inexperiencia para enseñar desde el nuevo contexto de clases por conexión remota ha hecho que se creen soluciones muy recursivas.

Los docentes del programa tecnológico de Animación y Posproducción Audiovisual se reúnen virtualmente de manera periódica desde los espacios de Comité Curriculares del Programa, de manera amena, divertida, alegre y casi familiar, para generar diálogos de activación pedagógica, para encontrar soluciones a problemas varios y que entre todos encuentren una solución efectiva, creativa y justa, ayudando siempre al estudiante a que no desista de su aprendizaje en este nuevo contexto de virtualidad, que se mantenga, que aproveche su mundo, que encuentre motivación y así mismo aprenda. Se busca que el arte, la expresión, el hacer creativo desde lo audiovisual o interactivo, tenga retos, tenga sacrificios, pero que tenga ese componente de diversión y de gusto en su trasfondo. Los resultados de los trabajos realizados por los estudiantes en sus clases lo dicen todo, son magníficos, tienen el potencial que muy seguramente en el presencial no se hubiera logrado debido a los nuevos retos y dificultades para su realización, claro está, no todas las asignaturas logran ese acercamiento y ese resultado esperado por la falencia de equipos de fotografía, realidad virtual o de espacios específicos que sólo ofrece la educación presencial, Sin embargo eso es lo maravilloso de las mentes pedagógicas dinámicas y didácticas que tienen los docentes del programa de animación, sus proyectos y métodos para explicar, para motivar, para lograr que los jóvenes aprendan con agrado, recursividad y motivación, potenciando los talentos y apoyando de manera conjunta el aprendizaje.

Es el caso de las asignaturas de Dibujo Técnico y Color, dos asignaturas que se imparten en segundo semestre a estudiantes que alcanzaron a vivir parte de la presencialidad en la universidad y les tocó asumir el rol de la virtualidad y las clases remotas. Un ejemplo de cambio en la metodología pedagógica se afrontó con ellos. Las anécdotas son variadas, no solo por sus problemas de conectividad, sino por el mundo que cada uno lleva, cada estudiante, cada joven y sus familias, son micro mundos inmensos, de formaciones, costumbres, conocimientos, vivencias tan diferentes, que el docente termina no solo enseñando sino aprendiendo de ellos, desde conocer cómo viven, donde viven, con quienes viven, que hace cada uno de sus miembros, como se comportan y que reacciones se tienen, hasta conocer un nuevo plato de cocina, una nueva banda musical, el chisme del día, escuchar sonidos extraños mientras se imparte una explicación (cuando se baja la cisterna, el despliegue de platos y ollas en las cocinas, el grito de la madre enojada, la carcajada del padre hablando por teléfono, los llantos de bebés o niños angustiados, el alarido del señor de la

venta de aguacates, helado y avena, el timbre de los teléfonos o la frase con palabras de calibre alto cuando algo por ahí se cae o interrumpe el silencio de la clase), pero todo ello forma parte de este nuevo espacio de enseñanza - aprendizaje, del entorno en el que se mueve la creatividad, los sonidos que también son parte de la formación.

Con lo anterior, estos dos grupos, llegaron a silenciarse en las clases de un momento a otro de manera inexplicable, la docente perdió la chispa motivacional y se enfrentó a un sin número de críticas a tal punto de que, sin querer, conoció a través de diferentes medios, que sus estudiantes le detestaban y no querían seguir en sus clases. La ayuda del grupo académico-administrativo de la facultad y del programa entró en ayudas motivacionales, en encuentros que dieron luz verde a una solución creativa. El afrontar a los estudiantes, hablarles con la verdad, sincerarse con ellos, generó el cambio, hablar ayuda mucho, pero también cambiar después de hablar. Enseñar arte desde la virtualidad implica que debes prepararte, no solo prepara las clases sino también prepárate a ti mismo, que cada clase es un reto, que en cada clase debes buscar nuevas estrategias didácticas de enseñanza, con mucha paciencia, con delicadeza y haciendo siempre una crítica constructiva amena. Para terminar esta reseña, el proyecto pedagógico de aula que hizo un cambio favorecedor a este inconveniente generó una nueva forma de enseñanza-aprendizaje a partir de la imaginación, como si fueras nuevamente un niño escuchando un cuento en el que tu imaginativo se da el permiso de soñar más allá.

Reunir dos grupos para realizar un proyecto pedagógico con un grupo de 45 personas en cuatro clases semanales era un reto, pero se hizo de la siguiente manera: Vísperas a la fecha de Halloween, y con las temáticas de Perspectiva Cónica Oblicua en Dibujo Técnico y el uso de Reglas Cromáticas para las armonías de color en la asignatura de Color, se planteó la siguiente situación, se expuso a través de cortos videos explicativos las obras de Charles Dickens como principal referente para el ejercicio de clase, mostrándose quien era él, que hizo en su vida, en que época vivió y como vivió su vida, que gustos y aficiones tenía y de allí se retomó la obra de la casa encantada, obra que manifiesta parte de una verdad de su vida, en época victoriana, finales del siglo XIX, con algunos anécdotas increíbles se inició la motivación de los estudiantes. PROYECTO: Realizar una propuesta visual de Dirección de Arte del escenario interior de la casa encantada de Dickens (que nadie conoce o conoció

por dentro) a través de la Perspectiva Oblicua, con una Paleta de Color alterna simbólica a la obra. Sustentarse los proyectos dentro de la clase remota tipo conferencia, caracterizándose así mismos como los personajes de la novela o de la época victoriana. Desde la docente se explicaron los procesos de Dirección de Arte, Construcción Visual, Perspectiva y Armonías de Color, además de corregir continuamente, mantener un diálogo con ellos casi que 24 horas al día logro que se mostrara el potencial. Con cámara dirigida por encima del escritorio de la docente y explicando paso a paso, trazo por trazo, repitiendo las veces que fuera necesario, se logró en su totalidad por parte de los estudiantes la comprensión de la perspectiva cónica oblicua, el uso de las armonías de color y los parámetros para la creación de las propuestas visuales de dirección de arte... proceso exitoso y de mucha paciencia.

Hay plataformas y programas gratuitos que pueden de una manera, no tan explícita, ayudar a enseñar al docente como recursos de apoyo en este contexto de clases por conexión remota, pero sus resultados dependerán de las temáticas de clase, la metodología pedagógica utilizada y las estrategias didácticas realizadas. Es el docente quien escribirá en la historia de la pedagogía cuales fueron sus nuevas estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas en este contexto de pandemia, cuales generaron aciertos y cuales no y solo este docente actual protagonizará el nuevo cambio.

Finalmente acá apreciamos los resultados visuales de este proyecto, y que evidencia el trabajo de muchas horas de enseñanza, de dar solución a diferentes problemas de motivación en el aula, de aciertos y controversias desde la pedagogía y la didáctica, de los nuevos retos pedagógicos y personales que el docente afronta día a día en este nuevo contexto de las clases desde las herramientas de virtualidad.

## REFERENCIAS

A., O. J. (23 de abril de 2020). *Nova Et Etera Universidad del Rosario*. Recuperado el 2020, de <https://www.urosario.edu.co>: <https://www.urosario.edu.co/Periodico-NovaEtVetere/Salud/Los-docentes-en-la-primera-linea-emocional-de-la-p/>



**AREANDINA**  
Facultad de Artes y Diseño

Animación y posproducción visual  
 Estudiante: Luna Chavez Salazar  
**TECNICA: Digital**  
 Materia: Color y dibujo tecnico

## Entrega Charles Dickens

**Tema de dibujo técnico:** Perspectiva cónica frontal.

**Tema color:** Se utilizaron colores complementarios, en diferentes tonos de violeta, que evocan al misticismo. Al igual que tonos grisaseos de rosa, marron amarillo, rojo y marfil, que dan una sensación de antigüedad y eran muy usados en la época.



LA con.pD<.iiciÓr\ de e,,tf e,,cenAliD e,,tk  
 in rAdA E\ "" cpOCA viclDriAnA iiii "" que  
 vivio Cht.trles OidlErls "" escritor qte se 1-JASo  
 en ew.t cpoct.1 en WloLACIJA<; de o,w; tistoliAs.  
 lo considerAn el Wlof:JD r novetisú.t de lA cpoo..  
 viclDriAnA.

Los colore,, iISl.fdos en este e,,cenAliD son  
 colores AnAlDg&; j el verde coo,ple11tent«no  
 del rojo.



ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AU1010VIJAC C01..0R

ESTUJAIANT : -KAROL VANISSA oac:AOU.1.0 OSOFIIO

TmJLO; 1C"41!n.1BÖ • PjC1 I

Tl.CNICAS; 111ustrator • Pilotoshop



**Descripción:**

Se realizó la construcción de tres escenarios de interior, inspirados en la casa encantada de Charles Dickens y sus experiencias de joven. De la casa, a día de hoy no hay evidencias fotográficas de su interior, sin embargo, se sospechaba que allí ocurrían cosas extrañas y se llevaban a cabo sesiones espiritistas.

Para la construcción de la paleta de color se utilizó una regla analógica de colores acromáticos que van desde las tonalidades naranjas hasta su complementario, el azul. Buscando como objetivo generar un ambiente cálido, pero a la vez frío y misterioso.

**AREANDINA**

ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COLOR

ESTUDIANTE: Sanli"JO v.1..... 1Bodoya

TÍTULO: *Ertfrega Final Charles Dickens.*

TECNICA: Aca/oga y Digital

Paleta de Color:



**LA CASA ENCANTADA - CHARLES DICKENS**

Este espacio fue realizado en perspectiva cónica central, a un punto de fuga. Se pueden evidenciar 3 escenarios principales, salón de té, comedor en el segundo piso y una habitación de rituales.

Con respecto al color se buscaba generar la sensación de frío, a normalidad, soledad, etc. por esa razón se eligieron algunos colores fríos y por otro lado se trabajó con colores acromáticos en la totalidad del escenario.



**AR.iANDINA**

ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: COLOR

ESTUDIANTE: Just Esti.:lxm Gon:a'le."-l- SlmchC-1  
 TÍTULO: l casa néanl.tela CharlÉS Dic:;ké'l's  
 TECNICAS: R:;,piOog,afo,lopize:raffilo ,dill:itatz:;,ckón



