

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN: PROPUESTAS E-LEARNING EN GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y ARTÍSTICOS PARA LOS PROCESOS AUTÓNOMOS DEL NÚCLEO DE FUNDAMENTACIÓN DE LA LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS (LAE) DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL (UPN)

PRESENTADO POR:
DAVID ESTEVEN LEON AYA
ALEJANDRA LIBETH LAVERDE POLANCO

TUTOR: JOHN ALEXANDER ROJAS MONTERO

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS
BOGOTÁ, COLOMBIA
2022



**ARTÍCULO DE REFLEXIÓN: PROPUESTA E-LEARNING EN GESTIÓN DE
PROYECTOS EDUCATIVOS Y ARTÍSTICOS PARA LOS PROCESOS
AUTÓNOMOS DEL NÚCLEO DE FUNDAMENTACIÓN DE LA
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS (LAE) DE LA UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA NACIONAL (UPN).**

David Esteven León Aya¹

Alejandra Libeth Laverde Polanco²

RESUMEN

Esta reflexión parte del proceso investigativo “Propuesta e-learning en Gestión de Proyectos Educativos y Artísticos del núcleo de fundamentación de la Licenciatura en Artes Escénicas (LAE) de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN)”, que tuvo el propósito de generar una base metodológica que coadyuve al mejoramiento de los procesos pedagógicos relacionados con la gestión. Es así que se parte del análisis de los tópicos para la enseñanza de la gestión en el ámbito educativo y artístico alrededor del proyecto denominado “Teatro Circular”, que llevó al diseño y creación de un ambiente e-learning dirigido a estudiantes de la LAE, con el fin de familiarizarlos con este proceso durante sus semestres de fundamentación. En este ejercicio, aparecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como mediadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje, que enfoca la mirada en conceptos básicos de gestión de manera coherente con procesos autónomos de creación y circulación relacionados con las artes escénicas.

Con el ambiente e-learning se busca contribuir a reactivación de la presencialidad análoga apoyada en una digital, situación que lleva a pensar en los docentes y estudiantes, en la forma en que se abordan temáticas de gestión y la transposición didáctica, con el fin de promover una mayor comprensión, y superar obstáculos de tiempo y espacio que generan brechas educativas.

¹ Universidad Pedagógica Nacional; 10º semestre; Semillero de Investigación KENTA; Facultad de Bellas Artes, Licenciatura en Artes Escénicas; deleona@upn.edu.co.

² Universidad Pedagógica Nacional; 10º semestre; Semillero de Investigación KENTA; Facultad de Bellas Artes, Licenciatura en Artes Escénicas; allaverde@upn.edu.co.

Palabras clave: Gestión, E-learning, Producción Teatral, Proyectos educativos, Proyectos artísticos.

ABSTRACT

This reflection starts from the research process "Proposed e-learning in Management of Educational and Artistic Projects of the core foundation of the Bachelor of Performing Arts (LAE) of the National Pedagogical University (UPN)" which aimed to generate a methodological basis that contributes to the improvement of pedagogical processes related to management. Thus, the analysis of the topics for the teaching of management in the educational and artistic field is based on the project called "Circular Theater", which led to the design and creation of an e-learning environment aimed at LAE students, who do not have the opportunity to familiarize themselves with this process during their substantive semesters. In this exercise, Information and Communication Technologies (ICT) appear as mediators of the teaching process learning that focuses on basic management concepts in a manner consistent with autonomous creation and circulation processes related to the performing arts.

With the e-learning environment, the aim is to contribute to the reactivation of analog presence supported by a digital one, situation that leads to think about teachers and students, in the way in which management issues and didactic transposition are addressed, in order to achieve greater understanding, but above all to overcome the obstacles that abysmally separate us from knowledge, which lead us to include tools that are accessible to all people, in order to generate higher quality and above all autonomous educational processes in digital environments.

Keywords: Management, E-learning, Theater Production, Educational, Projects, Artistic Projects.

INTRODUCCIÓN

Como parte del proceso formativo de la Licenciatura en Artes Escénicas (LAE) de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), se busca desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades en un marco holístico que integre lo pedagógico, lo investigativo y el arte escénico durante una fase de fundamentación de primero a sexto semestre y otra de profundización de séptimo a décimo semestre. En quinto y sexto semestre se abordan proyectos de montaje del núcleo *“Teatralidad y representación”* que permite a los estudiantes familiarizarse con la creación escénica desde las bases pedagógicas obtenidas previamente, con un propósito evaluativo y de tránsito para entrar al ciclo de profundización.

En este proceso autónomo de creación que inicia en quinto semestre, se exploran tópicos de interés colectivo que lleva a la conformación de grupos de acuerdo con las técnicas teatrales o temáticas afines entre los estudiantes, para el desarrollo de montajes en un proyecto de “Teatro Circular”, en el que se ponen en diálogo áreas disciplinares como las poéticas de la representación, la actuación, junto con el entrenamiento corporal y vocal. Es así que se obtienen referentes teóricos, estéticos, visuales y musicales para la creación de la dramaturgia, de los personajes, del vestuario y de la escenografía, como pilares primordiales para un proceso de creación colectiva. En sexto semestre se concreta la dramaturgia, con la puesta en escena del montaje y la circulación por municipios o departamentos de Colombia, acompañado de talleres con enfoque pedagógico en los que se realizan lecturas dramáticas.

El proyecto de “Teatro Circular” se divide en las fases de Preproducción, Producción y Postproducción, que orientan un proceso autónomo de creación en un tiempo determinado; proceso en que es esencial la gestión, la cual es representada en comités que son organizados de acuerdo con tareas específicas y puntuales. Comités como el de planeación, el administrativo y financiero, el operativo y logístico, el técnico, el académico y el de comunicaciones, conformados por estudiantes representantes de los montajes; encargados entre otros aspectos, de la creación de estrategias para recolectar fondos y administrar los recursos brindados por la universidad, con el fin de salir de gira a diversas regiones del país; esto conforma a la experiencia del “Proyecto

de Teatro Circular” como una parte fundamental y significativa para la formación docente en la LAE.

Alrededor del proyecto, durante el proceso de creación autónoma del año 2018-2 y el desarrollo de la gira 2019-1, se identificaron algunos vacíos en la información brindada por docentes y estudiantes de semestres superiores produciéndose algunos desacuerdos e incomodidades, debido a situaciones como, por ejemplo, el poco conocimiento financiero de parte de docentes encargados o de directivas y administración de recursos brindados por la universidad para la gira los cuales, entre otras cosas, están destinados a suplir la necesidades básicas de supervivencia (alimentación, hidratación y hospedaje) así como viáticos y elementos escenográficos relacionados con los montajes, frente a esta situación se requirió el planteamiento de estrategias para recolectar recursos económicos, elementos de escenografía y hasta vestuario propios.

Debido a los vacíos evidenciados, se vio la necesidad de tener conocimientos y habilidades para liderar, administrar y ejecutar efectivamente la producción, logística y financiamiento del proyecto “Teatro Circular”; acciones en las que está involucrado el Comité Administrativo y de Planeación, encargado del diseño de la ruta de la gira, del establecimiento de los contactos con los representantes de cada municipio y del diálogo para llegar a acuerdos sobre los horarios y los lugares de presentación, además de los beneficios que los grupos de estudiantes van a recibir por la presentación de las obras teatrales, las lecturas dramáticas y los talleres pedagógicos dirigidos a estudiantes y profesores.

De esta manera, los estudiantes de la LAE requieren aprender a desarrollar procesos de gestión eficientes, para lo que se requiere pensar en estrategias que contribuyan al fortalecimiento de sus capacidades en relación con la gestión de proyectos educativos y artísticos durante los semestres de fundamentación, para que puedan asumir con mayor responsabilidad, y efectividad, el trabajo en equipo y la toma acertada de decisiones en el proyecto “Teatro Circular”. Es así que, entre las posibles estrategias, emergen los ambientes e-learning, por las posibilidades que abren a través de actividades, recursos y contenidos, al conocimiento, la interacción y la expresión en el ámbito educativo y artístico (Bejarano, 2018; Bustos, 2020; Guanotasig, 2020; Guerrero, 2021; Pupo, 2021).

Lo hasta aquí descrito lleva a abordar la reflexión sobre *¿qué aspectos tener en cuenta en la creación de un ambiente e-learning que contribuya al desarrollo de competencias y al alcance de los resultados de aprendizaje requeridos en la gestión de proyectos educativos y artísticos durante los semestres de fundamentación en la Licenciatura en Artes Escénicas?*, con el fin de llevarlo a la práctica en el proyecto “Teatro Circular” y el fortalecimiento de la creación de proyectos educativos y artísticos.

Para dar respuesta al anterior interrogante, se propone como objetivo general el “Describir una propuesta e-learning para el desarrollo de competencias y resultados de aprendizaje en gestión de proyectos educativos y artísticos, para los procesos autónomos de creación en el marco del Teatro Circular, con los semestres de fundamentación de la Licenciatura en Artes Escénicas (LAE) de la UPN”.

REFLEXIÓN

En la reflexión que se realiza a continuación están involucrados aspectos relacionados con: (a) El análisis de los tópicos para la enseñanza de la gestión de proyectos educativos y artísticos enfocada en la LAE. (b) El diseño de una guía para la gestión de proyectos educativos y artísticos enfocados en la LAE. (c) La creación de un ambiente e-learning para la enseñanza de la gestión de proyectos educativos y artísticos dirigido a estudiantes de la LAE.

LA ENSEÑANZA DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y ARTÍSTICOS

El proceso de formación en los que participan estudiantes de la LAE durante los semestres de fundamentación, busca brindar herramientas psicopedagógicas e interdisciplinarias alrededor del aprendizaje del quehacer teatral, pedagógico e investigativo, a medida que transitan por roles permeados por un sin número de referentes teóricos y estéticos del teatro involucrados en proyectos educativos y artísticos, cuya exploración no se limita a la creación e interpretación de papeles u obras, sino que conlleva descubrir y reconocer roles diferentes al ser creativo, como los involucrados con la producción y la gestión de medios teatrales; labores que se realizan tras bambalinas y que involucran estrategias para el diseño de escenografías, vestuarios, maquillaje y elementos técnicos como la luminotecnia o el sonido; aspectos que permean



la producción escénica en el proyecto denominado “Teatro Circular”.

El proyecto “Teatro Circular” fue diseñado para generar un proceso reflexivo a partir de la articulación de contenidos disciplinares obtenidos en el ciclo de fundamentación en los campos de la pedagogía, la investigación, la creación, la gestión y la circulación, sin evadir la proyección social y el impacto de las artes escénicas en diferentes espacios académicos formales y no formales por donde transcurren los montajes escénicos. En cada montaje se desarrolla un proceso autónomo de creación, un accionar pedagógico y una metodología que contienen estrategias y materiales didácticos, a través de los cuales cada estudiante aporta en la construcción colectiva. De suyo, se convierte en una praxis que dialoga permanentemente entre el crear, el hacer y el aportar (lugar en el que se debate, se argumenta, se intercambia), para favorecer trámites asociativos y cooperativos.

La gestión como una de las dimensiones representativas del proyecto del “Teatro Circular”, trasciende el proceso logístico y operativo, al acercarse a procesos comunicativos y de socialización experimental que se asume como una de las líneas de énfasis, donde los estudiantes deben elegir en la fase de profundización del programa académico. El interés del presente proyecto surge desde la perspectiva de la fase de fundamentación, donde se inicia una articulación entre la creación, conocimiento, planeación y ejecución de cualquier tipo de proyecto que se elabore teniendo en cuenta a quien va dirigido, como se realiza, con que recursos y en que tiempos.

El reconocer, entender y analizar cual es el papel que cumple la gestión dentro de cualquier proyecto artístico, determina el proceso de producción y de circulación que tendrá un montaje; el diseño de estrategias de acción, se configuran desde los diferentes contextos: Políticos, económicos, ideológicos, educativos y culturales de los lugares donde se llevarán a cabo las presentaciones y los talleres pedagógicos; a partir de una metodología basada en la investigación se trazan unas pautas relacionadas con la creación, planeación, difusión, ejecución y evaluación del proceso académico en el campo. desde esta óptica la gestión se convierte en una herramienta didáctica y de socialización interactiva y asertiva aportando conocimientos con el fin de fortalecer habilidades requeridas para realizar un proyecto artístico y educativo.



Por lo anterior, la gestión no debe ser tratada como una isla, sino entendida como un continente con múltiples caminos en los que se dialoga con diversas realidades, según las necesidades y particularidades contempladas en las periferias. De ahí la importancia de conocer y analizar los contextos formales, institucionales reglamentados mediante protocolos y acuerdos que varían en convenio a entidades públicas o privadas, poblaciones, ciudades y países; para definir los parámetros sobre los que se va edificando un proyecto, y de esa manera se supere la preocupación que plantea Heras (2007):

Me preocupa mucho el dogmatismo (e incluso fundamentalismo) que oigo en algunos gestores culturales, cuyo proyecto funciona de maravillas en su entorno, que creen que es exportable de un modo mimético a otro espacio, a otra sociedad. He visto copiar muchos modelos que, al ser trasladados a realidades socioculturales diferentes, han fracasado estrepitosamente.

Preocupaciones que se suman a lo visto en los últimos años en la LAE en los procesos de creación autónoma, los cuales presentan dificultades en la culminación de las presentaciones mínimas exigidas, debido a factores como la demora en la que se realizan desembolsos de recursos por parte de la Universidad, la poca efectividad en la organización de recursos, así como la autogestión que los y las estudiantes realizan para poder conseguir los recursos faltantes; frente a esto es necesario valorar el impacto que traen los procesos de gestión y creación en el proceso de circulación en el ámbito académico y que a su vez dan sentido a los aprendizajes que puedan aportar a la vida cotidiana de profesionales que entienden la gestión cultural y la creación artística en un contexto como el colombiano, como una forma de interactuar y empatizar con otras realidades a partir del intercambio entre comunidades y territorios.

Es importante pensarse la gestión como un proceso elemental. En este caso el “Proyecto de Circulación LAE” propone un modelo de planificación e implementación basado en las tres etapas que se desarrollan en los procesos de creación autónoma: la preproducción, producción y post producción; en las que la dimensión de la circulación materializa lo planeado al incorporar elementos desde una perspectiva práctica de inmersión en otras culturas, que produce una praxis desde el contacto con un entorno diferente al cotidiano, que transforma normas de conducta para adaptarse al nuevo ambiente.

El ámbito disciplinar de la creación y la representación teatral se convierten en un espacio de aprendizaje que permite la toma de decisiones en el marco de referentes estéticos propios. El ser investigativo lleva a reflexionar y ordenar las experiencias vividas, convirtiéndose en articulador entre la creación, los procesos de creación misma; junto con un modelo de proyección social dado a través de la circulación, desarrollan las relaciones interpersonales e interinstitucionales con anfitriones; quienes han brindado un apoyo de tipo alimenticio o de hospedaje a través de la gestión, desde el diálogo, la exploración de alternativas y estrategias de negociación para obtener recursos financieros y logísticos, entre otros.

Es interesante analizar y reconocer el desarrollo que han tenido las artes escénicas en la sociedad contemporánea a partir de las últimas décadas desde que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se estandarizaron en la vida cotidiana de los individuos, popularizando y estando al alcance de los creadores y de quienes están involucrados en el entorno del arte y la cultura. Sin embargo, la esencia de los montajes escénicos o producciones artísticas está ligada a la presencialidad análoga con un público, sin importar el lugar o recinto donde se presenten.

Es así que este proyecto se interesa en contribuir al desarrollo de las habilidades requeridas para desempeñar la labor desde la gestión educativa y artística, como un conjunto de herramientas y metodologías para el diseño, producción, la administración y la evaluación de proyectos, equipamientos, programas o cualquier tipo de intervención que, dentro del ámbito de la cultura creativa, que se realiza en un territorio determinado, con la finalidad de crear públicos (Román, 2011).

Si no hay una adecuada difusión para atraer a la población para que asistan a los eventos culturales como forma de placer, de sensibilidad, de formación, de entretenimiento, pero no de banalidad, de libertad de opinión, de intercambio de expresiones, en suma, de civilización, se promueven solamente objetivos puramente lucrativos, populistas o partidistas. Por este motivo surge una explicación de la creación con relación a la producción, temática básica a la hora de encarar cualquier proyecto solvente que no se base en la moda efímera, sino en un discurso de futuro.



UNA GUÍA PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y ARTÍSTICOS - EL DESAFÍO DE REAPRENDER.

Los licenciados en Artes Escénicas tienen el reto de lo que implica el estar en una era de lo digital, que involucran procesos de aprendizaje donde se tienen contactos análogos y digitales, situación que convoca a un aprendizaje diario en el que se han tenido que estudiar nuevos materiales y recursos para el uso de plataformas que permiten la comunicación y la difusión del conocimiento. Así, el uso de las TIC permite organizar y plantear un trabajo que conlleva a un aprendizaje diario en procesos que académicamente se deben realizar en entornos digitales.

La pandemia no brindó el tiempo necesario para que los docentes exploraran, conocieran y contaran con criterios para la toma de decisiones sobre el uso de las TIC en el ámbito educativo. En efecto, la enseñanza mediada por las TIC comenzó a formar parte de un proceso de aprendizaje continuo, en la que el cuerpo docente debió buscar estrategias novedosas y fomentar un accionar que impulsará la continuidad de los procesos formativos, que empoderará a docentes y estudiantes en la toma de decisiones pedagógicas, según las circunstancias de cada quien, con las posibilidades o no de conectarse a medios tecnológicos, en el que se fomentará un aprendizaje continuo, propulsando así factores para seguir enseñando y aprendiendo.

Como contribución al contexto educativo actual, se refuerza el trabajo con las TIC y se piensa su relación con los procesos de aprendizaje, con la formación en búsqueda de mejores accionares, respuestas y perspectivas. Es de tener presente la relación entre las TIC, la educación y las ciencias sociales, se ve inmerso el sujeto y el computador, el sujeto con el conocimiento, el sujeto consigo mismo, ampliándose el panorama de interacciones mediado por las tecnologías, más allá de su uso meramente instrumental.

Así, el abordaje de las TIC como parte de los actos educativos que se dan en la escuela, implica un enseñar desde lo digital, desde la tecnología como parte de la vida cotidiana o como proceso inherente a las competencias requeridas por los estudiantes en el siglo XXI. Postulados como la autonomía, los aprendizajes a distancia y la búsqueda de información pertinente, se vinculan con procesos formativos de acuerdo con las necesidades de los estudiantes de la LAE.



En una educación artística mediada por las TIC requiere de actitudes y conocimientos. Una actitud investigativa, concebida como una manera vivencial y práctica de conocer, que facilita la capacidad de duda, búsqueda, aventura y reflexión permanente y sistemática a través de la pregunta reflexiva en torno a múltiples interrogantes, fenómenos y situaciones.

De esta manera, en los procesos de enseñanza y aprendizaje siempre habrá una pregunta que exigirá respuesta. La pregunta, así asumida, se convierte en el arma predilecta contra la rutina, ese enemigo oculto pero poderoso que acecha constantemente el quehacer pedagógico.

Un conocimiento en la acción para no ser presa de prácticas pedagógicas inadecuadas, en las cuales la teoría y los conocimientos se asumen como fines en sí mismos, con poca o ninguna aplicación práctica. Por ello, las estrategias pedagógicas postuladas en este proyecto buscan tener siempre presente el desempeño del estudiante, la relevancia y pertinencia de los contenidos que se aprenden, así como la integración de conocimientos. De tal manera se generan aprendizajes aplicables a situaciones complejas que estimulan, facilitan y provocan la autonomía personal de los estudiantes.

Se propone una búsqueda en la que el estudiante sabe lo que se espera de él, se muestra más eficiente y motivado; al que se le hace un seguimiento y una evaluación tanto individual como grupal. Evaluación en la que se tiene en cuenta el conocimiento, las habilidades, las actitudes y el desempeño como principales fuentes de evidencia, en las que se notifica el progreso de los estudiantes al ritmo propio frente a los logros alcanzados.

Por ello el planteamiento educativo de esta propuesta E-Learning, pretende contribuir con métodos de enseñanza más innovadoras, dinámicas e interactivas, adaptadas a las necesidades particulares de los estudiantes, quienes se involucran en el estudio del campo educativo y artístico asociado al entramado político, social, económico e investigativo; con una vista más amplia de una gestión, activa y creativa.

Siendo partícipes del conocimiento de contextos de poblaciones de interés personal o colectivo y como respuestas a unas problemáticas precisas, se fomenta el trabajo en equipo y la toma de decisiones con el fin de hallar soluciones factibles y viables a través

de la formulación de proyectos innovadores y pertinentes que apliquen a diferentes ámbitos socio culturales y educativos.

De acuerdo con esta perspectiva, la propuesta se plantea para ser ejecutada de forma individual y a su vez colectiva, estimulando a la búsqueda de información, lecturas permanentes que serán el fundamento de discusiones grupales en foros mediados por las TIC o a través de juegos interactivos; aspectos que estimulan el aprendizaje activo a través de material audiovisual y la creación de propuestas y estrategias de trabajo para el cumplimiento de responsabilidades de acuerdo a un rol determinado.

AMBIENTE E-LEARNING “GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y ARTÍSTICOS”

El progreso de las TIC desde la década de 1970, ha contribuido al desarrollo y el crecimiento de la era digital, como hito importante para la sociedad y los medios masivos de comunicación; esfuerzo en el que se unen tecnologías electrónicas, software e infraestructuras de telecomunicación; como escenario para que los seres humanos busquen nuevas formas de comunicarse e informarse, de acuerdo con sus intereses personales y a la necesidad de convertir su pensamiento en bienes y servicios para distribuirlos ya no en una frontera local, sino global.

A lo largo de la historia, las tecnologías de la comunicación se han visualizado como una herramienta que permite ajustarse a las necesidades del ser humano, ya que facilitan la transmisión, acceso y tratamiento de la información, suprimiendo los obstáculos que hace algunos años parecía increíble y fantástico acceder por motivos de alcance, esto entendido desde

La comunicación es parte esencial del desarrollo humano y social. En esta dirección, las competencias comunicativas son indispensables en los individuos y la sociedad, sobre todo cuando vivimos en un mundo repleto de diversa y múltiple información que circula a través de los diversos medios. Requerimos de información para comprender lo que acontece, pero a la vez necesitamos comprender la información para tomar decisiones (Posada, 2004).

Los avances tecnológicos, suprimen los obstáculos que hace unos años nos parecía inverosímil y fantástico, ya que bajo la unión de las primeras tecnologías de la



información, compuestas por la radio, la telefonía y la televisión, adicionada a la digitalización de las tecnologías de registro de contenidos, ha desarrollado un mayor acceso a la información, logrando que una mayor cantidad de personas puedan comunicarse sin importar la distancia, tener información de lugares recónditos del mundo o muy lejanos del punto actual de cada persona, poder trabajar, realizar labores económicas de forma virtual o el aprendizaje a distancia (e- learning).

En esta época las TIC se han convertido en una herramienta imprescindible para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo a mejorar en buena parte la calidad de la educación ya que se ha sacado un gran rendimiento, aprovechando las nuevas tecnologías y uso de plataformas digitales para la comunicación entre profesores y estudiantes.

El aprendizaje es continuo y se desarrolla como la vida misma. Nos instruimos desde el nacimiento y no dejamos nunca de aprender, es un camino recurrente en el que no podemos detenernos, ya que el desarrollo de nuevas habilidades configura nuestro quehacer en el mundo, sobre todo en un contexto tan exigente, uno en el que el mundo avanza cada vez más rápido y nosotros junto con él, los avances científicos y tecnológicos han alcanzado un desarrollo que hace 30 o 40 años no era más que fantasías provenientes de la ciencia ficción, lo que ha provocado que no tengamos un entendimiento efectivo de las herramientas que actualmente poseemos.

Este cambio continuo, conlleva a una adaptación en la que se requieren métodos y metodologías de aprendizaje flexibles, inteligentes y eficaces. Siendo estas necesarias para una realidad social en la que la exposición a nuevas formas de interacción y comunicación son posibles. Y es en el ámbito educativo que se demanda una forma de aprendizaje ceñida a nuestras necesidades y obligaciones ascendentes, a las formas innovadoras de relacionamiento que hemos alcanzado como especie humana y en el desarrollo de entornos que se adaptan a nuevas tecnologías, como son los medios virtuales y el internet.

Lo que algunos académicos han denominado tercer entorno “la idea de tercer entorno como una de las formas que adquiere la sobre naturaleza. Entorno que ha sido posible por el desarrollo de la tecnología telemática, pero, de modo fundamental, por la masificación del uso de la Internet” (Prada, 2009, p.46).

Hablar de educación virtual, es discutir sobre una serie de formas de interacción que no son convencionales, o que rompen con las tradicionalidades propias del mundo analógico. Es así que el ser humano diseña sus entornos de aprendizaje con el motivo de expandir y aprovechar las posibilidades que le son dadas por la tecnología.

“Por medio del desarrollo técnico, el hombre construye un mundo distinto para habitar en él bajo sus reglas y condiciones. Más que una máquina; es un lugar de habitación. Sin desconocer que la técnica se enmarca dentro de un “complejo de facilidades y dificultades” (Prada, 2009).

Sin embargo, se hace necesario pensar en cómo los procesos pedagógicos virtuales son dimensionados desde la academia, puesto que el hecho de que sea posible interactuar por medio de diversas redes o a través de distintos dispositivos no garantiza que se pueda realizar un ejercicio de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, haciendo del campo de la enseñanza virtual, aún un campo por explorar. *“Así que unos no saben enseñar usando herramientas digitales; y otros, aunque sí saben usarlas, no saben cómo aprender a través de ellas.” (de León et. al, 2021, p.73).*

De igual forma, es prudente recalcar el lugar de las herramientas digitales en el aula y cómo éstas pueden ser usadas de manera efectiva para poder utilizar el potencial que estas ofrecen de manera efectiva en el ejercicio de enseñanza - aprendizaje.

El momento actual de la educación, en el que aún es palpable parte de los estragos provocados por la emergencia sanitaria del COVID – 19, lo que ha sido determinante en la interacción entre los individuos, ha surgido un concepto que ha sido denominado como distanciamiento social, en el que se ha limitado el contacto físico continuo bajo la presencialidad análoga, amparando también al sistema educativo, en el que se encuentran profesores y estudiantes.

Es por eso que nos vemos en la necesidad de que existan metodologías prácticas y sencillas con las que se pueda interactuar con los estudiantes de manera clara y de forma remota. Estas metodologías tienen que tener los mejores recursos académicos ya que responden a una demanda que se ha venido configurando desde que las tecnologías de la información forman parte de nuestras vidas, *“la necesidad de estrategias*

pedagógicas para instalar las diversas aulas virtuales que le han estado demandando las sociedades contemporáneas en su constante transformación” (de León et. al, 2021, p.82). De modo que las diversas estrategias pedagógicas sean empleadas para desarrollar habilidades de auto aprendizaje que permitan a los estudiantes una formación progresiva para un mejor desempeño de su vida académica.

Dicho esto, el profesor Maximiliano Prada Dussan, docente de la Universidad Pedagógica Nacional sugiere que el reconocimiento del aula a partir de nuevos entornos abre la posibilidad de interacción *“En este sentido, diseñar entornos virtuales quiere decir diseñar posibilidades y lugares de para la interacción humana” (Prada, 2009, p.49).* Partiendo de esta serie de hipótesis que corresponde a la creación e implementación de herramientas pedagógicas virtuales que permitan interacciones a través de medios virtuales, tenemos la necesidad de pensarnos y repensarnos el lugar de lo virtual, no solamente como una forma independiente de educación sino como un apoyo a la forma de educación tradicional, complementando los procesos de educación existentes y dándole la posibilidad de innovar en los campos de educación virtual, esto visto desde una forma cooperativa e independiente.

Una ruta educativa pensada en el aprendizaje individualizado que disponga de recursos pedagógicos de forma ordenada, en la que la tecnología desarrolle competencias digitales tanto a estudiantes como a docentes, con el fin de aprender sobre la atención particularizada en la diversidad de cada estudiante, mediante la organización, programación, gestión, y evaluación de la dualidad entre la enseñanza y el aprendizaje a través del E-learning.

La transformación de estos materiales se contempla desde la virtualidad, pues el auge y crecimiento de las TIC ofrecen múltiples herramientas interactivas, a través de dispositivos móviles y computadores, que facilitan la producción innovadora de estrategias de aprendizaje.

Una de las estrategias de aprendizaje mediado por la tecnología más utilizadas en la actualidad es el E-learning, que facilita ambientes de estudio virtuales con herramientas multimedia como mediador del aprendizaje.

Según Vallejo (2010), con la modalidad E-learning se pueden desarrollar acciones formativas de carácter:

- **Online o E-learning:** El alumnado accede a los contenidos, actividades, evaluaciones, equipo tutorial, etc. A través de la plataforma virtual. Esta modalidad es completamente a distancia.
- **Semipresencial o blended learning:** El alumnado accede en la fase a distancia y además tiene algunas sesiones presenciales enfocadas a realizar actividades prácticas, resolver dudas.

El aprendizaje de las artes escénicas es uno de los grandes interrogantes para el desarrollo de dicho proyecto, puesto que se trata de un programa que se centra en el aprendizaje Basado desde el convivio. Planteamiento que concibe el aprendizaje como un proceso eminentemente práctico. Pero que no está excluido, como el resto de las disciplinas de explorar estrategias de aprendizaje nuevas, *“El teatro es el arte de la presencia y como ahora está anulada, es cuando más será necesario el docente y para ello se requerirá tanto de expertos como de estrategias para hacer posible una presencia virtual formativa”* (Lima, 2021). Para conseguirlo de forma remota, se usan las TIC. Con la ayuda de un sistema interactivo que, por medio de módulos, el estudiante podrá acceder a los conocimientos como si estuviera enfrentándose al supuesto que está aprendiendo en ese momento *“La forma en la que circula el conocimiento, ya que los medios privilegiados son las TIC y las diferentes herramientas que ofrece, siendo una de las más importantes las aulas virtuales”*. (Peña, 2020, p.99).

La enseñanza de las artes escénicas no solo debe quedar relegada a una cuestión de adquisición de conocimientos básicos, puesto que se trata de una asignatura clave para el desarrollo cognitivo del ser humano.

En este momento, el teatro es una herramienta que, mediante la expresión, la creatividad, la contemplación y el encuentro con el otro, favorece los procesos de autoconocimiento, lo cual resulta en una de las mejores formas de mantener un pensamiento resiliente. De hecho, para el alumno, trabajar desde el



ciberespacio no representa ningún impedimento puesto que desde hace tiempo para él lo virtual representa lo real. (Lima, 2021)

Es por ello, se hace necesaria la especialización del profesorado en todas y cada una de las dimensiones envueltas en el aprendizaje de la gestión artística y cultural. Esto requiere que los profesionales de este campo aumenten su capacidad de éxito al brindar un ejercicio docente de mayor calidad, con pleno conocimiento del contenido teórico-práctico, lo que conlleva, una mejor praxis y en la mejora de los espacios académicos de la licenciatura, de la comprensión por parte de los alumnos y en el beneficio general para toda la sociedad.

De esta manera el ambiente e-learning ofrece una mirada integral del aprendizaje de la gestión artística y cultural aportando herramientas, experiencias y avances en dicho campo, además de posibilitar el trabajo del docente en el campo artístico, en el cual el estudiante podrá desenvolverse desde el ámbito virtual antes de enfrentarse a su ámbito práctico en lo artístico y educativo.

Este ambiente e-learning se construyó como herramienta didáctica y metodológica para que los estudiantes adquieran conocimientos, realicen un reconocimiento de los diferentes tópicos relacionados con la gestión de proyectos artísticos y educativos e investiguen sobre ellos. A su vez el profesor brindará un acompañamiento durante el proceso.

La propuesta planteada se diseñó bajo los parámetros de ARQUITECTURA (Formulación de las orientaciones), CREACIÓN (Guion técnico, contenidos digitales, AFTIC) y REFLEXIÓN (Evaluación de los contenidos y del Proceso). El plan de estudio se divide en cuatro módulos, cada sesión tiene un enfoque particularmente práctico, sustentados con el soporte teórico pertinente. Este es el link para el ingreso a la plataforma del grupo KENTA, dar click en el curso: *Propuesta e-learning de gestión educativa y artística*: <https://Plataforma.Grupokenta.Co/Course/View.Php?Id=42> cada estudiante tendrá un usuario y una contraseña.



En este proceso formativo mediado por las TIC alrededor de la "Gestión de proyectos educativos y artísticos", los estudiantes de los semestres de fundamentación de la Licenciatura en Artes Escénicas tendrán la oportunidad de adquirir competencias para desarrollar un proceso autónomo de creación en el marco del proyecto de "Teatro Circular"

Su progreso

DESDE SUS INICIOS... UN ACERCAMIENTO AL PROCESO AUTÓNOMO DE CREACIÓN ESCÉNICA Y PEDAGÓGICA...

Antes de hacer una explicación más detallada del ambiente e-learning, es importante remarcar la experiencia de estudiantes en el "Proyecto de circulación LAE" 2018 – 2 y 2019 – 1, como fuente de inspiración para su creación, como lo evidencia Falla (2021) al comentar que:

Gracias al trabajo dedicado de los estudiantes de la Comisión de Gestión, fue posible realizar la circulación de obra en Barranquilla (Atlántico) en la Fundación Cultural y Social Cofradía Teatral, equipo de artistas liderado por los maestros Nivaldo Castro y Paola Puello, donde también se llevaron a cabo las propuestas pedagógicas de los montajes en escuelas públicas de la ciudad, gracias a su programa "La ciudad como aula de aprendizaje"; en el municipio de San Onofre (Sucre), gracias a la gestión de la licenciada Vera Ramírez Muñoz, directora del programa San Onofre, Escenario de Paz y a la profesora Oniris Díaz Contreras y su equipo de docentes de la IE Rincón del Mar. La última estación de la circulación fue en el municipio de Mompo (Bolívar) gracias al profesor Máximo Alemán y la coordinación de los docentes de las poblaciones cercanas a este municipio.

En primer lugar, es pertinente reconocer 3 las etapas necesarias que se propone para el desarrollo del proyecto de "Teatro Circular" (pre producción, producción y post producción). Se toma la información y con base a ello, cada unidad contiene, una temática, un objetivo de aprendizaje, unas actividades y su respectiva evaluación, esta

estructura se construyó en la fase de arquitectura, respondiendo a momentos específicos del proceso autónomo de creación de la LAE. Debido a la escasa información de la gestión y auto gestión que se imparte desde la academia, la vivencia del proyecto “Teatro Circular” se ve afectada desde el área de gestión, ya que no se cuenta con materiales didácticos más allá de una cartilla guía del proyecto y las experiencias de los semestres superiores.

Esta es la evidencia de la necesidad de crear una herramienta didáctica y pedagógica mediada por las TIC, como propuesta para usar en los procesos autónomos de creación y circulación que articule el aprendizaje de maestros y alumnos de la Licenciatura en Artes Escénicas de la UPN y como aporte innovador para responder a las necesidades del programa.

En el proyecto de “Teatro Circular” sugiere la formación de comités, que se articulan de manera dialógica, con el fin de implementar el trabajo en equipo, la toma de decisiones, desarrollar habilidades comunicativas frente a las entidades administrativas de la universidad, entablar relaciones y negociaciones con autoridades departamentales, municipales, locales y/o directivos de planteles educativos y culturales. Los estudiantes de cada comité, tiene a su cargo una serie de responsabilidades y actividades relacionadas con el montaje artístico (vestuario, luminotecnia, utilería, sonido) y la logística de la gira, circuito de presentación (hospedaje, alimentación, transporte, hidratación).

Frente a esto, el ambiente e-learning plantea una serie de actividades teórico prácticas fundamentadas en la experiencia adquirida en la circulación realizada en el año 2018 y 2019, la cual puede ser consultada de manera general en el libro *“Pedagogías del diálogo. Tríptico para romper el silencio”* del profesor César Andrés Falla S. quien fungió como guía del proceso y documentó el proceso teórico del montaje y la vivencia específica del montaje.

La estructura del ambiente está dividida en cuatro módulos principales y se desglosa en cuatro (4) unidades los tres (3) primeros módulos y el último modulo cuenta con tres (3) unidades y estas están respaldadas por actividades. En la fase de CREACIÓN está el guion técnico, donde se planea cada actividad específicamente desde el nombre de la actividad, el objetivo de aprendizaje, la descripción de la actividad, el producto o



resultado que se espera obtener, los recursos requeridos para el desarrollo de la actividad (archivos, paginas, libros, enlaces, hardware etc.), los contenidos digitales seleccionados o producidos para orientar la actividad (imágenes, videos, audios, apps juegos etc.). Con esta información el estudiante realizará un reconocimiento del proceso con referencia a la gestión y la producción en las artes escénicas; como sujeto que hace parte un proceso autónomo de creación en el núcleo educativo y social, aprendiendo a identificar conceptos, documentos, seleccionar información.

Los módulos están divididos en 4 unidades las cuales deberán ser resueltas por el estudiante en el transcurso de su semestre académico, (se recomienda un aproximado de 2 horas diarias). Con una metodología 100% online y la principal ventaja es que es 100% asincrónica y autogestionable.

PRESENTACIÓN	INICIACIÓN	DISEÑO Y PLANIFICACIÓN	IMPLEMENTACIÓN Y EJECUCIÓN
CONTROL- SEGUIMIENTO - EVALUACIÓN			

Lo que significa que el estudiante podrá elegir el horario para realizar el programa. Normalmente se debe disponer de 3 a 4 horas diarias para asistir a un programa convencional, de manera que gracias a el E-learning nos permitimos ofertar un horario asincrónico, en el que podrá aplicar las 24h del día los 7 días de la semana.

Pero los estudiantes no estarán solos en la plataforma, por el contrario, podrán interactuar entre ellos y adicional a esto tendrán la opción de generar comunicación con su profesor para resolver dudas frente algún tema en específico que no sea claro o se solicite mayor información.

En términos de la evaluación se verifica el desarrollo de cada competencia planteada en las unidades y por consiguiente sus respectivos módulos y a su vez la implementación de cada ejercicio teórico a la práctica en procesos de heteroevaluación en concepción del profesor, los términos a validar son los que están relacionados con la habilidades, capacidades o destrezas, intereses, conocimientos, aptitudes, actitudes y expectativas. Los procesos de autoevaluación en términos del estudiante de reconocen por dominio del tema, aplicación de las técnicas didácticas uso de los recursos y manejo de los recursos.

Ítem de calificación	Ponderación calculada	Calificación	Rango	Porcentaje	Retroalimentación	Aporta al total del curso
Gestión de Proyectos Educativos y Artísticos (2022)						
Actividad 1: La etapas de Gestión / Producción	-	-	0-5	-	-	-
Actividad 1: Gestión educativa	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 1: F.O.D.A. (envío)	-	-	0-20	-	-	-
Actividad 1: F.O.D.A. (evaluación)	-	-	0-0	-	-	-
Actividad 2: Conceptos y Diferencias	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 1: Cuadro comparativo	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 2: Características de la gestión y la producción teatral	-	-	0-10	-	-	-
Actividad 3: Aspectos relevantes	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 2: Autogestión	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 1: Pasos de una producción escénica	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 2: Gira artística	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 3: El teatro en Colombia	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 1: Cómo Generar Ideas	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 2: Accione sus ideas	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 3: Sopa de letras de Comités	-	-	0-100	-	-	-
Actividad 1: Presupuesto	-	-	0-100	-	-	-

PARA PENSAR Y GESTIONAR...

Los procesos de circulación en la Licenciatura en Artes Escénicas de la UPN, conlleva un proceso de aprendizaje profundo que reafirma cómo los caminos de la enseñanza y el aprendizaje del teatro tienen una responsabilidad social, educativa que se interrelaciona con la parte administrativa de recursos, toma de decisiones, trabajo en equipo para la construcción de dispositivos pedagógicos y montajes escénicos dirigidos a unos públicos generales y/o específicos con forme al estudio de campo que el semestre haya realizado.

La Comunicación asertiva con el grupo y las autoridades de las comunidades o centros educativos se hace con el fin de proponer unas dinámicas pedagógicas, que se puedan llevar a la práctica y dar a conocer mediante la difusión y así mismo recibir beneficios que aporten bienestar a los artistas-docentes. Por lo anterior, se propone un ambiente e-learning que esté al alcance de los individuos y de los centros de aprendizaje, el cual puede aportar nuevas dinámicas de enseñanza y aprendizaje y mejorar la calidad en los programas de formación de la universidad, al hacer una apuesta por otras maneras de instruir.

Lo anterior está en consonancia con el propósito de la LAE, interesada en proponer formas novedosas para la apropiación del conocimiento; en validar posturas para que desde el arte ayude a generar conocimiento y transformar realidades; al identificar los cambios que el mundo y la sociedad contemporánea exige y avanza, la academia debe seguirle el paso por tal motivo la propuesta del ambiente E-learning se articula como material pedagógico y didáctico para que el profesor en formación cuente con bases para la creación, ejecución y evaluación de proyectos artísticos y educativos tanto en el aula como en el territorio colombiano. Experiencia que se complementa bidireccionalmente, generar canales de diálogo para el intercambio de saberes sea efectivo.

Finalmente, con el material didáctico representado en un ambiente e-learning, se busca contribuir a los métodos de enseñanza y a enriquecer el currículo de la LAE, además de acompañar técnicas de aprendizaje donde la gestión no es ajena a la creación, convirtiéndola en una herramienta fundamentada en la cooperación, el entendimiento y el intercambio de fuerzas que desde comunidades socio culturales, academia y comunidad universitaria sustentan el proyecto de la Universidad Pedagógica Nacional, un proyecto para la construcción de un país en paz que dialogue y se articule conjuntamente.



CONCLUSIONES

- Es evidente el aporte que ofrecen las Tecnologías de la información y comunicación, como herramientas que permiten el abordaje de contenido para estudiantes desde un medio tecnológico, aun así dentro del desarrollo del proyecto se generó la cuestión de estar dispuestos a ofertar un programa sin mediación de la Presencialidad.
- El alcance de la tecnología como mediador de procesos académicos y la posibilidad de llegar con información valiosa de una manera Asincrónica y auto gestionable permite al estudiante y al profesor tener una regulación de su proceso académico en el que no sea vea forzado por entregar determinados resultados en tiempos específico, sino que por el contrario permite realizarlo a su modo y en el momento que lo considere.
- La metodología e-Learning exige por parte del docente mucho más trabajo previo que el que se exige en el sistema tradicional. A su vez, requiere seguimiento y acompañamiento tutorial permanente tanto sincrónico como asincrónico de forma remota. Debe ser Gestor, creador y curador de contenidos, de objetos de aprendizaje y de recursos y actividades.
- La posibilidad de Unir contenidos: el aprendizaje de las artes escénicas se genera en su mayor parte desde el convivio, nunca es estático o absoluto, por ello encontrar vías para acceder a la información: El internet es una de las más grandes fuentes de información, pero al ser tan grande el acceso al conocimiento, algunas veces se hace tedioso lograr filtrar información valiosa que permita que el ámbito educativo sea de calidad, por consiguiente, lograr filtrar información de manera minuciosa con el fin de entregar
- El desconocimiento en términos financieros para poder generar un proceso de gestión que sea de conectar contenidos: el aprendizaje es un acto o proceso social, y muy poco de lo que aprendemos es estático o absoluto. Por ello hay que encontrar caminos que conecten lo que sabemos con la gran base de datos que es la web y aprender a partir de esas conexiones.



REFERENCIAS

- Arnal, J. (1992). Investigación educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona (España): Labor. Socio crítico educativo
- Bejarano González, J. M. (2018). La construcción de un archivo audiovisual etnomusicológico: propuesta de catalogación de música y artes escénicas de La India (Tesis de maestría). Universidad de Valladolid, España.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/33347>
- Boneu, Josep M. Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal [en línea]. 2007, 4(1), 36-47 [fecha de Consulta 27 de Mayo de 2022]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78040109>
- Bustos Orrego, D. H. (2020). Re-acción: material didáctico sobre inteligencia emocional para adolescentes, a través de herramientas audiovisuales y de la improvisación teatral (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

<http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12546>
- Contreras Sierra, E. R. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento & Gestión*, (35), 152-181.
<http://www.scielo.org.co/pdf/pege/n35/n35a07.pdf>
- Falla Sánchez, César Andrés. Pedagogías del diálogo. Tríptico para romper el silencio. Primera edición. / César Andrés Falla Sánchez. -- Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 2021.
- Falla, Cesar, Proyecto Teatro Circular 2018-2, 2019-1. Pág. 3
- Falla, Cesar, Proyecto Teatro Circular 2018-2, 2019-1. Pág. 7



- Garzón, J. D. (2018). TEATRO CIRCULAR. Proyección disciplinar articulada a la práctica pedagógica y a la investigación en campo. Bogotá.
- Guanotásig Toapanta, S. J. (2020). Gestión de la Imagen Corporativa para las Artes Escénicas: estrategia de comunicación para grupos de danza folclórica en facebook e instagram. Caso: Grupo de Danza Folclórica “Tamia Suyay” de la ciudad de Latacunga (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20699>
- Guerrero Martínez, S. F. (2021). Ética y educación en Pandemia. Ensayo crítico, reflexiones desde un caso en Ecuador. Revista

Ethika+,(3), 89-106.

<https://revistaethika.uchile.cl/index.php/ETK/article/view/60881>

- HARRIS. Cit. en: MERTENS, Leonard. Competencia Laboral: Sistemas, surgimiento y modelos. CINTERFOR. Montevideo, 1997. Santa Marta: Universidad del Magdalena
- Heras, G. (2007). Por una ética de la gestión cultural. <https://sic.cultura.gob.mx/documentos/914.doc>
- Heras, G. (2012). Pensar la gestión de las artes escénicas. Escritos de un gestor. Caseros: RGC.)
- Modelo Constructivista: Modelos pedagógicos. (2012). Modelos pedagógicos. <https://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-constructivista/>
- Posada Álvarez, R. (2004). Formación superior basada en competencias, interdisciplinariedad y trabajo autónomo del estudiante. *Revista Iberoamericana De*

Educación, 35(1), 1-33. <https://doi.org/10.35362/rie3512870>



- Pupo Jaramillo, L. R. (2021). Retos, avances y transformaciones en la práctica docente del programa Licenciatura en Artes a partir de la formación en estrategias didácticas con mediación TIC en el Instituto

Universitario de la Paz de Barrancabermeja (Tesis de maestría).

Universidad de La Sabana, Chía, Colombia.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/50036>

- Rojas. J (2021) Contexto metodológico de los AFTIC, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá. [2021_1_contexto metodológico aftic.pdf](#)
- Román García, L. E. (2011). Una revisión teórica sobre la gestión cultural. *Revista Digital de Gestión Cultural*, 1(1).
<http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/916>
- Vazquez, R. (2010). Estrategias de enseñanza: Investigación sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de pasto / Kimpres, Universidad de la Salle, <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Vigotsky. L (2020, 19 octubre). Constructivismo. Tipos y características. <https://www.constructivismo.net/constructivismo-vigotsky/>