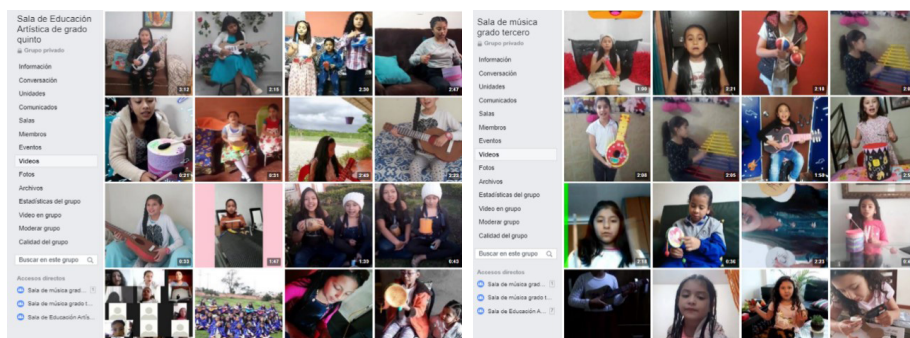


### 3. Sala de arte, plataforma LMS

*Claudia Yamile Villamil Merchán*  
*Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón*

*“La tecnología es sólo una herramienta.  
En términos de llevar a los niños  
a trabajar juntos y motivarlos,  
el profesor es el más importante”.*

*Bill Gates*



**Figura 1.** Encuentro artístico y pedagógico. **Fuente:** autora.

## Introducción

Las necesidades que impuso el confinamiento a las comunidades educativas requirieron de los docentes la “reinención” de espacios, estrategias y procesos tecnológicos, en la búsqueda de impactar de tal manera a los

---

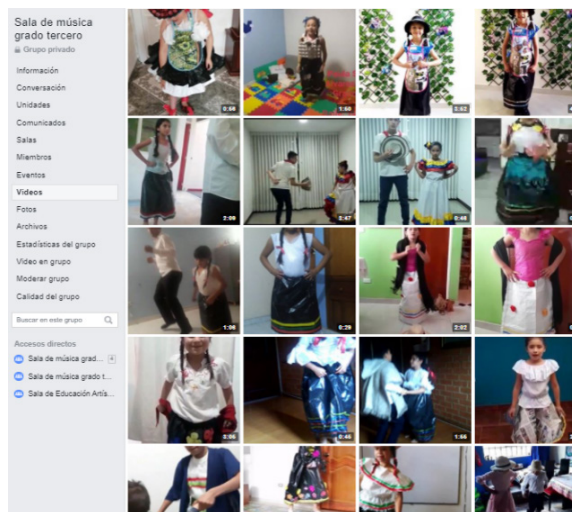
estudiantes para que continuaran con su proceso de formación, el desarrollo de sus capacidades y el logro de las metas de enseñanza-aprendizaje dentro del sistema de educación remota.

Aprovechando las cualidades de la educación artística como herramienta generadora de salud mental y de superación en tiempos de crisis, se propuso un sistema de gestión de aprendizaje LMS (Learning Management System), con Salas de Artes en la red social Facebook, que agrupa y permite el aprendizaje colaborativo y el contacto directo con las niñas de los grados tercero, cuarto y quinto de la Básica Primaria de la Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón.

Para esto se utilizó un enfoque de investigación acción participación de carácter cualitativo, que revaloriza la misión del docente, el acercamiento al estudiante y al entorno familiar, y la interacción benéfica por medio de la plataforma educativa y de la conformación de un ambiente interactivo atractivo, estimulante y motivador, que posibilita la participación e integración, el acceso al contenido disponible, a las unidades de estudio, archivos, imágenes, videos, *e-books*, audios y mensajes, la compilación de los aportes individuales, los talleres lúdico-musicales, tutoriales de las guías de formación virtual, entre otros. Con lo anterior se facilita el aprendizaje significativo y la potenciación de las aptitudes artísticas de las estudiantes, lo que permite constituir una comunidad prosumidora dentro de este espacio cibercultural, puesto que por medio de la música y el arte se benefician, sensibilizan y estimulan los vínculos virtuosos de reflexión, diálogo, cooperación y aprendizaje.

Finalmente, el análisis, los resultados y las conclusiones de la práctica pedagógica en el entorno digital transfieren componentes del aula escolar LMS a su cotidianidad y provocan experiencias de interacción con lenguajes propios de la tecnología, de expresión artística y de cometidos mancomunados en los que se transmutan dificultades en oportunidades, aislamiento en reencuentro e incertidumbre en resiliencia.

## Desarrollo temático



**Figura 2.** Ejes del folclor musical. **Fuente:** autora.

Los hábitos de vida se transforman. Hasta febrero del 2020 se tenían previstos planes, se concibieron cronogramas, agendas y metas en todos los aspectos del panorama moderno; situación que dio un giro completo debido a la pandemia global que requirió el confinamiento en casa y, como menciona Zuleta (2020), “No obstante, gracias al desarrollo tecnológico mediado por la red Internet, la computación, los dispositivos móviles, entre otros, algunas actividades no se han detenido, se han migrado las laborales y personales a la virtualidad” (p. 8). En la educación se plantearon entonces, nuevos retos, medios y mediaciones, que buscaron impactar de manera positiva utilizando la tecnología y la innovación.

Indudablemente, el ser humano es el resultado de series de particularidades que convergen en él, y en la conjugación entre lo micro y lo macro le permiten estructurarse; desde esta concepción se inicia todo un proceso de las variables del desarrollo psicosocial, donde lo individual se proyecta al contexto para prolongar su existencia como sujeto social, moldeado por factores externos como el hogar, las ideologías, las tradiciones culturales, los procesos simbólicos, las expresiones artísticas y las instituciones, por nombrar algunos, que alteran la subjetividad y la dinámica interna en la búsqueda de espacios de diálogo, de intervención, de liderazgo, de integración con los pares, para concretarlas en

---

el deseo de superación, de crecimiento y de autorrealización. En este sentido, Iglesias *et al.* (2020) afirman:

Contrariamente, más de cuatro décadas de investigación en la aproximación de los *fondos de conocimiento* (Llopart & Esteban-Guitart, 2018; Moll, 2019) muestra que todas las familias —más allá de su condición, origen y diversidad social, económica, cultural— disponen de saberes, habilidades, relaciones y destrezas, resultado de sus trayectorias de participación en prácticas socioculturales varias (por ejemplo, prácticas productivas como el trabajo, o recreativas y comunitarias como el juego o la religión). Sin embargo, dichas competencias, fortalezas y recursos no siempre son identificados/as, reconocidos/as, legitimados/as e incorporados/as en la práctica educativa escolar. Así, se estima que el hogar —como contexto de socialización— debiera ser comprendido también como potencial fuente de recursos y aprendizaje, incluso en la situación de pandemia reciente (Ishimaru, 2020). (pp. 182-183)

Esto indica que dentro de las familias existe una transferencia de saberes que son el resultado del intercambio social actual y que necesitan ser autenticados y valorados.

La era digital proyecta nuevas subjetividades con maneras diferentes de expresión, interacción y comunicación, exponiendo las características de las relaciones en las que el uso social de las tecnologías integra los colectivos y entramados que hacen más asequible, visible y global el sentido de creación, aportación y de representaciones simbólicas al posibilitar pertenencia, expansión y conocimiento. Según Cáceres (2017),

Efectivamente, hoy la Red se presenta como un espacio en el que confluyen todos los ámbitos de vida: trabajo, formación reglada y no reglada, ocio y entretenimiento, producción cultural, consumo, publicitación de marcas, formación de grupos y comunidades y también medios tradicionales y comunicación interpersonal. Este ecosistema caracterizado por la omnipresencia de la tecnología, pivota sobre un doble eje, el de las condiciones del proceso y sus contextos y el del sujeto y sus prácticas. (p. 236)

Sin duda, conectarse se ha convertido en la forma de estar en el mundo y el hecho de pertenecer a las redes sociales despierta el interés en general. La educación como base de la función social se vale de estas transformaciones de la mediación tecnológica, como lo afirma Sánchez (2001, citado por Riveros & Mendoza, 2005):

Los procesos educativos derivados de la utilización de las Tics se caracterizan por ser: *flexibles* en el sentido de que los ritmos y procesos de aprendizaje se adecuan individualmente en favor a los intereses, necesidades y posibilidades de cada alumno; *abiertos* en cuanto a que el currículum y las experiencias

de aprendizaje no queda reducida a un mismo proceso o contenido de estudio; *interactivos* porque ofrecen oportunidades para que sea el propio sujeto quien experimente sobre la información que recibe y pueda tener un mayor control sobre la manipulación de la misma; *desarrollado a distancia en tiempo real o diferido* al no requerir el desplazamiento o asistencia del alumno a un determinado lugar para encontrarse físicamente con su tutor. En definitiva, la utilización de las TIC con fines educativos promete abrir nuevas dimensiones y posibilidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un uso significativo de las TIC en el aprender descansa en una serie de principios orientadores, los cuales permiten guiar las aplicaciones y no perder de vista el trasfondo educativo. Estos principios surgen de una síntesis de teorías, modelos y conceptos, que son ampliamente aceptados en la literatura sobre usos de la tecnología informatizada para el aprende y pensar. (p. 327)

Sobresalen las características del uso tecnológico con los inmensos beneficios que trae este enfoque en el quehacer educativo. Del Prete y Cabero (2019) se refieren a la incorporación de estos recursos en los siguientes términos:

Desde los estudios y las prácticas en el aula analizadas y llevadas a cabo en los últimos años (Pettersson, 2018; Buabeng-Andoh, 2012), podemos afirmar que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los recursos educativos abiertos (OER) y las plataformas de formación virtual (Learning Management System, LMS) pueden tener un efecto positivo en la mejora de la eficiencia, accesibilidad y equidad de la educación, la formación y el aprendizaje. (p. 139)

Al centrar el desempeño escolar a través de los sistemas de gestión de aprendizaje *online*, LMS brinda igualdad de espacios, herramientas, interacciones y oportunidades de desarrollo en un entorno virtual. Al respecto, Dans (2009), citando a Coates et al. (2005), apunta algunas características de este: “[es] un entorno cerrado y controlado en el que las instituciones académicas pueden establecer elementos (...) como foros de participación, herramientas de retroalimentación, módulos educativos de contenidos, mecanismos de comunicación, etc., intentando proporcionar un ambiente lo más uniforme y familiar posible” (p. 2).

Además de la presentación del LMS dada por diferentes autores, las bondades del espacio pedagógico y la infinidad de recursos con los que se cuenta, el escenario especializado también dispone de una serie de características, que Sánchez (2009) agrupa de la siguiente manera: *herramientas de distribución de contenido*, que permiten organizar y dosificar la información en forma de archivo, como un repositorio de contenidos en variados formatos (JPG, PDF,

---

TXT, mp3, mp4) y que se organizan jerárquicamente en carpetas; *herramientas de comunicación y colaboración síncronas y asíncronas*, para que los participantes de una actividad formativa puedan comunicarse y trabajar en común: foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales o grupales, wikis, diarios, formación de grupos de trabajo dentro del grupo o clase; *herramientas de seguimiento y evaluación*, como cuestionarios editables, reportes de las actividades de los estudiantes, planillas de valoración, entre otros; *herramientas de administración*, para asignación de permisos y roles, perfiles dentro de cada curso, control de inscripción y acceso del administrador o profesor para activar o desactivar un curso y la personalización del entorno; *herramientas complementarias*, como portafolios, bloc de notas, sistemas de búsqueda de contenidos o foros.

El siguiente mecanismo de gran novedad es la implementación del sistema de gestión de aprendizaje a través de Facebook. Actualmente, las redes sociales son conjuntos de comunicación e intercambio de información personal y de contenidos multimedia en el que se crean vínculos dentro de la comunidad virtual; el sitio web Facebook fue lanzado el 4 de febrero de 2004, es la plataforma virtual líder de interrelación más popular, atrayente y con mayores seguidores, alrededor de 2320 millones registrados en todo el mundo. Resumiendo a Llorens y Capdeferro (2011), presenta un gran potencial en la educación, pues a pesar de no haber sido concebida como un entorno para construir y gestionar experiencias de aprendizaje, presta un valioso apoyo a las nuevas orientaciones sociales que se están imponiendo en la consideración de los procesos educativos, ya que representan una fusión del mundo individual (subjetivo) y el mundo compartido (objetivo). Entre los beneficios y las principales posibilidades pedagógicas que ofrece Facebook en el aprendizaje y el trabajo colaborativo están los siguientes: *favorece la cultura de comunidad virtual y el aprendizaje social*, porque los valores surgen de los usuarios que interactúan en la red en torno a un tema u objetivo común y que generan lazos interpersonales de confianza, apoyo, sentimiento de pertenencia e identidad social; *el intercambio y flujos de información* cuando crea una “experiencia compartida” al perseguir el logro de objetivos a través de la realización individual o conjunta de tareas; *soporta enfoques innovadores para el aprendizaje* porque promueve un ambiente “permanente”, en el que los usuarios pueden mantener la comunicación después de haber finalizado una acción formativa para ampliar las posibilidades de construcción de

conocimientos y desarrollo de habilidades como constructores activos, pues de otro modo la red perdería su sentido.

El Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (2015), de España, analiza el desarrollo de competencias en entornos digitales, así:

La introducción de Facebook y las redes sociales ha puesto de manifiesto la necesidad de desarrollar todas las alfabetizaciones dentro del contexto educativo ya que las competencias asociadas al uso de estas herramientas incluyen no solo las competencias lingüísticas sino también las competencias: mediática, digital, informacional, etcétera. Como consecuencia, se hace imprescindible aprender a manejar diversas fuentes de información y en distintos formatos: el texto no es la única fuente de información; también lo son las imágenes, los vídeos, las fotografías, etc. Asimismo, estas iniciativas promueven crear y compartir ideas y materiales entre los miembros de la comunidad educativa de tal modo que esta experiencia se enriquece enormemente. (p. 7)

Estas herramientas digitales permean las prácticas pedagógicas, enriquecen el enfoque metodológico y fundamentan todo el proceso curricular, que se articula desde la Educación Artística en los lineamientos del MEN (2000):

Para poder enfocar el tema del arte desde lo educativo es indispensable encontrar sentido a su origen y ponderar los componentes que permiten que él se manifieste. Penetrar educativamente su naturaleza nos lleva a plantearnos el problema de qué es lo educable desde el arte y cuáles son las implicaciones de pedagogizar el arte en la educabilidad del ser. Todo el esfuerzo por encontrar un lugar para la reflexión sobre lo artístico enseñable y sobre el impacto en la naturaleza formativa de los valores, teorías y prácticas del arte es también un esfuerzo por entender hasta dónde la educación y en particular lo educativo es posible, como mediación de esta forma de ser de la conciencia social y cultural de los pueblos. (p. 11)

Al igual que de las manifestaciones artísticas propias, se parte de criterios de formación pedagógica de autores como Jean Piaget, con las etapas del desarrollo del niño y el aprendizaje cognitivo mediante operaciones concretas, abstractas y formales; David Ausubel, que facilita el aprendizaje significativo retomando los conocimientos previos del estudiante para que le encuentre sentido a los nuevos conceptos, y de Vigotsky, quien tiene en cuenta la importancia de la interacción grupal en el aprendizaje y su valor en el contexto social. Al respecto, De Lima y Moreira (2019) mencionan:

Al favorecer la expresión creativa, el diálogo y la interacción en el ciberespacio, las actividades realizadas permitieran a los alumnos que asuman una postura más activa en la construcción de sus conocimientos (Papert, 1985), rompiendo

---

con la tradición que ‘raramente abre brechas para situarnos como sujetos de nuestro aprendizaje’. (p. 123)

En esa dinámica entre el sistema de gestión de aprendizaje a través de Facebook, la Educación Artística y la práctica educativa, la renovación del campo de acción estudiantil pasó a ocupar la posición de mediadora de rutas de aprendizaje, minimizando la dicotomía entre educador y educando. En esa perspectiva de enseñanza activa y colaborativa, el profesor también aprende mientras enseña, emergiendo así la inteligencia colectiva (Lévy, 1999) “pautada en la comunicación –dentro y fuera del ciberespacio– entre todos los integrantes del proceso” (p. 21).

En la Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón (2019) confluyen desde el Proyecto Educativo Institucional, las prácticas del modelo pedagógico denominado:

Hacia una proyección multidimensional del ser, se concibe como un constructo que busca la promoción del desarrollo humano al establecer relaciones entre metas de la Institución, docentes, estudiantes, comunidad, cultura, conocimiento, estrategias pedagógicas, nuevas tecnologías y evaluación educativa. Se fundamenta en la pedagogía socio-cognitivo-humanista, que busca potenciar el desarrollo de competencias cognitivas y afectivas. Se apoya en el desarrollo de procesos de pensamiento, de esta manera, permite orientar la formación integral de la estudiante y cualificar el perfil del maestro para responder a los planteamientos de la Constitución Política de Colombia, Ley General de Educación y las políticas de inclusión para asumir los retos de una sociedad cambiante”. (p. 50)

Los procesos formativos de educación artística se encaminan en el modelo pedagógico hacia los aspectos humanista, afectivo, cultural y social, con didácticas propias del arte y procesos de pensamiento creativo que se conjugan desde la intuición, como aspecto clave planteado por Enrique Pestalozzi, quien considera el conocimiento a partir de la experimentación con diversos materiales; John Dewey en el aprender haciendo, es decir, el saber a partir de la práctica; y María Montessori, para quien la educación del infante es el reconocimiento de sus potencialidades. Así lo ratifica González (2019):

Podemos comparar lo que defendía Montessori con lo que defendía Piaget acerca de la forma mental del niño, puesto que tal y como expresa Vergara, (2017), Piaget argumentaba que, debido a su estructura mental, los niños contemplan la realidad de una forma bastante distinta a los adultos, debido a que crecen con una estructura mental muy básica sobre la que se basa todo el aprendizaje y todo el conocimiento subsecuente. Asimismo, Montessori expresaba que los niños nacen con una formación mental diferente a la que



se desarrolla después de esa edad. Por lo tanto, en esta fase en la cual el pequeño no es capaz de aprender mediante palabras, es a través de la música dónde experimenta su creatividad, sus estados de ánimo, sus emociones y, por consiguiente, es la música aquello que le ayuda a desarrollarse de forma más sencilla y completa. Piaget define que el niño transmite sus emociones y sus necesidades a través de tres lenguajes básicos, como son el lenguaje oral-materno, el lenguaje corporal y el lenguaje musical (Soria, 2013). (pp. 8-9)

Aquí se observa la convergencia de los estadios de desarrollo cognitivo con las potencialidades artísticas desde las primeras etapas de desenvolvimiento humano. Con las temáticas expuestas se integran las actividades complementarias, donde el uso de las TIC y la expresión artística son fundamentales y han permitido el florecimiento de habilidades y competencias básicas que estimulan un sinnúmero de prácticas, destrezas y sentimientos que, según Dewey (2008) citado por Di Berardino (2020):

En el arte como experiencia, la actualidad y la posibilidad o idealidad, lo nuevo y lo viejo, el material objetivo y la respuesta personal, lo individual y lo universal, lo superficial y lo profundo, lo sensible y la significación, se integran en una experiencia que transfigura la significación que tienen cuando la reflexión las aísla. (p. 10)

De esta forma se otorga a cada uno de los estímulos que se dan a partir del arte, el sentido experimental de aprender-haciendo como experiencia de aprendizaje significativo.

La educación artística en la Básica Primaria se apoya desde el trabajo colaborativo, con principios musicales basados en la formación auditiva propuesta por Zoltán Kodály y Emma Garmendia, la educación rítmica postulada por Clara Misas y Karl Orff, los lineamientos para formación musical de Edgard Willems, el cancionero infantil folclórico de Jorge Humberto Jiménez y metodologías compiladas por Olga Piñeros, David Zuleta, entre otros; en las artes plásticas retoma criterios de Alexander Baumgarten, quien relaciona la estética con la composición de la obra de arte y la involucra como disciplina de la cultura; y el desarrollo de la capacidad creadora se adelanta desde los criterios de Víctor Lowenfield y Graciela Aldana de Conde, para conjugarla dentro del contexto histórico y cultural, en la construcción de la identidad en este período social y con las demandas concretas que propone, mediante el rescate de la memoria, la tradición, las costumbres, el arraigo y la herencia sociocultural, para proyectarla en el panorama de las visiones de futuro y de las capacidades individuales y grupales. Por eso, Toledo y Díaz (2020) afirman que,

---

(..) la era de las tecnologías de la comunicación y la informática invaden los mercados y el uso inadecuado de las herramientas tecnológicas expanden en muchos casos el “esnobismo”; el cual tiende a borrar y disolver en poco tiempo la cultura a la que se pertenece, la idiosincrasia y las tradiciones de un pueblo. Sobre esta problemática Miñana Blasco (2000) refiere que “la cultura popular tradicional no es actual, es una supervivencia del pasado, una especie de fósil viviente que hay que proteger y exhibir en esos zoológicos culturales que son los festivales folklóricos, los museos y los centros de documentación. (p. 151)

Para evitar estas discrepancias causadas por la globalidad, y partiendo de los hilos de la tradición en los que se fundamenta el arte, se busca traspasar barreras con el fortalecimiento del arraigo cultural y la preservación de los valores artísticos proyectados en las nuevas generaciones.

## Metodología

El 2020 quedará para la historia como el año en el que los hábitos y la forma de ver y asumir la vida cambiaron, y desde esta realidad Zuleta (2020) emprende la aproximación investigativa:

Ya inmersos en esta situación, la educación y la investigación... también han sido impactadas. La investigación se ha visto reducida a aquellos objetivos que se puedan cumplir de manera virtual o mediante laboratorios de simulación; sin embargo, algunas de las características primordiales de las y los investigadores, son la disciplina, creatividad, dedicación, perseverancia y los deseos de ver una sociedad que no se rinde, independientemente del escenario tan complejo que está planteando el Covid19. Razones por las que, pese a las dificultades, se encontrarán otras opciones. (p. 8)

Así que la motivación se convierte en el motor de búsqueda de espacios de interacción, vistos como oportunidades de experimentación e investigación. El Ministerio de Educación Nacional dio vía libre a las instituciones educativas del país para implementar planes, proyectos y metodologías que reintegraran a los estudiantes y permitieran la continuidad en su formación de manera remota con el fin de cumplir con las medidas de confinamiento obligatorio. Así que, teniendo en cuenta lo anterior, en la Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón se propuso el uso de las TIC como herramientas de comunicación a fin de alcanzar a toda la comunidad escolar.

Ahora bien, en la reflexión y la búsqueda de un espacio virtual que facilite la comunicación y el encuentro con las estudiantes de Básica Primaria, es

primordial comprender el valor de la música y el arte en tiempos de aislamiento, idea que explica acertadamente Montesino (2020):

(..) las redes sociales y los medios de comunicación tradicionales comenzaron a darle lugar al valor del arte como escudo para enfrentar lo desconocido, lo que atemoriza y paraliza a los humanos. Y mucho más a los humanos encerrados en las cuatro paredes de la cuarentena. El arte como sinónimo de vida, como símbolo de resiliencia y de unión fraterna entre las personas. El arte, en fin, como síntesis de un activismo que derribó fronteras simbólicas para fusionarnos en un sentir común: el arte nos da fortaleza para atravesar el mientras tanto de los momentos imprevistos, desconcertantes, extraordinarios. Arte para alejar a los fantasmas, para arrimar los afectos distantes por el confinamiento forzoso, para redimir los dolores, para remediar las angustias, el arte –en definitiva– como medicina para los espíritus y los cuerpos maltrechos. (p. 1)

Por lo tanto, bien vale la pena aprovechar las bondades explícitas a través del arte, que no tiene límites ni se puede confinar, para llevarlo a traspasar ese espacio físico a uno nuevo, el virtual. Cecilia Giraudo (citada en Lonja, 2020) afirma que en el arte se hacen visibles la sensibilidad, el talento, los gustos y los anhelos. Giraudo recomienda que permanentemente se rodee a los niños de buena música, tanto en los tiempos de pandemia y confinamiento, en el hogar, como después, en el retorno a la “normalidad”, en la escuela. Que se considere la música como una forma de comunicación, que se facilite el contacto con instrumentos musicales. En la infancia es preciso utilizar música infantil, aunque toda expresión musical puede usarse para potenciar la sensibilidad sonora. Luis María Pescetti (s.f.), en su página web menciona: “El niño, al igual que nosotros, no elige por lo que entiende sino por lo que le divierte, por lo que despierta su curiosidad, por lo que lo emociona, aunque no sepa por qué”. Así mismo, este cantautor argentino sugiere que se debe proveer al niño de experiencias variadas que favorezcan su desarrollo y que lo motiven a aprender, a querer saber más.

Por otra parte, la simbiosis entre las TIC, los nuevos modelos de comunicación y el quehacer educativo llevó a los docentes a generar otras metodologías en plataformas virtuales. A propósito de esto, Caccuri (2013) dice que “La amplia variedad de recursos tecnológicos que hoy tenemos a nuestra disposición, nos permiten transformar las prácticas pedagógicas abriendo un abanico de opciones impensadas para la escuela tradicional” (p. 12). Y Bernaschina (2019), por su parte, afirma que,

---

Este nuevo modelo se relaciona con los contenidos digitales para la asignatura complementaria de Artes Mediales, junto con una dupla docente (o acompañamiento docente) para trabajar de manera colaborativa y, combinar las dos áreas mencionadas, así como la educación artística y educación tecnológica. La adquisición de esas habilidades estratégicas y creativas. Esto va a depender de la complejidad de los recursos didácticos-tecnológicos y atención a la diversidad para favorecer el aprendizaje de los estudiantes inclusivos. (p. 43)

Con estos elementos metodológicos se consolida la integración de las disciplinas artísticas con las TIC, donde el entretenimiento, la lúdica, la creatividad, las interacciones y reacciones, así como las relaciones virtuales entre iguales, son estimulantes y atractivas.

Estas inquietudes llevaron a la conformación de un LMS o sistema de gestión de aprendizaje en la plataforma Facebook con Salas de Arte, donde las estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto de Básica Primaria de la Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón desarrollan estrategias lúdicas formativas de concurrencia, que propician la participación, la inclusión y el intercambio de aptitudes, valores y de producción artística. Actualmente hay dos Salas de Música, una para grado tercero, con 333 miembros, y otra para cuarto, con 278 participantes; también hay una Sala de Educación Artística para grado quinto, con 346 integrantes. Lo cual reafirma la esencia del término “sala” como ese lugar de conversación, congruencia y exhibición de “obras artísticas”, presentaciones, recitales, centros literarios, de coincidencia, de descubrir, de expresión, de creación y de recreación, entre otros, que dispone de un entorno personalizado propuesto para que de forma interactiva se encuentren de nuevo con el ambiente escolar.

El proceso investigativo enmarcado en la acción participación es de carácter cualitativo. Balcázar (2003) explica:

Desde el punto de vista epistemológico, la IAP plantea primero que la experiencia les permite a los participantes ‘aprender a aprender’. Este es un rompimiento con modelos tradicionales de enseñanza en los cuales los individuos juegan un papel pasivo y simplemente acumulan la información que el instructor les ofrece. Esta es una posición influenciada también por Freire, que implica que los participantes pueden desarrollar su capacidad de descubrir su mundo con una óptica crítica, que les permita desarrollar habilidades de análisis que pueden aplicar posteriormente a cualquier situación. (pp. 7-8)

De modo que la IAP es un método de investigación reflexiva de aprendizaje colaborativo en un entorno digital donde se crean nuevas formas de compartir

conocimientos, relacionarse y construir comunidad en forma prosumidora. Se incluyen también las estrategias metodológicas que se establecen a partir de las “Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media” (MEN, 2010):

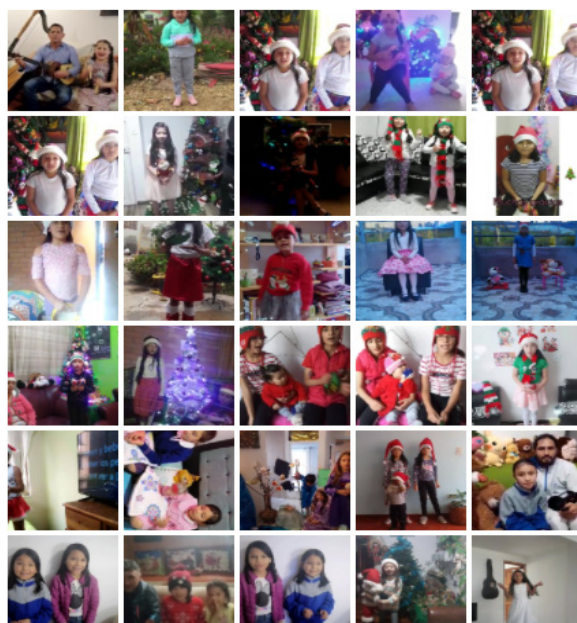
(...) las competencias asociadas a la Educación Artística son habilidades, conocimientos y actitudes que se relacionan en contextos particulares, y que deben tener unos dominios específicos. En este sentido, el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones que son responsabilidad de las artes en la escuela permite identificar tres competencias de cuyo desarrollo se ocupa la Educación Artística: 1. Sensibilidad. 2. Apreciación estética. 3. Comunicación. El desarrollo de estas competencias específicas surge en contextos inherentes a las prácticas artísticas, es decir, es un aprendizaje situado en el ambiente característico del taller de artes plásticas, del salón de danza o música, etc. (p. 25)

Estos contextos particulares se definen como “Salas de Arte” que desarrollan las competencias estéticas sensibles, comunicativas y de apreciación de la realidad sociocultural. Este “aprendizaje situado” dentro de la red, se plantea a través de tres actividades didácticas: las guías de formación virtual como unidades temáticas que están diseñadas a partir del *horizonte conceptual*; los saberes previos de las niñas, para continuar con el desarrollo de las actividades semanales; los recursos didácticos, tecnológicos y de reciclaje; el entorno de aprendizaje LMS para realizar los aportes personales y colaborativos; la rúbrica de valoración, seguimiento y autoevaluación, que se complementa con los referentes bibliográficos; los lineamientos de las guías de formación virtual, que además de ser educativas promueven la integración familiar; los gustos, talentos de las niñas y la creación de propuestas que estimulan el trabajo en equipo, enriquecen la página por medio de los dispositivos de conversación, comunicados, eventos y calendario, propios del espacio virtual.

Todo lo anterior se complementa con una segunda práctica de encuentros pedagógicos llamados “Talleres Lúdico Musicales”, en los que concurren componentes de tipo psicológico, sociológico, estético y comunicativo. Es aquí donde las niñas, de manera transdisciplinar y por medio del aprestamiento corporal, respiratorio y tonal, la exploración de su espacio parcial, los estímulos sonoros, la expresión corporal, la dinámica, los juegos rítmicos, la técnica vocal, instrumental y coral, el canto y la ronda, se encuentran periódicamente con la docente para publicar en cada sala videoclases, tutoriales de las actividades y material audiovisual de apoyo.

La tercera fase es la participación activa de las estudiantes a través de los perfiles de sus padres, donde comparten imágenes de sus trabajos, videos que explican cómo van realizando sus tareas, cómo construyeron creativamente y con material de reciclaje sus instrumentos musicales o trajes folclóricos; también presentan danzas tradicionales con su grupo familiar e interpretan canciones infantiles, folclóricas, didácticas y de mensaje positivo, villancicos, entre otras, en las que manifiestan sus emociones, alegrías, el trabajo en casa, la solidaridad ante las diferencias, el respeto, la tolerancia por lo que se puede y no se puede hacer. Y donde reciben respuestas gratificantes con el lenguaje propio de Facebook: emoticones, *gifts*, *stickers* y fotos que ubican la función del crecimiento grupal y del aprendizaje colaborativo como parte de la comunidad y del proceso, sin dar órdenes, sino acomodándose a las herramientas y apropiándose del sitio web donde se presentan ante el grupo, muestran sus familias y la intimidad de sus hogares.

## Resultados



**Figura 3.** Valorando la Navidad. **Fuente:** autora.

Esta experiencia con la plataforma del sistema de gestión de aprendizaje, que se ha convertido en el aula de música y artes, ha sido esencialmente

didáctica, donde se transmite la alegría propia de la compartición escolar, se exploran incesantemente gustos y habilidades de las estudiantes al permitirles que sinérgicamente fluyan sus emociones para que las ayuden a la resolución de conflictos y angustias. Es un espacio virtual apto para el desarrollo sicosocial y la adquisición de saberes, donde el apoyo de los padres de familia y el grado de aceptación de las niñas sobrepasaron las expectativas y cambiaron el concepto de las redes sociales incorporándolas a su cotidianidad.

Los resultados se aprecian por medio de la evaluación. En los “Lineamientos Curriculares de Educación Artística” del MEN (2000) se afirma:

En todo caso en el arte la evaluación tiene por propósito el fortalecimiento de la calidad técnica y el desarrollo de la conciencia crítica respecto del arte en todas sus manifestaciones. El poder transformativo de la evaluación se enriquece desde la perspectiva artística cuando al comprometer de manera directa al sujeto lo vuelve sobre sí para desentrañar el sentido de lo estético plasmado en él y permitir no sólo un juicio sobre la forma sino también un juicio sobre el sentido. La acción evaluativa de lo artístico es más una experiencia de crítica de arte que perfectamente puede convertirse en experiencia formativa. (p. 44)

La valoración comprende todos los aspectos del proceso: la participación individual y colectiva, los diferentes ritmos de aprendizaje, los pasos en la elaboración, la estética del producto artístico, así como las dimensiones psicológicas, afectivas y sociales que involucra.

Así, fácilmente se puede notar en las salas de Facebook el afinamiento de la percepción y de la sensibilidad en el encuentro y el redescubrimiento de las posibilidades sonoras del cuerpo, la observación, la escucha, la clasificación y la recreación a partir de los estímulos. Con el incremento en el desarrollo de habilidades comunicativas, según las “Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media” (MEN, 2010):

(...) el objetivo es poner en escena cómo el empleo de los lenguajes artísticos (comprendidos dentro de los lenguajes no verbales) acompaña, matiza, transforma y complementa los procesos de comprensión y juegan dichos lenguajes en el conocimiento, la asimilación y uso de otros sistemas de significación y en la apropiación de códigos nuevos que aparecen continuamente en la cultura (lo que incluye, por ejemplo, la narración audiovisual y sus respectivos elementos expresivos presentes en el cine, la televisión y los video-juegos; la comunicación en ambientes digitales e Internet; los medios informativos impresos y radiales). (pp. 45-46)

De esta forma, las estudiantes hacen interpretaciones formales y extratextuales de cantos, rondas, danzas, mensajes, con elementos didácticos

---

como frisos, carteles, y con explicaciones paso a paso de la manera como realizan sus trabajos y exposiciones. También se incluyen: la creación audiovisual con imágenes y videos de expresiones metafóricas y transformaciones simbólicas; el manejo creativo e imaginativo de materiales educativos y de reciclaje en la elaboración de instrumentos musicales, trajes folclóricos y parafernalia; el desarrollo de aptitudes y destrezas con dominio progresivo de técnicas de expresión oral, vocal, coral, informática y lenguajes propios de desarrollo de aptitudes y destrezas. Es importante anotar que se ven cambios y avances según la etapa evolutiva de las niñas, los estados anímicos, el contexto sociocultural, las reglas de uso de los grupos y la comunicación asertiva, lo cual contrasta con el número de los miembros, que sumaron 957 en total.

Finalmente, la sistematización de la página proporciona el análisis, la interpretación y la valoración de cada estudiante, al visualizar en pantallas emergentes su historial de participación y comentarios. Por su parte, la comunicación privada por Messenger permite solucionar dudas en forma individual. Y la presentación de estadísticas y notificaciones, como el manejo interactivo, tiene una significación motivadora para las niñas por sus simbologías y lenguajes que potencian sus talentos, favorecen su desarrollo integral y fortalecen al grupo.

## Conclusiones

En este momento histórico, de pandemia y confinamiento, la investigación moderna apoya la sabiduría convencional, según la cual la música y el arte, que son particularmente sosegadores, aportan un sinnúmero de beneficios en el estado de ánimo, la confianza, la salud mental y transmutan a otras dimensiones del ser humano. Para los docentes, el uso de estrategias lúdico-pedagógicas donde el arte es el elemento articulador, provee a los estudiantes nuevas formas de advertir el mundo, de concientización de los medios y recursos que los rodean, de creación, recreación y rescate de la tradición folclórica, de la cultura, de acceso a mundos imaginados, de contextos interactivos en los que además de jugar y divertirse, aprenden; de herramientas digitales, de innovación y de impacto positivo, que reencausan los modelos, las metas y los procesos de educabilidad, revalorizando la pedagogía, otorgando mayor autonomía dentro de los procesos formativos y aportando a la superación de la crisis sanitaria, económica y social.



El desarrollo del sistema organizado de aprendizaje social y grupo privado de plataforma LMS, en la red social Facebook, la convirtió en el Aula Virtual de Educación Artística, donde la participación de las estudiantes es una vertiente transformadora, que descubre sus hogares, sus espacios en los que presenta a su familia, lo que se es en relación con el contexto y también con el mundo global, su propio ser, sus talentos y gustos. Es una ocasión privilegiada para el trabajo cooperativo y el impulso de actitudes morales básicas como el respeto, el diálogo y la participación responsable que, a su vez, fomentan la sociabilidad y el aporte colaborativo, ayudan a ser consciente de la posición entre los compañeros y a establecer relaciones interactivas propicias para el encuentro y la comunicación.

Es recomendable que el uso de plataformas LMS trascienda al quehacer de las instituciones educativas, como herramienta pedagógica para beneficiarse de la transversalidad, la integración de las distintas áreas del conocimiento, el fácil acceso a la información, el trabajo en equipo, la estimulación de competencias de aprendizaje autónomo y significativo, y el fortalecimiento de procesos creativos-reflexivos. A los docentes, por su parte, les permite rediseñar los procesos de enseñanza desde la inclusión, los ritmos de aprendizaje, la retroalimentación y la evaluación formativa, al enlazar el papel de orientador con el de copromotor digital que requiere la educación del siglo XXI.

## Referencias

Balcázar, F. E. (2003). Investigación acción participativa (IAP): aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, 4(7-8), 59-77. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=184/18400804>

Bernaschina, D. (2019). Las TIC y artes mediales: la nueva era digital en la escuela inclusiva. *Alteridad. Revista de Educación*, 14(1), 40-52. <https://dx.doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>

Caccuri, V. (2013). *Educación con Tics. Nuevas formas de enseñar en la era digital*. Colección RedUsers. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-iSF7urTm9QC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Caccuri+\(2013\):+&ots=96hlSXXh8n&sig=v5jpxu3e3nStxa2bwfzM8NqoMZs#v=onepage&q=Caccuri%20\(2013\)%3A&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-iSF7urTm9QC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Caccuri+(2013):+&ots=96hlSXXh8n&sig=v5jpxu3e3nStxa2bwfzM8NqoMZs#v=onepage&q=Caccuri%20(2013)%3A&f=false)

---

Cáceres, M., Gaspar, B. & Ruiz, J. (2017). *Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital*. Ediciones Complutense. [https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-16429/CaceresZpatero\\_SociabilidadVirtual\\_2017.pdf](https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-16429/CaceresZpatero_SociabilidadVirtual_2017.pdf)

Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa. (2015). *Guía de Facebook para educadores. Una herramienta para enseñar y Aprender. Aprende Virtual*. <http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/Facebookguidespanish.pdf>

Dans, E. (2009). Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento RUSC*, 6(1), 1-9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2938410>

De Lima, M. & Moreira, I. (2019). Significado que los docentes le dan a la integración de tecnologías digitales en sus prácticas pedagógicas. *Alteridad. Revista de Educación*, 14(1), 12-25. <https://dx.doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.01>

Del Prete, A. & Cabero, J. (2019). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. *Revista Apertura*, 12(1), 1-24. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1521>

Di Berardino, M. (2020). El arte de generar comunidad o sobre la comunicación en tiempos de pandemia. *Question/Cuestión*, 1(2), 1-14. <https://doi.org/10.24215/16696581e291>

Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón. (2019). *Proyecto Educativo Institucional*. <https://enslap.edu.co/enslapt/pei/>

González, D. (2019). *La importancia de la música en la educación infantil* [Trabajo de Grado]. Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20122/La%20importancia%20de%20la%20musica%20en%20la%20educacion%20infantil.pdf?sequence=1>

Iglesias, E., González, J., Lalueza, J., & Esteban, M. (2020). Manifiesto en tiempos de pandemia: por una educación crítica, intergeneracional, sostenible y comunitaria. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 181-198. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12602>

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.

Llorens, F. & Capdeferro, N. (2011). *Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea*. Learntechlib. <https://www.learntechlib.org/p/149513/>

Lonja, M. (2020). *Música, plástica y actividad física para exteriorizar las emociones*. La Capital. <https://www.lacapital.com.ar/educacion/musica-plastica-y-actividad-fisica-exteriorizar-las-emociones-n2573615.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Lineamientos curriculares de educación artística*. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-89869.html?\\_noredirect=1](https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-89869.html?_noredirect=1)

Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-241907.html?\\_noredirect=1](https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-241907.html?_noredirect=1)

Montesino, C. (2020). El arte y la salud en tiempos de virtualidad. *Question/ Cuestión*, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.24215/16696581e316>

Pescetti, L. M. (s.f.). *El mundo infantil invadido de “cosas para niños”*. <https://www.luispescetti.com/ensayos/el-mundo-infantil-invadido-de-cosas-para-ninos/>

Riveros, V. & Mendoza, M. (2005, sep.-dic.). *Bases teóricas para el uso de las TIC en educación*. *Encuentro Educativo*, 12(3), 315-336. [https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC\\_VE3.pdf](https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf)

Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 34, 217-233. <http://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>

Toledo, G. & Díaz, R. (2020). El patrimonio musical colombiano en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación básica y la media. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 150-155.

Zuleta, A. (2020). La vida en tiempos de pandemia. *Revista Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas*, 11(1), 7-10.

### **Enlaces de referencia**

Villamil, C. (2020). *Sala de Música de grado tercero*. Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón, Tunja. Plataforma LMS en Facebook. <https://www.facebook.com/groups/salademusicagradotercero/>

Villamil, C. (2020). *Sala de Música de grado cuarto*. Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón, Tunja. Plataforma LMS en Facebook. <https://www.facebook.com/groups/salademusicagradocuarto/>

---

Villamil, C. (2020). *Sala de Educación Artística de grado quinto*. Escuela Normal Superior Leonor Álvarez Pinzón, Tunja. Plataforma LMS en Facebook. <https://www.facebook.com/groups/salademusicagradoquinto/>