

TEXTOS Y CONTEXTOS

*Digital Aesthetics
in Remote Teaching in
Times of COVID-19*

■ **Estéticas digitales en la
enseñanza vía remota
en tiempos de covid-19**

RECIBIDO • 15 DE OCTUBRE DE 2020 ■ ACEPTADO • 25 DE NOVIEMBRE DE 2020

MANUEL FRANCISCO GONZÁLEZ HERNÁNDEZ/DOCENTE
fcgonlez@yahoo.com.mx



RESUMEN

PALABRAS CLAVE

estéticas digitales ■
educación remota ■
vía remota ■
emergencia educativa ■
educación visual ■

Este texto plantea algunas reflexiones que surgieron de la implementación de tres diseños educativos para la enseñanza de las artes vía remota, a través de Internet; fueron puestos en práctica de esta manera debido a la emergencia sanitaria provocada por el virus SARS-CoV-2. Esta emergencia también fue educativa, debido al cierre de las escuelas y centros escolares, y a la “migración forzada” que miles de docentes tuvimos que hacer para poder impartir las clases vía Internet. Se propone la *enseñanza remota de emergencia* como el tipo de dispositivo que orientó a docentes a operar desde el uso de la computadora con Internet desde sus hogares.

ABSTRACT

KEYWORDS
digital aesthetics ■
remote education ■
remote access ■
educational emergency ■
visual education ■

This text raises some reflections that arose from the implementation of three educational designs for remote teaching of the arts, through the Internet, put into practice due to the health emergency caused by the SARS-CoV-2 virus. This emergency was also educational, due to the closure of schools and the “forced migration” of thousands of teachers, in order to teach classes online. Emergency remote teaching is proposed as the type of device guiding teachers to use the computer and the Internet from their homes.

Introducción

El 16 de marzo de 2020 la Secretaría de Educación Pública federal emitió un acuerdo en el que se establecía de manera obligatoria la suspensión de clases a partir del 23 de marzo debido a la pandemia del virus SARS-CoV-2. En un principio se decidió que la suspensión sería por un mes, y que concluiría el 19 de abril, cosa que no sucedió debido a que la emergencia sanitaria se alargó y el ciclo escolar concluyó a distancia y vía Internet (en el mejor de los casos).

El cierre de las escuelas provocó que miles de maestros buscaran alternativas en la tecnología digital y sus dispositivos para poder continuar con sus prácticas de enseñanza. Este fue un suceso extraordinario que provocó otra emergencia: la educativa; los docentes que cotidianamente impartimos clases presenciales nos preguntamos ¿cómo enfrentar el fenómeno educativo vía Internet o a través de dispositivos de comunicación digital, celulares, tabletas y computadoras? Hay que tomar en cuenta que representó un reto innovador para algunos, y para otros una problemática tanto en el ámbito técnico como en el de accesibilidad. También lo fue para los estudiantes, pues muchos de ellos carecen de computadora y conexión a Internet.

A los pocos días de iniciar las clases remotas, “la escuela en casa”, en las redes sociales digitales empezó a circular un meme que aludía a la obra *Ceci n’est pas une pipe* (esto no es una pipa) de René Magritte, con la diferencia de que el texto decía “Ceci n’est pas une école” (esto no es una escuela) y mostraba una computadora.

Inés Dussel hace una reflexión sobre este meme en “Esto no es una escuela, ¿o sí?”,¹ en el que toma en cuenta la relación entre imagen y palabra y sus tensiones, y señala la paradoja sobre la idea de que la computadora no es una escuela, tomando en consideración que la palabra escuela en primera estancia nos remite a un inmueble, a “un tiempo otro” y a una serie de prácticas establecidas, sin embargo es a partir de las ideas de Magritte, en relación con la imagen y la cosa, que ella abre la pauta al preguntar: si la computadora no es una escuela, entonces “¿en que condiciones la computadora podría ser una escuela?”²

La pregunta de Inés Dussel es muy potente, ya que abre un panorama muy amplio sobre el fenómeno educativo y la idea que se tiene de “escuela”. La imagen del meme nos invita a reflexionar y replantear nuestras concepciones y creencias sobre la escuela y los procesos de enseñanza-aprendizaje; pensar en que una computadora no es una escuela nos lleva a imaginar la escuela como “otra cosa” que

¹ Inés Dussel, “Esto no es una escuela, ¿o sí?”, <<https://laescuelaqueviene.org/esto-no-es-una-escuela-o-si/>>. Consulta: 12 de octubre, 2020.

² *Idem*.



Eparquio Delgado (@eparquiodelgado), *Esto no es una escuela*, 30 de octubre de 2020, 06:54 a.m., <<https://twitter.com/eparquiodelgado/status/1246058395309879296>>. Consulta: 12 de octubre, 2020.

en tiempos de emergencia se está construyendo desde casa. Dussel también se cuestiona: ¿puede la computadora convertirse en una escuela?, y aquí aprovecha para mostrar un panorama de la desigualdad social que incide en el acceso a Internet y a la tecnología digital, y esto plantea formas de llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje recurriendo a otros recursos.

Estos señalamientos me permiten pensar más allá de la idea de escuela y centrarme en la idea del diseño educativo que permita a los estudiantes y maestros consolidar procesos de enseñanza-aprendizaje y la construcción de conocimiento desde casa, diseño que tendría que considerar las cualidades del medio, aplicaciones, programas de videoconferencia, pizarrones digitales, blogs, redes sociales, etcétera, cuya cualidad principal es estar contruidos para la visión; por tanto, en primer lugar, el tipo de experiencia que posibilita la computadora es visual.

Las condiciones y los cómo que podríamos señalar en relación con la emergencia de trasladar los procesos formativos de las escuelas al Internet, medios digitales y heramientas como la computadora, me hacen pen-

sar en las dimensiones pedagógica y educativa, lo que supone desarrollar educación por Internet de manera remota, y en las dimensiones estéticas del medio para su aprovechamiento.

La emergencia

Pensar en la irrupción del virus SARS-COV-2 y sus consecuencias en la especie humana no significa únicamente considerar las condiciones de salud y sus afecciones para la vida, sino también las repercusiones que tiene en la vida social, entre ellas en sus dimensiones económicas, laborales, culturales y educativas. La emergencia no es sólo sanitaria sino social y a escala global, y esto incluye los ámbitos educativos.

Al cerrarse las escuelas durante la última etapa del del ciclo escolar 2019-2020, tanto maestros como estudiantes y padres de familia se vieron en la necesidad de trabajar vía Internet, medios digitales y sus aplicaciones, usando celulares y tabletas, para continuar con los procesos de enseñanza y aprendizaje. La emergencia

de migrar del ámbito presencial al ámbito digital fue generalizado en el sistema educativo nacional, todas las instituciones y sus maestros buscaron la mejor manera de hacer frente al acontecimiento y mudarse a “la escuela en casa”.

Esto provocó incertidumbre sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje y planteó la necesidad de cuestionar el sentido de la educación y de la escuela en tiempos de pandemia. El medio al que se recurrió de manera generalizada en los contextos urbanos fue la computadora, dispositivo tecnológico que nos plantea preguntas respecto a lo pedagógico y otras cualidades estéticas a partir del trabajo en pantalla.

Es importante señalar que cuando hablo de la emergencia en lo educativo y su migración a Internet me interesa resaltar los procesos a los que se enfrentaron los docentes en “un nuevo tipo de educación”, que es importante diferenciar de otros modelos que ya están consolidados, como la educación a distancia, el trabajo educativo en línea o los programas semipresenciales, pues estos modelos educativos llevan años operando en el mundo y se han adaptado al propio desarrollo de la tecnología digital y el Internet.

La educación en línea o vía Internet tiene sus propios marcos de comprensión y de intervención; se puede definir como un sistema de sistemas, cuya operación requiere de diversos tipos de comunicación como la informática, la sociocultural y la pedagógica. A lo largo de su desarrollo se han organizado diversos modelos y planteamientos. El modelo de educación en línea es un ecosistema sociodigital que permite la interacción, desde un sistema que implica la relación social y educativa, encaminado a un proceso de formación, fortalecimiento y construcción de conocimiento, que se desarrolla vía la computadora.

Al ser la educación en línea un modelo particular, quienes participan bajo ese sistema conocen sus lógicas de operación, el tipo de diseño educativo que se requiere, la consideración de trabajar en el desarrollo de contenidos, o bien en el desarrollo de procesos. Sin embargo para la mayoría de los docentes que impartían sus clases en lo presencial, entrar al ámbito de una educación vía Internet provocó una ruptura con sus prácticas habituales; tuvimos que recurrir a diversos saberes y a experiencias innovadoras, o que lo eran para la mayoría.

De aquí que la pregunta ¿cómo la computadora podría ser la escuela? cobre relevancia en este tiempo de emergencia e incertidumbre, para así reflexionar sobre la computadora e Internet como medios en los que cobra sentido el proceso de enseñanza-aprendizaje y la construcción de conocimiento dirigidas al desarrollo y crecimiento del ser humano y su puesta y apuesta en la vía remota.

La vía remota

El fenómeno que aconteció en el plano educativo, migrar de la escuela presencial a la escuela en casa, desde la pantalla y mediante la computadora, supuso el surgimiento de nuevos conceptos que pudieran nombrarlo. Aunque se encuentran en construcción, algunos de ellos son *enseñanza de emergencia a distancia*, lo que supone “trasladar hacia un medio virtual el proceso de enseñanza-aprendizaje, originalmente pensado para una modalidad presencial”.³ Este planteamiento debe considerar todas las dimensiones y problemáticas que esta práctica supone, como la docencia virtual, el Internet como sistema de aprendizaje, la conectividad y el ancho de banda, entre otras.

Si nos centramos en la idea de que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en un medio virtual, computadora con Internet, entonces también podría ser entendida como *educación en línea*, porque “responde a una lógica pedagógica específica: requiere de un diseño de secuencias que el aprendiz pueda explorar de manera autónoma para acceder a los contenidos (lecturas, videos, vínculos de sitios web), y que la interacción sea el modo de construir el conocimiento de forma conjunta”.⁴ Sin embargo generalmente los modelos de educación en línea se construyen con programas que permiten acciones de enseñanza en línea, como plataformas específicas y uso de herramientas particulares, y en muchos se recurre a una forma asincrónica, es decir, la mayoría de los procesos y tareas a realizar no son “en vivo”, sino que el estudiante trabaja en relación con sus tiempos programados. Muchas veces el éxito de los procesos de educación en línea se debe a su diseño instruccional.

³ Antonio Cabrales *et al.*, *Enseñanza remota de emergencia. Textos para la discusión*, Perú, The Learning Factor, 2020, p. 2.

⁴ Paulina Sepúlveda, “Educación en línea en cuarentena: ¿cómo ser más que un docente que lee diapositivas y entusiasmar a los alumnos?”, en *ibidem*, p. 6.

Por su parte Charles Hodger *et al.* proponen el término *Enseñanza Remota de Emergencia* (ERE). Estos autores usan el término “enseñanza” por encima de los de “aprendizaje” o “instrucción” porque recurren a la definición simple de enseñanza: “el acto, la práctica o la profesión de un maestro y el intercambio concertado de conocimiento y experiencia. Junto con el hecho de que las primeras tareas realizadas durante los cambios de emergencia en el modo de entrega son las de un maestro/instructor/profesor”.⁵

Para estos autores la ERE “es un cambio temporal de la entrega de instrucción a un modo de entrega alternativo debido a circunstancias de crisis. Implica el uso de soluciones de enseñanza totalmente remotas para la instrucción o la educación que de otro modo se impartirían presencialmente o como cursos combinados o híbridos y que volverán a ese formato una vez que la crisis o la emergencia hayan disminuido”.⁶

Entendido así el fenómeno, asumen los autores, se puede separar de la educación en línea, porque la ERE opera en un periodo de crisis, está centrada en la instrucción y su premisa es que habrá retorno a la presencia, es decir, supone un regreso a las aulas.

Otra cualidad que se identifica es proveer ingreso temporal a la instrucción educativa de manera fácil y rápida por la emergencia. Entonces es importante considerar que para solucionar estos problemas no sólo existe el Internet, sino otros medios como los aparatos tecnológicos, las radios comunitarias, lo que supone la acción imaginativa y la resolución creativa de problemas por parte del docente, tomando en cuenta las necesidades y posibilidades de los estudiantes. En suma, debe de ser considerada como una modalidad de enseñanza que da solución temporal e inmediata a la crisis.

Modos estéticos en la enseñanza remota de emergencia

La enseñanza en la vía remota demanda no sólo la consideración del cumplimiento de objetivos y contenidos, sino también atender que trasladar la escuela a

la computadora implica otros procesos y aprendizajes digitales. Con el uso de la computadora como medio se recurre a las herramientas que ofrece el Internet 2.0, y con ello a plataformas específicas que posibilitan el desarrollo de procesos educativos.

La enseñanza remota de emergencia pone en el centro la acción al profesor, que en esta migración a la vía digital recurre a “la traducción” de los programas y planeaciones presenciales para llevarlos a un sistema dinámico como lo es el Internet y sus potencias, que incluyen plataformas de clases y aulas virtuales, las videoconferencias, el *streaming*, el uso del video, pizarrones virtuales y toda la gama de medios que posibilita la web. El trabajo docente vía remota demanda el diseño de secuencias educativas que operen como procesos, muchos de ellos bajo dos tipos de comunicación: sincrónica (en vivo) y asincrónica (fuera de tiempo).

Lo que interesa resaltar son las cualidades y modos estéticos que posee el medio digital, en particular la computadora con Internet, porque esto nos permite identificar las formas en las que nos relacionamos y cómo percibimos el medio, el tipo de lenguaje al que recurrimos, las formas de interacción, la visualidad de los datos y las formas de escritura electrónica que operan, para así reflexionar las relaciones entre “experimentación tecnológica y estética”.⁷

Modos de percepción e interacción

La computadora y las pantallas nos están mostrando otro tipo de experiencia, en la que los cuerpos de los usuarios se extienden a través de prótesis digitales mediáticas, con ello devienen en cuerpos interconectados. El tipo de interacción que existe entre el ser humano y la máquina nos permite identificar la interconectividad como una cualidad que refiere a la dimensión social de la técnica y la idea de una sociedad red.⁸ En esta sociedad red o ciudad virtual,⁹ “el lugar del arte y la cultura [...] cambia cuando la mediación tecnológica de la co-

⁵ Charles Hodges *et al.*, “La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea”, en *ibid.*, p. 14.

⁶ *Ib.*, p. 17.

⁷ Jesús Martín-Barbero, “Estética de los medios audiovisuales” en Ramón Xirau y David Sobrevilla, *Estética*, Madrid, Trotta, 2003, p. 315.

⁸ Manuel Castells, *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen 1, Sociedad red*, Madrid, Alianza Editorial, 1998.

⁹ Jesús Martín-Barbero, *op. cit.*

municación deja de ser meramente instrumental para convertirse en estructural”,¹⁰ es decir, la tecnología no son solo los medios digitales, sino también “los modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras”.¹¹

Nos enfrentamos a otras maneras de percibir, producir, utilizar y construir el conocimiento, en las que la tecnología desplaza los saberes y demanda otros entendimientos de los procesos educativos, del procesamiento de la información en la relación cuerpo-máquina. En esta relación también hay transformaciones en el tipo de interacción que se tiene con el espacio: el espacio virtual está tejido de redes comunicativas, redes interactivas que utilizan sonidos, imágenes, textos escritos, el hipertexto, y que contiene una carga simbólica que resulta ser una abstracción del lenguaje numérico binario.

Uso del lenguaje y visualización de datos

Es importante señalar que las estéticas de Internet (estéticas de la hibridación)¹² posibilitan formas de pensamiento en la red, es decir, la oferta de posibilidades que ofrece la web está orientada a la comunicación y a la adaptación de un sistema interconectado. La interacción del ser humano con la máquina e Internet nos hace pensar en un tipo de relación particular, que refiere a la cualidad principal del medio, la visualización de datos y relaciones, que Juan Martín Prada señala como *la estética de los datos y conectividad*.¹³ Este autor identifica que la salida principal en la conexión a Internet es visual: visualizamos un conjunto de datos que circulan por la red, de esta manera los datos y las interacciones toman forma en imágenes. Así podemos señalar múltiples cualidades visuales del ciberespacio: el video, la fotografía, la animación, por mencionar los más recurrentes, que recobran las prácticas y estéticas de los medios audiovisuales, los relatos inaugurados por el cine y el video, en una interfaz que juega entre la percep-

ción y la expresión, y así posibilitan la construcción de arquitecturas digitales que permiten la interconexión e intercambio de datos.

La imagen digital e informatizada en correlación con la palabra constituyen nuevos discursos de visibilidad y entendimiento para la educación,

Estamos ante la emergencia de una “nueva figura de razón” (Renaud, 1995, 14) que exige pensar la imagen, de una parte, desde su nueva configuración sociotécnica -el computador inaugurando un tipo de *tecnici-dad* que posibilita el procesamiento de información, y cuya materia prima son abstracciones y símbolos- y, de otra, la emergencia de un nuevo paradigma del pensamiento que rehace las relaciones entre el orden de lo discursivo (la lógica) y de lo visible (la forma) de la inteligibilidad y la sensibilidad.¹⁴

La educación remota opera en arquitecturas digitales que permiten la interconexión e intercambio de datos, y se expresan en formas de representación visual, textual, oral; estas formas de representación obedecen a la “lógica visual”¹⁵ que instauro el medio. Las formas en que se desarrolla este tipo de educación operan en su orden visual, auditivo, textual y oral, que llegan a poner en el centro al sujeto. Estas operaciones son parte de los discursos y la visibilidad de la instrucción asignada, por tanto “nos hallamos también ante un tipo de textualidad que no se agota en el computador, el texto electrónico se despliega en una multiplicidad de soportes y escrituras que, de la televisión al videoclip y de los *multimedia* a los videojuegos, encuentra una compleja y creciente complicidad entre la originalidad y la visibilidad de los más jóvenes”.¹⁶

La escritura electrónica

Para Martín-Barbero las escrituras electrónicas provocan un *desorden estético*, porque ponen en tensión la noción misma de lectura y cuestionan el uso del libro como eje de la cultura; el vínculo entre la es-

¹⁰ *Ibidem*, p. 314.

¹¹ *Idem*.

¹² *Idem*.

¹³ Juan Martín Prada, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012.

¹⁴ Jesús Martín-Barbero, *op. cit.*, p. 323.

¹⁵ Paul Virilio, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1989.

¹⁶ Jesús Martín-Barbero, *op. cit.*, p. 324.

critura electrónica y la experiencia audiovisual que posibilita la computadora deviene en una nueva visualidad digital, que se integra la visibilidad cultural de la sociedad.

Interesa resaltar que el reconocimiento de las cualidades estéticas que posee el entorno digital para la educación permite la construcción de gramáticas y narrativas docentes en la vía remota. Es decir, al operar la computadora y mandar la instrucción el maestro da sentido al fenómeno educativo; a partir del uso del lenguaje y formas de representación y comunicación construye experiencias. El medio digital estructura las prácticas e interacciones, y genera normas y reglas para su uso a través del lenguaje.

Estos medios digitales ofrecen un tipo de experiencia que estructura las relaciones digitales, por tanto relaciones sociales. El servicio de videoconferencia ofrece la posibilidad de conexión mediante video y micrófono y una forma visual particular, por ejemplo, el uso del mosaico para presentar a los participantes, pequeñas pantallas que corresponden a la conexión de cada participante; de esta manera la arquitectura de la plataforma ofrece un tipo de experiencia que estructura el tipo de relación que se emprende.

El mosaico de rostros circula en Internet como una de las imágenes que dan forma a la idea de la escuela desde casa y vía Internet. Estas plataformas ofrecen espacios de interacción diferenciados que posibilitan el trabajo en plenarios y grupos de discusión, en el que el estudiante y el docente se enfrentan a modos de interacción con las pantallas y los micrófonos interconectados, donde voz y cuerpo dan presencia a la subjetividad.

Entonces, este tipo de modelo requiere de una mediación pedagógica y tecnológica que reconozca las potencialidades del medio, las narrativas que se desarrollan y se pueden hacer con Internet.

La experiencia remota

En la enseñanza remota, la experiencia visual tiene un papel importante en la entrega de la instrucción y como lugar para el aprendizaje, pues la imagen no sólo se consume sino que también se produce, lo que supondría un sujeto prosumidor, el que consume y produce contenidos en Internet.

La construcción de experiencias de educación en la vía remota debe considerar la demanda de los estudiantes, indagar cómo utilizan el medio, recurrir a las narrativas que ya se ofrecen en Internet, subir contenidos, descargar, comentar, repostear, etcétera, o como también lo menciona Juan Martín Prada, *las estéticas digitales de la remezcla* refiriéndose a diversas acciones que se realizan en la red como “cortar y pegar, mezclar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, reelaborar material visual preexistente. En un mundo saturado de imágenes caracterizadas por su disponibilidad, la creación visual digital se identifica cada vez más con el montaje, la combinación y la transformación de imágenes raptadas”.¹⁷

Para poder pensar la computadora como una escuela, además de considerar el diseño educativo e instruccional y la acción docente, es importante reflexionar cómo la instrucción es entregada visualmente, es decir, en su calidad de imagen para su lectura, en la que está en juego la percepción visual de los participantes, en este caso estudiantes y docentes, que desarrollan procesos de expresión y del lenguaje visual, y por tanto formas de pensamiento visual.

Reflexiones finales

La emergencia educativa que provocó la migración a la vía remota mediante el uso de la computadora con Internet es un reto, en tanto se hace evidente la necesidad y las problemáticas sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación en la educación, que demanda un tiempo particular para su aprendizaje y nos plantea el cómo aprender a intervenir educativamente desde esta modalidad. La situación de emergencia está emplazando a los docentes a repensar sus prácticas y utilizar otros medios que no habían estado siendo usados en la educación presencial.

Pensar la escuela como la computadora nos permite indagar en el sentido de lo educativo en la enseñanza mediante la tecnología digital, cuyas características, lenguajes y soportes tendrán que ser aprovechados por los docentes y los estudiantes, para proponer experiencias que posibiliten el uso y desarrollo de los sentidos en el medio digital e Internet para contribuir a diversas líneas del aprendizaje.

¹⁷Juan Martín Prada, *op. cit.*, p. 175.

La computadora nos enfrenta a una educación mediada por la tecnología digital, de manera remota, pero también nos hace cuestionarnos por el acceso a los medios o a su carencia en diversas geografías del país y del mundo; la llamada brecha digital es un asunto a considerar dentro del contexto en el que se desarrolla esta emergencia mundial.

Pareciera que Internet apunta a ser el medio que permitirá la continuidad de la vida social en las pantallas. En el ámbito educativo la experiencia obliga a hacer traducción de dos o más procesos para alimentar el sistema y mandar la instrucción, pero también hay que pensar en las características de las plataformas, el lenguaje del docente y la claridad de la instrucción, aspectos fundamentales para la construcción colectiva. El docente se vuelve un agente que traspasa,

transfigura o transmuta el sentido pedagógico al medio digital.

El maestro tendrá que considerar el tipo de mediación que hace con el uso de la computadora, su metodología de enseñanza y la atención a los modos estéticos del medio, para poner al centro la autonomía del estudiante, el desarrollo de habilidades digitales y el desarrollo de la percepción visual para el cumplimiento de procesos.

Estamos ante un “nuevo” paradigma de la educación en el que se juega una suerte de encrucijada, que demanda un tipo particular de diseño educativo, que trascienda “el rol pasivo” educativo, es decir, “frente a la pantalla”, y busque aprovechar las potencias que tienen los medios audiovisuales y digitales para construir educación desde la emergencia. ▣

BIBLIOGRAFÍA

- CABRALES, Antonio, et al., *Enseñanza remota de emergencia. Textos para la discusión*, Perú, The Learning Factor, 2020.
- CASTELLS, Manuel, *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen 1, Sociedad red*, Madrid, Alianza Editorial, 1998.
- DUSSEL, Inés, "Esto no es una escuela, ¿o sí?", <<https://laescuelaqueviene.org/esto-no-es-una-escuela-o-si/>> Consulta: 12 de octubre, 2020.
- HODGES, Charles, et al., "La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea", en Antonio Cabrales et al., *Enseñanza remota de emergencia. Textos para la discusión*, Perú, The Learning Factor, 2020.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús "Estética de los medios audiovisuales", en Ramón Xirau y David Sobrevilla, *Estética*, Madrid, Trotta, 2003, pp. 303-328.
- PRADA, Juan Martín, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012.
- SEPÚLVEDA, Paulina, "Educación en línea en cuarentena: ¿Cómo ser más que un docente que lee diapositivas y entusiasmar a los alumnos?", en Antonio Cabrales, et al., *Enseñanza Remota de Emergencia. Textos para la discusión*, Perú, The Learning Factor, 2020.
- VIRILIO, Paul, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1989.

SEMBLANZA DEL AUTOR

MANUEL FRANCISCO GONZÁLEZ HERNÁNDEZ • Doctor en Estudios Latinoamericanos y maestro en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México, es docente de la línea de Educación Artística del programa de Maestría en Desarrollo Educativo de la Universidad Pedagógica Nacional en convenio con el Centro Nacional de las Artes.