

Artivismo y los entornos virtuales para el aprendizaje: Creación de historietas interactivas

Leslie Clarisa Salas Valdivia
Universidad Católica Santa María
46149941 ucsm.edu.pe
Flordeloto.org gmail.com

Resumen

La educación peruana en la actualidad propone nuevos escenarios y espacios de aprendizaje en base a la constante interacción social con los medios tecnológicos educativos denominados entornos virtuales para el aprendizaje (EVAs)¹, estos a su vez generan un entorno personal de aprendizaje (PLE)² propio de cada estudiante, estos ambientes han logrado que el aprendizaje sea más accesible, motivador y dinámico para los jóvenes estudiantes del siglo XXI, al respecto se ha evidenciado un gran interés por la elaboración de historietas en base al contexto social y cultural peruano, mediante la interacción educativa en de la plataforma Wix diseñada como un entorno educativo y dinamizador de contenidos y el programa Powtoon³ como espacio creativo de edición. Esta investigación, destaco la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje como medio óptimo y factible para poder manifestar el acontecer social y cultural peruano en base a la inserción de textos e imágenes de carácter multimedia, lúdico y creativo. Estas acciones colectivas formaron parte de una manifestación expresiva artística y simbólica que busco fomentar la libre expresión y la práctica de valores morales, culturales y la defensa a los derechos humanos, ante los problemas que

acontecen a la sociedad peruana actual, todo esto desde una perspectiva de difusión en la red social Facebook, con la finalidad que las historietas elaboradas por los estudiantes desarrollen un flujo activo, dinámico que fomente la concientización y reflexión.

Abstract

The Peruvian education currently proposed new scenarios and learning spaces on the basis of the constant social interaction with the media educational technology called Virtual environments for learning (EVAs), these in turn generate a personal learning environment (PLE) of each student, These environments have succeeded in learning more accessible, motivating and dynamic for the young students of the 21st century, in this regard, there has been a great interest in the development of comic books on the basis of the Peruvian social and cultural context, Through the educational interaction in the wix platform designed as an educational environment and stimulating content and the Powtoon program as a creative space. This research, highlighted the use of virtual learning environments as the best means and feasible to be able to manifest the Peruvian social and cultural events, on the basis of the insertion of texts and images of multimedia, playful and creative. These collective actions formed part of an expressive artistic and symbolic manifestation which sought to foster the free expression and practice of moral values, cultural rights and the defense of human rights, to the problems that occur to the current Peruvian society, all this from a perspective of dissemination in the social network Facebook.

Palabras clave

Entornos virtuales para el aprendizaje (EVAs), PowToon, Wix, facebook, historietas, artivismo, sociedad.

¹ En cuanto a la caracterización de los entornos virtuales educativos como áreas para la enseñanza y el aprendizaje, indican que se han de tomar en cuenta diversos elementos tecnológicos, el uso de aplicaciones y herramientas que permiten la combinación de recursos para alcanzar los objetivos educativos (Bustos Sánchez & Coll Salvador, 2010).

² Uno de los conceptos más desafiantes para la educación superior en los últimos tiempos es el de Entorno Personal de Aprendizaje (PLE por sus siglas en inglés Personal Learning Environment). El PLE podría definirse como el entramado socio-material del que cada persona forma parte y usa de forma habitual para aprender, que ha existido siempre, pero que tiene especial sentido como espacio de reflexión y práctica. (Castañeda y Adell, 2013).

³ Powtoon es un programa online diseñado en inglés que no carece de una versión descargable, por lo tanto, necesitamos tener acceso a internet para poder utilizarlo. El programa permite incorporar varios efectos, marcos, fondos y personajes animados. (Jancsó, K., 2017).

Keywords

Virtual environments for learning (EVAs), PowToon, Wix, facebook, comics, activism, society.

1. Introducción, estado de la cuestión y objetivos

La presente investigación tiene como objeto de estudio la elaboración de historietas interactivas por parte de los estudiantes de nivel secundario, utilizando el programa Powtoon como entorno creativo para lograr tal fin y la plataforma Wix que según Trejos (2016) es una herramienta tecnológica muy dinámica, como mediadora de los conocimientos. "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Eco, 1985). Los estudiantes utilizaron como medio de expresión artística la representación gráfica y secuencial en base a la creación de historietas, basadas en los problemas sociales más palpables que acontecen a la sociedad peruana en la actualidad y estas a su vez fueron relacionadas con la cultura peruana ;las historietas mantuvieron la intervención de personajes de las culturas peruanas, sobre todo de la cultura Mochica, Nazca, Chimú e Inca también se utilizaron elementos iconográficos fusionados con imágenes basadas en la realidad peruana actual. Los estudiantes se valieron de varios referentes y hechos pasados para plasmarlos de forma creativa en sus historietas que mantuvieron una gran carga simbólica e interpretativa. Se atacaron como principales problemas sociales la discriminación, el maltrato, el consumo de drogas, la delincuencia, el respeto a la mujer y el cuidado y preservación del medio ambiente. Para plasmar la realidad desde un punto de vista crítico se valieron de metáforas, en este sentido Pérez (2018) nos dice que Las metáforas impregnan la vida cotidiana: lenguaje, pensamiento y acción, por tanto, no se expresan sólo con palabras, sino también con imágenes y acciones. Destacan unos aspectos de un concepto y a la vez ocultan otros que son inconsistentes con la metáfora, de forma que evolucionan y se transforman en función de los cambios socioculturales-económicos-políticos.

Las afirmaciones anteriores recalcan la implacable labor que están realizando los jóvenes en la actualidad para hacer sentir su voz sus latidos y sus puntos de vista críticos sobre el acontecer social desde una perspectiva optimista y llena de esperanzas por forjar un mundo mejor, En consecuencia Guillén (1985) nos dice lo siguiente "la juventud surge en la medida en que el desarrollo social exige un período cada vez más largo de preparación de los individuos para su integración a la vida productiva y social, lo que a su vez posibilita una mayor integración intrageneracional, a partir de la estrechez de contactos y vínculos, producto de su situación semejante. Este período vital, caracterizado por el aplazamiento de la entrada en la vida productiva y social, y, por tanto, consignado a la formación, es lo que produce juventud como un fenómeno social". Es decir que, en un mismo movimiento, la exigencia de generar instituciones que permitan a los individuos transitar un período cada vez mayor y más complejo de preparación para su integración efectiva a la sociedad, da origen, a partir de las estructuras que se diseñan como respuesta, a una integración intrageneracional, en función de la proximidad creciente de pares. Se comprende, entonces, la identificación que se establece entre juventud y estudiantes, en la medida en que "la primera imagen de juventud fue la del estudiante".

Los jóvenes estudiantes del nivel secundario se valieron de los entornos virtuales para el aprendizaje como ambientes oportunos para plasmar sus ideas y soluciones, con la finalidad de encender una antorcha que ilumine cada vez más las problemáticas sociales para que todos abramos los ojos y dejemos de estar cegados ante los problemas sociales que acontecen a la sociedad peruana en la actualidad.

Freitas, C., & Castro, C. (2010) señalan que compartimos historias para comunicarnos, transmitir cultura, valores y conocimientos; y eso viene ocurriendo de generación en generación. Ya sea mediante una canción de cuna o una película, todos somos contadores de historias. Historias con principio, medio y fin. Historias de carácter lineal y secuencial que, generalmente, suelen tener una introducción, un desarrollo, conflictos, la solución de estos conflictos y la búsqueda del final feliz. Hace tiempo, sin embargo, que los artistas y cuentistas están tratando de subvertir el orden narrativo al contar una historia,

intentando crear un ambiente de inmersión y de participación en la búsqueda de la interacción de los sentidos y apropiación de la representación de la realidad por el público. Las formas narrativas, sin embargo, cambian con la evolución de los medios de comunicación y expresión y el uso que hacemos de las nuevas tecnologías (Murray, 2003). Los lenguajes no cambian lo que cambia es el contexto y los medios o ambientes que utilizamos para transmitir los mensajes, en relación a esto los estudiantes se valieron de la plataforma Wix como ambiente para fortalecer sus conocimientos sobre los elementos de la historieta y sobre su proceso de creación y utilizaron el programa Powtoon como ambiente para poder diseñar sus historietas interactivas que luego fueron subidas aun canal en You Tube y luego fueron difundidas por la red social Facebook. Con el propósito de la construcción de una identidad y de la participación e integración social, los adolescentes elaboran vídeos que comparten y difunden a través de redes sociales o en plataformas específicas como YouTube, que posibilitan que sus creaciones tengan una mayor difusión. (Vozmediano, M. M., Jiménez, A. G., & Sendra, J. M. 2018) para lograr esto los estudiantes se enfocaron en atender a tres tipos de público para obtener un efecto de concientización y sensibilización.

Según Murray (2003), esos tres tipos son:

1. Una audiencia cautiva en tiempo real, que desea suspenso y satisfacción en cada episodio.
2. Una audiencia más reflexiva de largo plazo, que busca patrones coherentes en la historia como un todo.
3. Un tercer tipo de público es aquel que navega y gusta de seguir las conexiones entre las diferentes partes de la historia y descubrir múltiples organizaciones de un mismo evento componiendo una multiplicidad narrativa donde la historia puede ser mirada desde varios puntos de vista.

En este sentido se aborda el uso de la tecnología para crear una producción audiovisual creativa e interactiva, que cobra una función social en la actualidad, Platón planteo que el arte y la sociedad son conceptos inseparables, esta situación está cobrando mucho más auge en los tiempos actuales que en el pasado gracias a la inserción eficaz de los medios tecnológicos y entornos virtuales destinados al aprendizaje lo que está fomentando distintas formas de expresión artística. Galaz (2017) señala que La

obra del artista debe romper las condiciones impuestas por esta sociedad, buscando la manera de integrar distintos elementos técnicos, los más diversos temas y posibilidades expresivas, en una obra que enriquezca la toma de posesión de la realidad y que, en último término, se dirija a cimentar los valores humanos. Galaz enfoca un punto de vista real en cuanto al enfoque que se le está brindando al arte en materia educativa donde no se le da la importancia vital en relación a otras áreas curriculares como matemática entre otras, Galaz (2017) indica: El arte cambia y se enriquece cuando la sociedad crece en estatura humana. Junto con activar la educación artística, hoy en una situación tan desmedrada en los colegios y otros centros de formación de nuestra juventud, es importante que cada persona pueda expresarse, ya sea escribiendo, dibujando, pintando, sacando hacia afuera su mundo interior reprimido, para terminar de una vez por todas con una posición solamente contemplativa, está tica; una mera situación de consumidor de formas fetichistas.

Por tales motivos esta investigación busca lograr la transmisión del arte desde un sentido social y transnacional que busca fomentar la expresión creadora utilizando la tecnología y volcándola aun espacio público netamente digital como lo son las redes sociales, como parte del movimiento activista, Gómez (2017) señala que el activismo hace visible lo invisible tal como Adorno (1984) propone para su definición de Arte apunta hacia la apertura de conciencias y hacia la crítica que, a la vez, trae consigo la viabilidad de la posibilidad de la existencia de un sistema distinto.

Es en este marco donde puede afirmarse que el arte es una forma de expresión simbólica de situaciones que no pueden ser manifestadas por medio de otros tipos de lenguaje, desarrollando un papel de transformación y denuncia social, sirviendo como forma de resistencia, reparación y memoria (Sierra, 2014), (Uribe, 2016).

Los hechos de desigualdad, opresión, injusticia social y violencia son evidenciados en pinturas, esculturas, piezas musicales, teatrales, literarias, "lugares de memoria", espacios performativos y otras formas de representación que se hacen portadoras de relatos subalternos, caminos de expresión de lo que no puede ser nombrado (Aguirre, 2012),(Martínez, 2013 a, b), (Gargallo, 2014). Los lenguajes expresivos no han cambiado más bien han tomado nuevos contextos y panoramas expresivos uno de ellos

son las historietas que al ser virtualizadas e interactivas cobran un protagonismo más difusivo, resaltante e influyente. Vallazza (2015) señala que el uso cada vez más frecuente de la computadora como herramienta de tratamiento de las imágenes y de edición incrementa las posibilidades creativas, e independiza a los realizadores experimentales del uso de islas de edición.

El arte en esta investigación cobra un papel vitalicio en la formación de los estudiantes, como seres críticos y sensibles a la realidad social, busca fortalecer la práctica de valores, el arte adopta una función social y transformacional, busca ser difundido y su vez tiene un sentido protagónico en base a la comunicación e intercambio de contenidos por medio de la red social Facebook.

En este sentido Palacios (2006) indica que la situación del arte en la sociedad moderna y su endeble presencia en los ámbitos escolares nos obliga a la construcción de una fundamentación cada vez más consistente que reúna las diferentes perspectivas desde donde se revalora la importancia del arte en la vida humana, porque el arte es una necesidad primaria y representa una posibilidad de redimir al hombre del acelerado proceso de deshumanización que vive en la sociedad actual.

Este estudio quiere demostrar la importancia del artivismo y la expresión creativa en base a la creación de historietas interactivas, esto concuerda con la postura que plantea Ortega (2015) él nos dice que el artivismo, por tanto, permite la creación de nuevas narrativas capaces de alterar los códigos y signos ya establecidos en el subconsciente de la sociedad, que desarrolla a su vez determinadas tácticas que consolidan otras formas políticas posibles, con un mayor compromiso con la sociedad y no con el arte (Becker, 1996). El principal objetivo es generar el mayor impacto y visibilidad posibles, utilizando para ello las tácticas publicitarias que les ofrece el entorno, así como las redes sociales como medio de difusión de las acciones. En este sentido la historieta o comic según Lagos (2017) está inserto en el universo constituido por los medios de comunicación de masas, los que se integran a nuestro propio ámbito y habitat, adquiriendo en sus expresiones manifestaciones básicamente humanas, más allá de su aparente inhumanidad a nivel de cosa; proyectando sus estructuras latentes en las relaciones emisor-receptor, que determinan los niveles primarios

del lenguaje y la comunicación. De allí, el rol social, cultural y estético, que la historieta asume.

En definitiva, para desarrollar el proceso creativo, los estudiantes utilizaron los entornos virtuales de aprendizaje, los cuales como lo planea Silva (2011), tienen fuertes connotaciones, puesto que se utilizan para enfatizar la importancia del medio y el contexto de aprendizaje, donde la colaboración y construcción conjunta de conocimiento se ven potenciadas. Se entienden como espacios que propician la construcción de conocimiento, desde el ámbito individual al colectivo, a través de la interacción y colaboración entre los actores involucrados, con el uso de herramientas innovadoras que medien o permitan el acceso a recursos y herramientas no tradicionales dentro del proceso. Por tanto, los EVA se conciben como ambientes de enseñanza y aprendizaje mediados por las TIC, que permiten extender el aprendizaje individual a un aprendizaje colaborativo para la construcción de conocimientos (Gros, Silva, Barberà, 2006). Desde el punto de vista de los valores, las tecnologías son primordiales ya que incitan a las instituciones educativas a explorar aspectos fundamentales para la creación de una nueva cultura de aprendizaje mediada por los actuales medios de la información y comunicación. Desde el ámbito institucional es imprescindible incorporar innovaciones que faciliten el desarrollo de nuevas formas y posibilidades de aprendizaje. Desde el punto de vista del discente es conveniente que tenga a su disposición estrategias más creativas de aprendizaje. (Romero Carmona, J. B. 2004). La interpretación que los estudiantes puedan ejercer sobre diferentes temáticas coherentes con el mundo que les rodea es fundamental para desarrollar posiciones de análisis personal y reflexivo sobre temas relevantes para sus vidas. No se trata de desarrollar conciencia sobre las problemáticas personales con un enfoque terapéutico, sino de encontrar un sentido social y cultural (Freedman, 2006). La producción de historietas con una mentalidad de difusión y concientización está situada en el enfoque posmoderno del arte, bajo esta visión, quizás podríamos afirmar que la sensibilidad estética situada en el contexto escolar se articularía como una fuerza de oposición a la normativa. Una conciencia en torno a las formas de denegación de lo posmoderno que se traducirían en la producción visual como un conjunto articulado

de oposiciones a diferentes formas de comunicación, expresión, transmisión de valores y simbolizaciones de las formas precedentes de producción de obras artísticas. (Raquimán Ortega, P., & Zamorano Sanhueza, M. 2017).

A medida que la tecnología permite incorporar representaciones con imágenes y sonido, facilidades para el diseño gráfico y realización de animaciones cada vez más sofisticadas, se enriquecen, notablemente, las formas de narrar, que necesariamente exigen el desarrollo de nuevas competencias cognitivas. De esta manera, sobre todo desde la invención de la cinematografía en adelante, se realizan esfuerzos para comprender y sistematizar las nuevas formas de lenguaje, como así también intentar su abordaje semiológico. (Folegatto, I., & Tambornino, R. 2004). A este respecto las historietas elaboradas desde un panorama virtual constituyen un nuevo lenguaje que no ha cambiado en su esencia, más bien gracias a la tecnología tienen una nueva forma de representación e interpretación.

2. Material y métodos

Dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje es muy importante la selección adecuada de los materiales y metodología educativa a utilizar, así como el diseño de los ambientes virtuales a utilizar para maximizar los resultados en beneficio de los estudiantes y para lograr los objetivos propuestos en el campo de estudio.

La presente investigación es aplicada y de tipo correlacional comparativa, para el estudio se tuvo la participación de un grupo control y un grupo experimental que estaba conformado por los estudiantes de segundo año de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najjar (Arequipa-Perú).

La metodología utilizada para el diseño del entorno virtual de aprendizaje fue ISDMELO (L. Blondet y R. Nascimento 2004), la cual fue analizada por Silva Sprock, A., Ponce Gallegos, J. C., & Hernández Bieliukas, Y. (2013), En el año 2004, Lúcia Blondet Baruque y Rubens Nascimento Melo, en la Pontificia Universidad Católica de Rio de Janeiro, crearon la versión de la metodología de desarrollo de sistemas instruccionales basados en OA.

ISDMELO está basada en el Modelo de Diseño Instruccional ADDIE (J. Muñoz, B. Osorio, F. Álvarez y P. Cardona, 2006) y posee 5 fases, a saber:

1. Análisis: para determinar el problema y el perfil del aprendiz, incluso considerar la aplicación de modelos de estilos de aprendizaje. Genera los siguientes productos: formularios de análisis de perfil del aprendiz, análisis del problema, de análisis ambiental, así como los OA existentes. De igual forma, esta fase considera los metadatos del OA, como parte fundamental para lograr su catalogación y reutilización.

2. Diseño del OA: referido al contenido instructivo y el look and feel de la interfaz del OA. Se generan los siguientes productos: documentos de análisis de tarea y de análisis del contenido, secuenciamiento del OA (mapa conceptual), metadata y storyboards de diseño de la interfaz.

3. Desarrollo del OA: destinada a producir el OA y almacenarlo en un repositorio.

4. Puesta en práctica: donde se utiliza el OA desarrollado. En esta fase se debe tener el OA almacenado y poder utilizarlo en un LMS o una página web, tener un plan para la entrega de la instrucción y uso del OA.

5. Evaluación del OA: destinada a medir la adecuación y la eficacia de la instrucción ofrecida con el OA. Genera los siguientes productos: ajustes o eliminación del OA del repositorio, verificación si la instrucción está satisfaciendo objetivos del aprendizaje.

Esta metodología fue utilizada para el diseño del interface educativo de la página Web alojada en la plataforma Wix, gracias a esta metodología se pudo crear un objeto virtual de aprendizaje de gran granularidad que permitió a los estudiantes poder gestionar sus aprendizajes en base a la constante interacción y participación en los espacios educativos y a su vez pudieron acceder a información en relación a la temática historieta y sus elementos lo que les permitió y facilitó el proceso creativo de estas en el programa Powtoon ; para Moro y Massa (2016) implica nuevas concepciones del proceso de aprendizaje, que conlleva nuevos roles y responsabilidades para el estudiante, transformándolo en participante activo y constructor de su propio aprendizaje, variando su interacción con el docente y creando ambientes interactivos de comunicación.

Para evaluar la página web alojada en la plataforma wix se utilizó la herramienta para la evaluación de objetos didácticos de aprendizaje reutilizables (HEODAR), el ambiente virtual creado para la comprensión de los elementos de la historieta y proceso de creación se ubica en el nivel 4 otorgado para

objetos de aprendizaje. HEODAR, permitió evaluar el ambiente de aprendizaje antes de su aplicación para que su utilización tenga un impacto altamente positivo en el aprendizaje de los estudiantes, esta herramienta permitió evaluar aspectos imprescindibles para que el espacio educativo sea altamente usable, esta herramienta se dividió en las siguientes categorías: La categoría pedagógica permite evaluar aspectos asociados al usuario (significatividad psicológica) y al currículo (significatividad lógica). Sobre esta base, se han propuesto criterios para evaluar aspectos pedagógicos a través de las categorías “Psicopedagógica” y “Didáctico-Curricular”. En la categoría psicopedagógica los criterios que se evalúan están dirigidos a la significatividad psicológica, por este motivo se ha asignado el nombre de “Psicopedagógicos”, sobre esta base se han definido los criterios: Capacidad de motivación (presentación atractiva y original, aporta información relevante, etc.), adecuación a los destinatarios, interactividad y creatividad. En la categoría didáctico-curricular se presentan criterios asociados a la significatividad lógica, es decir, si el OA es adecuado para los objetivos curriculares, entre ellos se encuentra: objetivos (correctamente formulado, factibilidad), contenidos (información correcta, precisa, no discriminatoria, estructurante de la materia, adecuada a los objetivos y características de los usuarios), actividades y metodología. El diseño de interfaz está enfocado a evaluar aspectos técnicos y estéticos asociados al diseño de los OAs. Los aspectos a valorar son: Texto, Imagen, Animaciones, Multimedia, Sonido, Vídeo. Cada uno de estos aspectos presenta criterios concretos de evaluación. (Gómez Aguilar, D. A., Morales Morgado, E. M., & García-Peñalvo, F. J. 2008)

El diseño de navegación está enfocado a evaluar la organización de la información como a las posibilidades de acceder a ella a través de la navegación. Todos estos aspectos favorecieron a los estudiantes tanto en su rendimiento como en el logro de competencias digitales.

3. Resultados

Los resultados fueron obtenidos de la aplicación de una encuesta y una rúbrica, ambos instrumentos fueron validados por especialistas en tecnología y arte de la Universidad Católica Santa María, bajo consenso grupal. El presente estudio fue desarrollado y aplicado en dos tipos de grupos

de estudiantes, el primer grupo fue de control, lo conformaron estudiantes del mismo nivel educativo que elaboraron sus historietas en base a actividades de aprendizaje sin intervención de los entornos virtuales de aprendizaje; el segundo grupo fue experimental las actividades de aprendizaje se desarrollaron mediados por la tecnología y los entornos virtuales de aprendizaje.

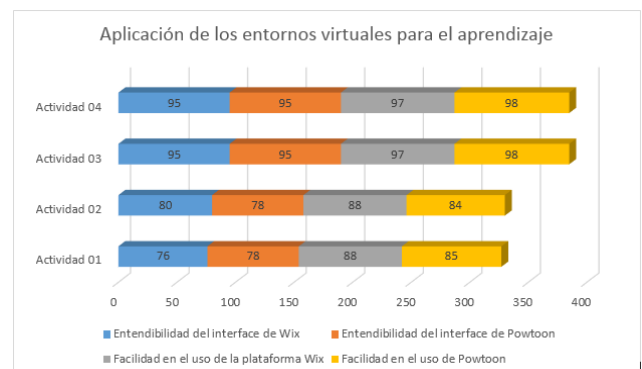
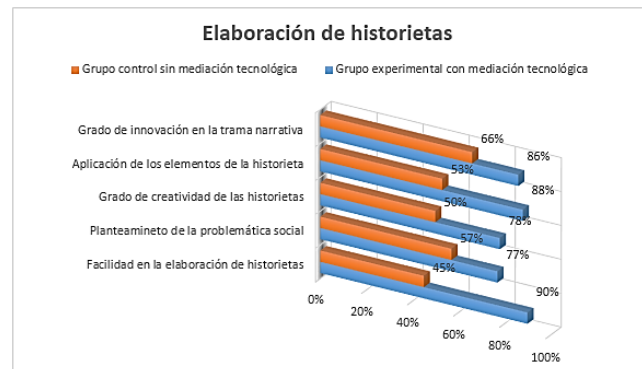


Fig. 1 Implicancias en la elaboración de historietas Fig.2. Implicancias en el uso de los EVAs

Estos resultados evidencian que el grado de innovación en cuanto a la elaboración de historietas fue más destacado en el grupo experimental ya que este grupo contaba con Powtoon como herramienta indispensable para facilitar la elaboración de sus historietas, además la aplicación de los elementos de la historieta fue más fácil utilizando este recurso tecnológico por las facilidades que otorga este programa online para incorporar estos elementos, las historietas del grupo experimental fueron más creativas que las del grupo control, además cabe mencionar que resultó más fácil plantear problemáticas sociales del contexto social peruano en las historietas del grupo experimental a diferencia del grupo control. Cabe recalcar que al grupo experimental le fue más fácil elaborar sus historietas narrativas.

En cuanto a la incorporación de los entornos virtuales, se puede observar que la entendibilidad de los interfaces tanto de Wix como de Powtoon fue incrementándose con el uso de estos, al igual que la facilidad de usabilidad de estos ambientes virtuales.

4) Discusión y conclusiones

Los entornos virtuales de aprendizaje, utilizados para la creación artística de historietas interactivas desde una perspectiva artista y difusiva lograron mejorar los aprendizajes de los estudiantes, y a su vez permitieron involucrarlos y concientizarlos en las problemáticas más resaltantes de la sociedad peruana brindándoles un papel activo en la búsqueda de soluciones y generando a su vez espacios de reflexión y difusión en la red social Facebook.

En el papel educativo de las TIC, Jiménez, Mora y Cuadros (2016) incluye los recursos utilizados con más frecuencia: la página web y el correo electrónico, y plataformas y aplicaciones, como Facebook, YouTube, Twitter, Windows Movie Maker, Kahoot y Audacity, destacando la competencia digital por lograr en los futuros profesionales. En efecto esto es muy cierto mientras más relación se mantenga con un ambiente virtual mayor facilidad se tendrá en su utilización y aplicación, a este respecto se puede mencionar que tanto la plataforma Wix donde se encontraba alojada la página Web educativa, el programa de edición Powtoon, la red social Facebook y la plataforma You Tube no resultaron ajenos para los estudiantes más bien estos ambientes virtuales se caracterizaron por su interactividad, intuitividad, flexibilidad, escalabilidad, estandarización, usabilidad, funcionalidad, ubicuidad, persuasibilidad y accesibilidad (Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco. 2013) estas características propiciaron un ambiente adecuado y de fácil de comprensión para los estudiantes lo que elevó los estándares de aprendizaje, lográndose evidenciar el logro de los objetivos propuestos en la presente investigación.

El hecho de elaborar y crear historietas desde el área curricular de Arte permitió a los estudiantes desarrollar un texto creativo, imaginativo y narrativo, Bruner (2003) menciona que la narrativa "es un proceso de creación, mediado por la memoria y la imaginación" (en Fernández y Ramírez, 2003), que tiene el poder de reconstruir experiencias desde una perspectiva humana, cultural y trascendente. En la actualidad, con la

prevalencia de la imagen visual, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se convierten en opciones para una educación artística escolar: desde las propias experiencias estéticas y tecnológicas, fuera y dentro del aula, apreciando el entorno local y la ciudad, sus historia a partir del reconocimiento de sus espacios y contextos, el arte urbano, las dinámicas culturales significativas, con el fin de generar sentido de pertenencia e identidad regional, dinamizando interacción con la ciudad y su historia a través del arte. (Trejos, 2016).

Los resultados obtenidos, como era de esperar evidencian que la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje desde una perspectiva artista, lograron mejorar los aprendizajes de los estudiantes en la creación de historietas, a diferencia del grupo control que mostró dificultades en cuanto a la elaboración de sus historietas y sobre todo en el impacto de difusión.

En este estudio el arte cumplió una función eminentemente social desde un plano individual y grupal se logró contribuir positivamente a la sociedad, generando espacios de difusión y reflexión sobre las principales problemáticas que afronta en la actualidad la sociedad peruana. Estos resultados concuerdan con claridad con lo que indica Andersen (2005), por ejemplo, encara el tema de la funcionalidad del arte a partir de una pregunta básica: ¿para qué sirve el arte? Responde a ella de una forma bastante pragmática, desde cinco perspectivas: 1) El arte para actuar en el mundo, 2) El arte para conquistar la belleza, 3) El arte para conquistar al mundo, 4) El arte para dar testimonio, enseñar y reflexionar y 5) El arte para expresar las emociones.

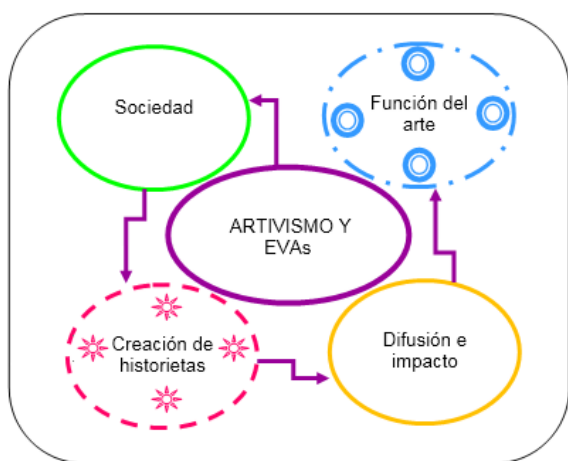


Fig. 3 Proceso social del arte desde la virtualidad Fig. 4 Portada de una historieta editada en Powtoon

Referencias

- 1) Adorno, T. (1984). *Aesthetic Theory*. London: Routledge.
- 2) Aguirre Calleja, A. (2012). *Figuras performativas de la acción colectiva* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- 3) Andersen, V., (2005). *El arte para comprender el mundo*. Traducción de Conrado Tostado. Abrapalabra
- 4) Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., Arrieta, X. (2018). Entornos virtuales para el aprendizaje: Una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Góndola, Enseñ Aprend Cienc*, 13(1), 86-100. doi: <http://doi.org/10.14483/23464712.11721>
- 5) Becker, C. (1996). *Zones of contention. Essays on art, institutions, gender and anxiety*. New York: State University of New York Press, Albany.
- 6) Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- 7) Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco. (2013). *Analizamos 19 plataformas de e- Learning: Investigación colaborativa sobre LMS*. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning.
- 8) Eco, H. (1985). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lamon 403. Editores.
- 9) Fernández, M., y Ramírez, P. (2003). Los relatos de experiencias escolares en la formación docente. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- 10) Folegotto, I., & Tambornino, R. (2004). Los nuevos lenguajes de la comunicación en educación. ISSN: 1134-3478; Huelva, España, *Comunicar*, (22).
- 11) Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- 12) Freitas, C., & Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*, (5), 19-42.
- 13) Galaz, G. (2017). La fuerza social del arte. *Revista Aisthesis*, (6), 29-38
- 14) Gargallo Celentani, F. (2014). Historia, estética y resistencia. *Cultura y arte de cara al terror del Estado*. Visualidades, Goiânia, 12(1), 9-25. DOI: <https://doi.org/10.5216/vis.v12i1.33690>
- 15) Gómez Aguilar, D. A., Morales Morgado, E. M., & García-Peñalvo, F. J. (2008). HEODAR Herramienta para la evaluación de objetos didácticos de aprendizaje reutilizables. *Actas del X Simposio Internacional de Informática Educativa-SIIE'08* (Salamanca, España).
- 16) Gómez, L. P. (2017). Artivismo y potencia política. El colectivo Fuerza Artística de Choque Comunicativo cuerpos, memoria y espacio urbano. *telondefondo. Revista de Teoría y Crítica Teatral*, 13(26), 48-62.
- 17) Gros, B.; Silva, J.; Barberà, E. (2006). Metodologías para el análisis de espacios virtuales colaborativos. *RED. Revista de Educación a Distancia*, Murcia, 16.
- 18) Guillén Ramírez (1985). "Idea, concepto y significado de juventud", en: *Revista de Estudios sobre la Juventud*. In Telpochtli, in Ichpuchtli. N° 5 (Nueva Epoca), CREA, México.
- 19) Muñoz, B. Osorio, F. Álvarez y P. J.

- Cardona (2006). Metodología para elaborar Objetos de Aprendizaje e integrarlos a un Sistema de Gestión de Aprendizaje. *Revista Apertura del Sistema de Universidad Virtual*, Universidad de Guadalajara, México. ISSN: 1665-6180.
- 20) Jiménez, D., Mora, M. y Cuadros, R. (2016). La importancia de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. Propuesta didáctica TIC para ELE: mELEndien7dias. *Revista Fuentes*, 18(2), pp. 209-223.
- 21) L. Blondet y R. Nascimento (2004). Learning Theory and Instruction Design Using Learning Objects. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(4), 343-370. ISSN 1055-8896. Norfolk, VA: AACE.
- 22) Lagos, L. C. (2017). Notas en torno al Comic. *Revista Aisthesis*, (14), 65-72.
- 23) Martínez Quintero, F. (2013a). El arte como archivo, lo otro como testimonio, el artista como testigo. En A. Castillejo y F. Reyes (Eds.), *Violencia, memoria y sociedad* (pp. 43-66). Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- 24) Martínez Quintero, F. (2013b). Las prácticas artísticas en la construcción de memoria sobre la violencia y el conflicto. *Eleutheria*, 9(2), 39-58.
- 25) Moro, L. y Massa, S. (2016). Aprendizaje de ciencias naturales mediado con TIC: estudio de caso de una experiencia innovadora.
- 26) Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural-UNESP.
- Mourão, M. D. (2001, Diciembre). *Algumas reflexões*
- 27) Ortega Centella, V. (2015). El activismo como acción estratégica de nuevas narrativas artístico-políticas. *Calle14 revista de investigación en el campo del arte*, 10(15).
- 28) Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *Reencuentro*, (46).
- 29) Pérez Molina, A. N. A. (2018). *Dinamitando los lenguajes de poder I. La caída de la gravedad* (Doctoral dissertation).
- 30) Raquimán Ortega, P., & Zamorano Sanhueza, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43(1), 439-456.
- 31) Romero Carmona, J. B. (2004). Las nuevas tecnologías y la expresión musical, otros lenguajes en la educación. *Comunicar*, Huelva, España, ISSN: 1134-3478, (23), pp. 25-30.
- 32) Sierra León, Y. (2014). Relaciones entre el arte y los derechos humanos. *Revista Derecho del Estado*, 32, 77-100.
- 33) Silva Sprock, A., Ponce Gallegos, J. C., & Hernández Bieliukas, Y. (2013). Estado del Arte de las Metodologías para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje. *Conferencias LACLO*, 4(1).
- 34) Silva, R. (2011). La enseñanza de la física mediante un aprendizaje significativo y cooperativo en blended learning. Programa Internacional de Doctorado Enseñanza de las Ciencias. Universidad de Burgos. Fundación Dialnet. Burgos: España, p. 413.
- 35) Trejos Hernández, L. (2016). Narrativas pedagógicas incluyentes en contextos vulnerables. Caso Institución Educativa San Nicolás.
- 36) Uribe Alarcón, M. V. (2016). Desaparición y evanescencia. El arte contemporáneo y la violencia. En M. del R. Acosta López (Comp.), *Resistencias al olvido: memoria y arte en Colombia* (pp. 1-23). Bogotá: Universidad de Los Andes.
- 37) Vallazza, E. (2015). El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (52), 107-117.
- 38) Vozmediano, M. M., Jiménez, A. G., & Sendra, J. M. (2018). Los vídeos de los adolescentes en YouTube Características y vulnerabilidades digitales. *Comunicar Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (54).
- 39) Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje: una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 44(15), 163-194.

- 40) Castañeda, L., y Adell, J. (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Editorial Marfil.
- 41) Jancsó, K. (2017). ¿Cómo darle la vuelta a la clase de ELE?: El aula invertida y el uso de Edpuzzle y Powtoon en la enseñanza del español. Serie didáctica, 1, 100-107.