

ARTES VISUALES, EXPRESIÓN PLÁSTICA Y EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL EN LA FORMACIÓN DE FUTUROS MAESTROS DE PRIMARIA DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID 19

Lorena López Méndez
Universidad Complutense de Madrid
Departamento Escultura y Formación artística
l.lopez.mendez@ucm.es

Recepción Artículo: 12 abril 2022
Admisión Evaluación: 13 abril 2022
Informe Evaluador 1: 14 abril 2022
Informe Evaluador 2: 15 abril 2022
Aprobación Publicación: 15 abril 2022

RESUMEN

La presente investigación aborda la programación llevada a cabo en la asignatura de Artes Visuales y Expresión Plástica en el Grado en Maestro en Educación Primaria de la Facultad de Formación del profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), durante el curso 2020-21, bajo el título *Explora tu entorno*. Se trata del diseño e implementación de una programación teórico-práctica basada en el análisis y la experiencia del uso de estrategias artísticas, creativas y procesos artísticos con el objetivo de incentivar la curiosidad y autodescubrimiento de las artes visuales y expresión plástica de los futuros maestros de Educación primaria, a la vez que pretende hacer énfasis en los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la agenda 2030.

El programa debido a la pandémica mundial causada por el COVID 19, se tuvo que abordar mediante una metodología semipresencial, con un enfoque cualitativo, exploratorio y descriptivo. La situación incitó a que temporalmente se llevara a cabo la programación de manera híbrida, teniendo que ser implementada la docencia de manera presencial y otras ocasiones a distancia online.

Los resultados apuntan como los y las estudiantes han podido percibir otra manera de hacer y entender la Educación Artística, alejada del concepto lúdico de entretenimiento y esparcimiento conocido por el imaginario colectivo, sino que se ha apostado por su dignificación, significación y valoración dentro del currículum académico de educación primaria.

En conclusión, es destacable la buena aceptación y actitud positiva de los y las estudiantes a la hora de involucrarse en la realización de cada una de las actividades propuestas en la programación a pesar del contexto, pues no todos los alumnos y alumnas se encontraban en el aula de forma presencial a la hora de ser implementadas cada una de las sesiones.

Palabras clave: artes visuales; educación artística; formación profesorado; semipresencialidad

ABSTRACT

Visual arts, plastic expression and blended education in the training of future primary teachers during the covid 19 pandemic. This research addresses the programming carried out in the subject of Visual Arts and Plastic Expression in the Primary Degree of the Faculty of Teacher Training and Education of the Autonomía University of Madrid (UAM) during the 2020-21 academic year, under the title *Explore your environment*. It is about the design and implementation of a theoretical-practical program based on the analysis and experience of the use of artistic, creative strategies and artistic processes with the aim of encouraging curiosity and self-discovery of the visual arts and plastic expression of future teachers of Education. primary school, while trying to emphasize the sustainable development goals (SDG) of the 2030 agenda.

Due to the global pandemic caused by Covid 19, the program had to be addressed through a blended methodology, with a qualitative, exploratory and descriptive approach. The situation prompted temporary programming to be carried out in a hybrid manner, with teaching having to be implemented in person and other times online.

The results point out how the students have been able to perceive another way of doing and understanding Artistic Education, away from the playful concept of entertainment and recreation known by the collective imagination, but rather they have opted for its dignification, significance and value within the curriculum. primary school academic.

In conclusion, it is remarkable the good acceptance and positive attitude of the students when getting involved in carrying out each of the activities proposed in the program despite the context, since not all the students were in the classroom in person at the time of being implemented each of the sessions.

Keywords: visual arts; art education; teacher training; b-learning

INTRODUCCIÓN

Las restricciones sanitarias derivadas de la pandemia por el coronavirus han provocado que las prácticas docentes y educativas se hayan visto modificadas a nivel mundial y por consiguiente los sistemas educativos (López-Méndez, 2021). En el caso de la Universidad Española, experiencia analizada en esta investigación, se ha tenido que adaptar a un formato de docencia híbrida, es decir una docencia *online* y *offline* al mismo tiempo durante el segundo año de pandemia. Por tanto, se han visto sometidas a incorporar en su funcionamiento un nuevo sistema en semipresencial, que otras universidades ya tenían incorporado, como es el caso de algunas universidades privadas (Pérez-López, Vázquez-Atochero y Camberero-Rivero, 2021; Cáceres-Correa, 2021; UNESCO, 2021).

El paradigma que se nos ha presentado debido a la pandemia, configura una educación de enseñanza virtual que nos permite como sostiene (Nuere, 2002, p.80) "repensar la educación y sus mecanismos. Las teorías del aprendizaje, las metodologías, la didáctica, la comunicación, etc., deben resituarse ante un espacio, el de la virtualidad, que se nos presenta abierto a todo tipo de posibilidad de creación. Un camino nuevo a explorar y que debemos tener presente para afrontar los retos formativos que se nos plantean".

La presencia digital del o la docente impartiendo clase en directo síncronas y en ocasiones asíncronas, enseñando en formato *online* y *offline*, o lo que se conoce como *blended-learning* o *b-learning*, presenta una serie de ventajas como es la flexibilidad y economía del tiempo, pero también inconvenientes como los problemas técnicos en ocasiones provocados por el escaso manejo de las herramientas en línea por parte del docente y alumnado o la escasa interacción entre compañeros/as como también sostiene Vanesa Baños en su artículo "*Bended learning en tiempos de pandemia ¿Experiencia de éxito en educación superior?*" (2021).

Por tanto, estas cuestiones nos hacen reflexionar que se debe repensar la estructura y organización de las clases, rompiendo con el formato de lección magistral de corte expositivo y apoyarnos no solo en herramientas tecnológicas, sino también en herramientas del arte contemporáneo, dónde el profesor actúa como performance, influenciar además de guía, invirtiendo los roles docente y alumno/a. Con el objetivo de dar la vuelta a la clase

(Bergman y Sams, 2014) y generar actividades más participativas y de encuentro, donde el debate y el análisis de la cultura visual y el mundo que nos rodea, sean los ejes vertebradores del proceso enseñanza-aprendizaje de las artes, para la formación de futuros maestros en Educación primaria (Lancaster, 2001), porque como expresa Martín Caeiro “Las imágenes que conforman esta cultura visual en las sociedades globalizadas como la nuestra se caracterizan por utilizar en su configuración principios del lenguaje verbal y oral, herramientas del habla que articulan mecanismos de representación, pero también posibilidades de relación con los demás” (2018, p. 104). Relaciones que hoy es tan importante activar, después de pasar la etapa más virulenta de la pandemia.

Bien es cierto que el aprendizaje en línea en exclusividad ha sido una opción factible sobre todo durante el tiempo de pandemia, en la que el COVID-19 fue más virulento, pero conforme vamos recuperando la “normalidad” es necesario intervenir no solo de manera constructiva, sino también creativa, pues como indica Baños-Martínez (2021, p. 414), estas resolverían problemas concretos y podrían conducir a garantizar la sostenibilidad de este tipo de educación en el tiempo.

En definitiva, la posdigitalidad ha venido para quedarse, acentuando y haciendo más evidente si cabe, en tiempos de pandemia que, la digitalidad se trata de la narrativa dominante de nuestro mundo (Fuller y Jandri, 2019, p. 215). Por este motivo se plantea una programación combinada, semipresencial *blended learning*, denominada *Explora tu entorno*, en la asignatura de Artes Visuales y Expresión Plástica en el Grado de Primaria. Es una programación que invita al encuentro entre el arte y el cuidado al medio ambiente y nuestro entorno cercano, para trabajar la sostenibilidad y capacidad de crear con materiales y residuos que generamos, aportándonos una nueva vida en el aula-clase y para el aprendizaje del mundo en los más pequeños.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los objetivos de investigación que se establecen, a tenor de la implementación de una docencia semipresencial síncrona y asíncrona en formato digital y presencial, entre el salón de clase y entornos virtuales, se configuran en los siguientes:

Objetivo general

Contribuir a fortalecer la Educación Artística y su significación en la formación de futuros docentes en Educación Primaria de segundo curso del Grado Maestro en Educación Primaria en la Universidad, desde un enfoque de competencias basadas en la agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Objetivos específicos

Transmitir el programa piloto experimental de Educación Artística *online* y *offline* a la comunidad universitaria, preocupada por dar una respuesta óptima a la docencia en entornos virtuales en el área de conocimiento de la artes.

Afianzar y desarrollar vínculos y relaciones a través del Arte visual y expresión plástica con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la agenda 2030.

Cualificar las acciones e intervenciones artísticas del alumnado del Grado de Primaria partiendo de los resultados de la experiencia híbrida en el aula clase presencial y aulas virtuales (*Teams, Moodle*).

MUESTRA Y/O PARTICIPANTES

El programa de Educación artística denominado *Explora tu entorno*, ha contado con la implicación y objeto de estudio de 62 alumnos, de los cuales 18 eran hombres y 44 mujeres, del segundo Grado de Maestro en Educación Primaria en la Facultad de Formación de Profesorado y Educación en la Universidad Autónoma de Madrid, durante el curso 2020-21. La edad media, reside entre los 21 años de edad. Se registraron la respuesta de 35 sujetos con una muestra equilibrada por sexos. Es destacable como el 95% del alumnado residía en la ciudad de Madrid durante el curso, frente a un 5 % que vivía en otras comunidades.

Contexto blended learning y semipresencialidad en Educación Artística.

En un contexto de aprendizaje combinado o *blended-learning*, la motivación debe ser un factor que el docente debe trabajar constantemente. Consecuentemente, debe tener conocimientos y herramientas para motivar a los y las estudiantes, para que no abandonen la asignatura por falta de interés en un contexto virtual, semipresencial o híbrido junto con la presencialidad síncrona y asíncrona como es la que nos ocupa en esta investigación. Debido a que en la actualidad el aprendizaje se puede dar en cualquier lugar gracias a internet y la educación *e-learning*, la cual está adquiriendo cada vez mayor importancia desde la Universidad, se han empleado durante la implementación del programa las plataformas *Moodle* o *Teams* para generar un sistema site interactivo multimedia para complementar las actividades prácticas de la asignatura, aportando las ventajas de los soportes interactivos multimedia dentro del campo de la Educación Artística.

Cabero (2006:1) apuntaba las bases del *e-learning* como una de las estrategias formativas que puede resolver muchos de los problemas educativos con los que nos encontramos, que van desde el aislamiento geográfico del estudiante de los centros del saber, hasta la necesidad de perfeccionamiento constante que nos introduce la sociedad del conocimiento, sin olvidarnos del ahorro de dinero y de tiempo que supone, o la magia del mundo interactivo en el que nos introduce.

Por otra parte, Larson & Sung, (2019) determinan como el *blended learning* o aprendizaje combinado permite a los docentes poder integrar elementos más propios de la docencia tradicional presencial con métodos de aprendizaje en línea más versátiles y adecuados para el alumnado actual (Garrison & Kanuka, 2004), ya que poseen una alfabetización digital y buen nivel de competencia con las herramientas TIC a varios niveles como el comunicativo y colaborativo (Vázquez-Cano et al. 2020). De esta manera, podemos encontrar en este tipo de aprendizaje un gran potencial para la innovación y la flexibilidad en la educación superior.

A la hora de llevar a cabo la programación *Explora tu entorno*, se abordó el diseño e implementación de la Educación Artística desde su formato bidimensional a lo tridimensional, como establece la guía docente para el segundo cuatrimestre y desde un punto de vista multidisciplinar en la que entrasen en juego diferentes técnicas y materiales, preferiblemente materiales reciclados para poder trabajar con una perspectiva de Agenda 2030 y los objetivos ODS, (Véase, figura 1, 2 y 3). Las actividades que se desarrollaron siguiendo dichas premisas son las que se exponen en el cuadro 1.

Cuadro 1. Actividades desarrolladas durante la programación Explora tu entorno.

Actividades	Concepto	Corriente artística y técnica	Objetivo ODS
Esto no es una naranja	Identidad	Land art /Arte povera	1-Fin de la pobreza. 2-Hambre cero. 3-Salud y bienestar.
Tejer el volumen	De lo bidimensional a lo tridimensional/Escultura	Técnicas secas / frottage/ Construir con papel/Origami.	4-Educación y calidad. 5-Igualdad de género.
Losa Tupida	Tacto	Modelado/Plastilina hecha a mano.	10-Reducción de las desigualdades.
Encuentros con la Naturaleza	Huellas/Medio ambiente	Arte povera, cerámica, arcilla, pasta de modelar, técnica pellizco.	6-Agua limpia y saneamiento. 11-Acción por el clima.15- Vida de ecosistemas terrestres.
Ciudades visibles	Comunicación /interacción	Intervención en la ciudad.	7-Energía asequible y no contaminante.12- Producción y consumo responsables.
Rostros mascarita	Emociones/Abstracción	Intervención en el tejido/ Técnicas audiovisuales Intervención objeto mascarilla quirúrgica. Cartografía, análisis de datos.	16- Paz, Justicia e instituciones solidas.
Habitar el espacio, transformar el aula	Arquitectura	Diseño de interiores y mobiliario/ Tunear objetos	8-Energía asequible y no contaminante.9- Industria, Innovación e infraestructura. 17- Alianzas para lograr los objetivos.

METODOLOGÍA Y/O INSTRUMENTOS UTILIZADOS

La metodología de investigación implementada en este programa, presenta un enfoque cualitativo y a su vez exploratorio y descriptivo. Es reseñable que la Universidad en la que se implementa el programa, se caracteriza por ser exclusivamente presencial, aunque por la situación de pandemia se llevó a cabo durante el curso 2020-21 una semipresencialidad del 20%. Es decir de las 28 clases teórico-prácticas que se llevaron a cabo, solamente 6 clases presenciales.

Las clases bajo la nomenclatura de taller tenían un enfoque metodológico de intervención pedagógica a través de talleres y encuentros reflexivos en base a la práctica de procesos artístico-creativos, basados en los objetivos de la agenda 2030- Desarrollo Sostenible (ODS) que conciernen a Educación Ambiental. Lo que Díaz-Perdomo y Cuervo (2021, p. 66), definen como trabajo situado bajo la metodología círculos de cultura de Paulo Freire (1992), apoyados en la técnica del taller, como instrumento de interacción, mediación y dialogo con los sujetos participantes, en este caso los futuros maestro de educación primaria.

Las actividades realizadas por el alumnado se ejecutaron mediante la manipulación de materiales y técnicas sencillas que en su mayoría eran fáciles de adquirir porque ya disponían de otras asignaturas o bien se trataban de materiales que se suelen tener en el espacio doméstico. Una vez realizada cada actividad, los resultados son fotografiados posteriormente, para poder configurar la transferencia del archivo u archivos en pdf a través del campus virtual *moodle*. En ocasiones para su óptima presentación se desarrollaban los proyectos mediante software y sitios web de herramientas de diseño gráfico simplificados, tales como *canva*, *prezzi*, *genially*, etc.

Además, se aplicó un cuestionario (Véase cuadro 2), una vez finalizada la programación *Explora tu entorno*, que nos proporcionó una validación de la programación del curso en el segundo semestre. Cada una de las cuestiones eran respondidas cuantitativa y cualitativamente siguiendo una escala Likert, donde 0, es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Cuadro 2. Cuestionario evaluación programación estudiantes.

Cuestiones
1. ¿Le parece factible la semipresencialidad o prefiere la presencialidad en una asignatura de Educación artística?. Razone su respuesta.
2. ¿Le parece adecuada la formación artística <i>online</i> recibida en este curso del Grado?.
3. ¿Considera la formación <i>blended-learning</i> recibida idónea para aprender Educación artística?. Plantea alguna propuestas de mejora en caso de ser necesario.
4. ¿Considera idóneo que el docente le facilite y elabore los contenidos de la asignatura mediante el empleo de espacios formativos como <i>Teams</i> o <i>Moodle</i> ?.
5. Gracias a las diferentes actividades artísticas y su desarrollo ¿Has percibido una mayor conexión con sus compañeros/as?.
6. ¿Las actividades artísticas consideras que han permitido fomentar la creatividad, emoción, empatía y cuidados con respecto a sus compañeros?.
7. ¿Cuáles de las siguientes actividades te parecen más interesantes y te ha gustado más?. Pueden ser elegibles más de una.
8. ¿Pondrías en práctica los conceptos artísticos y técnicas aprendidas si fueras el docente?.
9. ¿Crees que el docente que ha diseñado e implementado la programación se ha implicado en su proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes visuales y audiovisuales?.
10. Observaciones

RESULTADOS ALZCANZADOS Y DISCUSIÓN

La pandemia ocasionada por el COVID-19, ha supuesto un cambio en el sistema educativo tradicional, sometiéndolo tanto a docentes como alumnos a condiciones nuevas provocando el aprendizaje combinado o *blended-learning*. El establecimiento del protocolo COVID, suscitó que el aula clase se estableciera en ocasiones de manera virtual estando al completo los y las estudiantes y profesor en sus hogares y en otras la mitad del grupo clase en el aula de manera rotativa junto con el profesor, además de otro tipo de medidas tales como medición del aire, apertura de ventanas, empleo de gel hidroalcohólico etc.

Por consiguiente, la presente investigación centrada en el análisis del diseño e implementación de un programa híbrido en la asignatura Artes Visuales y Expresión Plástica en el Grado en Maestro en Educación Primaria de la Facultad de Formación del profesorado y Educación, nos permite ser conocedores de las ventajas y desventajas del aprendizaje combinado e híbrido, así como su nivel de satisfacción entre los y las estudiantes (Véase, cuadro 2).

Los resultados obtenidos de la muestra revelan una mayor preferencia del alumnado por el aprendizaje presencial frente al virtual, aunque hayan sido ocho sesiones, pues para una materia relacionada con la Educación artística es crucial poder ver al docente trabajar con los diferentes materiales y técnicas de manera física más allá de la pantalla, a pesar de los buenos resultados obtenidos por parte del alumnado (Véase, figura 1 y 2). Asimismo, un 86% de los estudiantes encuestados determinó su deseo de poder volver al formato presencial, no solo en esta materia sino en el resto de asignaturas que conforman el Grado, aunque un 97% apunta que la formación artística recibida a pesar de las circunstancias ha sido adecuada [cuestión 1]. Sin embargo un 99 % de los estudiantes sostienen que la asignatura es una materia que es preferible ser recibida en formato presencial [cuestión 2].

Figuras 1. Izquierda, Personajes, Ana Bermúdez (2021), intervención en mandarina. Foto de Ana Bermúdez (2021). Taller 1, Esto no es una naranja. A la derecha, Rostros máscara, Ana Isabel Bernete. (2021). Mascarilla intervenida. Medidas variables. Foto de Ana Isabel Bernete (2021). Taller 6- Rostros Máscara.



ARTES VISUALES, EXPRESIÓN PLÁSTICA Y EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL EN LA FORMACIÓN DE FUTUROS MAESTROS DE PRIMARIA DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID 19

Figuras 2. Izquierda, *Ciudades visibles*, Alvaro López (2021). Piezas cerámicas intervenidas. Medidas variables. Foto de Alvaro López (2021). Derecha, *Pueblo visible*, Laura Calvo (2021). Foto de Laura Calvo. Taller 1- *Ciudades visibles*.



Respecto a los aspectos positivos del aprendizaje en línea, los resultados demuestran que los y las estudiantes en un 86% de los encuestados determinan su deseo de poder volver al formato presencial debido a la comodidades y economía de tiempo al evitar los desplazamientos, además de esquivar el contagio, hecho que muestra la precaución y sentido de la responsabilidad de los y las estudiantes hacia con los otros.

Asimismo, valoran positivamente el hecho de que se graben las sesiones de clases para poder ser vistas de manera asincrónica y que la docente tuviese conocimientos, formación y experiencia previos en educación a distancia *online* obteniendo un 88% [cuestión 3]. También, otro dato con un alto grado de valoración, 98%, es que el docente facilite y elabore los contenidos de la asignatura mediante el empleo de espacios formativos como *Teams* o *Moodle*. [cuestión 4] y un 87% a apunta que gracias a las diferentes actividades artísticas y su desarrollo han percibido una mayor conexión con sus compañeros/as [cuestión 5].

En lo tocante a las actividades artísticas llevadas a cabo en el programa (Véase, cuadro 1), los y las estudiantes consideran que les han permitido fomentar su creatividad, emoción, empatía y cuidados con respecto a sus compañeros en un 89,6% [cuestión 6], detalle que demuestra la importancia de poder realizar actividades que requieran espacios para la evasión y curiosidad hacia el arte con una nueva mirada, lejana de la manida vinculación de la Educación artística con las manualidades y el concepto pinta y colorea.

De las actividades diseñadas e implementadas [cuestión 7], las que más interesantes les ha parecido a los y las estudiantes han sido por orden: *Encuentros con la Naturaleza* (74,2%), *Ciudades visibles* (71%), *Rostros mascara* (65%), *Losa Tupida* (57,5%), *Tejer el volumen* (45,8%), *Habitar el espacio, transformar el aula* (41,7%) y *Esto no es una naranja* (35,7%). En la cuestión de si pondrían en práctica los conceptos artísticos y técnicas aprendidas si fueras el docente, [cuestión 8], se ha obtenido un 92% a sí emplearían este tipo de procesos artístico-creativos con sus futuros alumnos de Educación Primaria.

El último aspecto positivo destacable por el alumnado, es el alto grado de implicación del docente en el diseño e implementación de la programación, así como del proceso enseñanza-aprendizaje de las artes visuales y expresión plástica de los y las estudiantes, con un 91,2%, frente a un 8,8 % que indica comentarios alejados del grado de implicación docente, apuntando que ha sido excesiva la carga de trabajo y al escaso tiempo en clase para ejecutarlo, sin percatarse de que un porcentaje del trabajo indicado en la guía docente al que se hizo referencia el primer día de clase corresponde a trabajo e investigación fuera del aula.

No obstante, se detectan aspectos negativos indicados en observaciones [cuestión 10], tales como los problemas técnicos, tanto acontecidos en el aula-clase puntuales como en los hogares del estudiantado, por la falta de conexión *wiffi* así como por la falta de interacción y comunicación de parte del grupo-clase que se encontraba de manera virtual en sus hogares, mientras la otra mitad del grupo-clase se encontraba en el aula con el profesor. Este hecho de encontrarse el grupo dividido en determinadas ocasiones por las pautas marcadas en el protocolo COVID, provoca cierta insatisfacción en un sector del alumnado.

En conclusión, en rasgos generales, los resultados del cuestionario demuestran una satisfacción del alumnado media alta sobre el programa llevado a cabo en el segundo semestre del curso 2020-2021.

CONCLUSIÓN

Los resultados de este proyecto, muestra una limitación en cuanto al tamaño de la muestra, que no nos permite aportar unas conclusiones generalizables. En líneas de investigación futuras, se plantea poder llevar a cabo un estudio de mayor envergadura y calado, en el que el número de participantes permita ampliar datos.

Igualmente, sería interesante poder conocer otras experiencias similares en otros Grados de Maestro en Primaria de otras Universidad, para comprobar si este tipo de modelo híbrido de aprendizaje combinado es similar en cuanto a sus resultados.

En primer lugar, es reseñable la buena aceptación y predisposición del estudiantado a la hora de involucrarse en la realización de cada una de las actividades propuesta en la programación, a pesar de la situación, ya que no todos se encontraban en el aula presencial a la hora de implementar y abordar la clase.

La metodología implementada ha facilitado el diseño e implementación en base a una enseñanza abierta que como pontifica (Mejías, 2013:14), "es definida como el sistema de enseñanza que mediante una metodología innovadora y un currículum elaborado a partir de la demanda de los propios educandos y del medio social, ofrece estudios a un conjunto de personas en el lugar donde residen, en el entendimiento de que esos individuos están limitados o imposibilitados".

Es evidente que el empleo de tecnologías de la información como las descritas (*Teams, Moodle*) aunque puede ser extrapolables a otras herramientas similares (*meet, adobe connect, zoom*, etc), permiten conjuntamente con los contenidos de Educación Artística una formación de calidad que han dado respuesta a las necesidades de los y las estudiantes en una situación de pandemia.

Nos hemos enfrentado a una transformación de la educación hacia lo digital sin precedentes y la Educación artística a través de sus prácticas como las implementadas han permitido generar lugares de encuentro, dialogo entre diferentes miradas pudiendo imaginar a través de experiencias de Educación Artística sensibles (Mesías-Lema, 2019).

En definitiva, los y las estudiantes han podido percibir otra manera de hacer y entender la Educación Artística, alejada del concepto lúdico de entretenimiento y esparcimiento conocido por el imaginario colectivo, sino que se ha apostado por su dignificación, significación y valoración dentro del currículum académico del Grado de Maestro en Educación primaria. Una Educación Artística sensible en la práctica y en la acción, que permita aflorar la imaginación, el pensamiento crítico, reflexivo y la creatividad de manera transversal a otras materias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baños Martínez, V. (2021). Blended learning en tiempos de pandemia ¿experiencia de éxito en educación superior?. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(2), 413–420. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n2.v2.2249>
- Bergman, J y Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase.Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar*. Madrid:Editorial SM.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revist de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Vol. 3. Nº 1, pp 1-10.
- Cáceres-Correa, I. (2021). Breve comentario acerca de las restricciones en tiempos de pandemia. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, nº 261, pp. 1-12.
- Caeiro-Rodríguez, M. (2018). Convivir y crecer con imágenes: la visualidad y la plasticidad en Educación Primaria. En Caeiro- Rodríguez, M (Ed). *Aprender, crear, enseñar. Didáctica de las artes plásticas y visuales en educación primaria*. Universidad Internacional de la Rioja. pp 101-120.
- Díaz Perdomo, M. L., & Cuervo, L. C. (2021). Educación inclusiva en la primera infancia desde un enfoque de competencias socioambientales y socioemocionales en niños, niñas y sus agentes educativos. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(2), 63–70. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n2.v3.2273>

- Freire, P. (1992). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Fuller, S., y Jandri, P. (2019). The Postdigital Human: Making the History of the Future. *Postdigital Science and Education*, Vol 1, nº 1, pp. 190–217.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7, 95-105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Lancaster, J. (2001). *Las artes en la educación primaria*. Madrid: Ediciones Morata.
- Larson, D. K., & Sung, C.-H. (2019). Comparing student performance: online versus blended versus face-to-face. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, Vol.13, Nº1. Recuperado el 20 de Octubre de 2021 desde <http://www.nosignificantdifference.org>
- López Méndez, L. (2021). Arte y educación en la primera infancia en tiempos de confinamiento: un estudio de caso. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n2.v1.2160>
- Mejías, R. (2013). Preparando el camino para una educación abierta. *Revista Cubana de Informática Médica*, Vol. 5 nº1, pp. 13-19.
- Mesias-Lema, J. M. (2019). *Educación artística sensible. Cartografía contemporánea para arteducadores*. Barcelona: Graó.
- Nuere, S. (2002). E- learning y educación artística: hacia la enseñanza virtual de las artes visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 14, pp 79-103.
- Pérez-López, E, Vázquez-Atochero, A y Cambero-Rivero, S. (2021). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitario. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, Vol. 24, nº 1, pp-331-350.
- UNESCO. (2021). One year into COVID: prioritizing education recovery to avoid a generational catastrophe - UNESCO Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376984>
- Vázquez-Cano, E., Urrutia, M. L., Parra-González, M. E., & Meneses, E. L. (2020). Analysis of interpersonal competences in the use of ICT in the Spanish university context. *Sustainability*, 12 (2), 476. <https://doi.org/10.3390/su12020476>