

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1477>

El arte en línea un espacio de oportunidades para aprender y desarrollar las habilidades artísticas

Online art a space of opportunities to learn and develop artistic skills

Lenin Efraín Romero Espinoza

leromero@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6097-4283>
Universidad Técnica de Machala
Machala – Ecuador

Erwin Fernando Peñaherrera Pereira

epenaherrera@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4478-476X>
Universidad Técnica de Machala
Machala – Ecuador

Héctor Rogelio Paucar Encalada

hpaucar@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6805-5281>
Universidad Técnica de Machala
Machala – Ecuador

Carmen Elizabeth Arcaya Rodríguez

caarcaya@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-0188-7027>
Directora de la empresa Atre.notas
Machala – Ecuador

Artículo recibido: 29 de noviembre de 2023. Aceptado para publicación: 13 de diciembre de 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La Universidad Técnica de Machala a través de la Carrera de Artes Plásticas, ante la situación encierro establecido por OMS por el proceso de pandemia, ante esta realidad aislamiento de los niños y niñas en sus hogares, se planteó como alternativa de solución potenciar las habilidades artísticas de los infantes del Ecuador y algunos países donde residen los ecuatorianos, ante lo cual surge la interrogante: ¿Cómo influye el proyecto de arte en línea en los niños en confinamiento como un espacio de oportunidades para aprender y desarrollar las habilidades artísticas?, en esta perspectiva para sustentar la aplicación del proyecto se asumió la información de varios autores alineados con la problemática. La ejecución del proyecto se responde a un enfoque mixto, un diseño no experimental, el tipo de investigación es bibliográfico y de campo. Se recopilaron los datos a partir de los logros alcanzados por los participantes cuya población corresponde a 800 sujetos, donde el 62.5% son hombres y el 37.5% son mujeres; además el 96% residen en el Ecuador, el 1.75% en España e Italia respectivamente y el 1% en Estados Unidos. Los datos empíricos resaltan que niños y niñas en su mayoría desarrollaron las habilidades artísticas: Pintura: Capacidad de aplicar colores complementarios y análogos el 80.63% alto; Dibujo: Capacidad de expresión artístico básico el 74.5% alto; Escultura: Destreza del manejo de materiales en dos y tres dimensiones del modelado el 60.88% alto y Grabado: Técnica de impresión del grabado sobre diferentes tipos de soporte 38.25% alto. En conclusión, los 800 niños, todos participaron de los talleres de dibujo, pintura, escultura y grabado, quienes en su mayoría desarrollaron las habilidades artísticas, compartieron vivencias remotas, sólo

en el grabado, dada sus exigencias de materiales y técnicas, hubo un mejor desarrollo de este tipo de habilidades.

Palabras clave: arte en línea, aprender, habilidades artísticas, enfoque disciplinar

Abstract

The Technical University of Machala through the Plastic Arts Career, given the situation of confinement established by WHO due to the pandemic process, faced with this reality of isolation of boys and girls in their homes, it was proposed as an alternative solution to enhance artistic skills of the children of Ecuador and some countries where Ecuadorians reside, before which the question arises: How does the online art project influence children in confinement as a space of opportunities to learn and develop artistic skills?, in this perspective to support the application of the project, the information from several authors aligned with the problem was assumed. The execution of the project responds to a mixed approach, a non-experimental design, the type of research is bibliographic and field. The data was collected from the achievements achieved by the participants whose population corresponds to 800 subjects, where 62.5% are men and 37.5% are women; Furthermore, 96% reside in Ecuador, 1.75% in Spain and Italy respectively, and 1% in the United States. The empirical data highlights that the majority of boys and girls developed artistic skills: Painting: Ability to apply complementary and analogous colors 80.63% high; Drawing: Basic artistic expression capacity 74.5% high; Sculpture: Skill in handling materials in two and three dimensions of modeling 60.88% high and Engraving: Printing technique of engraving on different types of support 38.25% high. In conclusion, the 800 children all participated in the drawing, painting, sculpture and engraving workshops, most of whom developed artistic skills, shared remote experiences, only in engraving, given its demands for materials and techniques, there was a better development of these types of skills.

Keywords: online art, learning, artistic skills, disciplinary focus

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .



Como citar: Romero Espinoza, L. E. (2023). El arte en línea un espacio de oportunidades para aprender y desarrollar las habilidades artísticas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(6), 674 – 688. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1477>

INTRODUCCIÓN

La Facultad de Ciencias Sociales a través de la Carrera de Artes Plásticas, ante la pandemia declarada por la OMS en el 2020 de connotación mundial, en respuesta al proceso de confinamiento social, con la finalidad de menguar el proceso de encierro de los niños y por constituir uno de los grupos más vulnerables, por el hecho de no poder salir a jugar con sus amigos del vecindario ni con sus compañeros de aula, frente a esta esta problemática latente, se ejecutó el 20 de agosto del 2020 el Proyecto de Vinculación con la Sociedad – PROVIS, bajo la denominación de ARTE en línea: “FORMACIÓN ARTÍSTICA VIRTUAL”, basado en un enfoque disciplinar, orientado a disminuir el problema de aislamiento de los pequeños, desde la óptica de fortalecer virtualmente el sentido de apreciación artística y el desarrollo de las habilidades artísticas en los participantes, que en su mayoría son niños.

En este contexto, se estructuraron varios cursos virtuales de corta duración, apoyada en las técnicas de artes plásticas y áreas artesanales afines, con el apoyo de plataformas virtuales pertinentes. La exigencia de los cursos va desde lo más básico hasta el nivel medio en las áreas de: Dibujo, pintura, escultura y grabado, en la actualidad abarca el contexto local, pero con una perspectiva internacional. En esta perspectiva, la Carrera de Artes Plásticas en coordinación con el Taller de arte atre. notas de arte en línea, las siguientes actividades: Dibujo orientado a mejoramiento de las habilidades del dibujo artístico básico, Pintura encaminado al desarrollo de las capacidades analógicas y la aplicación del color, Escultura dirigida al desarrollo de las habilidades del dominio de materiales moldeables en tres y dos dimensiones y Grabado relacionado con la técnica de impresión del grabado.

Para cumplir con esta alternativa de solución se planteó el siguiente objetivo: Reducir el proceso de aislamiento de los niños generando un espacio de arte en línea como una opción para aprender y desarrollar las habilidades artísticas. Para cumplir con esta finalidad, se establece un proceso de fundamentación teórica y corroboración con los datos empíricos obtenidos con la aplicación del proyecto de ARTE en línea: “Formación Artística Virtual”.

El proyecto ejecutado guarda consonancia con la propuesta del Arte Digital propuesto por Spina (2001) que menciona “El objetivo que persigue el proyecto corresponde a esta necesidad, (...) de brindarles una guía bibliográfica específica de Arte Digital. Además, se busca que los docentes insertos en estas carreras puedan utilizar el material como apoyo a sus respectivas asignaturas” (p. 3). Esto posibilita que los catedráticos universitarios afines con las Carreras de Arte cuenten con material bibliográfico para sustentar sus proyectos alineado con el contexto de la asignatura, abriendo un espacio para sustentar la utilización de los espacios virtuales, destinados a promover el desarrollo de las habilidades artísticas en el público seleccionado, dado que el arte no tiene limitantes de edad ni condición sociocultural.

Es necesario tener presente que los procesos de arte de antaño comparado con los actuales han dado un giro sin precedentes, gracias al apoyo de las redes sociales, lo que posibilita que en cuestión de segundos la producción artística de cualquier ser humano, pueda ser publicada y visualizada a escala mundial, esto posibilita que habilidades artísticas de todo sujeto, independientemente de su ubicación geográfica, popularidad o económica, no quede en el anonimato, sino que sea de conocimiento público sus cualidades artísticas. Al respecto Izquierdo y Lima (2018) puntualizan lo siguiente: “Los contextos y las manifestaciones relacionadas con el arte contemporáneo han experimentado una profunda transformación en las últimas décadas. Muchos de ellos han germinado a una velocidad paralela a la de las nuevas tecnologías del marco digital” (p. 68). En esta óptica se corrobora el rol actual protagónico que cumplen los medios tecnológicos y redes sociales, en el ámbito de posibilitar direccionar a los participantes en la adquisición de técnicas concretas para mejorar sus habilidades artísticas, al tiempo, que realiza las primeras aproximaciones artísticas, para ser puestas en escena del grupo inmerso y del público externo, por intermedio o el apoyo de algunos de los medios tecnológicos disponibles.

El arte en línea, digital o virtual abre todo un abanico de opciones a todos los docentes interesados en ampliar su rango de acompañamiento al público que se inscribe en los respectivos cursos, de acuerdo a sus preferencias, por ende, el rol de enseñanza de los educadores en artes, elimina los límites geográficos, en la medida que los participantes cuenten con un dispositivo electrónico con acceso a internet. Esto guarda congruencia con lo explicitado por Veloz (2022) “el arte digital implica un cambio en el ámbito de la educación artística con el fin de mejorar no solo la capacidad creativa del estudiante sino también del docente a la hora de enfrentar el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 1). Los educadores con el apoyo de los medios tecnológicos están en condiciones de generar espacios no convencionales orientados a potenciar la creatividad, el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades en los estudiantes o participantes, dado que irrumpe en el proceso de enseñanza aprendizaje del arte, desde una tendencia sincrónica y asincrónica, lo que permite que los sujetos interesados en arte, superen las barreras de los límites geográficos.

Los docentes en artes en la actualidad cuentan múltiples escenarios pedagógicos físicos y virtuales para acompañar a las todas las personas que sienten afinidad por lo artístico, esto permite al binomio educativo ser parte de procesos materiales e inmateriales con un amplio derroche de creatividad, de cooperación y de transferencia de múltiples procedimientos, esto enriquece por un lado el conocimiento y por otro lado la expresividad y capacidad de producción de los participantes. Al respecto Riboulet (2018) plantea lo siguiente: “Esta hibridación es, sin duda alguna, uno de los aspectos más interesantes del arte digital, porque no solo rompe las barreras tradicionales entre los diferentes artes, sino también introduce el enfoque artístico en áreas que hasta entonces estaban alejadas” (p. 139). Desde esta tendencia actual de incursionar en los procesos de arte, surge un nuevo escenario de enseñanza aprendizaje denominado híbrido, que ofrece oportunidades remotas a los participantes, que dan un giro totalmente diferente a los condicionamientos de cuatro paredes de la enseñanza; además, desde los no lugares, hay la posibilidad que nuevas figuras plasmen su imaginación, en múltiples obras a las que virtualmente pueden acceder todos, por lo tanto, las restricciones geográficas de exponer las cualidades artísticas de un neófito en la materia, desaparece.

En esta perspectiva de potenciar las habilidades artísticas de los infantes participantes de Ecuador y algunos países donde residen los ecuatorianos, surge una interrogante: ¿Cómo influye el proyecto de arte en línea en los niños en confinamiento como un espacio de oportunidades para aprender y desarrollar las habilidades artísticas?, para dar respuesta al planteamiento de la pregunta, se realizó un proceso de investigación teórico, descriptivo, de campo y no experimental, alineado con el ámbito del arte virtual y en congruencia directa con el contexto de aplicación del proyecto Arte en línea: “Formación Artística Virtual”, que acogió a una población de 800 niños que pernoctan en su mayoría en la ciudad de Machala de la provincia de El Oro y en menor porcentaje son residentes en España, Italia y Estados Unidos.

DESARROLLO

El ámbito del arte In situ o en línea es multifacético, donde la edad, las ideologías y credos son irrelevantes, pero en este caso, tomando en cuenta la población concreta participante, constituida por niños, por lo tanto, los catedráticos de la Carrera de Artes Plásticas y responsables de la ejecución del proyecto en mención, se centró el proceso de enseñanza aprendizaje en cuatro talleres específicos de carácter disciplinar: Dibujo, pintura, escultura y grabado, que por su relevancia en la edad cronológica de los infantes, es necesario contextualizarlos epistémicamente.

El dibujo independiente de su calidad acabado, siempre lleva implícito un mensaje o un aspecto subjetivo de expresión que se pretende comunicar, que por ende, tiene un profundo significado, de manera especial todas las situaciones que tiene dificultad para comunicarlo verbalmente, pero que le resulta más fácil a la persona expresarlos a través de un dibujo sus sentimientos y emociones intrínsecas de forma muy sutil, con cual se conoce más de cerca a persona a través del dibujo. Al

respecto según Crotti y Magni (1996), citado por De Frutos (2020) "todo dibujo se trata de un medio de expresión de la persona que lo realiza" (p. 2). En esta perspectiva el taller de dibujo virtual tiene la finalidad de promover procesos de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de lograr que el niño aprenda a dibujar y expresarse de forma natural sin aditamentos artificiales, donde sea capaz de plasmar en el dibujo su creatividad para expresar algún aspecto subjetivo de su personalidad, revestido de expresividad artística por básica que parezca; además, lo puede presentar virtualmente, independientemente de los recursos que utilizó y su ubicación geográfica, para que el resto de participantes lo pueden apreciar y traten de inferir el mensaje implícito del dibujo y también pueden opinar sobre el mismo.

Referente a la pintura en el proceso de formación de los niños, se constituye en medio relevante de enseñanza aprendizaje, donde los infantes pueden potenciar su capacidad de expresión artística, en esta tendencia, el taller de pintura desarrollado virtualmente se proyecta a lograr que los participantes se motiven y centren su atención como mecanismo de expresividad creativa y artística al momento de realizar las diferentes actividades de pintar. Lo mencionado es corroborado por García, Macías, Bernal (2021) quienes explicitan:

La pintura constituye un proceso en el que un material colorante se aplica, a través de algún método, a un soporte o superficie de diferentes texturas, con el propósito de sugerir o representar mediante líneas, colores y materias, alguna entidad imaginaria o visible por el autor o autores (p. 15).

Desde esta tendencia, desarrollar las habilidades de pintar a edades tempranas, constituye un factor preponderante en el desarrollo de las cualidades analógicas en la aplicación de diferentes colores en algún tipo de superficie, ya sea siguiendo patrones establecidos o de forma autónoma y creativa, esto contribuye a potenciar las habilidades artísticas de expresividad, eje central del taller de pintura ejecutado, con lo cual se generó en los infantes la capacidad de mantener la concentración por periodos largo, con la posibilidad de sensibilizarse, expresarse libre y creativamente, como una forma de aprendizaje recreativo.

La escultura es otro proceso que forma parte de las artes visuales y son muy utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, por lo tanto, es de gran relevancia que los infantes incursionen en los esbozos de elaboración de esculturas, además, es muy efectivo en el mejoramiento de la motricidad de los niños, también incide directamente en la capacidad de comunicación, de fortalecer su nivel de socialización, afectividad y desarrollo de sus capacidades emocionales y cognitivas. Referente a la escultura infantil Hoges (2000), citado por Caisa y Quishpe (2017) "es una forma de arte utilizada en la expresión y representación de perspectivas personales, cambios ambientales y preocupaciones de orden infantil" (p. 16). Desde esta óptica en los procesos virtuales de escultura, se dio prioridad a la utilización de las manos para generar algunos bosquejos de escultura, con el apoyo de materiales (arcilla, madera, plastilina, etc.), dejando libertad, para que los infantes elijan el material con el cual se siente más a gusto para realizar algún esbozo de escultura y puedan expresar su imaginación desde el moldeado en dos o tres dimensiones.

Como parte del contexto del proceso de enseñanza aprendizaje la utilización del grabado se perfila en función del desarrollo de habilidades artísticas en los infantes, por encima del carácter de ilustración y apreciación estética, esto da un sitial preferencia a la gestión pedagógica orientada a la producción artística de los infantes, considerando que el grabado ofrece una infinidad de opciones expresivas, siendo las más utilizadas las de impresión en los niños. Lo mencionado tiene consonancia con lo puntualizado por Castillo, Palau y Marín (2020)

La enseñanza del grabado en contextos educativos formales y no formales evidencian dos situaciones recurrentes: uno, su práctica es restringida debido a la naturaleza de las herramientas, materiales y

métodos implicados; y dos, cuando ésta ocurre, comúnmente utilizan procesos tradicionales de forma invariable centralizando en él su importancia. (p. 67).

Resalta que los procesos de enseñanza del grabado se pueden implementar en ámbitos educativos formales y no formales, donde se debe considerar, por un lado, los materiales y métodos concretos que exige y en otro contexto la utilización de procedimientos tradicionales que dan énfasis a lo externo. Ante estos dos escenarios habituales de la enseñanza del grabado, los talleres virtuales de grabado desarrollado, los procesos en línea o virtual se abordó desde una óptica distinta, destinada a propiciar en los infantes procesos creativos y el desarrollo de habilidades artísticas.

Cabe hacer hincapié que los cuatro talleres (dibujo, pintura, escultura y grabado) implementados en línea, en conjunto constituyen la base para el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños, con lo cual se desarrolla la capacidad de creación y autonomía. Dentro de este proceso de estimulación de la creatividad, también se favorece los niveles de expresión artística. En este contexto Bernate, García y Páez (2018) mencionan: "Las habilidades artísticas, es considerada como una de las destrezas, más importantes en el proceso comunicativo, que se va adquiriendo a lo largo de la vida y se va desarrollando en las primeras etapas del ser humano" (p. 10). La aplicación de los talleres virtuales del proyecto, requirió de proporcionar a los niños varias técnicas y procesos lúdicos que estimule la afinidad por el arte, lo cual facilitó el desarrollo progresivo de las habilidades artísticas en los participantes, logros que son compartidos por los infantes en los procesos en línea.

METODOLOGÍA

El proceso ejecutado guarda relación con el enfoque de investigación es mixto, donde Pajares (2014) menciona que: "es la convergencia o fusión de los enfoques de investigación cuantitativo y cualitativo, ambos, utilizados en conjunto enriquecen la investigación, no se excluyen ni se sustituyen" (p. 63). Bajo este proceso investigativo los datos obtenidos en la aplicación del proyecto, se analizaron en su parte estadística e interpretativa relacionado con el arte en línea y el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños.

Para corroborar las categorías implícitas en la aplicación del proyecto se utilizó la investigación bibliográfica, basada en la priorización de información documental física y digital pertinente. Faria (2020) expresa que "la investigación bibliográfica, se basa en la lectura de libros, tesis, artículos y otras publicaciones relacionadas con el tema, disponibles en la base de datos, ..." (p. 2). Con el apoyo de este tipo de investigación se fundamentaron varios macro conceptos que resaltan la rigurosidad científica a nivel del arte en línea y el desarrollo de las habilidades artísticas.

También formó parte de la aplicación del proyecto la investigación de campo, que fueron parte de cada uno de los procesos virtuales establecidos. La investigación de campo, según Arias (2012) citado por Belloso (2016) "consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados" (p. 77). En los procesos sincrónicos o en tiempo real se compartió entre los participantes procesos metodológicos y experiencia, lo que facilitó verificar que en cada uno de los procesos en línea o virtuales, se constató el desarrollo progresivo de las habilidades artísticas en los niños.

Formaron parte de la aplicación del proyecto los métodos teóricos y empíricos, Asumiendo las directrices de Torres (2019) el método histórico lógico facilitó analizar la secuencialidad de los logros alcanzados por los participantes en su inicio y al final del proyecto a nivel del desarrollo de las habilidades artísticas. El método deductivo, Barchini (2005) correspondió a comparación de la información priorizada y el logro del desarrollo de las habilidades artísticas en los infantes. El método inductivo, según Hernández et al (2006, p. 107), citado por Valdés (2019) "el método inductivo se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios" (p. 13). Se relaciona con los datos obtenidos en los resultados de la aplicación del proyecto en mención.

La investigación corresponde a un diseño no experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), en la medida que no se manipuló ninguna de las variables intervinientes, se acogieron los hechos como se presentan en el desarrollo de la aplicación del proyecto.

Respecto a las conceptualizaciones de los macro conceptos que se derivan de las variables que delinear el proyecto, son parte del desarrollo epistémico que consta en el desarrollo, que antecede al proceso metodológico, lo que cumple con la rigurosidad científica de los artículos de esta naturaleza.

En torno a la población participante en la ejecución del proyecto lo constituyeron 800 niños, de los cuales 500 (62.5%) son hombres y el 300 (37.5%) son mujeres. De acuerdo a Condori (2020) la población, son elementos accesibles o unidad de análisis que pertenecen al ámbito especial donde se desarrolla el estudio" (p. 2). El conjunto de la población corresponde a todos los niños inscritos en el proyecto de Arte en Línea que son parte las instituciones integrantes del proyecto, además, se incluye a un porcentaje pequeños de niños ecuatorianos residentes en España, Italia y Estados Unidos, por tal motivo es improcedente la determinación de un estrato muestral. Distribución estadística de la población, que se detalla a continuación.

Tabla 1

Población objetiva global

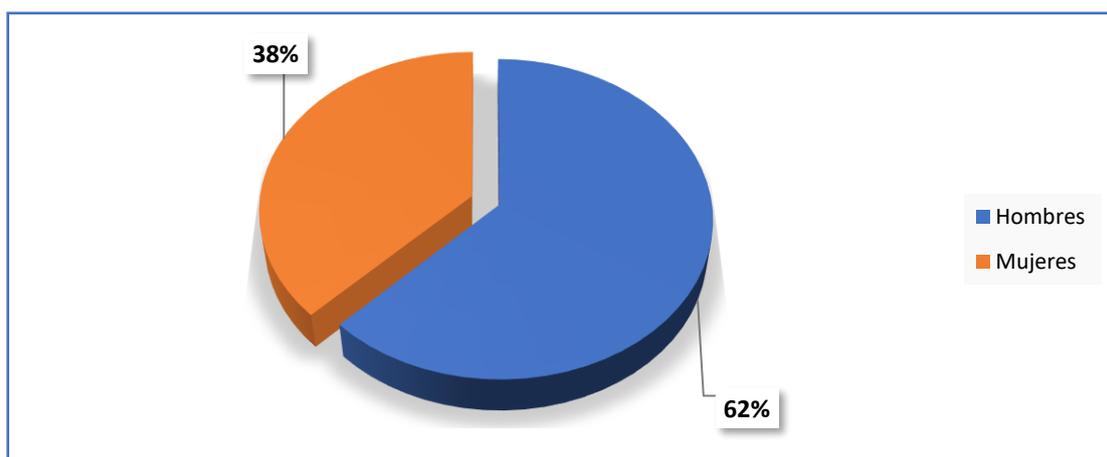
Participantes	Frecuencia	Porcentaje
Hombres	500	62.50%
Mujeres	300	37.50%
Total	800	100%

Nota: obtenido de niños participantes.

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 1

Población objetiva global



Nota: Población objetiva participante.

Fuente: elaboración propia.

Entorno a la distribución de la población objetiva participante por países en el proyecto artístico comunitario ARTE en línea de arte. notas de arte, lo conforma 768 (96%) viven en el Ecuador, respecto a los residentes: 14 (1.75%) son españoles, 10 (1.25%) son italianos y el 8 (1%) residen en Estados Unidos, se desglosa a continuación.

Tabla 2

Distribución de población objetiva por país

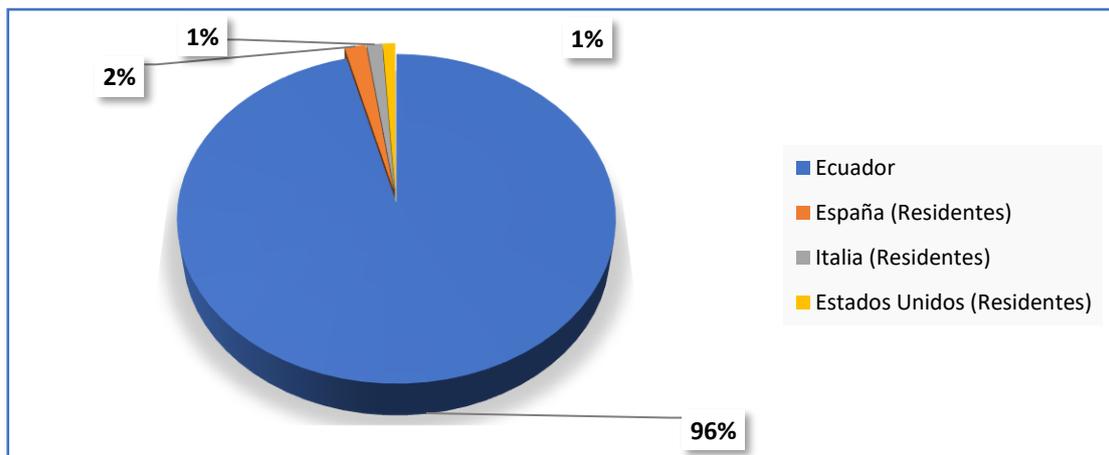
Participantes	Frecuencia	Porcentaje
Ecuador	768	96.00%
España (Residentes)	14	1.75%
Italia (Residentes)	10	1.75%
Estados Unidos (Residentes)	8	1.00%
Total	800	100%

Nota: Niños participantes por país.

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 2

Distribución de población objetiva por país



Nota: Población objetiva participante.

Fuente: elaboración propia.

RESULTADOS

Los niños de los cuatro países participantes, en igualdad de condiciones formaron parte de los talleres: de pintura, dibujo, escultura y grabado, evidenciándose el desarrollo de las habilidades artísticas, en función del intercambio de vivencias remotas, Los datos empíricos obtenidos al término de la ejecución del proyecto, en función de los logros alcanzados a nivel del desarrollo de las habilidades artísticas están representados en tablas y gráficos estadísticos, que se establecen a continuación:

Tabla 3

Cursos de preferencia de la población objetiva

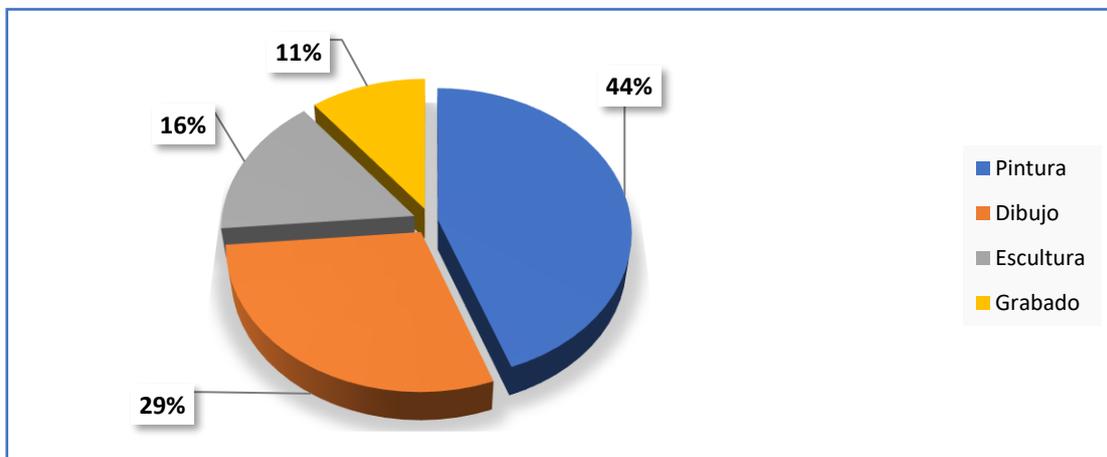
Participantes	Frecuencia	Porcentaje
Pintura	355	44.37%
Dibujo	234	29.25%
Escultura	126	15.75%
Grabado	85	10.63%
Total	800	100.00%

Nota: población objetiva participante.

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 3

Curso de preferencia de la población objetiva



Nota: Población objetiva participante.

Fuente: elaboración propia.

En torno a la preferencia de los cursos por parte de la población objetiva participante, del proyecto artístico comunitario ARTE en línea de arte. En notas de arte, coordinado por la Carrera de Artes Plásticas, se aprecia que el 44.37% pintura, el 29.25% dibujo, el 15.75% escultura y el 10,63% grabado.

Esto datos, permiten corroborar que la mayoría de participantes tienen preferencia por la pintura y dibujo y en menor porcentaje la escultura y grabado, favoritismo que se debe a la mayor simplicidad del dibujo y pintura, en relación a la mayor complejidad que exige la escultura y el grabado, pero en conjunto los cuatro cursos desarrollados, facilitó en los niños el desarrollo de las habilidades artísticas, emocionales y sociales, a pesar de su ubicación distante, esto corrobora que el arte rompe con los límites geográficos, los interrelaciona, les ayuda a compartir experiencias artística y fortalece convivencia desde la cultura de la paz.

Tabla 4

Presentación de los logros alcanzados en la feria a los visitantes

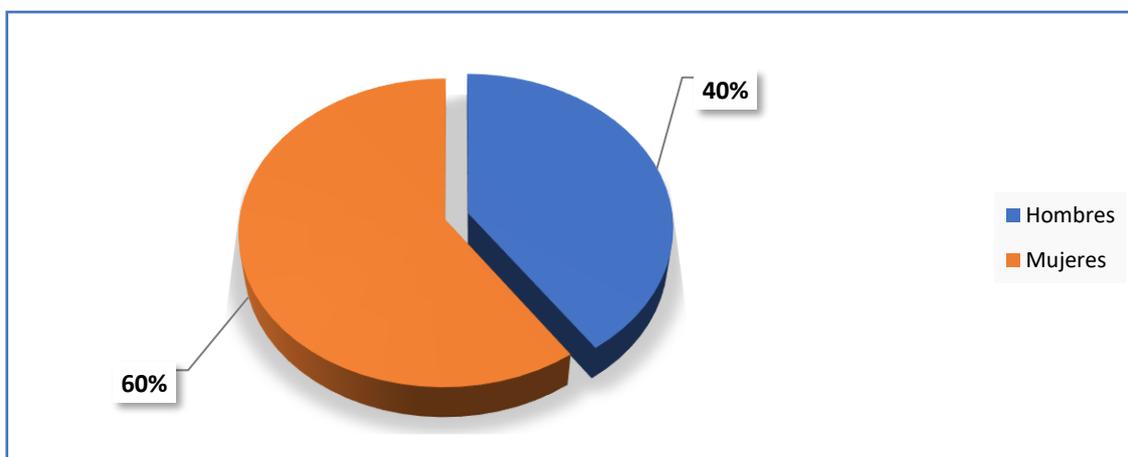
Participantes	Frecuencia	Porcentaje
Hombres	280	40.28%
Mujeres	415	59.72%
Total	695	100%

Nota: Visitantes de la feria.

Fuente: Lenin Romero (2023)

Gráfico 4

Presentación de los logros alcanzados en la feria a los visitantes



Nota: Visitantes de la feria.

Fuente: elaboración propia.

Referente a los visitantes a la feria de exposición de los logros alcanzados en los cursos remotos de pintura, dibujo, escultura y grabado, presentado por medio de un televisor de 65 pulgadas, coordinado por la Carrera de Artes Plásticas, se observan entre los visitantes el 59,72% mujeres y el 40,28% hombres.

La información recabada, denota que la feria tuvo una gran acogida de la ciudadanía, tanto de mujeres como de hombres que la visitaron, quienes pudieron observar en la proyección de Tv, las destrezas artísticas desarrollados por los niños en pintura, dibujo, escultura y grabado, además, entre los visitantes se entregó 500 trópicos y 300 Flyer, dejando constancia que los procesos virtuales, son un medio que favorece que los participantes de localidades remotas desarrollen sus habilidades artísticas y fortalezcan sus capacidades emocionales y sociales, esto ratifica que el arte une la expresividad en sus diferentes manifestaciones y la convivencia en un ambiente de paz.

Tabla 5

Habilidades artísticas desarrolladas según el curso

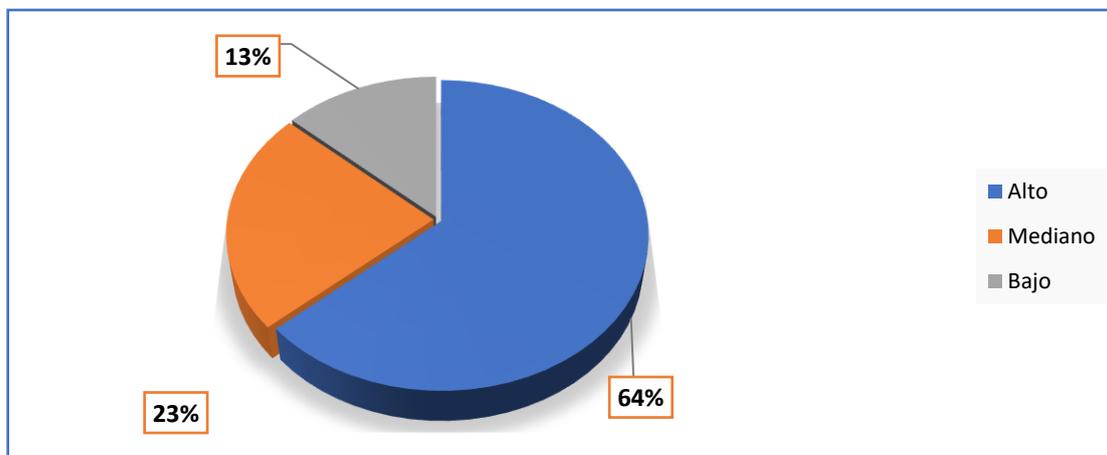
Habilidades desarrolladas	Alto		Mediano		Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Pintura: Capacidad de aplicar colores complementarios y análogos.	645	80.63%	97	12.12%	58	7.25%	800	25.00%
Dibujo: Capacidad de expresión artístico básico.	596	74.50%	116	14.50%	88	11.00%	800	25.00%
Escultura: Destreza del manejo de materiales en dos y tres dimensiones del modelado.	487	60.88%	179	22,37%	134	16.75%	800	25.00%
Grabado: Técnica de impresión del grabado sobre diferentes tipos de soporte.	306	38.25%	347	43,38%	147	18.37%	800	25.00%
Total	2034	63.57%	739	23.09%	427	13.34%	3200	100.00%

Nota: población objetiva participante.

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 5

Habilidades artísticas desarrolladas según el curso



Nota: Población objetiva participante.

Fuente: elaboración propia.

Referente a las habilidades artísticas desarrolladas por los niños de manera general, se observa lo siguiente: el 63.57% alto, el 23.09% mediano, el 13.34% bajo, si consideramos alto y mediano el 86.66% de los participantes, evidencia que casi la mayoría han desarrollado las habilidades artísticas, por ende, esto ratifica que los cuatro talleres ejecutados sincrónica y asincrónicamente contribuyen al desarrollo de las habilidades artísticas, independientemente de su ubicación geográfica. Los datos analizados individualmente, se analizan e interpretan a continuación:

Referente a la habilidad artística desarrollada en el taller de pintura en línea se resalta la capacidad de aplicar colores complementarios y análogos, donde: el 80.63% es alto, 12.12% mediano y el 7.25% bajo. La pintura, según García, Macías, Bernal (2021) “constituye un proceso en el que un material colorante se aplica, a través de algún método, a un soporte o superficie de diferentes texturas, con el propósito de sugerir o representar mediante líneas, colores y materias (...)” (p. 15). La información denota que el alto el desarrollo de la capacidad de aplicar colores complementarios y análogos lo cual es congruente con pintar a edades tempranas con el apoyo de algún tipo de superficie, ya sea siguiendo patrones establecidos o de forma autónoma y creativa, esto contribuye a potenciar las habilidades artísticas de expresividad.

En lo concerniente a la habilidad artística desarrollada en el taller de dibujo en línea se destaca la capacidad de expresión artística básico, el 74.5% alto, 14.5% mediano y el 11% bajo. Crotti y Magni (1996), citado por De Frutos (2020) expresa que “todo dibujo se trata de un medio de expresión de la persona que lo realiza” (p. 2). Se aprecia que es alto el desarrollo de la capacidad de expresión artística básica, dado que el taller de dibujo virtual se centró, en que el niño aprenda a dibujar y expresar sus habilidades artísticas de forma natural y creativa algún aspecto subjetivo de su personalidad, el mismo que es presentado virtualmente.

En torno a la habilidad artística desarrollada en el taller de escultura en línea sobresale la destreza del manejo de materiales en dos y tres dimensiones del modelado, donde el 60.88% alto, el 22.37% mediano y el 16.75% bajo. Sobre la escultura infantil Hoges (2000), citado por Caisa y Quishpe (2017) mencionan que “es una forma de arte utilizada en la expresión y representación de perspectivas personales, cambios ambientales y preocupaciones de orden infantil” (p. 16). Se observa que es bastante aceptable el desarrollo de la destreza del manejo de materiales en dos y tres dimensiones del modelado, considerando que, en los procesos virtuales, se dio prioridad a la utilización de las manos para generar algunos bosquejos de escultura, con el apoyo de materiales (arcilla, madera, plastilina, etc.), dejando libertad, para que los infantes elijan el material que están más a gusto para realizar algún esbozo de escultura.

En cuanto a la habilidad artística desarrollada en el taller de grabado en línea despunta el desarrollo de la técnica de impresión del grabado sobre diferentes tipos de soporte, donde el 38.25% alto, el 43.38% mediano y el 18.37% bajo. Para Castillo, Palau y Marín (2020) “La enseñanza del grabado en contextos educativos formales y no formales evidencian dos situaciones: uno, su práctica es restringida debido a la naturaleza de las herramientas; y dos, cuando ésta ocurre, comúnmente utilizan procesos tradicionales centralizando en él su importancia” (p. 67). La información resalta el desarrollo de la técnica de impresión del grabado sobre diferentes tipos de soporte es mediano y un poco alto, debido a los materiales y métodos concretos que exige, por ello, el taller virtual de grabado se abordó desde la óptica de propiciar en los infantes procesos creativos.

CONCLUSIÓN

Tomando en cuenta los datos empíricos (tabla 5), sobre los logros alcanzados a nivel del desarrollo de las habilidades artísticas con el proyecto de Arte en línea ejecutado, desde un análisis cuantitativo y cualitativo, se puntualiza lo siguiente:

Con la ejecución del taller de pintura en línea los niños casi la totalidad desarrollaron la capacidad de aplicar colores complementarios y análogos si consideramos los porcentajes de alto y mediano. Esto ratifica la efectividad de los talleres, lo cual contribuye a desarrollar las habilidades artísticas a temprana edad, mediante la utilización de diferentes superficies, con el apoyo de patrones o de forma autónoma y creativa.

En el taller de dibujo casi la totalidad de niños desarrollaron la capacidad de expresión artística básica, si tomamos en cuenta los porcentajes de alto y mediano. El logro alcanzado, se debe a que el taller de dibujo virtual se orientó a que el niño aprenda a dibujar y expresar sus habilidades artísticas de forma natural y creativa.

En el taller de escultura la mayor parte de los niños desarrollan la destreza del manejo de materiales en dos y tres dimensiones del modelado, si se considera el porcentaje alto y mediano. Esto evidencia la eficacia del taller de escultura virtual, donde se dio prioridad al uso de las manos para generar algunos bosquejos, con el apoyo de materiales (arcilla, madera, plastilina, etc.) de acuerdo a su preferencia.

En el taller de grabado en línea los niños en una minoría desarrollaron la técnica de impresión del grabado sobre diferentes tipos de soporte. Pese a los esfuerzos realizados, los logros son aceptables, debido a las exigencias del proceso de escultura, como tipos de soporte, materiales y métodos concretos que exige, por lo que se dio especial énfasis a propiciar en los infantes procesos creativos de carácter escultural.

En conclusión, los 800 niños en su mayor parte ecuatorianos y minoría de ecuatorianos residentes en España, Italia y Estados Unidos, todos participaron de los talleres de dibujo, pintura, escultura y grabado, quienes en un alto porcentaje desarrollaron las habilidades artísticas, compartieron sus vivencias remotas, consolidaron la amistad, aclarando que en el grabado, dada sus exigencias de materiales y técnicas, hubo un mejor desarrollo de este tipo de habilidades.

REFERENCIAS

Barchini, G. (2005). Métodos I+D de la Informática. Revista Informática Educativa y Medios Audiovisuales., 16-24.

Belloso, R. (2016). Metodología de la investigación. Perú: UNMSM.

Bernate, J., García, M., & Páez, G. (2018). Las habilidades artísticas estimulan los procesos comunicativos de los niños y niñas menores de 7 años en la institución educativa manitas amorosas integrales. Colombia.: Universidad de Tolima. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/e1044fbf-2ca4-47bc-8e6a-7f8907104212/content>

Caisa, N., & Quishpe, A. (2017). "La Escultura Infantil En El Desarrollo Motriz Y Creativo Del Niño". Cotopaxi - Ecuador.: Universidad Técnica de Cotopaxi. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4352/1/PI-000520.pdf>

Castillo, J., Palau, P., & Marín, R. (2020). Tres acciones pedagógicas desde un enfoque a/r/tográfico para la enseñanza del grabado en educación artística. Revista Educación y Pedagogía., 65-89. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-TresAccionesPedagogicasDesdeUnEnfoqueArtograficoPa-7197629.pdf>

Condori, P. (2020). Universo, población y muestra. Academia Org., 1-16. Obtenido de <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>

De frutos, P. (2020). El dibujo infantil como medio de expresión y representación: propuesta de intervención para educación infantil. España.: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41186/TFG-B.%201407.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Faria, C. (2020). Contribuciones de la afectividad en la relación profesor alumno en educación básica: una investigación bibliográfica. BIUS-Boletim Informativo Unimotrisaú de em Sociogerontologia., 1-7-. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/pifps,+CLENILTON+FARIA.pdf>

García, I., Macías, A., & Bernal, R. (2021). La pintura como actividad de expresión artística para el trabajo docente en niños con TDAH de la educación inicial. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas., 11-18. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/document.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. México: McGRAW-HILL.

Izquierdo, V., & Lima, D. (2018). Las redes sociales digitales como marco de un nuevo paradigma en el arte contemporáneo. Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital., 67-94. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-LasRedesSocialesDigitalesComoMarcoDeUnNuevoParadig-6753220.pdf>

Pajares, M. (30 de Junio de 2014). El enfoque multimodal en la investigación científica. Revista de investigación UNMSM, 8(13). Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8047>

Riboulet, C. (2018). Sobre el arte de los nuevos medios Calle14. Revista de investigación en el campo del arte., 136-143. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2790/279029204009.pdf>

Spina, M. (2001). Arte Digital: Guía Bibliográfica. Universidad de Palermo. Argentina.: Universidad de Palermo. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ArteDigital-7333615.pdf>

Torres, T. (2019). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior (CEPES)., 1-10.

Valdés, F. (2019). Metodología de la investigación. Máxico: Universidad Autónoma del Estado de México. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/105291/Methodolog%C3%ADa+de+la+Investigaci%C3%B3n+Unidad+II.pdf?sequence=1>

Veloz, A. (2022). El Arte de los nuevos medios: un concepto y prácticas artísticas docentes. Scielo, 1-12. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-1.pdf>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 