

# Emergentes en educación superior, competencias blandas y específicas de la enseñanza de la lengua castellana en tiempos de pandemia\*

César Augusto Parra Méndez\*\*

Margarita María Pineda Romero\*\*\*

Diego Julián Santos Méndez\*\*\*\*

Recibido: 09-07-2022

Aceptado: 28-07-2022

**Citar como:** Parra Méndez, C. A., Pineda Romero, M. M. y Santos Méndez, D. J. (2023). Emergentes en educación superior, competencias blandas y específicas de la enseñanza de la lengua castellana en tiempos de pandemia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 16(2), 93-119. <https://doi.org/10.15332/25005421.7968>

## Resumen

Esta investigación muestra la importancia de las pedagogías emergentes en educación superior que integran saberes, transversalizando competencias blandas y específicas para la enseñanza de las humanidades y Lengua Castellana. El objetivo consistió en desarrollar la dimensión

\*Artículo original de investigación formativa derivado de un proyecto de aula desarrollado en la educación remota en tiempos de pandemia que implementó los cursos de dramática y dramaturgia desde un enfoque terapéutico en el programa Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana. Universidad de Pamplona. Año 2021.

\*\*Ph.D. en Educación por la Universidad de Granada, España. Director del grupo de Investigación en Artes y Humanidades NUDOS de la Universidad de Pamplona, Colombia.  
Correo electrónico: cesar.parra@unipamplona.edu.co  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7321-6203>  
Google Scholar: <https://n9.cl/a1x18>  
CvLAC: [https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000538868](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000538868)

\*\*\*Ph.D. en Educación de la Universidad de Baja California. Líder de Aseguramiento de la Calidad. Escuela de Ciencias Básicas Tecnología e Ingeniería – UNAD, Colombia.  
Correo electrónico: margarita.pineda@unad.edu.co  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4979-1734>  
Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=IfUEphgAAAAJ&hl=es>  
CvLAC: [https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0001352945](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001352945)

\*\*\*\*Mag. en Tecnología Educativa y competencias digitales de la Universidad de la Rioja, España. Director del programa de Diseño Industrial. Investigador Grupo NUDOS. Universidad de Pamplona.  
Correo electrónico: diego.santos@unipamplona.edu.co  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0947-5494>  
Google Scholar: <https://n9.cl/es38b>  
CvLAC: [https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000064320](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000064320)

estética y expresiva de la enseñanza de la dramática en tiempos de pandemia en el marco de la atención educativa remota mediada por las TIC implementada en Colombia, como una herramienta que puede ser arteterapéutica en los estudiantes de la Universidad de Pamplona de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana del curso de dramática que involucró sus entornos familiares y sociales cercanos. El enfoque metodológico que sustenta este proyecto es cualitativo, procesual, utilizando la espiral metodológica: investigación acción educativa, formativa, interconectada con los métodos específicos de la video creación y el arte escénico, concretada en análisis del contexto, reconstrucciones anecdóticas de experiencias, producción textual, creación audiovisual y la respectiva evaluación del proceso. A partir de esta investigación en el aula se permitió reconocer las bondades de las pedagogías emergentes, al igual que los beneficios del arte terapia y la video creación para mejorar y reforzar el bienestar físico, mental y emocional de los estudiantes durante el periodo de aislamiento de la pandemia de la COVID 19.

**Palabras claves:** arte dramático, psicoterapia, creación artística, aprendizaje en línea, enseñanza multimedia, video educativo.

## Emerging in higher education, soft and specific competencies of Spanish language teaching in times of pandemic

### Abstract

This research shows the importance of emerging pedagogies in higher education that integrate knowledge, mainstreaming soft and specific skills for the teaching of humanities and Spanish language. The objective was to develop the aesthetic and expressive dimension of drama

teaching in times of pandemic within the framework of remote educational attention mediated by ICTs implemented in Colombia, as a tool that can be art therapy in students of the University of Colombia. Pamplona of the Degree in Humanities and Spanish Language of the drama and dramaturgy course that involved their close family and social environments. The methodological approach that supports this project is qualitative, procedural, using the methodological spiral: educational, formative action research, interconnected with the specific methods of video creation and scenic art, concretized in the analysis of the context, anecdotal reconstructions of experiences, textual production, audiovisual creation and the respective evaluation of the process. From this investigation in the classroom, it was possible to recognize the benefits of emerging pedagogies as well as the benefits of art therapy and video creation to improve and strengthen the physical, mental and emotional well-being of students during the period of isolation of the community. Covid 19 pandemic.

**Keywords:** dramatic art, psychotherapy, artistic creation, online learning, multimedia teaching, educational video.

## **Emergentes no ensino superior, competências transversais e específicas do ensino da língua espanhola em tempos de pandemia**

### **Abstrato**

Esta pesquisa mostra a importância de pedagogias emergentes no ensino superior que integrem conhecimentos, integrando habilidades leves e específicas para o ensino de humanidades e língua espanhola. O objetivo foi desenvolver a dimensão estética e expressiva do ensino

de teatro em tempos de pandemia no âmbito da atenção educativa à distância mediada pelas TIC implementadas na Colômbia, como ferramenta que pode ser arteterapia em estudantes da Universidade da Colômbia. Licenciatura em Humanidades e Língua Espanhola do curso de teatro e dramaturgia que envolveu o seu entorno familiar e social próximo. A abordagem metodológica que sustenta este projeto é qualitativa, processual, utilizando a espiral metodológica: pesquisa-ação educativa, formativa, interligada com os métodos específicos de criação de vídeo e arte cênica, concretizada na análise do contexto, reconstruções anedóticas de experiências, produção textual, criação audiovisual e respectiva avaliação do processo. A partir desta investigação em sala de aula, foi possível reconhecer os benefícios das pedagogias emergentes, bem como os benefícios da arteterapia e da criação de vídeos para melhorar e fortalecer o bem-estar físico, mental e emocional dos alunos durante o período de isolamento da escola. comunidade. Pandemia de Covid 19.

**Palavras-chave:** arte dramática, psicoterapia, criação artística, aprendizagem online, ensino multimídia, vídeo educativo.

## Introducción

El desafío de formar nuevas generaciones de profesionales en Colombia se asume, en la Universidad de Pamplona, desde la docencia, buscando la coherencia y pertinencia en cada una de las acciones individuales y colectivas que buscan generar condiciones para que los jóvenes ejerzan al máximo su ciudadanía y sus capacidades con el objetivo de desarrollar el conocimiento, la ciencia, los lenguajes, el arte y la cultura. La Universidad de Pamplona es una institución de educación superior de orden nacional, regulada por el Ministerio de Educación. Cuenta con 25.000 estudiantes aproximadamente, provenientes de todas las regiones del país. Ofrece 60 programas

de pregrado y posgrado y se caracteriza por ser la universidad pública más importante del Nororiente Colombiano. Está ubicada en zona fronteriza con Venezuela, en el municipio de Pamplona del departamento de Norte de Santander.

La investigación desarrollada planteó el reto de enseñar dramática y arte escénico desde la educación virtual, haciendo énfasis en que el teatro requiere imperiosamente de la presencialidad, lo que nos llevó a diseñar estrategias didácticas soportadas en la videocreación y los contenidos aprendidos en los cursos de dramática y dramaturgia del programa de licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de la Universidad de Pamplona. El diseño de esta propuesta didáctica se presenta como afirmación a las distintas formas de subjetividad y problemáticas psicológicas desencadenadas en el aislamiento social de los estudiantes y familias donde la video creación y el arte, pudieron ser terapéuticos sin que con ello indiquemos que el ejercicio abordó en su totalidad el mundo del Arte terapia que en palabras de Tessa Dalley refiere: *“La utilización del arte y otros medios audiovisuales en un entorno terapéutico y de tratamiento”* (Dalley, 1987). Realizando dicha acepción, el ejercicio creativo que involucra la producción textual, arte escénico, video creación desde las pedagogías emergentes, permitió la expresión, reelaboración y resignificación de conflictos experimentados en la pandemia como fuente de investigación, en otras palabras: *“...el arte se entiende para efectos de la investigación, como toda experiencia estética que involucre la sensibilidad y creatividad del individuo a fin de transformar los materiales que se le ofrecen en un entorno específico (el aula taller) mediados por la motivación y la creatividad, en función de un cambio actitudinal y de pensamiento”* (Parra Méndez C. , 2008).

La ruta para la formación investigativa se enfoca en *“Difundir información existente y favorecer que el estudiante la incorpore como conocimiento, es decir, desarrolla las capacidades necesarias para el aprendizaje permanente, necesario para la actualización del*

conocimiento y habilidades de los profesionales” (Miyahira Arakaki, 2009) que desde la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana, plantea la articulación del sentido de ser maestros dentro de un contexto social de reflexión e indagación permanente, que intenta comprender los fenómenos sociales a partir de la observación e identificación de una problemática que se visualiza, que se puede mediar por la investigación que está implícitamente correlacionada con el quehacer didáctico creativo y pedagógico.

Según el autor Lucio A. (1989) hay pedagogía “cuando se reflexiona sobre la educación, cuando “el saber educar” implícito, se convierte en un “saber sobre la educación (sobre sus cómo, porqués, sus hacia dónde)” y la didáctica es descrita como: “El campo del conocimiento donde se precisa, estudia y analizan los métodos y técnicas que favorecen los procesos de enseñanza” (González & Malagónlez, 2015) de la misma manera, estos conceptos se complementan como una manera de comprender las formas de interacción social, con el fin de mediar de manera asertiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje que pueden ser replicados en las plataformas digitales.

La reproducibilidad, según Ordoñez Morales (2014), “Constituye un contexto de aprendizaje y de formación científica que acerca a los estudiantes a contenidos y teorías”. El arte y los procesos creativos permiten la recreación, reproducibilidad, reelaboración de situaciones, que logran impactar de manera positiva y resignificar imaginarios sociales en momentos de crisis, como las dificultades asociadas a la pandemia del COVID-19. La video creación enfocada como pedagogía emergente, se convierte en una estrategia importante en este contexto, como argumenta Fernández Cao:

Como forma activa, es decir, siendo los participantes los autores de la grabación, el video puede aumentar la autoestima de los participantes, pues, como señala Susan Sontag, el uso de la cámara se asocia a

nombrar la realidad, y de algún modo, a tener control sobre ella. Así, la utilización del vídeo obliga a situarse ante la realidad y los otros, y tomar partido (López Fernández Cao & Martínez Díez, 2006).

Cuando los estudiantes reconocen este proceso y logran reflexionar sobre el mismo, pueden replicar lo aprendido, desde las estrategias didácticas, estéticas y creativas que se aplican con base en su contexto social y familiar, mediadas por lo tecnológico, construyendo una percepción de la realidad y de su ser en diferentes dimensiones: "Durante las últimas décadas el crecimiento tecnológico y el paradigma de progreso han instituido lo digital en la cotidianidad de los ciudadanos, las TIC se integran más a la vida y se vuelven indispensables" (Parra Méndez *et al.*, 2020, p. 2). En los entornos educativos, estas herramientas digitales aumentan las posibilidades de reproducibilidad de los productos y las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, además, permiten colaboraciones, evaluaciones y lazos comunes que fortalecen los procesos de aprehensión de conocimientos, toma de decisiones y contrastes entre diferentes perspectivas educativas, sociales y académicas.

## Tecnologías y pedagogías emergentes, Video Creación en tiempos de pandemia

En las actuales condiciones de existencia humana, la vida cotidiana ha sido rodeada de tecnologías, teléfonos celulares y pantallas interconectadas a la red global de internet, lo cual ha cambiado las percepciones del tiempo, de las relaciones interpersonales, reduciendo y automatizando las dimensiones del espacio, ha contribuido a invisibilizar la diferenciación social y tergiversar los límites entre lo público y lo privado, lo cultural y lo comercial, lo local y global, en fin, el ambiente social, laboral, educativo y cultural, entre otros; distinto al de hace apenas dos años, en lo que ha contribuido enormemente la pandemia, pues aceleró dicha transformación.

Antes de los años 2000 se empezó a configurar este nuevo ambiente tecnológico y cultural de descentramientos a las formas convencionales de enseñanza-aprendizaje y la gestión institucional educativa, haciendo imprescindible afrontarlo, estudiarlo, investigarlo y apropiarlo para la consecución de nuestras metas. Jordi Adell, y Linda Castañeda, en el artículo *Tecnologías Emergentes, ¿pedagogías emergentes?*, definen:

“Las pedagogías emergentes como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje” (Adell & Castañeda, 2012).

En este sentido, equiparán las pedagogías emergentes con las tecnologías emergentes, basados en que los potenciales aportes a la educación “no han sido todavía suficientemente comprendidos ni investigados” ni como herramientas de hardware y software educativo, ni en los usos tanto en la enseñanza como el aprendizaje, por lo cual hoy sigue siendo vigente. Se sobreentiende que las tecnologías emergentes, realizan diferentes aportes según el ámbito en el que se desarrolla, por eso, desde la perspectiva tecnológica, se entienden, como aquellas tecnologías nuevas que se están incorporando al mercado de los servicios.

Ahora bien, desde el campo de la educación, que es el que nos compete, se entiende como todas aquellas nuevas herramientas informáticas pertenecientes a lo que se ha denominado como la Web 2.0, en la que se desarrollan diversas estrategias pedagógicas para la enseñanza (Utrera González, 2012) y la Web 3.0, cuyo enfoque de enseñanza diverge de la tradicional aula de clase, y emplea las redes de comunicación como Internet (Melnick & Barraza, 2015) para expandir y/o hacer conocer diversos tipos de conocimiento.



Por tal motivo, se logra comprender desde una perspectiva crítica que las pedagogías emergentes, según Aparicio Gómez & Ostos Ortiz, (2021) son un “Conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación; por su parte, las tecnologías emergentes se identifican más con conceptos, herramientas e innovaciones utilizados en diversos contextos educativos” y se relacionan con las nuevas maneras de llevar a cabo procesos de enseñanza aprendizaje, que en este caso se relacionan con mediación a través de herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas. Estas metodologías ayudan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, incluso cuando la educación se realiza a distancia o en un contexto mixto. Los mismos autores afirman que el uso de las TIC como herramienta cognitiva aplicada a la investigación requiere un estudio de las mejores alternativas para que los estudiantes puedan disponer de estas amplificadoras de la mente, que estimulen el pensamiento crítico y puedan construir el conocimiento a través del aprendizaje colaborativo (Aparicio Gómez & Ostos Ortiz, 2018).

En este sentido, los docentes han tenido que desaprender y deconstruir sus andamiajes conceptuales, pues la crisis pandémica hace evidente la brecha generacional. Este choque entre actores y escenarios permite crear estrategias didácticas que se puedan implementar en el aula no presencial, para que los estudiantes y docentes reconozcan y aprendan la importancia de estas nuevas formas de interacción con la finalidad de acceder al aprendizaje, mediado por las tecnologías y aplicado a la realidad colectiva, reivindicando la heptarquía o poder compartido entre profesores y alumnos y las fascinantes posibilidades narrativas de las tecnologías digitales en el ámbito de la educación (Rajas Fernández & Gétrudix Barrio, 2016).

Es así que, tanto los docentes como los estudiantes deben experimentar e implementar un proceso creativo que permita generar nuevas estrategias de aprendizaje desde la virtualidad,

proporcionando herramientas efectivas y eficaces para la construcción del conocimiento. Según Cárdenas Martínez (2019), el docente creativo se enfrenta a grandes obstáculos que en varias ocasiones pueden desmotivar, pero es en este momento donde se evidencia el amor por la profesión; algunos de los obstáculos son: la estructura del currículum, enseñanza y normas del sistema educativo y para ello se hace indispensable potencializar en el estudiante el trabajo en grupo, la creatividad, liderazgo, iniciativa entre otras y no continuar preparando personas para el siglo XXI con concepciones del siglo XIX.

Las evoluciones de las teorías emergentes a través de la Web, han sido importantes, porque permiten tener amplias ideas para el desarrollo de clases en un contexto no presencial. Las más destacadas son: movimiento "Maker" (Von Feigenblatt *et al.*, 2022), gamificación (Prieto Andreu *et al.*, 2022), aprendizaje basado en el pensamiento (Bermúdez Mendieta, 2021), aprendizaje basado en la investigación (Ruiz Espinoza & Estrada Cervantes, 2021), visual thinking (Shestakova & Batyr, 2021), inteligencias múltiples (Gardner, 2005) y resolución iterativa de problemas: Metas y reglas específicas, retos adaptativos, control, feedback constante, incertidumbre, estímulos sensoriales.

Con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, Márquez Díaz (2017) en el artículo titulado "Tecnologías emergentes, reto para la educación superior colombiana" presenta un modelo que muestra el crecimiento exponencial de las tecnologías emergentes, a través de la web.

Moya López (2013), en el artículo titulado, "Las TIC a las TAC: la importancia de crear contenidos educativos digitales", señala que el tránsito de las tecnologías de la información y la comunicación Tics, a las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, Tacs, demanda del uso de contenidos educativos digitales. Se hace indispensable el desarrollo de competencias digitales en los docentes, que a su

vez formarán dichas competencias en los alumnos, apuntando a la dimensión estética y artística en el campo del arte y las humanidades.

Así mismo, Álvarez Quiroz *et al.* (2020) señala que es fundamental una adopción más significativa de las TIC/TAC en los procesos educativos de la educación superior, teniendo como principal valor el conocimiento, y en los que los jóvenes tengan oportunidades equitativas de incursionar con las mismas capacidades y posibilidades y, especialmente, empleando el contexto en el cual se desenvuelven.

A los docentes se les reconoce como inmigrantes digitales; por adoptar las tecnologías en sus vidas de manera más tardía y por ende no tener suficientes competencias para la resolución de conflictos por medio de plataformas digitales (Cassany & Ayala, 2008). En cambio, a los estudiantes se les reconoce como nativos digitales; porque nacieron con las tecnologías y se les facilita la utilización, aplicación de los medios como forma de producción digital. Acá también se visualiza una brecha entre los inmigrantes y los nativos “digitales” por las distancias existentes entre estas generaciones.

## Metodología

El enfoque metodológico que sustenta este proyecto es cualitativo, procesual, utilizando la espiral metodológica: investigación, acción educativa, formativa, interconectada con los métodos específicos de la video creación y el arte escénico, concretada en el análisis del contexto, reconstrucciones anecdóticas de experiencias, producción textual, creación audiovisual y la respectiva evaluación del proceso. La investigación cualitativa, en directa relación con los ejercicios artísticos, nos permiten ver los escenarios y los fenómenos experimentados por nuestros estudiantes como un todo, siguiendo a Taylor y Bogdan: “El investigador ve al escenario y las personas desde una perspectiva

holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo (Taylor & Bogdan, 1994).

La formación en teatro y arte escénico, como ya se mencionó, requiere imperiosamente de la presencialidad. Durante el periodo de aislamiento se optó por desarrollar la obra de forma asincrónica soportada en formato audiovisual, que permitiera continuar con los objetivos del currículo y acatar las medidas de bioseguridad derivadas de la pandemia.

Los ejercicios dramáticos giraban en torno al Teatro del Absurdo, temática perteneciente a los contenidos programáticos de la cátedra Dramática Comparada, y cuya intención es crear una radiografía de la condición humana y las múltiples situaciones absurdas que adornan su existencia y coincide con este momento histórico, que devela la fragilidad de nuestra cotidianidad y permite reflexionar sobre temas como la vida y la muerte, la soledad, la frustración, el encierro, la tolerancia y los problemas de comunicación en entornos familiares en el aislamiento (Mohamed Bashir, 2015). La pregunta central de investigación parte de un trabajo de introspección en los estudiantes que acompañaron el proceso:

### **¿Qué es lo más absurdo vivenciado en tiempos de pandemia?**

Desde esa pregunta se desarrolló un proceso de indagación personal que puede ser enfocado a los comportamientos sociales, colectivos, familiares que pueden ser equiparados a los contenidos estudiados en el Teatro del Absurdo, principalmente en la obra de Ionesco (1964) y Beckett (1952) y que permitió la producción textual para la elaboración de guiones para las puestas en escena.

Las producciones audiovisuales responden a tres fases de desarrollo, preproducción, producción y posproducción (Ortiz Díaz-Guerra, 2018). El uso de los dispositivos móviles, como herramientas para la producción de contenidos educativos dentro y fuera del aula, se conoce como Mobile learning, esta herramienta permitió el aprendizaje colaborativo donde los estudiantes tomaron control de su proceso de aprendizaje, ello permitió la flexibilidad en el proceso y potenció la creatividad que supone la video creación y el teatro (Santiago *et al.*, 2017).

## Fase de preproducción

Esta fase se desarrolla inicialmente en el aula, un diálogo entre el docente y los estudiantes para establecer los conceptos e ideas que servirán como premisa dramática para el guion escrito. Luego de su selección, cada estudiante inicia una investigación que dará contexto y profundidad al texto elaborado. La escritura del guion es un proceso iterativo donde el docente acompaña y ayuda a pulir las ideas dispuestas en el texto. Una vez aprobado el guion final, el estudiante empieza un proceso de desglose de arte que sirve para determinar el horizonte estético para el diseño y producción, asignación de roles, dirección, personajes, escenografía, maquillaje y vestuario acorde con la estética del Teatro del Absurdo.

## Fase de producción

Una vez interiorizados los personajes, la escenografía y demás aspectos estéticos que acompañan la puesta en escena, se realiza la grabación de la obra. Para mantener en cierta medida la esencia del teatro se definió un único tiro de cámara, plano entero o general. Además, se definió una duración estándar para todos los ejercicios de

4 minutos y dos personajes en escena. “En el heterogéneo desarrollo discursivo audiovisual de esta fase del proceso se encuentra la creatividad como valor intrínseco a la conversión videográfica de contenidos académicos curriculares” (Rajas Fernández & Gértrudix Barrio, 2016).

## Fase de posproducción

Lo inicial es descargar el material capturado con el dispositivo móvil a un ordenador, esta fase es importante, pues en la edición del material grabado se pueden mejorar y resaltar diversos aspectos que componen la obra y que son significativos para el espectador. Durante las clases se exploraron diferentes recursos libres para la edición de audio y video, pues en la era de la sociedad del conocimiento existen infinidad de herramientas y recursos que pueden ser aprovechados para la mejora de los ejercicios académicos dentro y fuera de las aulas, esta gestión tecnológica es importante, ya que permite acortar la brecha digital y provee de valiosos recursos a los estudiantes. Después de aprobar el producto final, cada estudiante hace el depósito en la plataforma de YouTube para la visualización y evaluación por parte del docente, este tipo de plataformas permite la divulgación y apreciación por parte del docente y los demás estudiantes para enriquecer el proceso de retroalimentación.

## Resultados

Los resultados son el producto del trabajo realizado por 20 estudiantes de Dramática y 25 de Dramaturgia concretados en 40 video creaciones seleccionadas que se encuentran alojadas en plataformas digitales.

## Rúbrica de Evaluación de la Video Creación

Para la evaluación del ejercicio se tuvo en cuenta la siguiente rúbrica de evaluación, en la que se destacan aspectos como el contenido, la originalidad del proyecto de video creación, el uso del lenguaje, los materiales y recursos, además de los aspectos técnicos atendiendo a las competencias y resultados de aprendizaje que evalúa lo que el estudiante aprendió y que se espera demuestren con este ejercicio, sin abandonar una perspectiva crítica en el uso de la rúbrica, que bajo ninguna circunstancia pretende evaluar la dimensión estética de los estudiantes (Cano, 2015).

**Tabla 1.** Rúbrica de evaluación de la video creación

Indicador	5 (Superior)	4 (Alto)	3 (Básico)	2 (Bajo)	1.(Ineficiente)
Contenido	La propuesta es clara y corresponde a lo solicitado por el docente y estudiado en la clase. Desarrolla los conceptos teóricos del teatro del absurdo.	La propuesta cumple aceptablemente con lo solicitado por el docente y desarrollo algunos conceptos teóricos del teatro del absurdo.	La propuesta cumple parcialmente con lo solicitado por el docente, no desarrolla los conceptos teóricos del teatro del absurdo.	El contenido es simple y no cumple lo solicitado por el docente.	No se elabora el contenido.
Originalidad	El producto es auténtico. Las ideas son creativas e ingeniosas. Deforma los arquetipos y construye nuevas variaciones.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas.	El trabajo está parcialmente basado en ideas ya existentes.	El trabajo está basado en ideas ya existentes.	El trabajo es copia de otro trabajo.
Uso del Lenguaje	No hay errores gramaticales, de dicción u ortográficos en la propuesta. Modulación de la voz correcta. Lenguaje corporal adecuado	Hay algunos errores gramaticales, de dicción u ortográficos en la propuesta. Lenguaje corporal y modulación con errores pequeños	Hay errores gramaticales y de dicción en la propuesta, la modulación de voz y la gestualidad falla.	Hay muchos errores en la modulación de voz y la gestualidad, errores gramaticales, de dicción y ortográficos en la propuesta.	Hay errores en la expresión, gestual, oral y lingüística para el desarrollo de la video creación.

Indicador	5 (Superior)	4 (Alto)	3 (Básico)	2 (Bajo)	1.(Ineficiente)
Materiales y Recursos	El estudiante emplea materiales para el desarrollo de la video creación, el corto es coherente con el vestuario, la escenografía y los decorados de la propuesta dramática estudiada.	El estudiante emplea algunos materiales para el desarrollo de la video creación.	El estudiante emplea decorados para el desarrollo de la video creación.	El estudiante emplea pocos materiales para el desarrollo de la video creación.	No se utilizaron los materiales y recursos recomendados por el docente.
Aspectos Técnicos	El vídeo es comprensible, se puede escuchar el audio, la iluminación es buena y se apeg a al tiempo estipulado por el docente. Depositado con éxito en el alojamiento en la nube.	El vídeo es aceptable, comprensible, se puede escuchar el audio, aunque hay presencia de ruido, la iluminación es aceptable y se apeg a al tiempo estipulado por el docente. Depositado con éxito en el alojamiento en la nube.	El vídeo es parcialmente comprensible, no se escucha con claridad por presencia de ruido, la iluminación es aceptable y se apeg a al tiempo estipulado por el docente. Depositado con éxito en el alojamiento en la nube.	El vídeo es poco comprensible, no se escucha con claridad por presencia de ruido, la iluminación no es buena y no se apeg a al tiempo estipulado por el docente.	No se entrega la video creación en el formato solicitado, no se puede escuchar el audio de este.

Fuente: elaboración propia.

- Memorizar los conceptos básicos que explora el teatro del absurdo.
- Desarrollar ideas arquetípicas para la escritura de guiones, basados en el teatro del absurdo.
- Escribir un guion para teatro o representación audiovisual.
- Memorizar los diálogos contruidos en el guion.
- Demostrar eficiencia en el desarrollo de la capacidad gestual, lenguaje corporal y postural.
- Interpretar con modulación, tono de voz, pronunciación y ritmo pertinentes al personaje y las situaciones descritos en el guion.

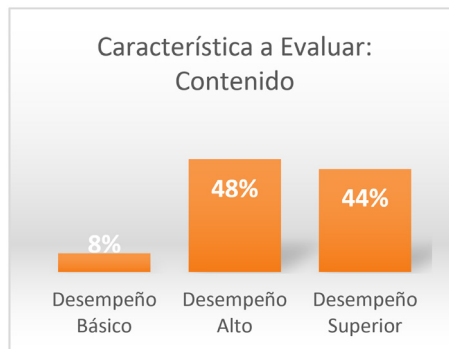


- Desarrollar una propuesta estética representada en la escenografía, utilería, maquillaje y vestuario acorde con lo descrito en el guion.
- Identificar los aspectos básicos de la producción de un proyecto audiovisual.
- Identificar las fases principales de un proyecto preproducción, producción y posproducción.
- Utilizar de forma eficiente los dispositivos tecnológicos para la captura de video y audio necesarios para el producto audiovisual.
- Utilizar de forma efectiva software de edición audiovisual y plataformas de alojamiento en la red para compartir el producto terminado.

## *Resultados de la aplicación del instrumento*

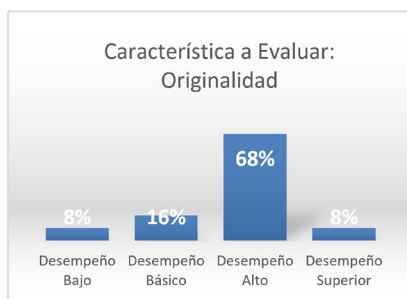
El 100% de los estudiantes aprobó el ejercicio con diferentes niveles de efectividad respecto a los ítems de la rúbrica, se hizo entrega del producto audiovisual en plataformas en línea, para su posterior evaluación.

**Figura 1.** Contenido



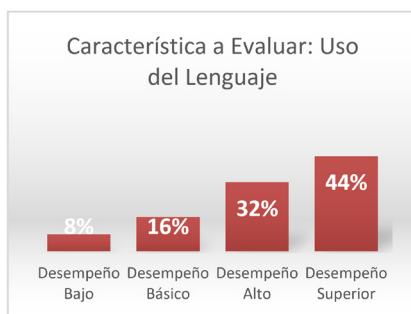
**Fuente:** elaboración propia.

**Figura 2.** Originalidad.



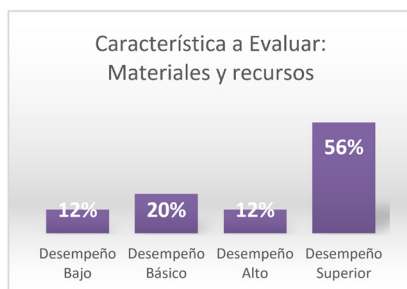
**Fuente:** elaboración propia.

**Figura 3.** Uso del lenguaje.



**Fuente:** elaboración propia.

**Figura 4.** Materiales y recursos.



**Fuente:** elaboración propia.

## *Análisis de las gráficas*

*Conclusión 1:* De acuerdo con los resultados obtenidos por parte de los estudiantes, podemos evidenciar que en las características: originalidad, usos del lenguaje, materiales y recursos, el 8%, 8% y 12% de estudiantes presentaron desempeño bajo. Lo que quiere decir que se debe implementar actividades adicionales en el desarrollo del curso para poder subsanar esta situación.

*Conclusión 2:* En las características: contenido y aspectos técnicos, los estudiantes obtuvieron el mejor desempeño de la actividad, lo que indica que han podido desarrollar su creatividad al momento de presentar la actividad y también que nuestros estudiantes cuentan con las herramientas para poder consolidar proyectos con calidad técnica.

*Conclusión 3:* En las características: contenido, uso del lenguaje y materiales y recursos, los estudiantes obtuvieron el mejor desempeño de la actividad.

## *Encuesta Video creación y Arte Terapia*

Al finalizar el ejercicio, se aplicó a los 24 estudiantes del curso la siguiente encuesta para evaluar desde la terapia artística, el nivel de desarrollo personal, el autoconocimiento, el cambio actitudinal y la posibilidad de expresión emocional.

### **Encuesta**

1. ¿Ha experimentado ansiedad, depresión, miedo o estrés en época de pandemia?
2. ¿Ha tenido dificultad para comunicarse con su entorno familiar cercano durante la pandemia?

3. ¿Ha experimentado sensaciones, reacciones o situaciones absurdas dentro de la pandemia?
4. ¿Los temas tratados en el Teatro del Absurdo tienen correspondencia con las sensaciones o situaciones vividas en el encierro y la pandemia?
5. ¿La producción textual, creación de guiones le ha permitido expresar situaciones, dudas, inquietudes, sentimientos vivenciados en la pandemia?
6. ¿La puesta en escena y video creación le ha permitido afianzar lazos y vínculos con su entorno social cercano y familiar?
7. ¿El ejercicio creativo permitió plasmar realidades, historias, situaciones sociales del entorno familiar y social cercano en tiempos de pandemia?
8. ¿El trabajo colaborativo con sus compañeros de curso ha afianzado lazos académicos y vínculos afectivos pese a la distancia en época de pandemia?
9. ¿El ejercicio creativo permitió gestionar miedos, temores, ansiedades generadas por las situaciones y crisis en época de pandemia?
10. ¿El proceso realizado generó un cambio actitudinal, comportamental, alivio o de perspectiva en torno a la pandemia que pudo ser terapéutico?

### **Resultados de aplicación de la Encuesta:**

El 70 % de los estudiantes indicó que experimentó ansiedad, depresión, miedo o estrés en época de pandemia, lo que evidencia que a la mayoría del curso le generó incertidumbre el tiempo de cuarentena

en casa y la información descontrolada a través de televisión, radio, redes sociales, entre otros medios de comunicación masiva.

En cuanto a la pregunta ¿Ha tenido dificultad para comunicarse con su entorno familiar cercano durante la pandemia?, el 80 % de los estudiantes afirman que han presentado dificultad para comunicarse con sus familiares o personas con las que conviven, por lo que se puede inferir que consecuentemente se han presentado discusiones y altercados en los hogares.

Como resultado a la pregunta ¿La producción textual, creación de guiones le ha permitido expresar situaciones, dudas, inquietudes, sentimientos vivenciados en la pandemia?, el 94 % de los estudiantes afirmó que el ejercicio de video creación le permitió expresar sus angustias y sentimientos, siendo coherente con la definición de arte terapia planteada por Pierre Klein (2006): “el arte terapia es un acompañamiento de personas en dificultad (psicológica, física, social o existencial) a través de sus producciones artísticas, obras plásticas, sonoras, teatrales, literarias, corporales y bailadas”.

Como resultado, a la pregunta ¿La puesta en escena y video creación le ha permitido afianzar lazos y vínculos con su entorno social, cercano y familiar?, el 100% de los estudiantes opinó que el ejercicio de video creación le permitió mejorar su vínculo con el entorno familiar y social cercano, que finalmente era uno de los objetivos de este ejercicio académico.

## Discusión

La encuesta empleada permite un acercamiento con los individuos que arroja algunas aproximaciones cercanas al fenómeno en cuestión, en este caso, lograr expresar a través del arte lo vivenciado en el aislamiento y distanciamiento social en tiempos de pandemia,

recordando siempre que el sentir de un sujeto enfrentado a un ejercicio artístico y creativo, nunca puede ser reducido a una variable estadística cuantificable.

Los resultados de la experiencia de video creación con los estudiantes del programa de Humanidades y Lengua Castellana, se generaron desde la búsqueda de nuevas herramientas didácticas empleadas con personas cercanas a su entorno social, incorporando competencias blandas y específicas en la apropiación y producción de competencias básicas y la creación artística. Estos procesos, no solo implican que el estudiante proporcione algunos saberes, sino, que los pone en juego al enfrentar su realidad, las de los otros y lo otro, como estrategia para enfrentar situaciones de conflicto. El proceso permitió evidenciar cómo desde un ejercicio de creación colectiva, llevada al plano de lo simbólico, se logra mediar el conocimiento académico para resignificarlo, reelaborarlo y obtener desde lo cognitivo un aprendizaje significativo mediado por la reflexión constante y la apropiación del sentido del saber hacer y del saber ser docente, tal y como lo manifiesta (Reales Moreno & Gamboa Mora, 2021) en su artículo titulado "el cuerpo, un universo de significados la instrumentalización corporal en la web y la descorporeización en la escuela", donde se resalta el papel fundamental que juega el esquema familiar de los jóvenes que han afrontado un cambio drástico en las últimas décadas representado en la pérdida de la estructura familiar y el deterioro de la formación humana, afectando el proceso de aprendizaje de los estudiantes quienes expresan con sus manifestaciones corporales la necesidad de un espacio sensible, vivencial y experimental.

El uso de estas nuevas tecnologías son medios que permiten dinamizar, desarrollar y potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que son una herramienta que permite la innovación y, por lo tanto, genera un avance en la educación, promoviendo nuevas prácticas pedagógicas integrales.

Los resultados son visibles, los universitarios cumplieron con el objetivo de producir el proyecto de video creación, además, lograron mediar la enseñanza y el aprendizaje en la población con la que trabajaron, por medio de la implementación de la estrategia didáctica "El Teatro de lo Absurdo", hicieron un trabajo de campo e investigativo que les proporcionará los recursos necesarios para comprender desde algunas estructuras lógicas, cómo llevar a cabo la enseñanza de la dramática y la dramaturgia a futuro en la educación remota.

## Conclusiones

A partir de esta investigación en el aula se permitió reconocer las bondades de las pedagogías emergentes, al igual que los beneficios del arte terapia y la video creación para mejorar y reforzar el bienestar físico, mental y emocional de los estudiantes durante el periodo de aislamiento de la pandemia de la COVID 19.

De acuerdo con los resultados obtenidos en este primer ejercicio de video creación, se continuará el proyecto para fomentar habilidades pedagógicas, habilidades de escritura y habilidades sociales y comunicativas mediadas por las tecnologías emergentes. Por consiguiente, en la dinámica educativa actual los estudiantes necesitan realizar acciones para potencializar sus procesos escriturales al máximo, donde plasmen sus experiencias significativas, de lo contrario pueden quedar perdidas, o en la anécdota. Por esto, cuando se enfrenten a la práctica docente, no solo deben ser orientadores del proceso de adquisición y desarrollo de escritura, sino que, deben ser capaces de promover sus propias habilidades escriturales de producción artística y audiovisual.

Cabe resaltar las bondades de la educación mediada por las TIC, los recursos abiertos, software libre y paradigmas emergentes en educación porque permiten fortalecer dinámicas de aprendizaje

colaborativo, aprendizaje autónomo y exploración de la creatividad a través de la tecnología. Las pedagogías emergentes están generando un impacto en la educación, puesto que, se encuentran en constante cambio y lo mejor es que son adaptables a las diversas necesidades y situaciones que se presentan en este ámbito, el uso de estas, promueve el desarrollo de habilidades generando resolución de problemas comunicativos-lingüísticos, mejorando los procesos de interacción que permite formas de aprendizaje más flexibles y mediados.

Se considera importante reflexionar sobre los avances logrados con los estudiantes y su proceso, teniendo como referente, estrategias didácticas para el abordaje de creaciones complejas como la producción audiovisual. Estos procesos, no solo implican que el estudiante proporcione algunos saberes, sino, cómo desde su realidad y su praxis, logra mediar el conocimiento para reestructurar el mismo y obtener un aprendizaje significativo mediado por la reflexión constante sobre el arte, las humanidades y su potencial creativo asumiendo imperiosamente que el arte no es el complemento de la educación, es su fundamento.

## Referencias

- Adell, J., & Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Panessi, & A. Vásquez, *Tendencias emergentes en educación con TIC* (págs. 13-32). Barcelona, España: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. [https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell\\_Castaneda\\_emergentes2012.pdf](https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf)
- Álvarez Quiroz, G., Vélez de la Calle, C., & Londoño Vásquez, D. (2020). Las TIC/TAC subjetividades de los jóvenes universitarios en Montería. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía: RIIEP*, 13(2), 109-149. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X>
- Aparicio Gómez, O., & Ostos Ortiz, O. (2018). Las TIC como herramientas cognitivas para la investigación. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía: RIIEP*, 11(1), 81-86.



- Aparicio Gómez, O., & Ostos Ortiz, O. (enero-junio de 2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 11-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.25>
- Beckett, S. (1952). *Esoerando a Godot*. Francia.
- Bermúdez Mendieta, J. (2021). El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática. *Innova Research Journal*, 6(2), 77-89. <https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1681>
- Cano, E. (mayo-agosto de 2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en Educación Superior: ¿Uso o abuso?. *Profesorado*, 19(2), 265-280. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/37376/rev192COL2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cárdenas Martínez, L. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía: RRIEP*, 12(2), 211-224. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Cassany, D., & Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *Estudios e Investigaciones*, 53-71.
- Dalley, T. (1987). *El Arte como terapia*. Barcelona, España: Herder. Retrieved 15 de junio de 2022.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós Ibérica.
- González, H. S., & Malagónlez, R. (29 de mayo de 2015). Elementos para pensar la formación pedagógica y didáctica de los profesores en la universidad. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 17(2), 290-301. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.calj.2015.2.a08>
- Ionesco, E. (1964). *La Cantante Calva*. Teatro de Eugene Ionesco, Buenos Aires.
- López Fernández Cao, M., & Martínez Díez, N. (2006). *ARTETERAPIA. Conocimiento interior a través de la expresión artística* (Primera ed.). Madrid, España: Ediciones Tutor, S.A.
- Lucio A., R. (1989). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de La Salle*, 1989(17), 35-46. <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1793&context=ruls>

- Márquez Díaz, J. (2017). INGENIARE, Universidad Libre-Barranquilla, Tecnologías emergentes, reto para la educación superior colombiana. *Ingeniare*, 13(23), 35-57. <https://doi.org/https://doi.org/10.18041/1909-2458/ingeniare.2.2882>
- Melnick, S. I., & Barraza, J. M. (2015). *Internet de las cosas (lot) Web 3.0 y la revolución móvil. El acceso a la nueva mente tecnológica colectiva* (Primera ed.). (R. Barraza, Ed.) Chile: ICREAN S.A.
- Miyahira Arakaki, J. M. (julio de 2009). La investigación formativa y la formación para la investigación en el pregrado. *Revista Médica Herediana*, 20(3).
- Mohamed Bashir, L. (2015). El Teatro absurdo es un espejo de la realidad. *AL-Ustath Journal*, 2(214), 85-104. <https://www.iasj.net/iasj/download/a214fe00a90c9e41>
- Moya López, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*(27), 1-15. <https://core.ac.uk/download/pdf/39033428.pdf>
- Ordoñez Morales, O. (julio-diciembre de 2014). Replicar para comprender: prácticas investigativas para promover el razonamiento científico en estudiantes de psicología. *Pensamiento Psicológico*, 12(2), 7-24. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI12-2.rcpi>
- Ortiz Díaz-Guerra, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA Universidad de Alicante. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018\\_Ortiz\\_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf)
- Parra Méndez, C. (2008). Voces Subalternas, Arteterapia tras las rejas. *Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 3, 83-100. file:///C:/Users/USER/Downloads/ecob,+ARTE0808110083A.PDF.pdf
- Parra Méndez, C. A., Santos Méndez, D. J., & Pineda Romero, M. M. (10 de octubre de 2020). Big Data, Educación y Post-acuerdo. Cultura de paz en redes sociales. *Publicaciones e Investigación*, 14(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.22490/25394088.4486>
- Pierre Klein, J. (2006). La creación como proceso de transformación. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 1, 11-25.

- Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J. D., & Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-23. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n1/1409-4258-ree-26-01-251.pdf>
- Rajas Fernández, M., & G rtrudix Barrio, M. (2016). Narrativa audiovisual: producci n de v deos colaborativos para MOOC. *Opci n*, 32(12), 349-374.
- Rajas Fern ndez, M., & G rtrudix Barrio, M. (2016). Narrativa audiovisual: producci n de v deos colaborativos para MOOC. *Opci n*, 32(12), 349-374. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048903017.pdf>
- Reales Moreno, M., & Gamboa Mora, M. (2021). El cuerpo, un universo de significados, la instrumentalizaci n corporal en la web y la descorporeizaci n en la escuela. *Revista Interamericana de Investigaci n, Educaci n y Pedagog a: RIIEP*, 14(1), 45-78. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/s1657-107X>
- Ruiz Espinoza, F., & Estrada Cervantes, R. (2021). Revisi n Bibliogr fica: La Metodolog a del Aprendizaje basado en la Investigaci n. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 5(1), 1019-1093. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i1.312](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i1.312)
- Santiago, R., Trinaldo, S., Kamijo, M., & Fern ndez, A. (2017). Mobile Learning. Nuevas realidades en el aula. *Innovaci n Educativa*, 20(2), 354.
- Shestakova, M., & Batyr, T. (2021). Principales enfoques para el estudio del pensamiento visual. *ΠΡΑΞΗΜΑ. Journal of Visual Semiotics*, 4(30), 256-272. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2021-4-256-272>
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1994). *Introducci n a los m todos cualitativos de Investigaci n. La b squeda de significados*. Ediciones Paid s Ib rica. <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>
- Utrera Gonz lez, F. (2012). *Estrategias Web 2.0 para la ense anza* (Primera ed.). Canc n, Q. Roo, M xico: Copyright Franco Uretra Gonz lez. [https://drive.google.com/file/d/10BTqXCEJDBttQ\\_9sgsphpK-QlnXZTrJQ/view](https://drive.google.com/file/d/10BTqXCEJDBttQ_9sgsphpK-QlnXZTrJQ/view)
- Von Feigenblatt , O., Pe a Acua a, B., & Cardoso Pulido, M. (2022). *Aprendizaje personalizado y education maker: Nuevos paradigmas did cticos y otras aproximaciones* (Primera ed.). Barcelona: OCTAEDRO s.i.

