

Instagram, de red social a ambiente virtual de aprendizaje: una experiencia con resultados inesperados



Cómo citar

Piragua-Rugeles Carlos Mario; José Julián Nájuez-Rodríguez (2021) Instagram, de red social a ambiente virtual de aprendizaje: una experiencia con resultados inesperados. *Encuentros*, vol. 19-01 de enero-junio, 203-218. Universidad Autónoma del Caribe.

Doi: 10.15665/encuen.v19i01.2485

Carlos Mario Piragua Rugeles¹
Universidad del Tolima. Docente e Investigador en Educación
cpiragua@ut.edu.co; <https://orcid.org/0000-0003-0372-1770>
José Julián Nájuez Rodríguez²
Universidad del Tolima
jjnanezr@ut.edu.co; <https://orcid.org/0000-0002-1221-7050>

Recibido: 9 de agosto de 2020 / Aceptado: 2 de enero de 2021

Resumen

El artículo presenta resultados tras integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado a lo largo del año 2019. Entre los objetivos de la investigación se destacan el diseño de lineamientos de uso para dicha integración, la elaboración de un plan de estudio que integra efectivamente la red social y la evaluación de experiencias significativas a lo largo de la práctica artística. La investigación de naturaleza cualitativa fue desarrollada gracias al método de investigación-acción, el cual, a través de sus fases, permitió integrar favorablemente cada aspecto investigativo junto con la aplicación de distintas técnicas e instrumentos propios del método empleado. Algunos resultados destacan el uso de Instagram en cada proceso de creación, el diseño de narrativas conceptualizadas para las redes sociales, fomento del aprendizaje colaborativo, crítico y aspectos inesperados producto del problema de identidad en las redes.

Palabras Clave (fuente: Tesauro de la UNESCO): Redes sociales, Instagram, narrativas, artes plásticas e identidad.

¹ Maestro en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad del Tolima. Magister en Educación de la Universidad del Tolima.

² Licenciado en Filosofía de la Universidad Santo Tomás; Magister en educación; Doctor en Ciencia de la Educación de RUDECOLOMBIA. Docente de planta de la Universidad del Tolima, adscrito al Instituto de Educación a Distancia, IDEAD.

Instagram, from social networks to virtual learning environment: an experience with unexpected results

Abstract

The article presents some results after integrating Instagram as a virtual learning environment for the teaching of visual and plastic arts to ninth-grade students. Some objectives of the research were the design of usage guidelines for such integration, the development of a curriculum that effectively integrated the social network, and the evaluation of significant experiences throughout the artistic practice. Research of a qualitative nature was developed thanks to the action-research method which made it possible to integrate each research aspect together with the application of different techniques and instruments typical of the method used. Some results highlighted were the use of Instagram in each creative process, the design of conceptualized narratives for social networks, the promotion of collaborative and critical learning, and unexpected aspects of the problem of identity in networks.

Keywords (source: UNESCO Thesaurus): Social networks, Instagram, narratives, plastic and visual arts, identity.

Instagram, das redes sociais ao ambiente virtual de aprendizagem: uma experiência com resultados inesperados

Resumo

O artigo apresenta alguns resultados após a integração do Instagram como um ambiente virtual de aprendizagem para o ensino das artes visuais e plásticas aos estudantes do nono ano. Alguns objetivos da investigação foram a concepção de diretrizes de utilização para tal integração, o desenvolvimento de um currículo que integrasse efetivamente a rede social, e a avaliação de experiências significativas ao longo da prática artística. A investigação de natureza qualitativa foi desenvolvida graças ao método de investigação-ação que permitiu integrar cada aspecto da investigação juntamente com a aplicação de diferentes técnicas e instrumentos típicos do método utilizado. Alguns resultados destacados foram a utilização do Instagram em cada processo criativo, a concepção de narrativas contextualizadas para redes sociais, a promoção da aprendizagem colaborativa e crítica, e aspectos inesperados do problema da identidade em redes.

Palavras-chave (fonte: Thesaurus da UNESCO): Redes sociais, Instagram, narrativas, artes plásticas e visuais, identidade.

1. Introducción

Los desarrollos comunicativos³ asociados a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) transformaron el modo de percibir y transformar la cotidianidad⁴. En cuanto a los desarrollos comunicati-

³ Entre los desarrollos comunicativos asociados a las TIC se destacan las redes sociales.

⁴ Para Heidegger, en la cotidianidad el sujeto vive ajeno a su ser sí-mismo más auténtico, colocándose por tanto, como entregado a los entes del mundo.

vos, las redes sociales representan su máximo pináculo pues hemos hecho de ellas una necesidad básica comunicativa, relacional y formativa.

Para Martínez y Gutiérrez (2011, p. 01), “no usar redes sociales empieza a suponer un problema”, ya que son percibidas como un ambiente propicio para el desarrollo de un discurso narrativo⁵ sujeto a la mirada expectante de los demás usuarios partícipes en la red. Razón tenía Scolari (2014) al mencionar que a diario interactuamos con narrativas heterogéneas las cuales inciden en el modo de ver del usuario y, por ende, en la pedagogía del mirar (Han, 2012).

Berger (1972) señala que “poco después de ver, nos damos cuenta de que también podemos ser vistos. El ojo del otro se combina con el nuestro para dar plena credibilidad al hecho de que formamos parte del mundo visible” (p. 09). Por lo que se evidencia, podemos resaltar la reciprocidad de la mirada la cual es recurrente a través de las redes sociales.

Usar Instagram⁶ nos enfrenta a múltiples miradas parcialmente⁷ invisibles las cuales están alimentándose de cada narrativa compartida. Asimismo, la contundencia de los contenidos está determinada por el aprovechamiento de códigos visuales quienes potencian o no la narrativa y que están sumergidos en nuestra cultura visual, sin mencionar el culto (Lipovetsky, 1986) que los usuarios atribuyen a las narrativas como contenidos omnipresentes (Lipovetsky y Serroy, 2007) en su cotidianidad. Permitiéndole repensarse a sí mismo y a su mundo, a la forma como lo percibe y habita.

Sin lugar a dudas, las redes sociales nos ofrecen distintos tipos de contenidos los cuales contribuyen a los procesos formativos del usuario, pues de la experiencia ajena (Siemens, 2004) podemos generar procesos reflexivos y lecturas críticas ante las narrativas compartidas. Por ende, las redes sociales han hecho de cada contenido compartido (cada publicación) una narración gráfica cuyos códigos nos permiten reflexionar en relación a una experiencia estética y relacional.

Las redes sociales son un tipo de espacio donde se construye e interactúa conocimiento estético, técnico y formal y que ha posibilitado un cambio en el ámbito de la visualidad, un nuevo uso de las imágenes, vinculado a lo lúdico y posibilitado por las nuevas tecnologías. (Arriaga, Marcellán y Reyes-González, 2016, p. 211).

Sin embargo, la naturaleza de las redes ha hecho que cada narrativa tenga la particularidad de ser fugaz y se replique sin mediación alguna, ya que su efectividad depende de la contundencia de sus códigos visuales, generando no sólo una reflexión estético-relacional, sino la capacidad de narrarse a sí mismo ante las miradas expectantes de la red.

Usar Instagram para la enseñanza de las artes plásticas y visuales requiere no sólo planeación, ejecución y registro de su integración a la clase, también requiere de pasión y convicción que lo que se está haciendo podrá contribuir a las nuevas necesidades educativas de los estudiantes, a resignificar el papel de las artes y a la emergencia de las humanidades en la revolución de las redes (Piragua, 2019, p. 137).

Pero, las redes sociales no sólo determinan el modo de ver e impactan en los procesos creativos quien las usa, también inciden en el constructo de identidad el cual se construye a través de cada perfil. Es decir,

5 Entiéndase el término empleado como una serie de múltiples narrativas las cuales el usuario genera para habitar la red.

6 Instagram es una red social referida para compartir principalmente lenguajes audio-visuales.

7 Podemos afirmar que son parcialmente invisibles pues cuando otro usuario interactúa con la narrativa, deja de ser invisible. La huella que deja cada contenido compartido en la red representa una memoria basada en la visibilidad o la invisibilidad de la narrativa compartida.

al estetizar la cotidianidad como narrativa, hemos transformado el concepto de intimidad, al igual que, hemos construido distintas caras con las que residimos ante las múltiples ventanas de la red. Asimismo, la veracidad de lo que vemos y con lo que interactuamos entra en duda pues las implicaciones éticas y estéticas referidas por Savater (2012) han sido vulneradas.

En adición a lo anterior, en cada perfil de una red social el usuario puede generar múltiples identidades las cuales ajusta con base en su propia narración, en ocasiones lo hace desde el anonimato (Ruiz y De Juanas, 2013, p. 104) o desde múltiples redes.

En otras palabras, administra distintas narraciones suyas a través de cada ventana que abre tras habitar una red social, determinando en cada una de ellas el tipo de narrativa con la que interactúa, su naturaleza pública o privada y la identidad que decide asumir para compartir e interactuar con ellas.

Ser conscientes de que todo lo que se publica en internet permanece, hecho que puede tener consecuencias futuras en la imagen y reputación personal, lo que se difunde sobre uno mismo y lo que nos rodea contribuye a construir una memoria colectiva y perenne en la red, en el que el rastro de la identidad digital no se borra fácilmente (Ruiz y De Juanas, 2013, p. 109).

La importancia del papel de las humanidades, en especial el papel de las artes plásticas y visuales es primordial para abordar la emergencia estética, ética, formativa y relacional que viven las redes. El papel de la clase de artes, representa un bastión donde el desarrollo de conceptos y lenguajes plásticos repotencia la función de las redes permitiéndolas integrarse efectivamente al diseño curricular del área, asimismo, la clase de artes sufre una metamorfosis ajustándose ante las necesidades formativas que los adolescentes demandan y que la virtualización promete.

Por su parte, integrar a la enseñanza de las artes plásticas y visuales el uso de Instagram atiende a la emergencia estético-relacional que allí se presenta. Así, esta investigación estuvo orientada desde la pregunta de: ¿cómo integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza y aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de noveno grado?, para luego, estructurarla a través de distintas fases y objetivos los cuales permitieran consolidar un diseño metodológico.

No obstante, entre los objetivos más significativos se destacan aquellos que permitieron establecer colaborativamente lineamientos de uso de Instagram como ambiente virtual, los cuales se materializarían a modo de manual. Generar una planeación acorde a la integración de Instagram en relación al currículo de la asignatura y evaluar si la experiencia de aprendizaje es efectiva en cada proceso creativo del estudiante. Pero, para que los anteriores objetivos tuviesen un óptimo desarrollo fue necesario reconocer los lineamientos dictados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en relación a la enseñanza de la educación artística y su rama, las artes plásticas y visuales, al igual que, la expectativa del colegio frente a las funciones del docente. Revisar los lineamientos del MEN permite identificar dimensiones estéticas, relacionales y sensibles que deben estar presentes en el currículo de las artes para su óptimo ensamblaje con Instagram y su viraje hacia un ambiente virtual de aprendizaje.

Algunos autores como (Buxarrais, 2016) señalan la importancia de incluir TIC y sus desarrollos comunicativos a distintos procesos formativos para la generación de nuevos conocimientos. Otro componente clave abordado por la autora es el llamado a los docentes en transformar su ejercicio profesional con el apoyo de TIC y/o redes sociales en las clases. Como resultado de su investigación señala la autora:

El uso de las redes sociales en el ámbito puede generar cambios imprevistos en la forma de enseñar, aprender e investigar. Sí no aspiramos a modificar nuestra práctica docente y nuestra forma de investigar, mejor olvidarnos de incorporar a las redes sociales (Buxarrais, 2016, p. 19).

En cuanto al diseño instruccional de una red social como ambiente virtual de aprendizaje, Agudelo (2009) y Rodríguez (2019) señalan la importancia de repotenciar la red social como un ambiente virtual, siempre y cuando se le dé un enfoque netamente académico y en él pueda evaluarse la participación de cada usuario de manera que se genere trabajo colaborativo y una reflexión estético-relacional significativa. En cuanto a lo mencionado por Suárez (2019), refiere que integrar TIC a la enseñanza y aprendizaje de las artes plásticas y visuales potencia la experiencia de aprendizaje, así como Capaso y Jean (2013) sostienen que las narrativas disponibles en las redes sociales son materia de análisis para la plástica.

Por su parte, autores como Santoveña, Navarro y Bernal (2018) evidencian la importancia de fortalecer el pensamiento crítico a la hora de habitar las redes sociales. Mientras que Castañeda (2010) señala el problema de la identidad como un problema que debe ser revisado si lo que se pretende es usar redes sociales como ambientes virtuales de aprendizaje.

Cada actividad que hacemos en la red deja huella. Nuestra identidad digital se va conformando con la suma de estas actividades. La red además cuenta con una característica que es propia y que no existe fuera de la red, como es la permanencia de los datos. (Magro, 2015, p.49).

Para el diseño del marco teórico de la investigación podemos resaltar los axiomas del conectivismo desarrollados por Siemens y Downes (2004) como soporte para la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje. Pues, los autores señalan que el aprendizaje en la red es multidireccional y permite el intercambio de ideas a través de narrativas de forma colectiva. Sin embargo, las narrativas están hiperestetizadas⁸.

Así, el tipo de narrativas compartidas en las redes sociales inciden en los procesos formativos de los usuarios, así como incurren en otros aspectos relacionales y éticos. Por lo tanto, al habitar una red social los usuarios se encuentran en un constante proceso de auto-aprendizaje basado en la experiencia ajena, influyendo la construcción de su proyecto de identidad y trasladándolo a la virtualidad. Al respecto, Siemens y Downes (2004, p. 03) nos recuerdan que:

La experiencia ha sido considerada la mejor maestra del conocimiento. Dado que no podemos experimentar todo, las experiencias de otras personas, y por consiguiente otras personas, se convierten en sustituto del conocimiento. “Yo almaceno mi conocimiento en mis amigos” es un axioma para recolectar conocimiento a través de la recolección de personas.

2. Metodología

2.1. Naturaleza de la investigación y metodología

La naturaleza cualitativa (Sandoval, 1996) de la investigación permitió indagar ante los procesos relacionales y creativos de los estudiantes de grado noveno generados tras la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje. No cabe duda que, los datos registrados a través de la bitácora⁹ reflejan un seguimiento a los procesos creativos y su análisis ante cada narrativa generada. En cuanto a lo establecido por el autor para que se genere conocimiento cualitativo se mencionan tres ejes los cuales se relacionan con las fases de la investigación.

⁸ Acuñamos este término para referirnos al abuso de códigos visuales tras cada narrativa y su efecto sobre el modo de ver de cada usuario en las redes.

⁹ Remplazamos el término diario de campo por bitácora.

Tabla 1. Generación de conocimiento cualitativo, 2020.

Condiciones para la generación de conocimiento cualitativo.	Relación con las fases de la investigación.
Garantizar espacios de subjetividad del individuo.	a. Conceso para el diseño de lineamientos de uso, manual de usuario y otros parámetros para integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje.
Reivindicación de la vida cotidiana.	a. Las narrativas como propuestas plásticas. b. Cotidianidad como eje para la generación de narrativas.
Conceso de distintas intersubjetividades.	a. Interacción a través del interfaz de Instagram. b. Interacción sobre las narrativas compartidas. c. Generación de narrativas colectivas.

Fuente: elaboración propia.

Respecto a los aspectos metodológicos señalados por Cohen y Manion (1990) para el método de Investigación-Acción, permitió desarrollar una estructura, la cual integró el uso de Instagram como ambiente virtual. A continuación, se relaciona cada fase del proceso investigativo de acuerdo al método implementado.

Tabla 2. Fases de la Investigación, 2020.

Fases de la investigación	Consideraciones
Observación	Permitió determinar la población y muestra acorde para la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje. Así, fue necesario aplicar observación participativa a los estudiantes de grado noveno, décimo y undécimo. Por su parte, los datos arrojados tras la observación, develaron que la totalidad de estudiantes usaban <i>smartphone</i> en horas escolares y de descanso, usando redes sociales y otras aplicaciones del teléfono constantemente, en especial, Facebook e Instagram. Más adelante, tras fijar las edades acordes para el desarrollo de la integración con base en cifras estadísticas que evidencian la edad mínima para migrar a las redes sociales, fue posible identificar con claridad el tipo de estudiantes y así, recoger información más precisa a través de formularios, situando específicamente al grado noveno como el más significativo.
Documentación y Avaless	La socialización ante la comunidad educativa del colegio, no solo garantiza el aval institucional, sino el apropiamiento de la propuesta por parte de la comunidad educativa. No cabe duda que, aunque la propuesta esté dirigida a los estudiantes del grado noveno, la comunidad educativa debe conocer el alcance y propósitos de la propuesta. Para una adecuada articulación con la planeación se sugiere revisar los lineamientos del Ministerios de Educación Nacional (MEN), frente a la enseñanza de la educación artística.
Planeación de la integración	Antes de mencionar los aspectos más significativos de la planeación, queremos agregar como eje principal de esta fase que: ninguna decisión para la planeación debe estar sujeta a la experticia del docente, ni mucho menos, planear sin el acompañamiento de los estudiantes participantes. Entre los aspectos significativos de la planeación se considera: a. Verificación del uso del <i>smartphone</i> e Instagram por todos los estudiantes participantes. b. Ajuste curricular de la asignatura, involucrando el uso de Instagram. c. Planeación colectiva de los lineamientos de uso, contenidos e intereses de los estudiantes. d. Diseño del manual del usuario.

Socialización de la planeación ante la muestra de estudiantes.	Antes de poner en marcha la integración, debe socializarse la planeación, criterios de evaluación y demás lineamientos que permitan integrar efectivamente Instagram. De notarse inconformidades, deben corregirse oportunamente.
Diseño de fichas de observación	El diseño de fichas de observación debe reflejar el registro efectivo del desarrollo de los procesos creativos, relacionales y otros resultantes tras integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje. Su validación de experto es fundamental para su ejecución.
Prueba Piloto	La prueba piloto tiene como objetivo verificar que lo planeado en los puntos anteriores funcione de acuerdo a los lineamientos y a las expectativas. En este punto aún es posible realizar ajustes de forma y fondo.
Registro piloto	Uso de la ficha de observación y la bitácora (verificación de los instrumentos).
Ajustes de experto	Sin lugar a dudas, las planeaciones y ajustes al currículo deben estar validados por criterio experto. Así, garantizar los derechos básicos de aprendizaje que deben alcanzar los estudiantes participantes.
Integración de Instagram	Cada elemento contemplado en la integración debe estar debidamente ajustado en las planeaciones semanales. Evitando así, improvisación o factores de riesgo del ambiente virtual de aprendizaje.
Registro de los procesos creativos	De acuerdo a las fichas de observación y la bitácora (en este punto, ya debe estar validado cada instrumento).
Evaluación, Autoevaluación y Coevaluación tras sesión	Para garantizar la efectividad en el ambiente virtual de aprendizaje debe dimensionarse la evaluación como un acto colectivo. Sin embargo, los procesos de creación demandan seguimiento y retroalimentación de acuerdo al ritmo de aprendizaje del estudiante. Así se contemplan los aspectos evaluativos: Evaluación: Los criterios de evaluación están sujetos a las experiencias de aprendizaje que colectivamente el grupo de estudiantes desarrolla tras interactuar con cada narrativa. Autoevaluación: De acuerdo al proceso creativo, la reflexión estética y relacional de cada estudiante en el ambiente virtual de aprendizaje. Coevaluación: De acuerdo a la participación del grupo al interactuar con las narrativas compartidas.
Seguimiento	De acuerdo al cronograma del proceso investigativo.
Factores de riesgo	La revisión de los factores de riesgo depende de la efectividad de los procesos de evaluación.
Clausura	La clausura del ambiente virtual de aprendizaje es una decisión colectiva entre los estudiantes participantes. Sin embargo, la clausura también está sujeto a factores disciplinarios o que atenten contra la dignidad, la moral o el buen nombre de los participantes.
Evaluación de la experiencia	De acuerdo a la información recolectada en las fichas de observación y la bitácora (diario de campo).
Resultados	De acuerdo al análisis de los datos recolectados.

Fuente: elaboración propia.

2.2. Población

Entre las estrategias empleadas por el colegio para la enseñanza de las disciplinas artísticas en estudiantes de bachillerato (sexto a undécimo), autónomamente cada uno de ellos(as) decide cuál asignatura cursar a lo largo del año. Es decir, cada quien puede elegir con base en sus gustos e intereses qué clase tomar entre: artes plásticas y visuales, danza, música y teatro (la anterior estrategia no aplica para los estudiantes de primaria).

A su vez, cada clase cuenta con la particularidad de ser multinivel, pues se agrupan los grados sexto y séptimo, octavo y noveno, décimo y undécimo, como uno solo, generando así diversidad entre las edades de los estudiantes y otros aspectos acordes a su edad.

La siguiente tabla, evidencia la población total de estudiantes de bachillerato asistentes a la clase de artes plásticas y visuales, la edad promedio de cada nivel y el valor porcentual de los estudiantes que asisten a la clase respecto al total de estudiantes de cada grado.

Tabla 3. Relación de la Población y Muestra, 2020.

	Total de estudiantes.	Total de estudiantes asistentes a la clase de artes plásticas.	Edad promedio.	Valor porcentual de participación.
Grado sexto y séptimo.	49	37	11,2 años	75%
Grado octavo y noveno.	38	20	14,6 años	52,6% ³
Grado décimo y undécimo.	56	9	15,7 años	16%

Fuente: elaboración propia.

Las generalidades evidenciadas tras la anterior tabla dan cuenta que:

- a. La edad promedio de los estudiantes de sexto y séptimo asistentes a la clase de artes plásticas y visuales es de 11,2 años y el valor porcentual de asistencia según el total de estudiantes del grado es del 75%
- b. La edad promedio de los estudiantes de octavo y noveno asistentes a la clase de artes plásticas y visuales es de 14,6 años y el valor porcentual de asistencia según el total de estudiantes es del 86,9%
- c. La edad promedio de los estudiantes de décimo y undécimo asistentes a la clase de artes plásticas y visuales es de 15,7 años y el valor porcentual de asistencia según el total de estudiantes es del 16%

Así, podemos concluir que:

- a. La edad promedio de los estudiantes de sexto y séptimo grado no es aconsejable para integrar el uso de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje.
- b. Con base en lo manifestado por los mismos estudiantes de sexto y séptimo, la mayoría de ellos no tienen smartphone propio.
- c. La edad promedio de los estudiantes de octavo a undécimo (14,6 – 15,7 años) coincide con la edad promedio (14 años) en la que los jóvenes están migrando a las redes sociales.
- d. El porcentaje de estudiantes asistentes a la clase de artes plásticas y visuales de grado décimo y undécimo es de 16%, siendo un número bajo frente a la totalidad de estudiantes entre ambos grados.
- e. No hay asistencia de ningún estudiante de octavo grado.
- f. La asistencia del grado noveno corresponde al 86,9% del número total de estudiantes del grado.
- g. Se recomienda realizar la práctica con estudiantes de noveno y décimo/undécimo, no obstante, la muestra es más significativa en el grado noveno.

Ya que el 86,9% de participantes corresponden al grado noveno y están en una edad promedio de 14,6 años, se escoge esta muestra de estudiantes para llevar a cabo el proceso investigativo, aunque con la observación que también podría acoplarse a los estudiantes de décimo y undécimo.

2.3. Generalidades de las técnicas e Instrumentos

Entre las técnicas e instrumentos empleados durante la investigación podemos destacar:

- a. Uso de la documentación: registros académicos de los estudiantes de noveno grado a lo largo de años anteriores para comprender su desempeño durante la clase de artes plásticas y visuales.
- b. Observación Participativa: registro e interacción con las narrativas compartidas en Instagram a través de la bitácora de la investigación y fichas de observación previamente validadas por experto. Memoria gráfica de los procesos creativos de los participantes.
- c. Grupo Nominal: Encuentros programados con los estudiantes a lo largo de las clases presenciales para determinar la efectividad del ambiente virtual de aprendizaje.
- d. Cuestionarios: Formularios planteados para los participantes en el que den cuenta sí la experiencia de aprendizaje resulta significativa para él/ella.

3. Resultados

“He aquí los museos y galerías de la vida moderna: las redes sociales” (Piragua, 2020).

3.1. Prueba piloto: El caso de estudiantes de décimo y undécimo

Inicialmente la propuesta de integrar Instagram a la clase de artes plástica y visuales estuvo dirigida a los estudiantes de grado décimo y undécimo pues ellos están próximos al ingreso de la vida universitaria, ya que la intención por usar Instagram en la clase de artes traía sus cimientos desde las aulas de la universidad. Desde el primer día de clase los estudiantes conocieron de antemano la propuesta de integrar el uso de redes sociales a la clase, lo que de inmediato les pareció novedoso y atractivo.

Durante las primeras tres sesiones se planeó una serie de actividades las cuales dieron lugar a distintos procesos creativos donde Instagram fue la plataforma para compartir cada resultado. Cada experiencia artística fue compartida en Instagram a través de los perfiles de los estudiantes participantes, así como las debidas interacciones con los contenidos compartidos. Luego, al cabo de varias clases los estudiantes manifestaron tener otro tipo de interacciones inesperadas por parte de otros usuarios de Instagram, compartiendo así el tipo de comentarios encontrados en sus publicaciones:

Interacción 1: Parece, ¿por qué subió eso a Instagram? ¡Bórralo!

Interacción 2: Reacciones a través de emoticones.

Interacción 3: ¿Ahora comparte las tareas en Instagram?

Interacción 4: Me gustó la foto.

Interacción 5: Interacción de aprobación a través de las funciones de Instagram.

Las anteriores interacciones fueron constantes en las narrativas compartidas por los estudiantes. Luego, al encontrarnos durante la tercera sesión los participantes manifestaron un profundo descontento el cual llevó a eliminar las narrativas compartidas y a sugerir el fin de la integración de Instagram para la clase de artes plásticas y visuales. Algunos de los comentarios realizados por los estudiantes durante la clase acerca de la integración de Instagram, señalan:

Estudiante 1: Ya no me gustó la idea porque se burlaron de lo que publiqué, no deberíamos de compartirlos a través de nuestro perfil, deberíamos de abrir otro.

Estudiante 2: A mí me gustó haber compartido la foto en Instagram, le dieron hartos me gusta.

Estudiante 3: Prefiero que no usemos Instagram, es que lo que publiqué no tiene nada que ver con

lo comparto usualmente y a todos se les hizo raro.

Estudiante 4: Yo apenas vi los comentarios que me hicieron inmediatamente borré lo que había compartido.

Estudiante 5: (...) hasta mi mamá se burló de lo que había compartido, me preguntó que ¿qué era eso?

Los participantes unánimemente decidieron poner fin a la integración. Sin embargo, fue posible programar una sesión para evaluar la experiencia de aprendizaje y analizar cuáles habían sido las principales causas que llevaron a clausurar la integración de Instagram. Las siguientes categorías resumen las principales razones para la clausura del ambiente virtual de aprendizaje:

- a. No lo encontraron útil.
- b. Les representaba compartir narrativas “raras” o “distintas” a lo que usualmente comparten en las redes.
- c. No quieren despertar comentarios por parte de terceros ni ser sujetos de burla.
- d. Perdieron interés.

3.2. Clausura de la primera prueba piloto: integración fallida

Ya que los estudiantes de décimo y undécimo grado manifestaron finalizar la experiencia de aprendizaje, algunas de las consideraciones más importantes tras la primera intención de integrar Instagram a la clase de artes plásticas y visuales dio cuenta del problema de la identidad, pues a cada participante le preocupaba compartir su proceso creativo a través de su cuenta personal de Instagram.

Entre los comentarios hechos por los participantes registrados en la bitácora de la investigación resaltan:

- a. Estudiante 1: Publicar las actividades de la clase fue interesante porque pudimos saber que pensaban otras personas de lo que hacíamos, sin embargo, no creo que debe hacerse desde nuestras cuentas personales, o por lo menos a mí, si mi importa.
- b. Estudiante 2: Pues a mí no me importa mucho lo que decían los demás. Lo que no me gustaba es que las imágenes que publicaba no tenían relación con las otras. Sin embargo, cuando publique mis trabajos, algunos amigos comentaron que les había gustado.
- c. Estudiante 3: Yo creo que es importante que haya una guía que nos permita saber como publicar las imágenes como usted no lo mencionaba. Creo que sí es mejor abrir una cuenta nueva en Instagram sólo para la clase.
- d. Estudiante 4: Pues, se me ocurre que podríamos enviarle las fotos a usted, profesor, y usted podría subirlas, y nosotros las comentamos e interactuamos con ellas. Sí estoy de acuerdo que haya una guía de lo que deberíamos hacer.
- e. Estudiante 5: Quizá la red social no sea Instagram. Quizá se Facebook, ahí podríamos hacer un grupo privado entre nosotros y compartir las imágenes.
- f. Estudiante 6: Estoy de acuerdo que quizá sea mejor en Facebook, acá todos tenemos Facebook. Ahí podemos publicar las imágenes y colocar quiénes pueden verlas.
- g. Estudiante 7: Pues no es que Instagram no sirva, es mejor que sea desde otra cuenta, o desde la suya profesor.
- h. Estudiante 8: Yo prefiero no seguir mostrando mis trabajos en Instagram, la verdad prefiero sólo mostrárselos a usted, profesor.
- i. Estudiante 9: (No sabe, no responde).
- j. Estudiante 10: (No asistió a la clase).
- k. Estudiante 11: ¡No sé!, yo siento que Instagram es para subir fotos personales. No trabajos del colegio.
- l. Estudiante 12: Pues yo si hubiese querido seguir compartiendo las actividades en Instagram, me sirve como si fuese un portafolio. Sin embargo, la decisión es de todos como grupo.

3.3. El caso de los estudiantes de noveno

Aunque los resultados obtenidos en décimo y undécimo grado no hayan sido los esperados, rápidamente la idea migró a los estudiantes de noveno. Una de las referencias halladas en el estado del arte, estadísticamente hablando, mostraba que los adolescentes cada vez más están migrando a las redes sociales, usándolas indiscriminadamente. La cifra arrojaba que los adolescentes entre 13 y 17 años ya habían interactuado por primera vez con una red social y rápidamente transitaban a otras.

Con la anterior premisa, las edades contempladas de los estudiantes de grado noveno oscilaban entre las referenciadas en el estado del arte. Enseguida, se dio inicio a la fase de socialización de la idea quedando contemplada en la bitácora de la investigación así:

“Instagram es una red social donde la imagen prima. Al acceder encontramos un mar de narrativas que se ajustan a los intereses de cada usuario, al aprovechamiento del tiempo libre y al fomento del aprendizaje con base en la experiencia de otros” (Piragua, 2019, p. 43).

Tras los ajustes a la integración fallida en décimo y undécimo, se socializó con los estudiantes de noveno grado la intención de integrar Instagram a la clase de artes. En principio, la idea resultó novedosa y estuvo sujeta a preguntas respecto al cómo usarlo y en qué momentos. Así, se realizó un sondeo en términos generales a los estudiantes a través del uso de formularios debidamente validados por experto.

A continuación, se evidencia el formato empleado para el diseño del formulario:

Tabla 4. Sondeo para integrar Instagram, 2020.

Sondeo para integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado.		
Presentación:	El siguiente sondeo pretende saber el alcance que tiene la propuesta de integrar Instagram a la clase de artes plásticas y visuales. Además, reconocer algunos aspectos claves para el diseño del ambiente virtual de aprendizaje.	
Número de estudiantes.	20	
Pregunta.	Posible respuesta.	Tipo de pregunta.
¿Cuál es tu edad?	12, 13, 14, 15, 16, +16. (respuesta en años)	Cerrada.
¿Actualmente tiene un smartphone/celular propio?	Si / No.	Cerrada.
¿Cuenta con acceso a internet en casa?	Si / No.	Cerrada.
¿Usa redes sociales?	Si / No.	Cerrada.
¿Usa Instagram?	Si / No.	Cerrada.
¿Cuánto tiempo dedica a las redes sociales?	a. Menos de una hora. b. 1 hora. c. Entre 1 hora y 3 horas. d. Más de 3 horas.	Cerrada
¿Usaría Instagram para compartir sus actividades hechas para la clase de artes plásticas y visuales? Sí su respuesta es “Sí” o “No” explique por qué.	(El estudiante argumenta su respuesta).	Abierta.

Fuente: elaboración propia.

Una vez tabulados los resultados se consideró:

- a. De los 20 estudiantes de la clase de artes plásticas y visuales, dieciséis de ellos tienen catorce años, tres tienen quince años y un estudiante tiene más de dieciséis años.
- b. El cien por ciento de los estudiantes tienen un Smartphone propio. Así, la emergencia por determinar su uso como herramienta plástica es indispensable dentro del diseño instruccional del ambiente virtual de aprendizaje.
- c. El cien por ciento de los estudiantes tienen acceso a internet en casa, lo cual implica que la experiencia del ambiente virtual de aprendizaje puede realizarse por fuera del aula.
- d. Todos los estudiantes usan redes sociales por lo que es necesario repotenciar su uso como ambiente de aprendizaje.
- e. De los 20 estudiantes de la clase, dieciocho de ellos usan Instagram y dos no lo han hecho. (nota: es importante una decisión unánime entre los estudiantes para llevar a cabo la experiencia de aprendizaje).
- f. En cuanto al promedio de tiempo usando redes sociales al día, quince de los estudiantes manifestaron usarlas por un promedio de una a tres horas. Sin embargo, cinco de ellos manifiestan estar inmersos por más de tres horas al día. Este resultado evidencia que los estudiantes usan habitualmente las redes sociales con un número significativo de horas al día.
- g. En cuanto a si usarían o no Instagram para la clase de artes plásticas y visuales, diecinueve de los estudiantes manifestaron que sí y un estudiante que no. Algunas de las respuestas más significativas se mencionan a continuación:

Estudiante 1: Sí estoy de acuerdo porque es una propuesta novedosa.

Estudiante 2: Sí. Creo que usar otra estrategia podría servirnos a todos para aprender artes.

Estudiante 3: Sí porque es importante aprender a manejar las redes sociales.

Estudiante 4: Sí pues hoy en día las redes sociales están en todos lados así que es bueno también integrarlas en el colegio.

Estudiante 5: No porque no veo como me puede ayudar a aprender artes.

3.4. Diseño de la unidad de estudio: adaptación curricular para la enseñanza de las artes plásticas y visuales

Para el diseño de la unidad de estudio debe tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- a. Debe estar integrada la propuesta al currículo de las artes plásticas y visuales.
- b. Debe sistematizarse el diseño de la unidad de estudio. Es decir, debe estructurarse paso a paso la integración a través del planteamiento de objetivos por clase, temas y conceptos que lleven a un proceso de aprendizaje significativo.
- c. Identificación de los lenguajes plásticos propicios para la clase.
- d. Identificación de los criterios evaluativos colectivos.
- e. Evaluación colectiva de la unidad de estudio.
- f. Estructura flexible y trasdisciplinar.

3.5. Diseño instruccional de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje

A continuación, se evidencia paso a paso los criterios para el diseño instruccional del ambiente virtual de aprendizaje recuperados del documento maestro de la investigación:

- a. Reconceptualización de Instagram como un ambiente de aprendizaje para la clase de artes plásticas y visuales: generar en cada participante una percepción distinta de las redes sociales. Así, ser vistas como una herramienta que potencie experiencias de aprendizaje y procesos creativos con base en narrativas y otros conceptos artísticos.

- b. Alfabetización tecnológica y sus desarrollos comunicativos: Alfabetización del smartphone como herramienta tecnológica para la enseñanza de las artes plásticas y visuales. Alfabetización del interfaz de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje.
- c. Identificación de los elementos significativos del ambiente virtual de aprendizaje:
- d. Identificación de los roles de cada participante (se amplía en el manual del usuario).
- e. Diseño de la ficha de observación para llevar registro de la experiencia en el ambiente virtual de aprendizaje (debidamente validada por experto).
- f. Uso de la bitácora como mecanismo de registro.
- g. Evaluación de la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje: ¿contribuye o no a la experiencia de aprendizaje?

3.6. Diseño de los lineamientos de uso: manual del usuario

Para que existan lineamientos de uso debe recogerse cada aporte realizado por los estudiantes desde la integración fallida hasta la experiencia en marcha. Así, los lineamientos no solo son consensuados sino parten de una idea colectiva entre los participantes. Los aportes de cada participante deben recopilarse a través de un documento¹⁰ que sea fácil de visualizar, de dominio público, fácil acceso y conocido por cada participante en el ambiente virtual.

Los datos debidamente diagramados y organizados, toman el nombre de Manual del Usuario, el cual es un producto colectivo y apropiado por cada participante del ambiente virtual. Su estructura debe recoger cualquier inquietud que un estudiante pudiese tener a la hora de generar e interactuar con las narrativas compartidas en Instagram. También, debe funcionar como pieza gráfica, contundente, de fácil adaptación y apropiación.

La siguiente tabla evidencia la estructura del manual del usuario con base en la información necesaria que debe exponer:

Tabla 5. Estructura del Manual del Usuario, 2020.

Contenidos	Subcontenidos / Generalidades
Portada	Pieza gráfica contundente que refleje la intensión del manual.
Presentación	Se evidencia las generalidades de la integración y la participación activa de los estudiantes de noveno para diseñar el manual.
Índice	
De Instagram a Ambientes Virtuales de Aprendizaje	Debe responder de manera contundente: ¿qué es una red social?, ¿qué es Instagram?, ¿qué es un ambiente virtual de aprendizaje? Y ¿cómo se transforma una red social en ambiente virtual de aprendizaje?
Roles de los participantes	Debe aclararse cada rol de acuerdo a su participación (rol del estudiante, rol del docente, rol del moderados, etc.).
Lista de chequeo de narrativas	El estudiante debe responderse antes de compartir si la narrativa: <ul style="list-style-type: none"> a. ¿Tiene un propósito artístico? b. ¿Potencia la interacción entre los demás participantes? c. ¿Fomenta respeto y tolerancia a cualquier tipo de público? d. ¿Aporta a mi proceso relacional y artístico?
¿Cómo compartir una narrativa?	El participante debe considerar: <ul style="list-style-type: none"> a. Usar apropiadamente los hashtags. b. Utilizar apropiadamente fichas técnicas. c. Cumplir con los propósitos de la clase.

¹⁰ Dentro de la investigación, el documento es nombrado como Manual del Usuario.

¿Cómo interactuar con una narrativa?	El participante debe considerar: <ol style="list-style-type: none"> a. Interactuar de forma activa, fomentando siempre la conversación. b. Usar un lenguaje respetuoso y tolerante en cada narrativa. c. Realizar referencias de otros artistas sí se tiene conocimiento.
Semáforo de Convivencia	Contempla aspectos comportamentales y convivenciales a la hora de integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje.
Clausura del ambiente virtual de aprendizaje	Identifica los distintos factores de riesgo para dar finalidad a la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Fuente: elaboración propia.

4. Discusión

Como investigadores, siempre debemos estar alerta respecto a la obtención de resultados no esperados. Es decir, en una investigación de naturaleza cualitativa, donde los comportamientos humanos son impredecibles, obtener resultados inesperados es posible y, sin lugar a dudas, representan oportunidades varias para la formulación de nuevas preguntas investigativas y para el análisis de comportamientos grupales e individuales.

Tras el análisis de los instrumentos aplicados, es posible identificar tres momentos cruciales en la investigación. Cada momento, evidencia el apogeo, estabilidad y decadencia de la integración. Asimismo, afirmar que el problema de la identidad vulnerada a través de las narrativas fue la principal causa para clausurar el ambiente virtual de aprendizaje, es un echo innegable. A continuación, se especifican los tres momentos:

En un primer momento es recurrente observar la participación e interacción activa con las narrativas compartidas en Instagram. Socializar con anticipación los lineamientos de uso permitió una interacción plena y narrativas debidamente compartidas. Tras cada sesión, se evidencia una transformación en la percepción del estudiante frente al uso de la red social.

Un segundo momento evidencia un punto de equilibrio de la propuesta, pues los estudiantes reconocen el propósito de integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje además de los lineamientos para el buen uso de la red. No cabe duda que la experiencia de enseñanza y aprendizaje fue tema de discusión en otras áreas pues tuvo gran aceptación entre los estudiantes del grado, además de evidenciarse los procesos creativos entre la comunidad educativa del plantel. Sin embargo, algunas preocupaciones rondaban frente al problema de la identidad recurrente en cada estudiante, pues veían que la publicación de cada narrativa para la clase de artes plásticas y visuales les representaba un problema en relación a las otras narrativas que comparten fuera de los temas de la clase. Es decir, compartir narrativas de la clase frente a las narrativas cotidianas supone un problema conceptual en el discurso de su perfil de usuario.

Un tercer momento evidencia resultados no esperados. La integración de Instagram a la clase de artes plásticas y visuales decreció significativamente. Por un lado, no era frecuente encontrar interactividad entre las narrativas compartidas y se hizo mínimo los aportes de cada participante. Lo anterior, demuestra una preocupación por parte de los participantes en seguir compartiendo narrativas de un proceso formativo en sus cuentas personales.

5. Conclusiones

Entre los resultados más significativos tras la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje podemos señalar a modo de conclusión que:

- a. Instagram es usada como un ambiente virtual de aprendizaje.
- b. El interfaz de Instagram potenció la creación de portafolios que exponen cada proceso de creación de los estudiantes participantes.
- c. Los/Las estudiantes perciben Instagram como un espacio museal y galerístico.

- d. Instagram potenció el aprendizaje colaborativo.
- e. Instagram potenció el desarrollo de narrativas con criterios plásticos.
- f. Existe un fortalecimiento de las experiencias artístico-relacionales entre los estudiantes.
- g. Consolida un discurso plástico tras cada narrativa.
- h. Construye una nueva manera de ver y habitar las redes sociales y sus narrativas.
- i. El problema de la identidad es el mayor riesgo tras transformar Instagram como un ambiente de virtual de aprendizaje
- j. Es necesario generar un proceso de alfabetización previo para reconceptualizar el papel de las redes sociales como ambientes virtuales.

Bibliografía

- Agudelo, Mónica. 2009. Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. (Nombre de la Revista), Universidad de Antioquia, Medellín – Colombia. Recuperado de: (Dirección de la página) http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf
- Arriaga, A.; Marcellán, I. y Reyes-González, M. (2016). Las redes sociales: espacios de participación y aprendizaje para la producción de imágenes digitales de los jóvenes. *Revista estudios sobre educación*, vol. 30, pp. 197 – 216. Recuperado de: <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/4808/4134>
- Berger, J. (1972). *Modos de Ver*. Barcelona – España, editorial Gustavo Gil.
- Buxarrais, María Rosa. 2016. *Redes Sociales y Educación*. Universidad de Salamanca, *Revista Educación in the Knowledge Society*, vol. 17 núm. 2, pp. 15-20. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554762002>
- Castañeda Quintero, Linda. 2010. *Aprendizaje con Redes Sociales, Tejidos Educativos para los Nuevos Entornos*. Editorial MAD, S. L., Sevilla – España.
- Cohen, L., y Manion, L. (1990). *La naturaleza de la investigación en métodos de investigación educativa*. Madrid: Ediciones la Muralla.
- Han, Byung-Chul. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona – España: Herder.
- Lipovetsky, G. (2000). *La era del vacío*. Madrid: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2004) *La pantalla global*. Madrid: Anagrama.
- Piragua, Carlos Mario. 2020. *Integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado*. Universidad del Tolima, Ibagué - Colombia, tesis de maestría.
- Rodríguez Chacón, Luz Marina. 2019. *Implementación de una AVA como estrategia para mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica (grado 10 y 11) del colegio Caldas Villavicencio*. Universidad de la Sabana, Bogotá - Colombia. 2019. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/38602>
- Ruiz, M y De-Juanas, A. 2013. *Redes sociales, identidad y adolescencia: nuevos retos educativos para la familia*. *Revista semestral del departamento de educación* Vol. 25 – Facultad de filosofía y letras, Universidad de Navarra – España. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/34734/1/7.%20Ruiz-Corbella%20y%20De%20Juanas.pdf>
- Sandoval, C. (1996). *Investigación cualitativa*. Recuperado de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2815>
- Santoveña-Casal, Sonia; Navarro, María del Carmen; Bernal César. 2018. *Investigación en metodologías virtuales, Redes Sociales y Comunicación*. Proyecto CoRen. Ediciones Octaedro. 2018. Barcelona - España. Recuperado de: <https://ebookcentral-proquest-com.bibliored.ut.edu.co/lib/tolimasp/reader.action?docID=5634904&query=aprender+con+las+redes+sociales>

- Savater, F. (2012). *Ética de Urgencia*. Barcelona – España: editorial Ariel.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/05f1/adee187323d66beab226058b23a7416c3517.pdf>
- Scolari, C. (2014). *Narrativas Transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital*, tema seis. Recuperado de: https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf
- Suárez Barrera, José Alberto. 2019. *Las TIC en el desarrollo del pensamiento artístico perceptivo y creativo: una estrategia de enseñanza*. Universidad de la Sabana, Bogotá - Colombia. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/38514>
- Taborda, Yarmin y López, Laura. 2020. *Pensamiento Crítico: una emergencia en los ambientes virtuales de aprendizaje*. Recuperado de: <http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/203/151>.