



YUCUNET

Colección de guías docentes

Digitalización de la enseñanza: Implementación y prácticas en la Escuela de Artes – UCP

André Baltazar

Universidade Católica Portuguesa

abaltazar@ucp.pt



Resumen

La pandemia de Covid-19 provocó una necesidad urgente de que las instituciones educativas propiciaran la transición a modelos de enseñanza en línea y así garantizar la continuidad del aprendizaje en los estudiantes. Sin embargo, no se trata simplemente de transferir clases físicas a un formato en línea. Es crucial emplear técnicas efectivas para mantener la participación, el interés y la retención de conocimientos en los estudiantes. La enseñanza en línea requiere un enfoque diferente al modelo de enseñanza presencial, ya que los alumnos pueden enfrentarse a más distracciones y requerir sesiones más breves y enfocadas a segmentar los contenidos que se le ofrecen. En la Escuela de Artes-UCP se han abordado con éxito estos desafíos y desarrollado metodologías efectivas para ofrecer experiencias de enseñanza en línea de alta calidad. Este texto proporciona información sobre los principales desafíos enfrentados durante la transición a la enseñanza en línea, así como las soluciones adoptadas por la Escuela de Artes - UCP. Al compartir estas experiencias, se persigue develar una hoja de ruta para otras instituciones educativas que enfrentan desafíos similares y buscan adaptar sus métodos de enseñanza a un formato en línea.

Abstract

The Covid-19 pandemic brought about an urgent need for educational institutions to transition to online teaching models in order to ensure continuity of learning for students. However, simply transferring physical classes to an online format is not enough. It is crucial to employ effective techniques to maintain student engagement, interest, and knowledge retention. Online teaching requires a different approach than physical, as students may face more distractions and require shorter, more focused segments of content delivery. The School of Arts - UCP has successfully addressed these challenges and developed effective methodologies for delivering high-quality online teaching experiences. This article provides insights into the main challenges faced during the transition to online teaching, as well as the solutions adopted by the School of Arts - UCP. By sharing these experiences, this chapter aims to assist as a roadmap for other educational institutions facing similar challenges and seeking to adapt their teaching methods to an online format.

Introducción

La Escuela de Artes¹ (Escola das Artes (EA) de la Universidad Católica Portuguesa (UCP) ofrece una amplia gama de programas de pregrado, maestría y doctorado en sonido e imagen, animación, cine, fotografía y multimedia, complementados con capacitación e investigación en patrimonio, conservación y restauración. La EA se destaca por su educación artística y sus valiosas investigaciones desarrolladas en el CITAR- Centro de Investigación en Ciencia y Tecnología de las Artes. Además, posee una conexión con redes culturales y artísticas regionales y nacionales/internacionales, a través de sus dos centros de investigación aplicada y transferencia de conocimiento: el Centro de Creatividad Digital y el Centro de Conservación y Restauración (a todos se puede acceder a través del sitio web de la escuela)².

El proyecto pedagógico y científico de la escuela implica la exploración y discusión de las diferentes realidades y dinámicas artísticas que distinguen a la sociedad contemporánea. Para lograr esto, la EA invita a artistas y autores de diversos orígenes disciplinarios y geográficos a participar en residencias, exposiciones, performances y clases magistrales. A través de esta iniciativa, la escuela pretende ser un centro de creación e investigación artística, con énfasis en su vocación creativa y la difusión de diversos lenguajes artísticos.

Los artistas, involucrados en residencias artísticas, participan en relaciones de enseñanza colaborativas e informales mediante la celebración de exposiciones en la galería de la escuela y trabajan junto a los estudiantes en sus proyectos artísticos. Otros artistas utilizan la infraestructura técnica y confían en el know-how de los profesores e investigadores de la EA para desarrollar obras y proyectos expositivos externos. La escuela también promueve Residencias Curatoriales, e incluso invita a curadores de reconocido prestigio para colaborar con el trabajo creativo de estudiantes y artistas en residencia y explorar la cultura artística de la ciudad de Oporto a través de visitas a museos, talleres, galerías, entre otras instituciones.

¹Ver: <https://artes.porto.ucp.pt/>

²Remitimos a la nota anterior.

Enseñanza digital

Debido a la pandemia de COVID-19, nos vimos obligados a adaptar nuestra enseñanza, investigación y conferencias científico-artísticas a una nueva era digital. De forma inicial implementamos medidas de respuesta urgentes, pero rápidamente percibimos que necesitábamos desarrollar una metodología a largo plazo para la enseñanza digital/en línea. Desde el principio reconocimos que uno de los principales desafíos de la enseñanza en línea es involucrar a los estudiantes y garantizar que permanezcan motivados durante todo el curso. A diferencia de las clases presenciales, los alumnos pueden sentirse desconectados de las actividades afines con sus compañeros y profesores, lo cual puede conducir a una disminución de los niveles de implicación y participación. Además, los estudiantes pueden enfrentar dificultades para acceder a recursos en línea, en especial si no disponen de acceso confiable a Internet, lo que genera una experiencia de aprendizaje desigual³.

Además, según señalan García-Peñalvo y Seoane-Pardo (2015)⁴ las habilidades digitales son esenciales para que los estudiantes tengan éxito en la educación superior, en particular en un mundo cada vez más digital. Estas habilidades se enfocan en la capacidad de utilizar herramientas digitales para la comunicación, la colaboración, la recuperación de información y la creación de conocimiento. Además, los autores destacan la importancia de desarrollar la alfabetización digital, lo cual implica la capacidad de evaluar de manera crítica el contenido digital y utilizarlo de manera adecuada.

Otro desafío es proporcionar a los alumnos una retroalimentación efectiva. En una clase en línea, los profesores pueden propiciar una retroalimentación con sus estudiantes mediante comentarios sobre tareas, exámenes y discusiones apoyado en los medios electrónicos, lo que puede llevar mucho tiempo y ser difícil de realizar de manera exitosa. Además, los profesores pueden enfrentar desafíos al impartir conferencias en línea, especialmente si están acostumbrados a los métodos tradicionales de enseñanza en el aula. Para superar estos desafíos, se pueden implementar varias soluciones como el empleo de materiales atractivos e interactivos para los cursos como: videos, cuestionarios y juegos, para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. Además, los profesores pueden proporcionarle información y comentarios sobre tareas y discusiones a través de grabaciones de video personalizadas o mensajes de audio, y así los contenidos se vuelven más personales y

³Bonk, C. J. y Khoo, E., Agregando algo de TEC-VARIETY: 100+ actividades para motivar y retener a los estudiantes en línea. (Open World Books, 2014).

⁴García-Peñalvo, F. J. y Pardo, A. M. S., Una revisión actualizada del concepto de eLearning. La educación en la sociedad del conocimiento, (2015), 16(1), 119-144.

atractivos⁵.

Otra solución es brindarle a los estudiantes acceso a recursos digitales que se pueden obtener fácilmente desde cualquier lugar, incluso desde los dispositivos móviles. Estos pueden ser materiales para los cursos, tareas y foros de discusión, que pueden ayudar a facilitar una experiencia de aprendizaje más equitativa. Para ello es importante analizar y seleccionar un Sistema de Gestión del Aprendizaje (por sus siglas en inglés, LMS, Learning Management System) que responda a las necesidades de la institución.

Por último, los profesores deben recibir capacitación sobre cómo impartir conferencias en línea de manera efectiva, así como sobre el manejo de herramientas y tecnologías de aprendizaje en línea. Ellos también pueden colaborar con diseñadores de programas instruccionales y tecnólogos para garantizar que los materiales de sus cursos estén diseñados de manera efectiva para la enseñanza en línea⁶.

Además de las medidas pedagógicas y técnicas, invertir en infraestructura es crucial para garantizar una experiencia de enseñanza en línea de alta calidad. De acuerdo con Graham (2013)⁷ como marco para la implementación del aprendizaje combinado y en línea en la educación superior, se pueden tomar las siguientes medidas de infraestructura:

1. **Internet de alta velocidad: Internet confiable y de alta velocidad es esencial tanto para los maestros como para los estudiantes para garantizar una conectividad eficiente durante las clases en línea.**
2. **Hardware actualizado: los profesores y los estudiantes requieren hardware actualizado como: computadoras portátiles o de escritorio con cámaras, micrófonos y altavoces, para facilitar el desarrollo de videoconferencias y otro tipo de interacciones en línea.**
3. **Almacenamiento en la nube: las soluciones de almacenamiento basadas en la nube como: Google Drive o Dropbox, se pueden usar para almacenar y compartir archivos**

⁵Bonk y Khoo, 2014. Agregando algo de TEC-VARIETY: 100+ actividades para motivar y retener a los estudiantes en línea

⁶Stokes, D. (2019). Preparar a los profesores para la enseñanza en línea. Enfoque de la facultad 2019. www.facultyfocus.com

⁷Graham, Charles y Woodfield, Wendy y Harrison, J. Un marco para la adopción institucional y la implementación del aprendizaje combinado en la educación superior. Internet y la educación superior. 2013.18. 4-14. 10.1016/j.iheduc.2012.09.003.

y recursos en línea, lo cual garantiza una fácil accesibilidad a los contenidos tanto para los profesores como para los estudiantes.

4. **Red privada virtual (VPN):** se puede usar una VPN para garantizar el acceso seguro a los recursos en línea y proteger la información confidencial durante las interacciones en línea.
5. **Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS):** se puede usar un LMS eficiente como Moodle o Blackboard, para la gestión del contenido, las tareas y las evaluaciones del curso, y facilitar las interacciones en línea entre maestros y estudiantes.
6. **Equipo multimedia:** los equipos multimedia actualizados como: proyectores, pizarras interactivas y sistemas de sonido, pueden mejorar la presentación de conferencias en línea y facilitar las discusiones grupales.

La inversión en estas medidas de infraestructura puede ayudar a garantizar que la enseñanza en línea se potencie de manera efectiva y se garantice una experiencia de aprendizaje de alta calidad para los estudiantes. Además, es importante establecer políticas y directrices precisas para la enseñanza en línea, y que tanto los estudiantes como los profesores comprendan sus funciones y responsabilidades. Las evaluaciones sistemáticas y la retroalimentación entre alumnos y docentes también pueden ayudar a identificar áreas de mejora y garantizar que la experiencia de enseñanza en línea evolucione y progrese⁸.

Afortunadamente, en la EA, como escuela de arte, apoyada e impulsada por la tecnología, y enfocada en el desarrollo del lenguaje audiovisual y el arte de los nuevos medios, ya contábamos con una infraestructura sólida y actualizada para enfrentar los desafíos de la enseñanza en línea. Sin embargo, también reconocimos nuestras debilidades y trabajamos junto con las otras facultades de la Universidad Católica Portuguesa (UCP) para ejecutar las siguientes acciones e inversiones. Estas tenían como finalidad mejorar nuestros recursos humanos e infraestructura, para que pudiéramos facilitar mejores prestaciones a nuestros estudiantes y brindar educación en línea de alta calidad:

A. Recursos humanos

Si bien las principales áreas de especialización de la Escuela son el cine y la producción audiovisual, la mayoría de los profesores no están capacitados en las actividades protago-

⁸Mishra, L., Gupta, T. y Shree, A. (2020). "Enseñanza-aprendizaje en línea en la educación superior durante el período de confinamiento de la pandemia de COVID-19". *The International Journal of Educational Research Open*, 1, Id. de artículo: 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>

nizadas por los comunicadores de TV/streamers. Como el cambio de las aulas físicas a la enseñanza en línea es complejo, es necesario aprender nuevas metodologías de participación, dominar nuevas herramientas y desarrollar diferentes contextos de aprendizaje en línea. Para abordar esto, desde la UCP se implementó un plan de capacitación abierto a todo el personal docente, el cual contempló:

- 1.- **Desarrollo de contenido didáctico digital:** las presentaciones de PowerPoint (PPT) avanzadas pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estas pueden conformarse con elementos multimedia como: videos, animaciones y gráficos interactivos para involucrar a los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Además, los PPT avanzados pueden diseñarse para ser accesibles y fáciles de usar, lo cual permite a los estudiantes navegar y revisar el material de forma autónoma. Sin embargo, es importante que los profesores utilicen PPT avanzados de manera efectiva mediante la selección de contenidos claros y concisos, y evitar la sobrecarga de información y propiciar un equilibrio entre el uso de textos y elementos multimedia.
 - **Tópicos tratados:** Identificar el potencial del uso de las presentaciones de PowerPoint para integrar elementos multimedia, exámenes y sitios web. Se debe comprender cómo crear una estructura que facilite la navegación y a su vez el cómo producir videos educativos.
 - **Objetivo:** Enfocado a docentes con desafíos para aprovechar los recursos disponibles en el entorno digital, y de esta manera ayudarlos en la preparación de recursos de aprendizaje más motivadores para contextos educativos presenciales, en línea y autónomos.
- 2.- **Metodologías de participación en línea:** existen varias metodologías de participación que se pueden utilizar para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. Los profesores deben utilizar una combinación de estos métodos, adaptados a las necesidades específicas del curso y de los alumnos para crear una experiencia de aprendizaje en línea positiva y efectiva. Las metodologías de participación pueden ser:
 - i) **Actividades interactivas:** La implementación de actividades interactivas como cuestionarios, encuestas y discusiones puede promover el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes.
 - ii) **Proyectos grupales:** La asignación de proyectos grupales puede incentivar la colaboración y el aprendizaje entre pares, así como proporcionar a los alumnos un sentido de colectividad en el entorno en línea.

- iii) **Gamificación:** El uso de elementos de gamificación como puntos, insignias y tablas de clasificación puede motivar a los estudiantes a participar con el material del curso y proporcionar una experiencia de aprendizaje divertida y atractiva.
 - iv) **Retroalimentación periódica:** Proporcionar retroalimentación sistemática sobre el trabajo de los estudiantes puede ayudar a mantenerlos motivados e implicados, y a su vez facilitarle oportunidades de superación.
 - v) **Interacciones virtuales:** Facilitar las interacciones virtuales entre grupos de estudiantes y profesores puede propiciar un sentido de presencia y comunidad en el entorno en línea.
 - **Tópicos tratados:** Compartir las mejores prácticas para diseñar el despliegue de las clases, el empleo de herramientas de participación y propiciar la conversión de contenidos sincrónicos en asincrónicos.
 - **Objetivo:** Enfocado a profesores con desafíos para mantener la atención de los estudiantes y a su vez comprender las posibilidades para lograr la transformación de contenidos educativos en un formato de presentación asincrónico.
3. **Producción de videos para el contexto académico:** esta puede ser una forma efectiva de transmitir información e involucrar a los estudiantes. La creación de videos en específico para contextos académicos exige un enfoque diferente con respecto a la producción de materiales audiovisuales para el campo del entretenimiento. Los profesores deben asegurarse que los videos producidos para contextos académicos sean informativos y didácticos, y a su vez visualmente atractivos. En los videos deben presentarse los objetivos de aprendizaje del curso, así como las explicaciones concisas de los conceptos abordados. El desarrollo de productos audiovisuales académicos de alta calidad demanda de una planificación, escritura de guiones y producción adecuados. Los profesores también deben asegurarse de que disponen del equipamiento y softwares necesarios para la producción de videos profesionales. También existen varios recursos y tutoriales disponibles en línea para ayudar a los docentes a producir videos académicos eficientes e interesantes. En general, la producción audiovisual puede ser una herramienta poderosa para mejorar la experiencia de la enseñanza en línea, pero requiere de una planificación y ejecución minuciosa para que sea funcional.
- Tópicos tratados:** Taller demostrativo sobre equipos periféricos (webcam, micrófono, iluminación). Enseñanza de técnicas sencillas de grabación y edición de video que permiten una mejor calidad en la producción de video con fines académicos.

Objetivo: Destinado a profesores que deseen producir materiales audiovisuales de forma autónoma para colocarlos a disposición de sus alumnos en formato asíncrono. Por ejemplo contenidos como: resúmenes, propuestas de trabajo, tutoriales, etc.

4. Desarrollo de contextos de aprendizaje en línea, diseño instruccional de “uno a muchos”. El diseño instruccional implica diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje efectivas que cumplan con los objetivos de aprendizaje del curso e involucren a los alumnos de manera significativa. En un enfoque de enseñanza de uno a muchos, los profesores pueden tener muchos alumnos que acceden a los materiales del curso y participan en discusiones en línea en diferentes momentos. Por lo tanto, el diseño instruccional debe contemplar estrategias que sean escalables y se puedan adaptar a muchos estudiantes. Entre algunas de estas destacan el uso de conferencias o videos pregrabados, cuestionarios y evaluaciones interactivos y foros de discusión que permiten la interacción y colaboración entre pares. Los profesores también deben considerar el uso de tecnologías de aprendizaje adaptativo que puedan proporcionar experiencias de aprendizaje personalizadas a los estudiantes en particular, en función de sus conocimientos previos y preferencias de aprendizaje. Para garantizar que el diseño instruccional sea efectivo en un contexto de enseñanza de uno a muchos, los profesores deben evaluar y analizar de manera sistemática los materiales de sus cursos y ajustarlos según sea necesario. Esto puede implicar solicitar comentarios de los estudiantes, realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y usar herramientas de análisis para medir la efectividad de las diferentes actividades de aprendizaje. En general, el diseño instruccional óptimo es esencial para desarrollar contextos de aprendizaje en línea que sean atractivos, escalables y eficientes en un enfoque de enseñanza de uno a muchos.
 - Tópicos tratados: Identificación de características de un contexto de aprendizaje; Organización de rutas de aprendizaje en entornos virtuales; Facilitación del aprendizaje de los estudiantes a través del uso adecuado de herramientas digitales.
 - Objetivo: Destinado a docentes con desafíos para aprovechar el entorno digital mediante la preparación de recursos de aprendizaje más motivadores para contextos de estudio presenciales, en línea y autónomos.
5. Contenido generado por el usuario: la enseñanza en línea puede incorporar contenido generado por el usuario como un medio para involucrar a los estudiantes y promover la colaboración. El contenido generado por el usuario se refiere al

contenido creado por los propios estudiantes, en lugar del proporcionado por el profesor o el libro de texto. Estos contenidos pueden ser publicaciones para blog, videos, podcasts y otros contenidos multimedia. Al generar su propio contenido, los estudiantes están más involucrados en el proceso de aprendizaje y pueden desarrollar una comprensión más profunda del tema. Además, el intercambio de contenido generado por el usuario puede fomentar un sentido de comunidad y contribuir al aprendizaje entre pares. Sin embargo, los profesores deben proporcionar pautas y expectativas para la creación y el intercambio de contenido generado por el usuario para garantizar que sea relevante y apropiado para el curso.

- **Tópicos tratados:** Desarrollar habilidades para crear y administrar contenido generado por el usuario, como pueden ser videos, podcasts y publicaciones en redes sociales; Aprender a proporcionar retroalimentación y evaluar la calidad del contenido generado por el usuario creado por los estudiantes; Explorar diferentes plataformas y herramientas para crear y compartir contenidos generados por el usuario en la enseñanza en línea.
- **Objetivo:** Enfocado a profesores interesados en incorporar más contenido generado por los estudiantes en sus cursos en línea. También puede ser relevante para diseñadores instruccionales, desarrolladores de currículos y especialistas en tecnología educativa que son responsables de crear y administrar entornos de aprendizaje en línea. Además, los estudiantes también pueden beneficiarse de una formación sobre el contenido generado por el usuario.

Herramientas técnicas 101– En la enseñanza en línea, los profesores deben ser competentes en el uso de una gama de herramientas técnicas para facilitar experiencias de enseñanza y aprendizaje para sus estudiantes eficaces. El aprendizaje de herramientas técnicas 101 puede contemplar la introducción a herramientas populares como: Zoom, Teams, Collaborate, Blackboard, Power BI, Moodle y Open EDX.

- **Tópicos tratados:** Introducción a las características y capacidades de cada herramienta; Cómo configurar y administrar reuniones en línea, seminarios web y aulas virtuales utilizando cada herramienta; Cómo usar cada herramienta para asignar materiales del curso, tareas y evaluaciones; Consejos para involucrar a los estudiantes y promover la colaboración con el uso de cada herramienta; Prácticas recomendadas para solucionar problemas técnicos comunes.
- **Objetivo:** Destinado a profesores y otro personal de apoyo responsable de producir, gestionar e impartir cursos en línea. Esta capacitación también puede ser rele-

vante para los estudiantes que son nuevos en el aprendizaje en línea y necesitan aprender a dominar estas herramientas para participar en cursos en línea.

B. Infraestructura

La Escuela de Artes se ha enfocado de manera significativa en la tecnología, lo cual le ha permitido disponer de adecuada base de equipos como computadoras, cámaras, micrófonos y cámaras de video. Sin embargo, para satisfacer las demandas de la enseñanza en línea, fueron necesarias algunas actualizaciones e inversiones. Entre ellas figuraron las siguientes:

1. **Actualización de un TV Chroma Studio para potenciar prestaciones de multicámara, dirección en vivo y transmisión.** Este fue un paso crucial para permitir la enseñanza en línea en una institución como la Escuela de Artes. Con esta actualización, los maestros pueden crear contenidos en línea de alta calidad de manera atractiva e interactiva, y así proporcionar una experiencia más inmersiva para sus estudiantes. Las prestaciones multicámara permiten a los profesores cambiar entre diferentes ángulos de cámara durante una conferencia, y de esa manera se facilita una experiencia más dinámica y visualmente interesante para los estudiantes. Esta herramienta puede ser en particular útil en clases que requieren de demostraciones o actuaciones en vivo. Las funciones de la dirección en vivo consisten en permitir a los docentes cambiar entre diferentes tomas en tiempo real, al igual que una transmisión de televisión en vivo. Esto puede ser útil en clases o conferencias donde existen varios oradores o presentadores. Al permitir que el maestro dirija el flujo de la presentación, es menos probable que los estudiantes se desconecten o distraigan. Las capacidades de transmisión permiten a los maestros transmitir sus conferencias en tiempo real a los estudiantes que no pueden asistir de manera presencial. Esto es en especial importante en tiempos de crisis, como durante la pandemia de COVID-19, que ha dificultado o imposibilitado que muchos estudiantes asistan a clases en persona. En general, la inversión en un TV Chroma Studio para potenciar prestaciones de multicámara, dirección en vivo y transmisión es esencial para las instituciones que buscan proporcionar experiencias de enseñanza en línea de alta calidad para sus estudiantes. Permite a los profesores crear contenidos atractivos y dinámicos que se puedan compartir en tiempo real a los estudiantes, independientemente de su ubicación. En la figura 1 se muestra una presentación magistral del profesor Dr. Nuno Crespo transmitida desde el estudio de televisión con la intervención de la artista Angela Ferreira en línea⁹.

⁹El video completo de la conferencia está disponible en: <https://youtu.be/gjpRB9rAJIU>.

Figura 1: Una transmisión de estudio de televisión de una presentación magistral del Prof. Dr. Nuno Crespo con la intervención en línea de la artista Angela Ferreira en el Seminario de primavera sobre Revolución y Cine 2020.

2. Equipar las aulas con webcam y sistemas de talkback. Estos permiten a los profesores comunicarse de manera más efectiva con sus estudiantes durante las conferencias virtuales, al proporcionar una experiencia de aprendizaje más interactiva y atractiva. Los sistemas de talkback posibilitan la comunicación bilateral bidireccional entre el profesor y los estudiantes. Este dispositivo es en especial importante durante discusiones, proyectos grupales, clases híbridas (con estudiantes presentes en el aula y algunos en línea) y otras actividades interactivas que requieren retroalimentación y colaboración en tiempo real. Estos sistemas también se pueden utilizar para facilitar el horario de oficina virtual, donde los estudiantes pueden recibir atención y apoyo individualizado por de sus profesores. En general, equipar las aulas con sistemas de cámaras web y talkback es una medida esencial para garantizar que la enseñanza en línea sea efectiva y atractiva. Al aprovechar estas tecnologías, los profesores pueden generar un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo que satisfaga las necesidades de sus estudiantes en un entorno remoto.

3. Para garantizar la eficacia de la enseñanza en línea, la infraestructura técnica debe ser capaz de manejar las demandas de instrucción sincrónica y asincrónica, así como proporcionar un acceso confiable a los recursos digitales. En este sentido se debe garantizar que los servidores y las conexiones de red de la escuela estén configurados y conservados correctamente, y con suficiente ancho de banda para satisfacer las necesidades de los usuarios. Además, el hardware como computadoras, tabletas y dispositivos móviles debe ser capaz de ejecutar el software y las aplicaciones necesarias, y a su vez deben disponer de la licencia adecuada y mantenerse actualizados.
 Otro aspecto fundamental de la infraestructura es la disponibilidad de personal de soporte técnico que pueda ayudar a los profesores y estudiantes según sea necesario. Este personal deben estar bien capacitado en los aspectos técnicos de la enseñanza en línea, así como la resolución de problemas comunes y la orientación sobre cómo usar herramientas y aplicaciones específicas.
 Por último, es importante garantizar que la infraestructura técnica cumpla con las normas pertinentes de privacidad y seguridad de los datos. Esto supone garantizar que todos los datos estén encriptados y protegidos contra el acceso no autorizado,

Figura 2: Ejemplo de un fotograma de video asincrónico de una clase de Historia del Arte impartida por la Prof. Dra. Laura Castro.

y que se implementen las medidas adecuadas para evitar violaciones de datos personales y otros incidentes de seguridad. Si se invierte en una infraestructura técnica sólida y confiable, las escuelas pueden ayudar a garantizar el éxito de sus programas de enseñanza en línea y proporcionar una experiencia de aprendizaje de alta calidad para los estudiantes.

4. Inversión en la producción de contenidos didácticos asincrónicos. Esto implica crear conferencias pregrabadas, videos y otros materiales de aprendizaje para que los alumnos puedan acceder a estos a su propio ritmo y conveniencia. Al proporcionar esta opción, los ellos tienen la flexibilidad de interactuar con el material del curso de una manera que se adapte a su estilo de aprendizaje y disponibilidad.

La producción de contenidos de enseñanza asincrónico requiere una inversión significativa de tiempo y recursos por parte de los profesores y el personal, incluida la creación y edición de videoconferencias, el diseño y la producción de materiales de aprendizaje multimedia y el desarrollo de evaluaciones y mecanismos de retroalimentación que estén en correspondencia con el contenido. Sin embargo, los beneficios del aprendizaje asincrónico pueden ser sustanciales. Además de proporcionar flexibilidad a los estudiantes, también puede aumentar el compromiso y la participación, ya que ellos poseen más tiempo para reflexionar y procesar el material antes de realizar las discusiones y tareas.

Para garantizar la calidad y la eficacia del contenido de enseñanza asincrónico, es importante seguir las mejores prácticas para el diseño instruccional y la producción de contenidos. Esto implica el uso de un lenguaje claro y conciso, proporcionar ayudas visuales y ejemplos, y garantizar que el contenido sea accesible para los estudiantes con diferentes necesidades de aprendizaje. Además, es importante brindar oportunidades para que los alumnos interactúen con el contenido y entre sí, como a través de foros de discusión o actividades de revisión por pares.

En general, la inversión en la producción de contenidos de enseñanza asincrónico puede mejorar la experiencia de aprendizaje en línea para los estudiantes y proporcionar una mayor flexibilidad y acceso a oportunidades educativas. En la Figura 2 se presenta un ejemplo de un contenido asincrónico de clase de video presentado por la Prof. Dra. Laura Castro en Historia del Arte¹⁰.

¹⁰Video completo disponible en: <https://youtu.be/frmk-9DSYtA>

Estas actualizaciones e inversiones han permitido a la Escuela de Artes y otras facultades de la UCP ofrecer una experiencia de enseñanza en línea de alta calidad a sus estudiantes. La inversión en equipos e infraestructura técnica actualizados ha asegurado que los profesores posean las herramientas necesarias para crear entornos de aprendizaje en línea atractivos e interactivos. Además, la producción de contenido didáctico asincrónico ha permitido a los estudiantes aprender a su propio ritmo y horario, y de esta forma se proporciona una mayor flexibilidad y accesibilidad a la educación.

Evaluación retrospectiva y conclusión.

En los últimos años, la enseñanza en línea ha sido ampliamente reconocida e estimulada por su potencial para mejorar el acceso, la flexibilidad y la participación de los estudiantes¹¹. La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de la enseñanza en línea y obligó a muchas instituciones académicas a enfrentar de forma acelerada varias preocupaciones y desafíos, como las barreras tecnológicas, las desigualdades digitales y el compromiso y la motivación de los estudiantes.

La Escuela de Artes ha tenido éxito en adaptarse a estos desafíos invirtiendo en equipos e infraestructura técnica actualizada, así como ofreciendo capacitación y apoyo a su facultad y a su personal en el uso de tecnologías de enseñanza en línea. Las medidas adoptadas le han permitido brindar una experiencia de enseñanza en línea de alta calidad a sus estudiantes, con entornos de aprendizaje atractivos e interactivos que garantizan flexibilidad y accesibilidad a la educación.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el aprendizaje en línea no puede reemplazar completamente el valor y los beneficios de la interacción presencial y la experiencia práctica, especialmente en el caso de las artes. Por lo tanto, después de implementar las medidas necesarias para contribuir a la seguridad de los estudiantes y el personal durante la pandemia de COVID-19, en particular durante los años 2020 y 2021, hoy en día la Escuela de Artes ha regresado en su mayoría a las clases presenciales. Sin embargo, la escuela continúa reconociendo el valor del aprendizaje en línea y ofertando formación híbrida y en línea, en especial para estudiantes extranjeros e internacionales que no pueden asistir de manera presencial. Un ejemplo de educación en línea desarrollada para estudiantes residentes en los Países Africanos de Lengua Oficial Portuguesa (PALOP) es el programa de capacitación avanzada en Comisariado de Exposiciones, que se está llevando a cabo en asociación con la Fundación Calouste Gulbenkian¹². Este programa ha experimentado un éxito considerable, ya que integra las metodologías destacadas con una variedad de enfoques atractivos, respaldados por un LMS eficiente que permite una comunicación rápida y retroalimentación con los estudiantes. La provisión y accesibilidad de numerosos recursos de videos asincrónicos, que se deconstruyen y discuten en sesiones en línea en tiempo real, también han recibido grandes elogios de los estudiantes.

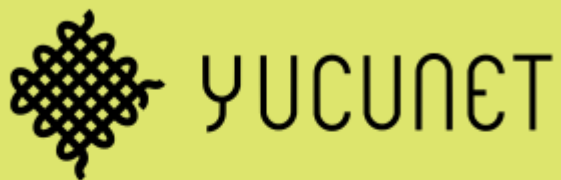
¹¹Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T. y Bond, A. (2020). La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea. *Revisión de Educause*, 27.

¹²Ver: <https://curadoriagulbenkian.artes.ucp.pt/>

El regreso a las clases presenciales se ha potenciado en todas las instituciones de educación superior en general. Aunque la enseñanza en línea ofrece muchos beneficios, e incluso un mayor acceso y flexibilidad, también presenta limitaciones. La investigación ha demostrado que la efectividad de la enseñanza en línea está influenciada por múltiples factores como pueden ser: el nivel de interactividad y compromiso dentro del curso, el uso del instructor de herramientas multimedia y tecnológicas, y el nivel de presencia social y comunicación entre los estudiantes y con el instructor. Además, notamos que algunos estudiantes pueden presentar dificultades con la naturaleza autodirigida del aprendizaje en línea y la falta de estructura y orientación proporcionada en los entornos tradicionales del aula. También, no se puede ignorar la necesidad de interacción social y experiencias de aprendizaje práctico, las preocupaciones sobre la calidad de la enseñanza en línea y la preferencia de algunos estudiantes y profesores por las clases presenciales.

Tanto la enseñanza en línea como la presencial poseen fortalezas y debilidades, y las instituciones deben sopesar estos factores al decidir el mejor enfoque para cada contexto específico.

Este artículo pretende servir como una hoja de ruta para instituciones de tipo similar que planean revisar sus metodologías de enseñanza a las demandas de la actualidad. Se toma como objeto de estudio a la Escuela de Artes (UCP), con la intención de destacar la importancia de invertir en capacitación de recursos humanos y adaptaciones de infraestructura, y la necesidad de proporcionar una experiencia de aprendizaje integral e inclusiva para todos los estudiantes, ya sea en entornos de aprendizajes presenciales o en línea.



PROYECTO

ERASMUS+ KA2 CBHE. Establishment of a Yucatan-Cuba network of MA programme in Contemporary Art and Cultural Management YUCUNET-617486-EPP-1-2020-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

"El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma."



Cofinanciado por
la Unión Europea