

Carlos Arturo Gamboa B. Bobadilla; Sandra Milena Gracia G. Galicia y Luz Adriana Duque G.,
“Caracterización Socio-Cultural de la Población Estudiantil del Programa Licenciatura en Ciencias
Naturales y Educación Ambiental del Idead”, revista *Ideales*, Ibagué, Universidad del Tolima, Vol.
6, 2017, pp. 41 - 46

Fecha de recepción: 12/09/2017

Fecha de aprobación: 08/11/2017

Cultura digital en Artes Plásticas para la enseñanza

Digital culture in Plastic Arts for teaching

Agredo Andrew
Fernández Tovar Karen
Muñoz Quijano Adriana

Resumen

El objetivo de este trabajo es ofrecer al lector o lectora una descripción de algunos conceptos, problemas y teorías, autoras y autores, hallazgos y resultados, tanto en el panorama internacional como en el contexto nacional acerca de lo que entendemos por cultura digital y cómo esta se relaciona con la enseñanza de las artes plásticas.

Para el desarrollo de este artículo nos hemos situado en cuatro enfoques. Primero, presentamos un acercamiento a lo que es hoy Cultura Digital. Segundo, hemos articulado el tema de Cultura Digital a la enseñanza de las Artes Plásticas con el fin de reflexionar acerca de esta unión emergente y urgente. Tercero, se ha realizado un recorrido por las técnicas y herramientas tecnológicas más usadas para la enseñanza de las artes plásticas. Cuarto, finalmente se aporta a este texto desde nuestra mirada, algunas técnicas y herramientas tecnológicas que se consideran importantes o más relevantes a manera de ejemplo en relación con la cultura digital en el proceso enseñanza aprendizaje de las artes plásticas.

Palabras clave

Alfabetización Digital, Multimedia, Artes Plásticas, Semiótica de la Imagen, Arte y Educación.

Introducción

La percepción de educación artística ha ido cambiando de acuerdo a las épocas, ya que nuestras nuevas generaciones están bajo diferentes paradigmas, por eso nos preguntamos ¿Cuáles

serían entonces las aportaciones más adecuadas para la enseñanza de las artes? Pero todo esto nos lleva al mismo concepto y es la capacidad en la que nuestros estudiantes procesan información a partir de la percepción, la experiencia y las valoraciones subjetivas que dan sentido a su realidad, a este procesar la información lo llamamos cognición. Como cualidad propia humana encontramos a la innovación, la creatividad y la imaginación, siempre en busca de la intención actitudinal de construir y aprender de nuevos modelos o prototipos que no conocen la realidad del mundo físico en su totalidad sino que provienen de la ficción y de la imaginación, como algo que puede aplicarse y cultivarse a partir de representaciones del mundo en imágenes creadas y puestas como herramienta e instrumento de la inteligencia para el pensamiento crítico, es entonces a partir de esto que las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza toman relevancia. En la cultura la simbología y los valores de una sociedad se ven alterados por el entorno de las materias y las técnicas, la ciencia apunta a descubrir nuevos conocimientos, pero también a reformular los existentes, de acuerdo con los avances en la técnica, la tecnología y el pensamiento. El aprendizaje ya no se limita a lo memorístico sino que trae consigo la curiosidad, pasión en los procesos y habilidades del pensamiento para dar respuesta a situaciones y problemas de la realidad.

Los métodos vinculados a la tecnología utilizan herramientas de aprendizaje basadas en reducir la distancia entre los estudiantes en el contexto académico de la escuela con la cultura digital en la que viven, generando ambientes interactivos y atractivos, tomando la tecnología como un medio y no como un fin donde el docente asume la tarea en el proceso no como el especialista o experto sino como alguien que aprovecha los

recursos, entendiendo que la cultura digital expone y arroja nuevos paradigmas para lo que posiblemente no ha sido formado y preparado, pues se han implantado modelos que ya están obsoletos. Un adecuado uso de la tecnología destinada a la enseñanza ayuda a frenar el aburrimiento y concibe recursos para que los docentes tracen objetivos para lograr metas específicas de aprendizaje, buscando tener dinámicas con estudiantes correctamente motivados para la aplicación de las habilidades de resolución de problemas.

Lo anterior, nos sitúa en la búsqueda intensiva de material bibliográfico que han generado profesionales de la educación, teóricos, artistas, etc., como producto de grandes discusiones, creaciones y circulación de ideas. En esa medida el lector se encontrará con varios caminos que los inviten a explorar el tema, desde diferentes enfoques; tales como: Un acercamiento a la cultura digital, La cultura digital para la enseñanza de las artes plásticas, Aproximaciones a las técnicas más usadas en la enseñanza de las artes plásticas en el mundo digital y desde nuestra mirada, algunas técnicas que se consideran importantes. Temas que se consideran relevantes para la construcción de reflexiones individuales y colectivas.

Es una invitación para reflexionar sobre nuestras prácticas docentes, las innovaciones que se presentan en forma de tecnología y cultura digital, insertándose como un desafío en nuestra capacidad de aceptarlas como lo que son: un importante medio de aproximación a nuevas generaciones y no un fin, ya que podemos asumir las nuevas tecnologías como parte importante en el núcleo de la enseñanza de las artes plásticas.

1. Método

Para este artículo de revisión o estado del arte se consultaron textos impresos, bases de datos, metabuscadores, blogs y páginas institucionales como: Educ.ar El portal educativo del Estado Argentino, Google académico, Dialnet, Scielo, Youtube, Red de Bibliotecas Universitarias (REBIUN), entre otras, las cuales arrojaron documentos referentes al tema Cultura digital en artes plásticas para la enseñanza, que harán parte de las referencias de este artículo. Posterior a este proceso de búsqueda se hizo la selección del material bibliográfico requerido y pertinente para el

desarrollo del artículo.

Hemos tomado como los autores más representativos y relevantes en este documento a Pierre Levy, Michel Serres, Fernando Miranda, Marc Prensky, Victoria Eugenia Morton Gómez, Lucina Jiménez, Verónica Capasso, Emmánuel Lizcano, Jorge De la Torre Cantero, Peter Moore, entre otros.

2. Resultados y discusión

Las sociedades occidentales han vivido al menos dos revoluciones: la primera, el paso de lo oral a lo escrito; la segunda, la aparición de la imprenta. Hoy asistimos a una tercera revolución guiada por el auge de las nuevas tecnologías, de la cual surge un nuevo humano que Michel Serres bautiza “Pulgarcita”, en alusión a la maestría con la que los mensajes brotan de sus pulgares. Los jóvenes viven una vida completamente distinta que las generaciones anteriores: ya no habitan el mismo espacio, no se comunican de la misma manera, no perciben el mismo mundo. Las grandes instituciones datan de una época que ya no reconocen. Estos cambios tan decisivos repercuten en la sociedad en su conjunto, en la educación, el trabajo, las empresas, la salud, el derecho y la política. Frente a esto, Pulgarcita debe reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer... Comienza una nueva era que verá la victoria de la multitud, anónima pero individuada, sobre las elites dirigentes, bien identificadas; del saber discutido, accesible y descentrado, sobre las doctrinas transmitidas sumisamente; de una sociedad libremente conectada sobre la sociedad del espectáculo regida por los medios de comunicación y la publicidad (Michel Serres).

En este documento relacionamos arte – enseñanza – contemporaneidad – cultura digital y tecnología, sabiendo muy bien que estos aspectos en la educación representan un mundo lleno de oportunidades para los estudiantes de nuestro tiempo, y a su vez, para los docentes estos aspectos se presentan como una oportunidad para reflexionar y reconfigurar sobre sus prácticas, así como replantear su figura de rol de acuerdo a las demandas de múltiples paradigmas, en la creación de nuevos conocimientos, posibles ahora, a través de diferentes miradas de las experiencias pasadas, presentes y disponiendo las futuras; trayendo consigo una apropiada intervención de nuevas formas de comprender las artes plásticas con

relación al imaginario contemporáneo. Entonces para el maestro y los estudiantes es una experiencia de aprendizaje transversal, donde se pretende encontrar autonomía intelectual y moral, estableciendo diálogos intersubjetivos internos, pues nuestros estudiantes ahora conviven en entornos diferentes a los que muchas veces se les ha impuesto en la clase, haciendo una gran brecha entre los nuevos soportes de la información o digitales con los anteriores soportes o analógicos. La emergente relación de las artes plásticas con los estudiantes en la cultura digital nunca había sido tan multisensorial, si bien es claro, la actividad artística siempre se ha nutrido de la intuición pues potencia lo sensible y lo desarrolla, pero es ahora que tenemos una nueva relación: lo imaginario y lo virtual en los terrenos del arte, donde las apariencias sensibles están directamente relacionadas con lo real; sin embargo la experiencia sensible de la experiencia artística se inicia en sensaciones figurativas, insostenibles por sí mismas, sólo codificables y ordenables a través del concepto. La imaginación y el crear mundos no solo son propios del arte, sino que también lo es de la ciencia y la tecnología, lo sensible y construible se construye de cosas establecidas, estables y reconocibles o al menos transitoriamente fijas, de igual manera en el acto enseñanza-aprendizaje los estudiantes podrán verse identificados y auto invertidos en el proceso de la experiencia interpretativa, buscando definirse, encontrando posición frente a algo en su naturaleza.

Según Miranda, (2013) “la experiencia visual necesita reconocer una época y un contexto donde la presencia de las imágenes y los artefactos y tecnologías que funcionan como medios y mediadores de esa visualidad hacen a la significación, representaciones y, especialmente, a las narrativas que las personas realizan a nivel estético, pero también ético, social y político, con relación a sus propias ubicaciones y pertenencias individuales y colectivas”. Esto conseguiría situarnos en el imaginario pensando en la ficción de mundos paralelos conectados en narraciones propias del educando, facultando la investigación y la curiosidad en nuevas formas y no en lenguajes que no ya son pertenecientes y mayormente codificables a este tiempo, pues corresponden a dinámicas anteriores, por eso creemos que la imaginación asume el papel principal, ya que en esos momentos de silencio y vacío entre las partes se genera la ficción; ficción que posibilita la lectura

y da como resultado la interpretación y encuentro con la realidad, convirtiendo el proceso en algo lúdico y pedagógico pues potencia el juego en centrar la intención actitudinal en aprender; cuando el sujeto como estudiante se afirma como sujeto protagonista a través de la experiencia y el elaborar nuevas conclusiones, donde lo imaginario es asociado a la búsqueda de nuevos conocimientos, permitiendo situar a los educandos en su existir mental, innovando sus conocimientos, ensayando sus realidades para crear otros conocimientos. Aquí es donde la enseñanza de las artes plásticas y la cultura digital insisten en la capacidad de crear elementos de ficción y de ilusión en planos paralelos del mundo real. Así como en el área de la narrativa se evidencia el rol de la imaginación y de la fantasía.

El asunto a plantear como docentes haciendo uso de una didáctica no obsoleta sino enmarcada en una correcta interpretación de la contemporaneidad, es cómo podemos hacer que los estudiantes asuman el significado cambiando su lugar, como cambiando su relato desde su punto de origen, realizando cambios desde la ambigüedad y de forma heurística. Teniendo claro que los estudiantes no aprenden por mera inculcación o información, sino a través de mecanismos que conduzcan a la creación de nuevos conceptos; esta línea donde transita el pensamiento del estadio del percepto al estadio del concepto; permitiendo la comprensión e interpretación de la realidad y dando como resultado la definición frente a algo. Por eso aprendemos de la ficción en el arte, de construir y reconstruir, como toda actividad humana que no se restringe a reproducir hechos o impresiones de experiencias, sino que crea nuevos caminos sensoriales y acciones de creación de intercambio, donde la crítica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes plásticas así como en la ciencia y tecnología está presente como un factor de pensamiento y no como un fin, sentando la crítica como un medio de expresión en un entorno digital.

En esta medida mientras más se cultiven diversos medios de expresión en el proceso educativo de las artes plásticas mayor será su calidad de existir, ya que estos no andarán solo por algunos rieles expresivos, como solo lo manual, lo gráfico, el pintar, el dibujar, modelar la materia, intervenir objetos, etc. Esto nos sugiere, que en la cultura digital la enseñanza de las artes plásticas afronta múltiples procedimientos didácticos, por

eso para ello no nos sirve un solo rumbo, ya que esto sucede en el mundo de lo sensible y expresivo... y en el mundo de lo tecnológico; pues el entorno y nuestro conocimiento evolucionan de manera paralela a la vez que procesamos y adquirimos nuevos conocimientos.

2.1. Un Acercamiento A La Cultura Digital

Tomada de: Tecnológico de Monterrey
<http://www.itesm.mx>

Nos han enseñado que la cultura es un proceso de apropiación y construcción de signos a partir de confrontaciones, donde el resultado y la producción se interpretan para convertirse en un proceso dinámico de relaciones con personas, sociedades, territorios, informaciones y productos. La llamada sociedad de la información y el conocimiento, demanda de sus ciudadanos la adquisición de nuevas y “aceleradas” habilidades y competencias, el conocimiento tanto como el saber han transformado nuestro *modus vivendi* así como nuestro *modus operandi*; en la cultura digital la manera de pensar ha cambiado a partir de las mutaciones propias ya no del siglo sino del día a día.

Prensky, (2004) en su ensayo titulado “*La muerte del mando y del control*” utiliza la expresión “nativos digitales” identificando a quienes han nacido en la era digital y hacen uso permanente de las tecnologías, encontrando en ellas respuestas a sus necesidades de información, comunicación, formación, entretenimiento, etc., estos parecen tener una habilidad innata para los entornos digitales y a su vez en ellos comparten información como algo que se les da con mucha naturalidad, los nativos se muestran dispuestos en el aprender a través del juego, la fantasía, la ficción, la simulación, la diversión y la participación en línea, organizando colectividades de aprendizaje. Por otro lado, Prensky, (2004) menciona a “los inmigrantes digitales” como aquellos que provienen de entornos analógicos, sospechando muchas veces de todo lo que se pueda obtener de soportes digitales, su modo de procesar es lineal y serial, necesitan llevar un orden, cuidándose de hacer diferentes lecturas, Estos solo se ocupan de una sola idea y concepto y utilizan todos su potencial cognitivo para esta labor.

Los soportes ahora son transitorios en el conocimiento, su codificación apuesta al cambio de

paradigma a través de relaciones intersubjetivas. En la cultura la simbología y los valores de una sociedad se ven alterados por el entorno de las materias y las técnicas, la ciencia apunta a descubrir nuevos conocimientos, pero también a reformular los existentes, de acuerdo con los avances en la técnica, la tecnología y el pensamiento. La idea de investigación científica nos habla del proceso de reflexión, de control y de crítica que se mueve a partir de un sistema que busca contribuir en obtener nuevos datos, relaciones, hechos y principios en cualquier terreno del conocimiento científico; es decir, es una búsqueda de nuevas respuestas, por eso tenemos como característica de nuestro tiempo que ciencia-tecnología son ahora un sistema. Según Levy “la influencia de lo digital y el flujo de la información transforman la relación con el conocimiento, con el espacio y el tiempo. La interacción socio – técnico cultural que integra la idea de cultura digital exige investigar adecuadamente sus consecuencias” (Lévy, 2007, 9). En tal sentido, se crean nuevas subjetividades espacio - temporales; la cultura digital es ahora un híbrido de formas electrónicas y entornos simbólicos digitales, pero las máquinas, dispositivos e instrumentos no son lo que da significado a la cultura digital, sino los nuevos procesos de reconfiguración de lo simbólico, en función de los entornos comunicativos para nuevas formas de lectura del conocimiento y del saber, por eso se hace pertinente aclarar que la cultura digital va más allá del artefacto y de la función del instrumento. La pregunta que nos planteamos como docentes en el hoy, es cómo se inserta la cultura digital en el proceso enseñanza aprendizaje en las artes plásticas.

Tomada de: El panorama actual de las Tecnologías de la Información <http://blog.occeduacion.com/>

2.2. Cultura Digital En La Enseñanza De Las Artes Plásticas

Por otro lado, mientras la tecnología ha creado formas de lectura no lineales, ha puesto en práctica el uso de estrategias hipertextuales de navegación y una noción radicalmente diferente, más rápida, más corta, del tiempo y la distancia, mientras ha desgastado los planteamientos dualistas, lineales y estáticos, las formas de acercamiento a los conocimientos y a la vida cotidiana que aporta la

escuela tendrían que buscar la creación de otro tipo de interfaces que permitan conectar las culturas híbridas de los niños, los adolescentes y los jóvenes (García Canclini, 1989).

Si bien el concepto de educación artística se ha transformado debido al cambio de épocas, necesidades, prácticas y disciplinas, sería muy pertinente preguntarse ¿Cuáles serían las características apropiadas para la enseñanza del arte? Para responder a esta interrogante pensemos en la enseñanza de la técnica artística, la apreciación estética, la libre expresión de sentimientos y emociones, o si es el formar artistas para el futuro. Gómez, (2001) en su texto considera “al arte como actividad “cognitiva basada en el sentimiento”, lo que nos llevaría a indagar sobre el concepto de cognición, el cual se define como la facultad de un ser vivo para procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información. Consiste en procesos tales como el aprendizaje, razonamiento, atención, memoria, resolución de problemas, toma de decisiones y procesamiento del lenguaje”. No obstante el afán de sistematizar el conocimiento podría llevar a una puja de valores discursivos que direccionen a la educación artística a centrarse en “el método científico”, entendido como proceso que maneja una dialéctica exclusiva y no de estilo común, que va en el procedimiento del “paso a paso” de una manera rígida, como único medio para llegar a conocer e interpretar el mundo, por esto es importante conocer procesos más abiertos y opuestos a los anteriores y que se dan en las artes plásticas como en todo ámbito de la vida, fenómenos que están muy bien documentados como el de la neuro-plasticidad; que no es otra cosa que la insistencia de nuestro cerebro a cambiar y a reorganizarse durante nuestra vida, estimulado por nuevas necesidades y habilidades o través de distintas experiencias que se organizan y se categorizan de forma diferente.

Ahora bien, Gómez, (2001) nos habla de dos orientaciones importantes aplicadas a las búsquedas y necesidades de la educación artística en la escuela; por un lado nos habla de los esencialistas a quienes les interesa solo desde una lógica racional brindar la educación en artes, por otro lado se encuentran los contextualistas, quienes argumentan que dicha educación se debe basar en

las necesidades, intereses y motivaciones determinadas de los niños, las niñas y la comunidad en general. Estas posiciones enfrentadas o diferenciadas en una cultura digital como la que vivimos nos dejan con poco oxígeno para fortalecer nuevas formas de aprendizaje, pues se considera que las dos pueden articularse o más bien complementarse. Lo que quiere decir que el concepto y la teoría pueden ir de la mano con la práctica, es decir, con la técnica y estas con el contexto.

'Re-visiones' muestra 15 lonas de gran formato en el pabellón puente. - foto: Nuria Soler

La definición de Estética que propone el Ministerio de Educación, nos traslada a la tradición filosófica, al precisar que “el arte tenía por objeto lo bello y lo natural y se llegó a establecer que el conocimiento de lo bello y lo natural en cuanto bello era susceptible de una inteligencia sistematizable a la cual se le denominó “Estética”. No obstante, Kant (como se citó en Serie Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación) nos lleva a la estética como concepto de lo bello, según la inteligencia de lo bello en cuanto producto del espíritu humano. Lo que corresponde al juicio estético que se tiene de una situación, escena, objeto, etc., y que surge según Kant (como se citó en Serie Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación) “del libre juego del entendimiento y de la imaginación”. Lo que nos ubica en la Finalidad del arte y desde luego en la pregunta que dejamos atrás sin resolver y que quizá podamos a la luz del documento del Ministerio de Educación desentrañar. Si bien el arte ha sido visto como estrategia para dar cuenta de lo que sucede en una sociedad, pensaríamos entonces en la utilización del arte como práctica artística y estética. Ahora si hablamos de educación artística volvemos al mismo conflicto, si el arte y la educación deben legitimarse desde un espacio para el interés científico (teórico - conceptual) o desde un lugar para un interés propiamente estético. Pues bien, Hegel (como se citó en Serie Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación) define que se puede legitimar desde los dos lugares, donde pensamiento y concepto convergen en los procesos de investigación y creación estética. El Ministerio de Educación considera que la educación artística debe ser la de “apropiarnos de las sensaciones

agradables que produce y de la manera como las produce. Sin embargo por esta vía lo que se ha avanzado nos lleva a pensar que la sensación agradable a la cual debe apuntar el arte es la sensación de lo bello, que no es connatural al ser humano, no pertenece a una estructura instintiva”, no siendo una posición compartida pues la finalidad del arte desde un concepto estético, no puede ser producir sensaciones meramente agradables, pues lo bello no se define necesariamente como algo agradable, así que este postulado no debe ser la razón para impartir en las escuelas la educación artística.

En ese orden de ideas, es necesario entender los enfoques de la educación artística según la Organización de las Naciones Unidas, (2006), quienes consideran que “la imaginación, la creatividad y la innovación son cualidades que se encuentran presentes en todos los seres humanos y que pueden cultivarse y aplicarse. Se trata de tres procesos básicos que están estrechamente interrelacionados”. Es muy importante entender este postulado, pues la imaginación viene de imágenes, de crear, representar, presentar imágenes para el mundo y es el rasgo característico de la inteligencia humana, y utilizamos la creatividad como herramienta de la imaginación y la innovación completa el proceso utilizando el pensamiento crítico en la aplicación de una idea. Por eso son tan relevantes las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza - aprendizaje, especialmente para la enseñanza de las artes plásticas, ya que se han convertido en una herramienta que nos empujan a nuevas conexiones, nuevas formas de comunicarnos y por supuesto de crear otras imágenes. Lo interesante para mencionar aquí es que las artes plásticas de cierta forma hacen lo mismo, ahora bien, ¿Cómo entender este binomio sin llegar meramente a una percepción de “alboroto” contemporáneo de posibilidades para la enseñanza de las artes plásticas?, esto se nos presenta como un afán de explorar esta unión.

Según esto, “la Cultura entonces, propicia la integración de todos los procesos como las comunidades intuyen, conciben, simbolizan, expresan, comparten y valoran la existencia humana individual y colectiva; como las personas y las comunidades construyen su identidad desde la cotidianidad. En el campo de las artes en todas las culturas las personas siempre han buscado y buscarán respuestas a las preguntas relacionadas

con su existencia, y cada cultura desarrolla medios a través de los cuales comparte y comunica los conocimientos adquiridos en su intento de comprender el mundo. Los elementos básicos de la comunicación son las palabras, los movimientos, el tacto, los sonidos, los ritmos y las imágenes” (Ministerio de Educación). En este sentido, se podría decir que el papel de la tecnología con respecto a la enseñanza de las artes plásticas es un importante elemento generador de nuevas realidades y facilitador de medios para la construcción de nuevas poéticas artísticas en la escuela. Por lo cual es sumamente importante seguir implementando el mundo digital a la didáctica de la expresión plástica, la cual debe de acompañar los procesos de enseñanza – aprendizaje en el área de artes plásticas, ya que hablamos de una cultura audiovisual, de una poética comunicacional y una semiótica de la imagen que se empeñan en la presentación y representación de reflexiones individuales y colectivas. Pues en un mundo hipervisual resulta paradójico que no se privilegie el desarrollar un pensamiento crítico en torno a la imagen desde las aulas, dejando a nuestros estudiantes en una condición de indefensión frente a las imágenes, donde muchas veces se consumen pero sin llegar a entender las afectaciones que están puedan producir, en mensajes ocultos para un total neófito en la lectura de imágenes. Es necesario saber que el pensamiento crítico en cuanto a las imágenes no es innato, no es una habilidad o competencia que venga a manera de chip inserta en nuestra naturaleza al nacer, así que si nos fijamos un objetivo responsable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas, es preciso demandar la relación que esta tiene con la cultura digital, en cuanto al impacto y análisis de las imágenes de las cuales nuestros estudiantes se están “apropiando” sin saber. Esto implica también, que la utilización de los medios tecnológicos para la socialización de contenidos varíe, es decir, que el formador se tome el trabajo en investigar y que con lo mínimo, logre que sus estudiantes se cuestionen, reflexionen y se planteen exploraciones individuales y colectivas, que los lleve a nuevas búsquedas. Pretendiendo con esto decir que el papel del docente no es el de cargar cotidianamente un balde con contenidos para ser vertidos en sus estudiantes, lo ubica entonces, según Picasso en un docente que no busca, sino que encuentra.

Van Gogh Alive, al via l'installazione multimediale nella chiesa di Santo Stefano al Ponte a Firenze.

Tomada de:

<https://italianartpress.wordpress.com/2015/02/22/van-gogh-alive-al-via-linstallazione-multimediale-nella-chiesa-di-santo-stefano-al-ponte-a-firenze>

Tanto el cine, como la fotografía, el videoarte, la pintura, el dibujo, la escultura, la performance, la instalación, el bioarte, la animación junto con las revoluciones tecnológicas que jamás haya vivido el ser humano, han creado otras formas de narrar, de acercarse a la historia de la humanidad. Claro está, desde muchos conceptos y estéticas, los cuales se han ido incorporando a la vida cotidiana, en un afán de contarnos, de reconocernos y de recrearnos en un espacio tiempo. Esto nos sitúa entre la novedad y el asombro, es decir, entre la globalidad del arte y nuestra realidad más próxima, lo que implica la llegada de la tragedia, un ejemplo es el Quijote de la Mancha, quien destruyó los molinos de viento porque los consideraba alta tecnología para la época. Así, la revolución tecnológica se presenta ante nosotros como un nuevo lenguaje que comprime y al mismo tiempo expande nuevas posibilidades para la enseñanza de las artes plásticas, generando así, nuevas mediaciones mucho más flexibles.

Yayoi Kusama (1929) es una artista y escritora japonesa, quien a lo largo de su carrera ha trabajado con una gran variedad de medios incluyendo: pintura, collage, escultura, arte performance e instalaciones, la mayoría de los cuales exhiben su interés temático en la psicodelia, la repetición y los patrones. Tomada de: <http://www.udd.cl/noticias/2015/01/15/escuela-de-arte-y-cultura-contemporanea-trabaja-en-muestra-de-artista-japonesa/>

Las mezclas contemporáneas entre diseñador, programador, teórico de la complejidad y creador están en concordancia con el postulado de Jiménez, (2010), quien afirma en su texto *Arte, revolución tecnológica y educación* que uno de los errores más grandes de la modernidad ha sido separar el arte de la ciencia y por ende de la tecnología cuando estas siempre han estado interrelacionadas. Lo explica de la siguiente manera: “Sin el desarrollo tecnológico no existiría la fotografía, la gráfica, el cine, el videoarte, las películas en 3D, ni tampoco los Imax, menos aún el arte electrónico, el videoarte o el Netart. Tampoco

se hubiera revolucionado la escenotecnia hasta llegar a los sistemas de iluminación robótica de los teatros o de los grandes espectáculos. Hoy no se estaría experimentando, en el diseño contemporáneo, con las estructuras orgánicas del DNA”. Este vínculo tan perceptible se hace cada vez más presente en algunas escuelas, en donde los docentes utilizan recursos didácticos que apoyan su tarea de enseñanza de las artes en el aula o en espacios de educación no formal. A este respecto hay mucho que analizar, y claro lo veremos reflejado en nuestro tema *Aproximaciones a las técnicas y herramientas más usadas en la enseñanza de las artes plásticas en el mundo digital*. Sin embargo, el afán por esta unión ha llevado a proyectar y experimentar a muchas organizaciones e instituciones formales y no formales como es el caso de la enseñanza de la lectura musical a través de la animación o el video, ya en marcha en algunos países como Brasil o España, hasta la extensión de los todavía pocos programas de educación a distancia especializados en educación artística, como el Canal 23, el Canal de las Artes y la Red de las Artes, creada en el Centro Nacional de las Artes en México, o bien como las iniciativas canadienses, españolas o argentinas que funcionan a través de Internet, como es el caso de Educortos, el cortometraje como recurso didáctico en el aula por Luz Beloso o el google art Project, que según Capasso, (2013), es una nueva herramienta lanzada por Google que consta de una galería virtual que permite acercarse hoy a más de treinta mil obras de arte procedentes de ciento cincuenta museos situados en cuarenta países diferentes. También podemos hablar de programas colombianos como el Proyecto C4 Ciencia y Tecnología para Crear, Colaborar y Compartir que desarrollan la Universidad Javeriana y la Secretaría de Educación Distrital en Colombia. Esto nos ubica en un sin número de posibilidades y claro está, en otros soportes y formatos para la enseñanza, lo que marca una diferencia entre las diversas experiencias educativas y estéticas asociadas a la vida cotidiana.

Al hablar de cotidianidad, inmediatamente hablamos de formas de relacionarnos, lo que nos lleva a pensar en los escenarios y modos en los cuales se relacionan las actuales generaciones, es decir, desde qué conocimientos, experiencias, estéticas y narrativas lo hacen. Para Prensky, (2004) “...los jóvenes de hoy no pueden aprender como los

jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cerebros y su cultura. La escuela tradicional debe incorporar formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento”. Por eso se considera importante impulsar que los estudiantes sean claros intérpretes de nuestro tiempo y no simples consumidores de lo hipervisual, siendo mejor que participen como productores o coproductores de contenidos en construcción colectiva de conocimientos. Esto sugiere pensar en el papel que debe desempeñar el docente al reconocer estos espacios de interacción, para así proponer a sus estudiantes otras formas de conocer, reconocer y decodificar el mundo a través de las artes plásticas. Estrategia que según Lizcano, (2003) “muy seguramente difiere de la establecida como básica por la modernidad, pero que sin embargo pretende otras nuevas estrategias que implican pensar, leer, conocer, relacionarse y encontrarse, además de generar otras perspectivas y formas de abordar los contenidos, orientaciones, medios y recursos de la educación por parte del docente y los estudiantes”. Lo que nos lleva a entender el asunto de la cultura digital en la enseñanza de las artes plásticas en un mundo rizomático, asociado a la cultura global, en donde podríamos determinar un imaginario considerando variables como: espacio, tiempo, individuo, grupo y la imaginación que libera de la evidencia del presente inmediato y la relación empática entre el sujeto y el imaginario. Este proceso de cambio o de transformación, de acomodo permanente, está en pulsión con las prácticas sociales (individuales y grupales) que una sociedad considere urgente. Es justamente esto lo que debe pasar, que la sociedad lo conciba como un proceso de apropiación.

2.3. Aproximaciones A Las Técnicas Y Herramientas Más Usadas En La Enseñanza De Las Artes Plásticas En El Mundo Digital

Tomada de: Realidad Virtual
<http://realidadvirtual1006.blogspot.com/>

La innovación pedagógica hoy en día hace parte fundamental de la educación y de las propuestas de los docentes, el aprender de forma virtual utilizando interfaces para múltiples tareas, termina siendo hoy más interesante para los estudiantes que ven muy ajenas plataformas que ya se muestran obsoletas. La participación activa por

parte de todos los actores educativos o comunidad educativa en el aula, se presenta como una necesidad que debe conectarse con el entorno y el contexto como bien ya se sabe, pues nuevas relaciones semióticas plantea la cultura digital, ya que los procesos de adquisición de nuevos pensamientos y construcción de conocimiento no están ahora mediados por métodos lineales y seriados, ya no vamos por líneas rectas para alcanzar objetivos sino que parte del rumbo que el sujeto o ciudadano digital, ya sea bien nativo o inmigrante le quiera dar, creando el juego de aprender en una realidad alternativa y paralela, permitiéndole usar la simulación para mejorar su aprendizaje, el uso de las TICs (Las tecnologías de la información y comunicación) han revolucionado en muchos aspectos nuestras vidas y el ámbito educativo no es una excepción. El aprendizaje móvil (mobile learning ó m-learning) es definido como: “Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas para estimular la comprensión del espacio tridimensional” (Jorge De la Torre Cantero, s.f), esta se considera una evolución del e-learning o aprendizaje electrónico, donde los estudiantes pueden aprender en cualquier espacio y en cualquier horario. “Los procesos de pensamiento lineales que dominan los sistemas educativos de hoy pueden retardar el aprendizaje de los cerebros que se han desarrollado con los procesos de los juegos y la navegación por Internet” (Moore, 1997).

A partir del año 2010, la enseñanza se ha enriquecido con el uso de nuevas herramientas tecnológicas como lo son: las tabletas, los teléfonos inteligentes y los iPads, este último ha tenido diferentes estudios en el extranjero acerca de su uso como herramienta educativa, puesto que es la más utilizada por los estudiantes por su funcionalidad y la gran gama en aplicaciones. En el caso de Latinoamérica nuestra herramienta más utilizada (porque aún no se aceptan las otras, por mera prevención del docente y de su pensamiento de que el aparato es solo un lujo) es el PC o el portátil, con programas o aplicaciones técnicas que se pueden descargar desde la web o que ya hacen parte del equipo, entre estas aplicaciones tenemos: Los programas de Microsoft (Word, PowerPoint, Excel y Paint), virtual DJ(programa para editar música), Movie Maker y Sony Vegas (programas de edición de video), Photoshop (edición fotográfica), entre otros programas que hacen que el estudiante se motive a hacer uso de ellos ampliando sus

conocimientos y creatividad, conectando su mundo con otros paralelos, y manipulando su realidad sustituyendo el mundo físico por el virtual haciendo posible un aprendizaje significativo.

Ahora bien exploremos un poco Google Art Project como lo propone Capasso, (2013) “Art Project es una nueva herramienta lanzada por Google que consta de una galería virtual que permite acercarse hoy a más de treinta mil obras de arte procedentes de ciento cincuenta museos situados en cuarenta países diferentes. Estas cifras dan idea de la magnitud del proyecto y de las posibilidades didácticas que ofrece a las enseñanzas artísticas. La idea de los ingenieros detrás de este proyecto es poder brindar acceso a cualquier tipo de persona, a las más importantes y consagradas obras de arte del mundo. Art Project posee una grandiosa colección de imágenes en una alta resolución perteneciente a más de cuatrocientos artistas diferentes. A su vez, la herramienta permite acceder a varios museos del mundo y realizar un recorrido virtual, como son el Museo Metropolitano de Arte y el Museo de Arte Moderno, en New York; el State Hermitage Museum, en San Petersburgo; el Tate Britain & The National Gallery, en Londres; el Museo Reina Sofía, en Madrid; la Galería Uffizi, en Florencia; y el Museo Van Gogh, en Ámsterdam”. Una propuesta muy interesante y pertinente para la enseñanza de las artes plásticas. Según Capasso, (2013) Facebook “es una herramienta de trabajo que se basa en varias cuestiones. En primer lugar, es una red social de amplio uso y conocimiento en la actualidad, sobre todo, entre los jóvenes. Esto como docentes nos incentiva a incluir esta herramienta a partir de su uso pedagógico, trascendiendo su uso como entretenimiento. Es decir, que Facebook, además de ser un espacio virtual de socialización y entretenimiento, puede convertirse también en un espacio de trabajo, aprendizaje, experimentación y construcción colectiva del conocimiento. Facebook, como red social, se constituye en un entorno conversacional e interactivo para el aprendizaje, donde los estudiantes pueden realizar trabajos colaborativos, conformando una comunidad en la que se generan y transmiten nuevos conocimientos”. También propone una perspectiva sobre el uso de los teléfonos celulares afirmando que “Más allá de las controversias respecto al uso de celulares dentro del ámbito educativo, creemos que su aporte como recurso didáctico, si se cuenta con una adecuada

planificación de actividades, puede ser de gran utilidad. En el caso que aquí presentamos, se propone incorporar al celular como una herramienta de mediación cognitiva que contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje de determinados contenidos. Además, en la actualidad la mayoría de los alumnos tienen celulares que poseen cámara digital de fotos o grabación de audio y video, lo cual nos incentiva como docentes a incorporarlo como recurso en nuestra planificación de actividades”. Entender estas herramientas nos llevará a enriquecer nuestras prácticas pedagógicas y a generar espacios diferentes de afinidad y reflexión sobre los usos concretos de las tecnologías, como lo menciona Dussel, VII Foro Latinoamericano de Educación. TIC y Educación: Experiencias y Aplicaciones en el Aula, 2011.

Actualmente existen aplicaciones y propuestas en Realidad Aumentada que se pueden aplicar a la enseñanza de las artes plásticas y que consisten en integrar nuestra realidad con la realidad virtual permitiendo modificar nuestro entorno. Un ejemplo concreto sobre aplicaciones que han superado su propio objetivo (Diversión) es Second Life, que inicia como un juego de video a nivel mundial, y que en estos momentos universidades alrededor del mundo lo utilizan como plataforma para sus campus virtuales, con bibliotecas, cursos de investigación, enseñanza del arte, entre otras áreas. Por otro lado, Second Life “ofrece la oportunidad de usar la simulación en un entorno seguro para acrecentar el aprendizaje experiencial, permitiendo a los individuos practicar habilidades, probar nuevas ideas y aprender de sus errores. ¡La capacidad de prepararse para experiencias similares en el mundo real, usando Second Life como simulación, tiene un potencial ilimitado! Estudiantes y educadores de cualquier parte del mundo pueden trabajar juntos en Second Life en un aula virtual en red global.” (Iribas Rudín, 2008). En tal medida, la realidad aumentada hace posible relacionar imágenes reales y virtuales, combina el 3D (tridimensional) con nuestra realidad permitiendo la interacción del estudiante, con imágenes virtuales superpuestas o compuestas en nuestro mundo real. Este tipo de técnica o aplicación es más utilizado en el campo científico y en el de la medicina. Algunas universidades que utilizan este medio de enseñanza son: Aarhus Business College: Aarhus, Dinamarca (en Kirkby 119, 26,57), Australian Film TV and Radio School,

Sydney, Australia (en Esperance 66, 136,31), Buena Vista University, Storm Lake, Iowa, EE. UU. (En Campus 68, 193,27), Harvard University: Cambridge, Massachusetts, EE. UU. (En Berkman105, 74,35), Indiana University, Bloomington, Indiana,EE. UU. (En Freswick 234, 135,45), Minneapolis College of Art and Design, con el proyecto de arte The Human, Animal (en Jiminy 75, 88,112), Murray State University, Kentucky, EE. UU. (En Campus 212, 50,24), New York University, McGhee Division, Nueva York, EE. UU. (En Campus 124,180.32).

Para ponernos en contexto... ¿Acaso nuestra existencia no funciona en un mundo digital? La mayoría, por no decir el 100 por ciento de los soportes de los que se vale la investigación y la practica en todos los niveles hoy en día son digitales, las computadoras hacen parte de cada acción y producción de la humanidad (hablando en términos globalizados), toda actuación humana ya requiere de estas herramientas, no estamos en un mundo donde nos comunicamos para salir a sobrevivir y a cazar con piedras, lanzas, arcos y flechas, nuestros computadores portátiles y celulares inteligentes se convirtieron hoy en nuestros instrumentos de comunicación, de información y poder, el soporte ahora no es solo el cuerpo, como así se ha hecho, la escritura no es ahora la forma única de representación del conocimiento (aun sabiendo que sigue siendo imprescindible), entendiend que la comunicación fue, es y será parte fundamental de nuestra sociedad, considerándose básica para nuestra supervivencia. Lo digital en nuestra cultura plantea nuevas formas y herramientas de subsistir y cohabitar, la manera como compramos tiquetes de viajes, hacemos uso de cajeros automáticos de bancos, pagamos nuestras cuentas, utilizamos consolas para jugar y a su vez para manipular operaciones desde entornos remotos y más seguros etc. nos habla de que cada vez que construimos para conectarnos como humanos para cada ámbito de la vida, la cultura digital está presente en nuevas destrezas sociales y competencias culturales en lo digital.

Tomada de: Realidad Aumentada Perú
<http://realidadaugmentadaperu.blogspot.com>

Las Artes Plásticas son concebidas como lenguajes generadores de mensajes para transmitir

cultura. La obra siempre lleva implícito el marco cultural y social donde fue gestada. El autor que le dio origen y transmite ese mensaje, y la interpretación que la sociedad del momento realiza de la misma, hacen que a la obra se le otorgue un significado propio. (Educar El portal educativo del Estado argentino, s.f). Ya que las artes plásticas han estado implícitas desde nuestro nacimiento como sociedad que además ha representado nuestro mundo a través de su visión y lenguaje artístico utilizando técnicas o formas expresivas como las pinturas rupestres, las tallas en piedra pasando por infinidad de instrumentos y materiales para su creación, en un mundo tecnificado con ideas e información al alcance de todos se hace impensable proponer el crear, diseñar y hasta discutir sobre el arte sin incluir las nuevas tecnologías.

Para esto nos preguntamos ¿Qué técnicas o tecnologías están a nuestro alcance para facilitar el proceso de creación y educación en la escuela? Por un lado la red o Internet es un recurso que la mayoría conocemos y utilizamos para comunicarnos, además de ser una herramienta básica para encontrar información que sirva para desarrollar los proyectos escolares, por lo cual podemos diseñar y coordinar estrategias de trabajo con los estudiantes potenciando su capacidad creadora.

A continuación se mencionarán algunas técnicas y herramientas para la enseñanza de las artes plásticas más referenciadas hasta el momento: Art in Island museo de arte tridimensional interactivo- Filipinas. Plas-Tic <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/index.php?id=13%20>: Es un proyecto del Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación para estimular los valores de la producción artística y la expresión plástica en los estudiantes de Secundaria y Bachillerato (Gobierno de España). Educacionplastica.net: <http://www.educacionplastica.net/>: Es un Portal de Fernando Ortiz de Lejarazu (docente), es una web donde se encuentran explicaciones interactivas, ejercicios prácticos, recursos para el aula, enlaces y programas. El taller de plástica: <http://www.xardesvives.com/plastica/>: página web creada por Néstor Alonso (docente), que a través de animación flash propone diferentes recursos para abordar la enseñanza de Plástica en el aula o desde casa. Pixelandia: <http://nea.educastur.princast.es/pixelandia/>: es un

laboratorio de ideas que aprovecha las posibilidades de los medios digitales para aplicarlas en las aulas de Infantil y Primaria. La Espiral cromática: <https://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>: es una biblioteca online de recursos relacionados con la Educación Plástica y Visual y las tecnologías. El Proyecto Primartis: <http://recursostic.educacion.es/primaria/primartis/web/> (Gobierno de España): es un proyecto educativo en línea para el aprendizaje del área de plástica en Primaria. Después de tener una mirada frente a la nueva forma de enseñanza y la aplicación de estas, a través del uso de nuevas tecnologías y técnicas para educación de las artes plásticas ¿Cuáles serían entonces los posibles usos de las en nuevas tecnologías a nuestros contextos educativos, o qué estrategias pedagógicas se podrían utilizar? Esto los podremos entender en el siguiente texto.

2.4. Desde Nuestra Mirada, Algunas Técnicas Y Herramientas Que Se Consideran Importantes

Anteriormente mencionamos y referenciamos algunas técnicas y herramientas que han sido consideradas relevantes y pertinentes, además de ampliamente usadas en la relación artes plásticas-enseñanza-cultura digital. Ahora compartiremos desde nuestra experiencia 3 ejemplos que han funcionado desde nuestro quehacer pedagógico:

- Un buen ejemplo que ha venido muy bien en clase es la creación de documentales; que nacen de una estrategia de selección de temas, de escritura del guion, escenas, cuadros, montajes, etc., que luego son soportados por formatos tecnológicos, que bien pueden ser artefactos como cámaras de video, cámaras de celular o cámaras web que registran o capturan la imagen en forma digital, para luego ser transferido a un software de edición. Este proceso pasa por tres momentos: la estrategia, el artefacto y el software de edición.
- Otra experiencia que nos ha servido como ejemplo son los procesos de formación por medio de la plataforma virtual, donde se desarrollan contenidos en torno a los lenguajes de expresión artística dirigidos a agentes

educativos, en este caso se usa como referencia la plataforma interactiva de la Universidad EAFIT de Medellín que presta su servicio en todo el territorio colombiano, la cual busca a partir de diferentes ambientes individuales y colectivos como lo son los foros, el e-mail, los portafolios, la biblioteca virtual insertados en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

- De manera transversal la tecnología en las artes plásticas vinculadas con los procesos creativos en el teatro, encuentran múltiples aplicaciones como lo pueden ser: la proyección de imágenes, la relación de las imágenes con la manipulación sonora, la creación de ambientes escenográficos que son posibles de manera digital, que generan otras relaciones espacios-temporales que invitan a interactuar de otras formas al espectador, además de la reducción de costos que esto conlleva a una producción de una pieza teatral en un ambiente escolar. Lo multimodal de la cultura digital aquí se expresa en las experiencias, en diferentes o múltiples formas y estrategias de la representación de artístico, en formas de lenguaje visual, verbal, gestual el sonoro etc.

3. Conclusión

La discusión en torno al tema Cultura digital en artes plásticas para la enseñanza, se genera desde la inquietud que suscita este tema en la contemporaneidad y sobre todo, en los procesos de enseñanza - aprendizaje de las artes plásticas que se viven dentro y fuera de la escuela, en donde la tecnología es una herramienta novedosa para el quehacer pedagógico de docentes y mediadores[A1].

Referencias bibliográficas

- Acaso López, B. M. (2004). Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: el CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística. Recuperado el 6 de Marzo de 2015, de Universidad de Complutense: <http://eprints.ucm.es/1734/>
- Acevedo, I. C. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. Revista Virtual. Universidad Católica del Norte, No 36.
- Álvarez, L. (s.f). Educación artística para una educación del siglo XXI. Recuperado el Marzo 7 de 2015, de Educ@conTIC- El uso de las TIC en el aula: <http://www.educacontic.es/blog/educacion-artistica-para-una-educacion-del-siglo-xxi>
- Álvarez, L. (s.f). Educortos, el cortometraje como recurso didáctico en el aula. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de Educ@conTIC- El uso de las TIC en el aula: <http://www.educacontic.es/blog/educortos-el-cortometraje-como-recurso-didactico-en-el-aula>
- Bartolotta, S. A. (2015). Cuando las TIC irrumpen en las propuestas formativas del nuevo milenio. Recuperado el 11 de Marzo de 2015, de Red Iberoamericana de comunicación y divulgación científica: http://www.oei.es/divulgacioncientifica/?Cuando-las-TIC-irrumpen-en-las&utm_content=bufferf064b&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer
- Bauman, Z. (2005). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Bauman, Z. (2013). La cultura en el mundo de la modernidad líquida. Barcelona: S.L. Fondo de Cultura Económica de España.
- Castro, G., Catebiel, V., & y Hernández, U. (2005). La cultura digital en el aula de clase: estamos los maestros preparados para asumirla. Nodos y Nudos, 2(18), 85-93.
- De la Torre, J. (2013). Aplicación de tecnologías gráficas avanzadas como elemento de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje del dibujo, diseño y artes plásticas [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de Valencia. Recuperado el 13 de Marzo de 2015, de <https://riunet.upv.es/handle/10251/33751>
- De la Torre, N. M.-D. (s.f). Universidad de Murcia. Recuperado el 09 de Marzo de 2015, de Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas: <http://www.um.es/ead/red/37/DELATORREetAL.pdf>
- Doval, F. G. (2005). El papel de los portafolios electrónicos en la enseñanza aprendizaje de las lenguas. Revista electrónica internacional, 112-119.
- Dussel, I. (2009). Escuela y cultura de la imagen: Los nuevos desafíos. Nómadas. Universidad Central de Colombia, 180-193.
- Dussel, I. (2010). Aprender y enseñar con nuevas tecnologías. Buenos Aires: Fundación Santillana.
- Dussel, I. (2011). VII Foro Latinoamericano de Educación. TIC y Educación: Experiencias y Aplicaciones en el Aula. Recuperado el 11 de Marzo de 2015, de Fundación Santillana: <http://www.fundacionsantillana.com/video/detalle/22/vii-foro-latinoamericano-de-educacion-tic-y-educacion-experiencias-y-aplicaciones-en-el-aula/>
- Echeverri, S. A. (2008). La educación artística como comprensión crítica de la cultura visual en Fernando Hernández. Pensamiento, Palabra y Obra, 37-43.
- Echeverría, J. (2009). Cultura digital y memoria en red. Arbor.
- Educar El portal educativo del Estado argentino. (s.f). Las Nuevas Tecnologías y la Educación Artística. Recuperado el 4 de Marzo de 2015
- El espectador. (2015). Siete razones por las que se debe encender el celular en clase. Recuperado el 11 de Marzo de 2015, de <http://www.elespectador.com/noticias/educacion/siete-razones-se-debe-encender-el-celular-clase-articulo-545730>
- Escaño, C. (s.f). Arte en la era audiovisual, replicantes y realidades. Recuperado el 25 de Febrero de 2015, de Dialnet: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=898283>
- Escuela 20.com. (s.f). 40 usos de las herramientas de GOOGLE en Educación. Recuperado el 9 de Marzo de 2015, de http://www.escuela20.com/google-drive-docs/articulos-y-actualidad/40-usos-de-las-herramientas-de-google-en-educacion_3269_42_4836_0_1_in.html
- Gómez, V. (2001). Una aproximación a la educación artística en la escuela. Educarte.
- González, J. C. (s.f). Desarrollando una P2pedagogía Artística. Propuesta educativa horizontal. Recuperado el 24 de febrero de 2015, de <file:///C:/Users/KAREN/Downloads/Dialnet-DesarrollandoUnaP2PedagogiaArtisticaPropuestaEduca-4371684.pdf>
- Gordillo, M. M. (16 de Enero de 2015). Educar es mucho más que enseñar: es humanizar. (R. I. científica, Entrevistador)
- Gutiérrez, L. C. (2000). Arte en Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico. Tesis doctoral. Recuperado el 14 de Marzo de 2015, de Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea: http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf
- Iglesias, J. M. (2011). Las Artes Visuales y la Educación de la Cultura Visual. Cátedra de Artes No. 9. Recuperado el 2 de Marzo de 2015, de <http://catedradeartes.uc.cl/pdf/catedra9/martinez%20catedra9.pdf>
- Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico. (2014). La inclusión de TIC en la educación Una visión desde Latinoamérica. Aprender para Educar con Tecnología, 1-8.
- Jiménez, L. (2010). Arte, revolución tecnológica y educación. Educación Artística, Cultura y Ciudadanía (págs. 59, 67). España: OEI.
- Jorge De la Torre Cantero, N. M.-D. (2013).

- Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas para estimular la comprensión del espacio tridimensional. Recuperado el 13 de Marzo de 2015, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54726040004>
- José Luis Saorín Pérez, J. d. (s.f). Tabletas digitales para la docencia del dibujo, diseño y artes plásticas. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de Evsal Revistas Gestor Online: http://revistas.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8281
- Juanola, R., & Calbó, M. (2004). Hacia modelos globales en educación artística. Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos.
- Lévy, P. (1956). Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio. Recuperado el 25 de Febrero de 2015, de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Lizcano, E. (2003). Imaginario Colectivo y análisis metafórico. Conferencia inaugural Primer Congreso Internacional de Estudios sobre Imaginario y Horizontes Culturales. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de http://www.unavarra.es/puresoc/pdfs/c_salaconfe/SC-Lizcano-2.pdf
- Mallart, J. ((s.f.)). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. Recuperado el 26 de Febrero de 2015, de <http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- Merillas, O. F. (s.f). La Educación Artística en el contexto posmoderno: un paso por las nuevas tecnologías. Recuperado el 11 de Marzo de 2015, de Marco Teórico para Docentes: http://www.educ.ar/dinamico/UnidadHtml_get_02f7a79c-7a0a-11e1-818f-ed15e3c494af/index.html
- Ministerio de Educación. (s.f.). Serie lineamientos curriculares. Recuperado el 21 de Febrero de 2015, de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf
- Miranda, F. (2013). Cultura visual y educación de las artes visuales: algunas incomodidades. Revista Digital do LAV,, Vol. 6, núm. 11.
- Moore, P. (1997). Inferential Focus Briefing. Recuperado el 22 de Marzo de 2015, de <http://www.inferentialfocus.com/who-we-are/publications/>
- Mollá, J. La «Investigación En La E. A.» En Los 1'. D.: E O. Para La Formación Del Profesorado-/pág. 80. Modelo didáctico de investigación para la educación artística/ Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.
- Organización de las Naciones Unidas. (2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística, Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: Recuperado el 21 de Febrero de 2015, de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf
- Prensky, M. (s,f). Nativos e Inmigrantes Digitales. Recuperado el 18 de Marzo de 2015, de Distribuidora SEK, S.A.: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-y-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf>
- Prensky, M. (2004). La muerte del mando y del control. Recuperado el 21 de Marzo de 2015, de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-SNS-01-20-04.pdf>
- Puntogov Educación. (2011). Informe especial América latina Políticas de inclusión digital educativa en América latina. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de <http://www.puntogovespeciales.com/educacion/5/30-politicas-de-inclusion-digital-educativa-en-america-latina>
- Reina, M. V. (2011). Educación Plástica a través de las TIC. Recuperado el 5 de Marzo de 2015, de Eroski Consumer: <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2011/03/27/199612.php>
- Roser Juanola, M. C. (2004). Hacia modelos globales en educación artística. Recuperado el 13 de Marzo de 2015, de <http://www.victorbalaguer.cat/files/arxius/modelosglobalesRJ.pdf>
- Rudín, A. E. (s.f). Enseñanza Virtual en Second Life. IV JORNADA CAMPUS VIRTUAL UCM, 126-148.
- Serres, M. (2013). Pulgarcita El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer.... Fondo de Cultura Económica.
- Surowiecki, J. (2005). Cien mejor que uno: la sabiduría de la multitud o porque la mayoría siempre es más inteligente que la minoría. Barcelona: Urano.
- Tabachnik, S. (2006). Retratos secretos. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de Revista Latina de Comunicación Social: <http://www.revistalatinacs.org/200701TabachnikS.htm>
- Troiano, G. F. (2011). Plástica en la escuela con tecnología digital: Revista Iberoamericana de Educación, 1-11.
- Capasso, M. J. (2013). Las TIC en las propuestas de Educación Artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. Question. Revista Especializada en Periodismo y Comunicación (38).
- Viadel, R. M. (2011). La Investigación en Educación Artística. Educatio Siglo XXI, Vol. 29 nº 1, pp. 211-230.
- Virginia Aznar Cuadrado, J. S. (2010). Análisis de las aportaciones de los blogs educativos al logro de la competencia digital. Dialnet (Nº. 7), 83-90.
- Yamile Sandoval Romero, A. A. (20132). Las Tecnologías de la Información en Contextos Educativos: Nuevos Escenarios de Aprendizaje. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de Editorial Universidad Santiago de Chile: <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/tecnologias111012.pdf>
- Zangara, A. (2009). Uso de nuevas tecnologías en la educación: Una oportunidad para fortalecer la práctica docente. Memoria Académica, 1-9.