

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Artes
Departamento de Artes Plásticas

Diseño de una propuesta teórica-metodológica de guía multimedia sobre las artes plásticas venezolanas dirigida a niños cursantes de 5to grado de Educación Primaria.

Oriana Hernández M.
C. I. 19.586.134
Tutor: Prof. Freddy Carreño

Trabajo que se presenta para optar al grado de Licenciado en Artes,
Mención Artes Plásticas.

Caracas, noviembre 2010.

Agradecimientos

A Dios, por brindarme tantas oportunidades en mi corta vida y poner en mi camino a personas realmente excepcionales.

A mi madre, por ser uno de los pilares más importantes de mi vida, por ser mi guía y por ser la mejor mujer de todas las que conozco y conoceré.

A mi padre, por apoyarme en mi carrera, por inspirarme y por enseñarme tantas cosas que nunca olvidaré.

A mi hermano, por las peleas y la felicidad, por ser mi contraparte en este juego de la vida.

A mi novio, Francisco, por ayudarme de tantas formas, por participar directamente en este trabajo y en la construcción del amor en mi corazón.

A Mafer, por estar ahí junto a mí en los pasillos de la UCV, por escuchar y sonreír.

A mi tutor, el profesor Freddy Carreño por su paciencia y por guiarme a lo largo de este camino.

A todos aquellos que, de alguna u otra manera, formaron parte de este proyecto.

Gracias, muchas gracias.

Resumen

El desarrollo del presente trabajo constituye el análisis de las estrategias y proyectos para la difusión del arte y la cultura a través de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, propuestas que emergen en un siglo marcado por el predominio de la imagen, donde las redes electrónicas se potencian como herramientas de difusión, comunicación y educación.

El propósito de la presente investigación consistió en el diseño teórico-metodológico de guía multimedia sobre las artes plásticas venezolanas dirigida a niños cursantes de 5to grado de Educación Primaria. Para ello fue necesaria la identificación de los portales de difusión del arte venezolano que existen en la Red Global Mundial (*World Wide Web*), junto con el análisis de los escasos espacios virtuales sobre arte venezolano que poseen secciones dirigidas a niños.

El arte en mis manos es el título de la propuesta, el diseño y la estructura de los contenidos estuvieron sujetos a la selección de un grupo de objetivos pertenecientes al Programa de Educación Estética de 5to grado de Educación Primaria. La presente investigación se clasifica como exploratoria y documental, cuyo marco teórico se encuentra fundamentado por las teorías de Marshall McLuhan, quien consideró a los nuevos medios como lenguajes con un poderoso poder de expresión que generan cambios significativos en la recepción y difusión de la información. Desde la perspectiva contemporánea Rafael Gómez Alonso, Jesús Martín Barbero, María Dolores Arroyo Fernández, María Paz Trillo Miravalles y Alejandro Piscitelli, entre otros, contribuyen a construcción y fundamentación del discurso.

Los resultados del presente estudio se evidencian en el diseño teórico-metodológico de la herramienta, representado a través de diversos gráficos que muestran la configuración y el funcionamiento de ciertas estrategias para abordar obras plásticas del arte venezolano.

La propuesta pretende configurarse como una herramienta de difusión cultural que además podrá ser incluida en el campo educativo, para enriquecer el proceso de aprendizaje, fomentar el interés del niño por el arte y los artistas de nuestro país.

Palabras claves:

Difusión cultural, multimedia, artes plásticas venezolanas.

ÍNDICE

Contenido	pág
RESUMEN.....	3
Introducción.....	6
Capítulo I: La difusión de arte en la Red Global Mundial	
<i>(World Wide Web)</i>	10
1.1 Revisión del impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la sociedad.....	10
1.2 La tecnología y la Red Global Mundial como espacios de difusión artística.....	20
1.3 Consideraciones generales sobre la tecnología educativa.....	27
Capítulo II: Entornos digitales dedicados a la promoción y difusión del arte venezolano	32
2.1.1 Entornos digitales creados por artistas y teóricos del arte.....	32
2.1.2 Entornos digitales creados por instituciones museísticas, fundaciones, ministerios y galerías.....	37
2.1.3 Agendas culturales y otros entornos digitales que incluyen apartados sobre las expresiones artísticas del país.....	42
2.2 Propuestas multimedia sobre arte dirigida a niños desarrolladas en América Latina, Estados Unidos y Europa.....	45
2.3 Propuestas multimedia sobre arte venezolano dirigidas a niños.....	49

Capítulo III: Diseño de la propuesta teórica multimedia sobre las artes plásticas venezolanas.....	53
3.1 Análisis de objetivos pertenecientes al Programa de estudio de Educación Estética de 5to grado.....	53
3.2 <i>El arte en mis manos</i>	59
3.3 Contenido de <i>El arte en mis manos</i>	60
3.4 Elementos que conforman <i>El arte en mis manos</i>	67
Conclusiones.....	94
Bibliografía.....	97

Introducción

“Las que conducen y arrastran al mundo no son las máquinas, sino las ideas.”

Víctor Hugo.

Como el mundo cambia, también cambiamos los que habitamos en él, hoy los espacios para el arte y la cultura se reinventan y se amplían, nuestra generación es la expectante protagonista de una era repleta de marcadas transiciones.

Las vías de difusión artística han experimentado en los últimos años progresivas transformaciones derivadas por el vertiginoso desarrollo de la ciencia, el incipiente siglo XXI se configura como el escenario de cambios en las condiciones sociales de un numeroso grupo de individuos, cambios pautados por la velocidad de la tecnología.

Se aprecia que el impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación ha contribuido a realzar el potencial de la red como herramienta de difusión, comunicación y educación. El tema de nuestro estudio surge dentro de este contexto, pues se propone el diseño teórico-metodológico de una guía multimedia sobre las artes plásticas venezolanas dirigida a niños cursantes de 5to grado de Educación Primaria.

Los antecedentes de nuestra investigación se inician con las teorías y planteamientos de Marshall McLuhan, quien ya en los años 60 advertía el alcance de los medios tecnológicos como lenguajes con un amplio poder de expresión. Desde la perspectiva contemporánea, profesores y teóricos como María Paz Trillo Miravalles, Alejandro Piscitelli, Marisol Salanova, Jesús Martín Barbero y Rafael Gómez Alonso, entre otros, han estudiado las posibilidades y limitaciones de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en nuestra sociedad. Asimismo, los autores han señalado el surgimiento de nuevas sensibilidades para abordar el fenómeno social, considerando necesario un aprovechamiento crítico y creativo de las tecnologías

informáticas. En cuanto a los antecedentes multimedia, diversos productos realizados por instituciones culturales y museísticas a lo largo y ancho del planeta, han sustentado la idea de construir el presente proyecto.

El propósito del estudio consistió en el diseño de *El arte en mis manos* una propuesta teórica-metodológica de guía multimedia sobre las artes plásticas venezolanas dirigida a niños cursantes de 5to grado de Educación Básica. A fin de profundizar sobre la divulgación del arte a través de los nuevos medios, se ha analizado una nueva dimensión del tema: la difusión del arte venezolano en espacios digitales dirigidos a niños. Por un lado tenemos a los avances tecnológicos y a la red como recursos fundamentales y por el otro el desarrollo de una relación cada vez más amplia entre arte y tecnología, un espacio que brinda posibilidades inimaginables de difusión y creación. Sin embargo, pareciera que en el contexto nacional este vínculo todavía no ha alcanzado niveles de importancia considerables.

A través del recorrido y la investigación de los espacios virtuales que se dedican al arte del país se ha intentado construir una visión general sobre la problemática que nos interesa. Los resultados de la investigación señalan que los sitios web de los principales museos fueron suprimidos: toda la información de estas instituciones se agrupa en la página de la Fundación Museos Nacionales, que se limita a exponer una breve reseña histórica de cada uno de los museos, cuáles son sus programas educativos y otros datos de interés.

Si continuamos con la investigación, encontraremos que una buena parte de los portales virtuales se dedican a la exposición comercial de las obras, otros se encargan de planificar cursos, talleres y charlas en torno al arte; también existen espacios para la promoción y noticias de muestras y eventos.

Resulta evidente la intención de promocionar el arte venezolano a través de portales comerciales e informativos, no obstante esto no parece ser suficiente. En primer lugar, muchas de las páginas presentan un contenido limitado en cuanto a su programación y a sus colecciones. En segundo lugar, no poseen ningún vínculo o sección dedicada a los niños: la información está dirigida fundamentalmente al

público adulto interesado en determinados temas. Todavía no existe un espacio para la difusión del arte venezolano en los espacios digitales a nivel infantil.

Actualmente la introducción de los niños al arte es uno de los principales objetivos de la Educación Básica, la Educación Estética es una materia vital dentro de su formación: el desarrollo de la creatividad, comunicación y observación dinamiza el proceso de aprendizaje y permite una expresión libre del alumno. Los motivos que impulsaron el presente tema, se derivan de la necesidad de aprovechar el poder de las iniciativas virtuales como espacios didácticos-recreativos que pueden encaminarse hacia la instrucción y difusión de contenidos sobre las artes plásticas del país.

El universo donde transitan las nuevas generaciones está articulado por vías de información y comunicación que se renuevan rápidamente, el interés por la tecnología ha desencadenado importantes cambios sociales que necesitan de la atención de especialistas en diversas áreas para canalizar el potencial del conocimiento y del uso de las imágenes dentro de toda esta revolución informática. Precisamente, la generación actual está aprendiendo a vivir en un estado de constante renovación, donde el arte y la cultura necesitan jugar un papel fundamental en la formación de un individuo crítico y selectivo.

La presente investigación está organizada de la siguiente manera: el primer capítulo se titula *La difusión de arte en la Red Global Mundial (World Wide Web)*, aquí se realiza una revisión del impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la sociedad; sobre la tecnología y la Red Global Mundial como espacios de difusión artística, junto a ciertas consideraciones generales sobre la Tecnología Educativa. El primer capítulo permite conocer y analizar el contexto general y el potencial de los espacios virtuales como portales de difusión artística.

El capítulo dos se titula *Entornos digitales dedicados a la promoción y difusión del arte venezolano*, para efectos de la investigación, se agruparon los entornos digitales que se encargan de la promoción y difusión del arte venezolano de acuerdo a las disciplinas o áreas específicas de acción: Arte, Museología, Galerías, Gerencia Cultural, Organismos de carácter público o privado; también, de acuerdo a

la especialidad o experticia de sus creadores: artistas y teóricos del arte, gestores culturales, promotores, entre otros. Igualmente se incluyen las agendas culturales y aquellas páginas que poseen apartados sobre las expresiones artísticas del país.

Asimismo, en el capítulo dos se exponen reflexiones sobre las propuestas multimedia dirigidas a niños desarrolladas en América Latina, Estados Unidos y Europa, junto a un recorrido por los proyectos virtuales sobre arte venezolano dirigidos al público infantil.

Finalmente, el tercer capítulo contiene la propuesta teórico-metodológica sobre las artes plásticas venezolanas titulada *El arte en mis manos*. Luego del análisis y la selección de los objetivos del currículum de Educación Estética para 5to grado, incluidos en el diseño del multimedia, se expone la lista de obras según los contenidos. Además se explican las funciones principales de la herramienta digital, cómo se organiza y de qué forma se abarcan las temáticas; más adelante se exponen ciertas condiciones generales para el uso del multimedia y se plantea una amplia propuesta gráfica de *El arte en mis manos*.

Capítulo I: La difusión de arte en la Red Global Mundial (*World Wide Web*)

1. 1 Revisión del impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la sociedad.

*Lo único permanente que tenemos es el cambio.*¹

Germán Escorcía.

El vertiginoso desarrollo experimentado por la ciencia a lo largo del siglo pasado ha traído como consecuencia cambios radicales en cuanto a los modelos de sociedad establecidos en las últimas décadas. En el siglo XXI, arribamos a un contexto diverso, desigual y amante de la velocidad, una velocidad pautada por los cambios tecnológicos que replantean la complejidad de las relaciones humanas.

La globalización y el impulso del mundo de las redes son factores que han determinado una revolución tecnológica, donde se considera a la información como materia prima y a la virtualidad como el espacio para actuar. Así, en menos de dos décadas “nos estamos encontrando que está cambiando sorprendentemente la economía, la política, los esquemas y culturas sociales; en definitiva nuestros estilos de vida.”²

En los años 60 Marshall McLuhan ya advertía el alcance de los medios tecnológicos como lenguajes con un amplio poder de expresión y como instrumentos que generan cambios significativos en la recepción y difusión de la información. En textos como *La Galaxia Gutenberg*, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre* y *El aula sin muros*, se evidencia la necesidad de transformar las estrategias culturales y comunicacionales.

Ese carácter “premonitorio” de los postulados de McLuhan, junto a los estudios sistemáticos realizados por el autor sobre el tema comunicacional, unidos a los profundos análisis sobre los cambios sociales ocurridos en las últimas décadas,

¹ Germán Escorcía. *Reinventar el aprendizaje*, en Anna Lisset Rangel, *Voces digitales. Ida y vuelta a la cibercultura*. Pág. 64.

² Julio Cabrera. *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. [artículo en línea] Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/75.pdf.

crearon una plataforma sólida sobre la cual se edificó un conjunto de estrategias, conceptos y disciplinas que abogan por la utilización de las tecnologías en las diversas áreas del conocimiento.

A partir de los planteamientos de McLuhan, expuestos en publicaciones, conferencias y artículos, un destacado grupo de especialistas, investigadores y conocedores del área han coincidido en que uno de los méritos del escritor fue el de poder ver cómo el mundo cambiaba constantemente a medida que surgían nuevas tecnologías. De allí que la leyes de McLuhan se aplicarán prácticamente a la perfección al nuevo medio.

A partir de la experiencia contemporánea, ha surgido el concepto de *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación* (TICs), definidas por María Paz Trillo Miravalles como “un conjunto de recursos y herramientas tecnológicas que se utilizan para comunicar, crear, almacenar y gestionar información, incluyéndose los ordenadores, Internet, tecnologías de audio y video, y la telefonía.”³ Por otra parte, la UNESCO señala en 1998 lo siguiente:

*Las TICs son aquellas tecnologías que “tienen la capacidad de remodelar y transformar profundamente el modo en que la gente organiza su vida; interactúa con otras personas y participa en los diversos ámbitos de la sociedad. Estas tecnologías son los cimientos de un cambio radical que desde las definiciones industriales postindustriales de desarrollo, dará origen a una nuevo paradigma basado en el modelo de las sociedades de la información...”*⁴

Indudablemente las TICs representan un nuevo medio para transmitir, difundir y crear conocimientos, un conjunto que surge a partir de la configuración de la llamada *sociedad de la información*:

³ María Paz Trillo Miravalles. *Recursos educativos en abierto, una realidad*. Pág. 10. [artículo en línea] Consultado el 19 de marzo del 2010. Disponible en web: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/recursos-educativos-en-abierto-una-realidad/647/>

⁴ UNESCO. *Informe mundial sobre Educación. Los docentes y la Enseñanza en el Mundo*, en Casimira Mosqueda. *Proyecto educativo nacional de educación básica y las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Trabajo de grado no publicado. Pág. 90.

*La sociedad de la información es un modelo de sociedad que viene, entre otras variables, claramente determinada por la utilización de las nuevas y avanzadas tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes sectores de la sociedad, que van desde la industria y la economía, hasta la cultura y la asistencia sanitaria.*⁵

La sociedad de la información constituye un fenómeno global donde el conocimiento se transmite de una manera no convencional, por lo tanto se requiere la creación de nuevos espacios y estrategias que potencien el proceso comunicacional entre los sujetos y las diversas disciplinas.

Las estrategias y teorías desarrolladas en los campos artísticos y educativos, han generado una gran cantidad de lecturas críticas sobre el *modus operandi* de la esfera cultural y sobre el surgimiento de recursos educativos abiertos⁶.

Específicamente, la irrupción de la digitalidad (entiéndase: computadoras, Internet, teléfonos celulares y otros dispositivos electrónicos) ha contribuido a la construcción del *ciberspacio*, paradójicamente un no-lugar que representa el lugar donde actualmente se producen cambios definitivos para las dinámicas sociales.

Alejandro Piscitelli expresa que a diferencia de las representaciones tradicionales, la imagen digital “es esencialmente dinámica. Su horizonte es la *ventana utópica* a través de la cual el universo entero es visible en todas las escalas y en todos los modos de representación imaginables”⁷.

Esa *ventana utópica* incide en nuestra percepción y apropiación del conocimiento y la información, afectando (positiva y negativamente) las relaciones humanas entre individuos que se encuentran en una misma comunidad o que están a millones de kilómetros de separación. Una ventana que tiene ansías por la practicidad y la

⁵ Casimira Mosqueda. Op. Cit. Pág. 91

⁶ Según Marisol Salanova, *los recursos educativos abiertos* “son recursos para enseñanza, aprendizaje e investigación que residen en un sitio de dominio público a que se han publicado bajo una licencia de propiedad intelectual que permite a otras personas su uso libre o con propósitos diferentes a los que contempló su autor”. Marisol Salanova. *De museos y aulas: sobre la actualidad didáctica en el arte contemporáneo*. Pág. 3 [artículo en línea] Consultado el 26 de marzo del 2010. Disponible en web: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/de-museos-y-aulas-sobre-la-actualidad-didactica-en-el-arte-contemporaneo/667/>

⁷ Alejandro Piscitelli. *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Pág. 129.

rapidez, que necesita capacitar a profesionales de diversas áreas del conocimiento para poder comprender todos juntos la magnitud de los cambios que se experimentan diariamente.

A través de la importancia otorgada a las TICs como medios para replantear las dinámicas sociales se han creado numerosas estrategias que incluyen a la tecnología dentro de un determinado campo. Es importante resaltar que no se trata de describir cada uno de los cambios que las nuevas tecnologías han introducido en la sociedad, ni tampoco explicar la evolución técnica de los dispositivos electrónicos; nos interesa rescatar las transformaciones más importantes que han ocurrido en el área del conocimiento y la difusión de la información.

Actualmente se advierte que las instituciones museísticas, galerías, bibliotecas, universidades, ciertas escuelas y liceos, junto a diversas instituciones privadas y públicas han realizado la apertura al uso de las TICs como medios de comunicación y difusión de diversas informaciones. Profesionales de distintas ramas del saber han considerado a las nuevas tecnologías como medios para proponer productos culturales y educativos que de alguna manera se correspondan con las necesidades del individuo actual.

La creación de nuevas carreras, postgrados, especializaciones o maestrías de *Tecnología Educativa; e-Learning y gestión del conocimiento; Educación, Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación; Educación para el uso creativo de la televisión; Máster de Sociedad de la Información y el Conocimiento; Didáctica de las Lenguas y la Literatura: Metodologías y Nuevas Tecnologías; Innovación cultural: artes, medios digitales y cultura popular; Cambios en cultura y sociedad: nuevas tecnologías, nuevas industrias y nuevos usos; Diseño de programas, entornos y materiales con apoyo de las TIC*, son algunas de las ofertas que brindan instituciones como la Universidad Central de Venezuela, Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada Nacional (UNEFA), Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra en República Dominicana, Fundación

Carolina y la Universitat Oberta de Catalunya en España, Universidad de Cartago en Panamá, entre otras.

De esta manera, se reafirma que los acelerados cambios tecnológicos deben ser analizados y teorizados por profesionales capacitados para asimilar el fenómeno tecnológico y contribuir con productos intelectuales que demanda –conscientemente o no- la misma sociedad.

Por otra parte, Jesús Martín Barbero, Maestro en Antropología e Historia de la Universidad Nacional Autónoma de México, en su artículo *Jóvenes, comunicación e identidad*, plantea una teoría sobre el surgimiento de una nueva sensibilidad a partir del nuevo espacio comunicacional, creada por la “acelerada alianza entre velocidades audiovisuales e informacionales”⁸. El autor plantea el concepto de plasticidad neuronal definido como la capacidad de “adaptación a los más diversos contextos y una enorme facilidad para los *idiomas* del video y del computador, para entrar y manejarse en la complejidad de las redes informáticas”⁹. La importancia del surgimiento de nuevas sensibilidades radica en la aparición de un *entorno educacional difuso y descentrado* que reclama la conformación de escuelas capaces de emplear de manera crítica y creativa las tecnologías informáticas y los medios audiovisuales.

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación no resuelven los problemas educativos y de difusión de la información. Por sí sola no constituyen la única solución a los inconvenientes actuales del aprendizaje escolar, relacionados con la desigualdad en el acceso a una educación de buena calidad, las brechas de logros educativos entre diversas generaciones, más la inequidad existente en el manejo de las redes informáticas y medios audiovisuales.

Ciertamente las TICs son herramientas nacidas en plena sociedad de la información que necesitan de personas que aprovechen correctamente el potencial del

⁸ Jesús Martín Barbero, *Jóvenes, comunicación e identidad*. [artículo en línea] Consultada el 10 de abril del 2010. Disponible en web: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>.

⁹ *Íbidem*

recurso. Diversos concededores del área consideran que las ofertas de estudios especializados antes señalados constituyen iniciativas concretas y necesarias para abordar el fenómeno. Asimismo, los teóricos explican que la importancia de las mediaciones entre cultura, educación y nuevas tecnologías radica en la posibilidad de *infundir el gusto y la responsabilidad por el encuentro entre lo propio y lo exógeno, entre el sentido y el instrumento*¹⁰. No obstante, la incorporación de nuevos encuentros culturales trae diversos inconvenientes.

El surgimiento de la necesidad de capacitar a las instituciones y a sus agentes para que incluyan a las TICs dentro de la esfera cultural y educativa, exige un análisis de los factores tanto positivos como negativos que surgen al aplicar estas herramientas. Ya hemos mencionado que la tecnología trae consigo nuevas oportunidades para acceder a la información, creando necesidades diversas, pero también nuevos problemas. Es importante señalar que las posibilidades socioeconómicas, culturales y políticas del contexto latinoamericano son muy diferentes a las que existen en Europa o Norteamérica. Es decir, se encuentran dos escenarios que coexisten y que manejan la misma tecnología con variantes derivadas de las condiciones culturales.

Se observa que el contexto latinoamericano tiene grandes dificultades y contradicciones dentro de la esfera educativa, muchas escuelas no disponen de condiciones mínimas para la enseñanza y alumnos y maestros se ven afectados por las crisis económicas que rondan los presupuestos para sustentar el funcionamiento de ciertos planteles. Desde una perspectiva menos optimista, Álvaro Marchesi considera que el análisis de esta realidad y de su distancia con la más afortunada *conduce a pensar que existe el gravísimo riesgo de que las desigualdades existentes se amplíen*¹¹.

¹⁰ Martín Hopenhayn. *Educación para la sociedad de la información y de la comunicación: una perspectiva latinoamericana*. [artículo en línea] Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: http://usuarios.trcnet.com.ar/denise/repositorio/Educacion_SI_PerspLatinoamericana.pdf

¹¹ Álvaro Marchesi. *Cambios sociales y cambios educativos en Latinoamérica*. [artículo en línea] Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/marchesi.pdf

De acuerdo a lo expuesto, Manuel Castells señala un aspecto que supera los problemas técnicos y académicos: *la divisoria digital*,

*...se trata de saber dónde está la información, cómo buscarla, cómo procesarla, cómo transformarla para conocimiento específico, para lo que se quiere hacer. Esa capacidad de aprender a aprender, esa capacidad de saber qué hacer con lo que se aprende, esa capacidad es socialmente desigual y está ligada al origen social, al origen familiar, al nivel cultural, al nivel de educación. Es ahí donde está, empíricamente hablando, la divisoria digital en estos momentos.*¹²

Mireya Lozada explica que la crítica a la desigualdad del acceso y asimetría de fuentes de construcción y difusión de información en las redes virtuales, alimenta el debate sobre las posibilidades y limitaciones de las TICs. Las fuertes desigualdades a nivel socio-económico dificultan la disponibilidad financiera para costear un sistema informático apropiado, se presentan inconvenientes técnicos y de adelantos tecnológicos.

De esta forma, en América Latina la *brecha digital* se ensancha, además se tiende a considerar a la tecnología como un fin y no como un medio, el usuario es vulnerable de realizar una errada selección de la vasta información que se ha desencadenado en las redes, modificando así el verdadero proceso de aprendizaje.¹³ Mientras tanto, algunos autores afirman que “las redes mundiales agrupan a los que tienen los medios y silenciosamente, casi imperceptiblemente, excluyen al resto.”¹⁴

Nicholas Burbules enuncia algunos de los aspectos que dificultan el desarrollo positivo de las TICs: problemas de accesibilidad técnica, quién genera información en la red y cómo se recibe, presupuestos e inversiones para los recursos técnicos y cuestiones relacionadas con la credibilidad: se pretende educar a *un usuario que sepa*

¹² Manuel Castells, *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*, en Ana Lisset Rangel. Op. Cit. Pág. 50.

¹³ Casimira Mosqueda, Op. Cit. Pág. 105.

¹⁴ Mireya Lozada, *Cibercultura y democracia: el desafío educativo*, en Ana Lisset Rangel. Op. Cit. Pág. 51.

*distinguir entre lo inútil y lo increíble.*¹⁵ El autor resalta que es necesario “asumir un compromiso educativo notablemente mayor que comprar equipos o impartir cursos para que la gente aprenda a usarlos.”¹⁶

Por otro lado, surgen las polaridades: tecnófilos y tecnófobos¹⁷ influyen en la manera de percibir los cambios que surgen alrededor de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Asimismo, Migdalia Pineda, analiza las barreras que existen al aplicar las TICs en el contexto latinoamericano y explica que más allá de las dificultades técnicas y de acceso, hay un problema cultural que impide el aprovechamiento de las potencialidades de los medios actuales. La autora enuncia que debe establecerse un diálogo intercultural,

*“(...) donde se incluyan las divergencias, las marginaciones y las exclusiones, (...) que brinde un desarrollo socialmente incluyente, que reconozca a la información como un derecho ligado a la calidad de la democracia y a la comunicación como el eje fundamental de cualquier política cultural.”*¹⁸

En ese sentido, se considera que el establecimiento del diálogo intercultural puede dar paso a la creación de políticas culturales necesarias para asimilar toda esta revolución tecnológica. El problema de la inclusión es sumamente importante a la

¹⁵ Nicholas Burbules. *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*.

[versión electrónica] Pág. 63. Consultado el 20 de julio del 2010. Disponible en web:

http://books.google.co.ve/books?hl=es&lr&id=Y31MX9xOtrgC&oi=fnd&pg=PA3&dq=nicholas+burbules&ots=Y1VIB_S2cl&sig=WW53Mk4I_ntDY1lrnC7akCZmxDs#v=onepage&q&f=false

¹⁶ Nicholas Burbules. Op. Cit. Pág. 44.

¹⁷ En el campo educativo, según Antonio Mejías Acosta, podemos llamar “*tecnófobos* aquellos a quienes el uso de cualquier tecnología (artefacto, sistema simbólico, u organizativo) que ellos no hayan utilizado desde pequeños y haya pasado a formar parte de su vida personal y profesional, representa un peligro para los valores establecidos que ellos comparten. En el extremo opuesto, se situarían los *tecnófilos*, aquellos que encuentran en cada nueva aportación tecnológica, sobre todo las situadas en el ámbito del tratamiento de la información, la respuesta última a los problemas de la enseñanza y el aprendizaje escolar.” Antonio Mejías Acosta, *¿Tecnología educativa?* Pág. 7. [artículo en línea] Consultado el 20 de abril del 2010. Disponible en web: http://www.revistaeducativa.es/data_library/Tecnología%20Educativa.pdf

¹⁸ Migdalia Pineda de Alcázar. *Sociedad de la Información, Internet y Políticas Culturales en América Latina*. Pág. 10. [artículo en línea] Consultado el 10 de julio del 2010. Disponible en web: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n48/bienal/mesa9.pdf>

hora de hablar de la sociedad de la información, pues es necesario preguntarse ¿Quiénes son las personas que integran ese grupo? ¿Qué estrategias diseñar para contribuir a la construcción de un individuo que posea las herramientas básicas para navegar dentro del mar de la información? Muchas dudas pueden plantearse en torno al tema, pero es necesario comenzar a actuar y generar productos culturales que impulsen cambios en nuestro entorno, ya sean estos muy pequeños o muy grandes.

Las posibilidades de las TICs se vislumbran como un “diamante en bruto”, pero hasta cierto punto el “esplendor” es opacado por una cantidad de aspectos negativos que deben ser tomados en cuenta, de esta manera se reafirma la urgencia de crear o fortalecer formas de comunicación y difusión que aboguen por el uso crítico de las redes. Así como se plantean nuevos problemas con la inclusión de la tecnología, también éstas ofrecen oportunidades significativas y únicas.

Giovanni Sartori enuncia que “todo progreso tecnológico, en el momento de su aparición, ha sido temido e incluso rechazado. Y sabemos que cualquier innovación molesta porque cambia los órdenes constituidos”¹⁹. Se aprecia que el fenómeno tecnológico rebasa las transformaciones físicas de las herramientas que se utilizan para difundir el conocimiento, se trata de entender que la velocidad de los cambios afecta la complejidad de las relaciones humanas, trasciende las diferencias culturales, políticas y raciales, reclamando la inclusión de un espectador/usuario que posea las destrezas necesarias para sumergirse en el mar de la información y evitar “ahogarse” en el intento.

Además, se trata de entender que las necesidades culturales y sociales de la población mundial están experimentando importantes cambios, los nuevos patrones nacidos en la sociedad de la información reclaman el uso de nuevas estrategias, lenguajes y técnicas. Asimismo, *se va reforzando la sensación de pertenecer a una*

¹⁹ Giovanni Sartori. *Homo videns, la sociedad teledirigida*. Pág. 33.

*comunidad mundial*²⁰, aunque las condiciones culturales no sean las mismas para todas las naciones. La sociedad se debate entre los problemas socioeconómicos, culturales y políticos surgidos un siglo atrás y las dificultades que nacen gracias a la revolución tecnológica.

En este contexto, las tecnologías pueden convertirse en barreras estructurales que compliquen el desarrollo de las sociedades, pues no se trata únicamente de dotar a los pueblos con aparatos electrónicos avanzados y enseñarles técnicas básicas de empleo, es necesario garantizar políticas culturales que manifiesten los usos, las posibilidades y la información que las TICs aportan al colectivo; lineamientos que permitan la progresiva inclusión de las nuevas tecnologías y que tengan como premisa eliminar las desigualdades en cuanto al acceso de la información.

En cuanto este punto, Migdalia Pineda expone que una participación igualitaria en el acceso a la información es un objetivo difícil de alcanzar, pues las contradicciones sociales son tan fuertes *que aún en lo comunicacional no todos los hombres son iguales o al menos no disfrutan del mismo derecho a plenitud, por no tener acceso y participación en igualdad de condiciones*²¹. Es allí donde también encuentra razones el concepto de *brecha digital*, expuesto anteriormente.

La relación entre cultura, educación y tecnología trae como consecuencia el nacimiento de nuevas perspectivas y caminos que deben investigarse, para intentar identificar los efectos positivos de esta unión y contribuir a la progresiva construcción de las nuevas sociedades. No obstante, se considera que el análisis de estos resultados es un proceso continuo y evolutivo, que dependerá del grado de inclusión de las TICs en diversas ramas del saber, la exigencia de nuevas destrezas y cambios en los esquemas comunicacionales, educativo y cultural.

²⁰ Pere Marquès Graells. *La cultura tecnológica en la sociedad de la información*. [artículo en línea] Consultado el 02 de abril del 2010. Disponible en web: <http://sectec.ilce.edu.mx/cite/documentos/antologia/ib.pdf>

²¹ Migdalia Pineda Alcázar. Op. Cit. Pág. 3

Jesús Salinas, explicaba en el año 1997 que las TICs se perfilaban como una herramienta más dentro del sistema educativo que añade una perspectiva más global y potencia la comunicación. Hoy, se aprecia que una de las mayores posibilidades y realidades de las nuevas tecnologías se centra en el enriquecimiento y la pluralización de la calidad y la cantidad del conocimiento impartido, y se amplían las formas de interactuar con la información.

1.2 La tecnología y la Red Global Mundial como espacios de difusión artística.

A partir del siglo XX surge un predominio de la visualidad, fenómeno que se inicia de manera particular con la popularización del cine, la televisión y los videos, recursos que modificaron el ritmo de la vida y las relaciones económicas, culturales y sociales. Así, junto con las ciencias humanas, los avances tecnológicos y la aparición de la Red Global Mundial, se generan una serie de acontecimientos que permiten configurar al siglo XXI como un tiempo en el cual la imagen por sí misma constituye un fenómeno cultural que se apoya firmemente en el terreno de la virtualidad, donde la interactividad, la multiculturalidad, la inmediatez y un acceso desmesurado al conocimiento, se consagran como las características de los nuevos espacios.

Estamos en la era de la imagen y en los tiempos de la información, es oportuno el momento para que las artes plásticas establezcan una relación definitiva con la tecnología pues el instrumento principal de ambos campos es la imagen: la imagen plástica y la imagen virtual se replantean y se transforman en el espacio digital, donde la interactividad propone un diálogo actual, atractivo y participativo entre usuarios y contenido.

Rafael Gómez Alonso²², autor del texto *Análisis de la Imagen. Estética Audiovisual*, considera a la obra de arte como elemento de comunicación y señala la transformación experimentada en el siglo XXI, del desarrollo de la capacidad de persuasión de los medios de comunicación, gracias al nuevo lenguaje audiovisual. Gómez Alonso explica que existen *nuevos modos de ver* generados por el aumento de la capacidad sensorial de un individuo inmerso en las imágenes y la información. Asimismo, afirma que “las posibilidades que otorgan los medios de comunicación generan nuevos retos en la interpretación de la estética.”²³

A partir de los *nuevos modos de ver* que plantea Gómez Alonso, se evidencia la dinámica entre una obra de arte que vive, se transforma y se replantea en el siglo XXI, con relación a un sujeto dependiente de la imagen, inducido a transformar su visión conforme a la velocidad de los cambios tecnológicos. Lo propuesto por Gómez Alonso reafirma que, la convergencia de medios para la difusión del arte y de la información, configura nuevos entornos de exhibición que promueven la creatividad y amplían las alternativas de comunicación.

La Internet propone el espacio, pues la red cada día que pasa se convierte en “un medio generalizado, abierto a cualquiera, sin barreras que impidan el libre flujo de las ideas y la información.”²⁴ A través de la herramienta se integran actividades virtuales y reales, dando paso a la configuración de portales a nivel mundial que difunden las expresiones artísticas.

El mundo globalizado amplía al máximo sus posibilidades de informar, pero al mismo tiempo plantea debates sobre las transformaciones de la identidad, el pluralismo y las diferencias; es un sistema que cada día más demanda receptores que

²² Doctor en Ciencias de la Información, Profesor Titular del área de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Ejerce la docencia en la Universidad Rey Juan Carlos, España donde imparte la asignatura troncal de Teoría de la Comunicación Audiovisual, el curso de doctorado Procesos de Intermediación Cinematográfica y el curso oficial de posgrado Cine y Artes Escénicas. Biografía perteneciente a la web: <http://www.gruposocmedia.es/congresosociedadaddigital/es/programa/fichas-de-coordinadores/38-coordinadores/45-rafael-gomez-alonso>. Consultada el 19 de abril del 2010.

²³ Rafael Gómez Alonso. *Análisis de la Imagen. Estética Audiovisual*. Pág. 108

²⁴ Nicholas Burbules, *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Op. Cit. Pág. 119.

establezcan un proceso selectivo efectivo para enfrentarse al vasto mundo de las comunicaciones y la tecnología. Los especialistas en la aplicación de las TICS, consideran que este contexto es ideal para que la educación y las instituciones culturales refuercen aquellos programas que permitan modificaciones en la percepción tecnológica del sujeto actual, generando así un diálogo sincero con los nuevos medios.

Por su parte, el arte en la red ha generado significativas propuestas de difusión. Comenzando por las informaciones impartidas a través de los portales de los grandes museos del mundo: se otorgan datos sobre talleres a niños, adolescentes, profesores y padres; acceso limitado a las colecciones y referencias de catalogación; cursos on-line, enciclopedias digitales, información sobre muestras temporales y actividades para colegios y liceos; recorridos virtuales por las salas, datos sobre publicaciones, archivos de videos y conferencias acerca de artistas o exposiciones; acceso a revistas on-line, artículos y enlaces con otras redes de interés.

Las galerías, ministerios de cultura y asociaciones culturales ofrecen espacios certificados para exhibir, promover y enseñar sobre artistas, obras y estilos desarrollados en un determinado lugar. Esto sin contar las páginas web oficiales tanto de los artistas contemporáneos como de los antiguos y modernos. Muchas veces el usuario accede de manera rápida e interactiva a documentaciones, imágenes y textos legítimos. Internet se convierte –para bien o para mal- en una biblioteca o *museo virtual*, donde los píxeles y la pantalla proveen la mayor fuente de información que ha existido.

Josefina Santibáñez Logroño define al *museo virtual* como:

*...una colección de artefactos electrónicos y recursos informáticos de todo aquello que pueda digitalizarse. Pueden incluirse pinturas, dibujos fotografías, videos, textos, gráficos, imágenes, bases de datos, etc., es decir, un conjunto patrimonial de información y de objetos que pueden ser guardados en un servidor de un museo virtual.*²⁵

²⁵ Josefina Santibáñez Logroño. *Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje*, en *Comunicar*, Revista Científica de Comunicación y Educación. Pág. 156. [artículo en línea] Consultado

Se aprecia que los museos virtuales nacen por el aprovechamiento de las TICs y el deseo de generar nuevos espacios para la difusión y creación del arte. Laura Regil Vargas apunta que “el museo virtual combina la característica de *movilidad*, dada por el acceso remoto que tenemos a los contenidos de la red digital, con la de *inmaterialidad*, por su virtualidad física.”²⁶

Asimismo, Santibáñez Logroño explica que la explotación del museo virtual requiere de la planificación de estrategias didácticas para adquirir apropiadamente los conceptos y contenidos que se brindan de manera virtual. Si el potencial de la red no está bien encaminado, allí comienzan algunos de los problemas antes descritos.

Ciertamente las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación permiten espacios de difusión que hasta cierto punto reafirman y “refrescan” la memoria de la información cultural y artística. Los creadores comienzan a construir no sólo páginas para exponer y vender sus piezas, sino que generan obras interactivas que incluyen datos e imágenes de sus trabajos. Obras que pueden perseguir un fin lúdico o educativo, como tal es el caso de *La Esfinge*, proyecto que presenta un juego relacionado con las piezas de la artista vallisoletana Dora García.²⁷

Se aprecia que la experiencia estética ya no es un proceso meramente contemplativo, hoy la interactividad entre espectador y obra comienza a ser indispensable dentro de las experiencias artísticas. Conjuntamente, la *democratización del arte*²⁸ viene a ser otro aspecto a tomar en cuenta. Actualmente cualquier persona puede admirar una obra maestra expuesta en un museo situado en

el 26 de febrero del 2010. Disponible en web:

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15802724>

²⁶ Laura Regil Vargas. *Museos virtuales: nuevos balcones digitales*. Pág. 3 [artículo en línea] Consultado el 26 de febrero del 2010. Disponible en web: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=34004605>

²⁷ Marisol Salanova. *De museos y aulas: sobre la actualidad didáctica en el arte contemporáneo*. Op. Cit. Pág. 4.

²⁸ M^a Dolores Arroyo Fernández, *La difusión del arte en la Red: hacia un nuevo espectador*. Pág. 5. [artículo en línea] Consultado el 27 de febrero del 2010. Disponible en web: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=487>

la otra mitad del mundo, el arte se hace legible y divulgativo, adaptándose a múltiples receptores. Es entonces cuando las propuestas de Walter Benjamin sobre *la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* son apropiadas para explicar el fenómeno. Tomando los planteamientos de Benjamin, se puede considerar que la obra se ha convertido en un producto de consumo masivo, reafirmando su estadía en una época donde se atrofia *el aura* de la pieza, se desvincula de la tradición y del *valor cultural*.

No obstante, ciertos especialistas consideran que las visitas a los museos interactivos o a las páginas de instituciones museísticas y galerías contribuyen a que la exposición del arte en la red configure una nueva forma de favorecer la inmersión del individuo en los fundamentos de la obra de arte y en su proceso creativo.

Se aprecia que la divulgación artística a través de los medios digitales, enriquece los recursos didácticos sobre el arte; en nuestro caso, las artes plásticas encuentran un soporte expositivo que contribuye a la formación de *la nueva sensibilidad* planteada por Martín Barbero. *La nueva sensibilidad* trae como consecuencia una manera diferente de dialogar con la obra, se cambia la forma de presentar la pieza, de observar su materialidad, indudablemente se transforma la fuerza de su presencia al estar encerrada dentro del computador.

Es decir, nunca será igual observar directamente a una pintura como *Miranda en la Carraca* o acceder a un *penetrable* de Soto desde la pantalla de una computadora. A través de un dispositivo electrónico no será igual sentir la mirada punzante de aquel personaje histórico, apreciar con detenimiento los rastros de las pinceladas otorgadas por Michelena, pararse frente a un cuadro tan silencioso pero tan poderoso. Asimismo, no será igual sentir la emoción por entrar a una estructura llena de varillas de plexiglás, rozar nuestro cuerpo con la materia y sentir que somos parte de la obra.

No obstante, la exposición del arte a través de una computadora no pretende sustituir la experiencia artística que pueda tener el espectador y hasta el mismo

creador; por el contrario, a través de la tecnología se amplían las posibilidades de modificar e interactuar con la obra.

Gracias a los programas electrónicos, por ejemplo, se puede recurrir a una herramienta como el *zoom* para acercarnos de maneras inimaginables a una pintura como *Miranda en la Carraca*. Existe la posibilidad de ampliar y reducir cualquier sección de la pieza, o bien, fragmentar sus elementos, manipular su coloración e intervenirla a través de instrumentos virtuales; un *penetrable* de Soto presenta una interacción distinta, a través de la programación digital puede otorgársele movimiento y sonido a las varillas de plexiglás, cambiar sus formas y tamaños, reconfigurar su uso mediante el apuntador y un *click*. También, puede complementarse la interacción digital de la pieza junto a datos importantes sobre la obra, el autor y su contexto, todo en un mismo escenario virtual.

De acuerdo a este tema, se aprecia que mediante la interactividad se consigue implicar al espectador “generando una mayor inmersión y haciéndole reflexionar más rápida y profundamente que a través de la mera contemplación.”²⁹ Por lo tanto, texto, imagen, sonido y otros recursos audiovisuales intervienen dentro del diálogo cultural. De esta manera, los planteamientos algunos especialistas tienen validez dentro de los nuevos discursos. Los conocedores del área consideran que la cultura del siglo XX fue eminentemente visual, mientras que la cultura del siglo XXI se torna hipertextual:³⁰ conectividad, digitalidad, dinamismo, accesibilidad e interactividad definen las nuevas vías de exposición y expresión artística.

²⁹ Marisol Salanova. *De museos y aulas: sobre la actualidad didáctica en el arte contemporáneo*. Op. Cit. Pág. 4.

³⁰ El *Hipertexto* es definido por la Real Academia Española como “el texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información”. Por otro lado, María Lamarca Lapuente, explica que *El hipertexto es* “un sistema de organización y presentación de documentos en un medio informático, que se basa en la vinculación de documentos o fragmentos documentales digitales (textuales o gráficos) a otros fragmentos o documentos (en cualquier morfología digital: texto, imagen, audio, vídeo, datos, programas informáticos y otras aplicaciones capaces de generar un contenido dinámico), lo que permite acceder a la información no necesariamente de forma secuencial.” [documento en línea] Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

Esta dinámica cultural ha influido igualmente, de forma abierta, en los procesos creativos potenciando la actividad artística. En ese sentido Arroyo Fernández señala que nunca como ahora se ha difundido tanto arte en la red, han nacido tantos artistas y jamás se ha accedido a tanta información. Por lo tanto, se necesita cuanto antes contribuir a la formación de un espectador que se encuentra constantemente con el *todo vale*³¹, un receptor en el que se debe generar una capacidad de percepción especial, una sensibilización selectiva ante el vasto mundo virtual.

No obstante, siempre existirán fuertes riesgos ante la ventaja de contar con información de “millones de procedencias y con innumerables puntos de vista, y el inconveniente de contar con información de millones de procedencias y con innumerables puntos de vista.”³² El *todo vale* ya no es un problema únicamente de la Internet, es un problema global. Los medios de comunicación lo reafirman cada día: decenas de personas desconocidas al mes obtienen rápidamente sus quince minutos de fama, la sociedad toma como verdades teorías que luego serán exaltadas o rechazadas, la posmodernidad abre espacios para anacronismos, utopías políticas e ídolos falsos. Es imposible evitar señalar los problemas que se generan con las nuevas tecnologías, pero no se intenta dar una solución definitiva a los males de la posmodernidad.

La *democratización de la cultura* gracias a la red, se ha convertido en un asunto que requiere de análisis complejos y una investigación extensa. De acuerdo a este tema, Martín Barbero explica que los avances de las nuevas tecnologías en Latinoamérica se han marcado por “una concepción altamente instrumental que impide insertarlas en los planes nacionales de desarrollo nacional y de

³¹ María Dolores Arroyo Fernández. Op. Cit. Pág. 6.

³² Nicholas Burbules, Op. Cit. Pág. 119.

democratización local.”³³ El autor, expone que es necesario potenciar la creatividad cultural y no las tecnologías de punta que llegan a nuestro continente.

La democratización de la cultura implica la modificación de las concepciones que se tienen sobre los medios y los procesos comunicativos, además de considerar que todos los sujetos de la sociedad puedan acceder a los contenidos. No obstante, los sistemas de inclusión y exclusión provenientes de las nuevas tecnologías, impiden y contribuyen al mismo tiempo a fundamentar las bases de esta hipótesis.

1.3 Consideraciones generales sobre la tecnología educativa.

Es importante señalar que aunque el trabajo está enfocado en la difusión del arte venezolano, es innegable identificar el componente educativo que posee al estar dirigido a un público infantil y regido por los objetivos de un plan de estudios específico.

A través de la investigación, se aprecia la evolución que ha experimentado el concepto de tecnología educativa, esto quizás se deba a *la necesidad de ofrecer soluciones a los nuevos problemas*³⁴ que se plantean a lo largo del tiempo. Por su parte, la UNESCO emite dos definiciones de tecnología educativa:

1. *Originariamente ha sido concebida como el uso para fines educativos de los medios nacidos de la revolución de las comunicaciones, como los medios audiovisuales, televisión, ordenadores y otros tipos de hardware y software y*
2. *En un nuevo y más amplio sentido, como el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las*

³³ Jesús Martín Barbero. *América Latina, otras visiones desde la cultura: ciudadanías, juventud, convivencia, migraciones, pueblos originarios, mediaciones tecnológicas*. [versión en línea] Pág.23 Consultado el 20 de septiembre del 2010. Disponible en web: http://books.google.co.ve/books?id=N7LvlwYAv_EC&printsec=frontcover&dq=Am%C3%A9rica+Latina,+otras+visiones+desde+la+cultura:+ciudadan%C3%ADas,+juventud,+convivencia,+migraciones,+pueblos+originarios,+mediaciones+tecnol%C3%B3gicas.&source=bl&ots=2muPYJX4J5&sig=u0rbyEO3TIPyfxVynSKvO9ZsnrY&hl=es&ei=d7PETJQBIOIQeY6JUE&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBUQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false

³⁴ Julio Cabrero. *Tecnología Educativa*, Pág. 19.

*interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación.*³⁵

Por lo tanto, no se puede limitar el campo de acción de la tecnología educativa al aspecto técnico, una segunda definición nos explica que es una disciplina cambiante que interviene activamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje para redimensionar los cánones de la instrucción.

Cuando se habla sobre la tecnología educativa, debemos remitirnos a *El aula sin muros* de McLuhan, donde se considera a los nuevos medios como lenguajes que deben aprovecharse dentro de la esfera educativa. De igual forma el autor defiende la necesidad de replantear las estrategias culturales básicas para la enseñanza y la difusión de los conocimientos. McLuhan expresa:

*Hoy en nuestras ciudades, la mayor parte de la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela. La cantidad de información comunicada por la prensa, las revistas, las películas, la televisión y la radio, exceden en gran medida a la cantidad de información comunicada por la instrucción y los textos en la escuela.*³⁶

A partir de estas teorías se evidencia la necesidad de transformar las estrategias culturales y educativas, aprovechando las posibilidades que brindan los nuevos medios en la producción y difusión de conocimientos. McLuhan describió en 1968 un escenario social que visto en perspectiva propone similitudes innegables con nuestro presente: la difusión de la información no viaja con la misma velocidad dentro de la escuela y/o a través de las redes electrónicas, los desafíos que impone la tecnología cada día son mayores y abarcan diversos campos del conocimiento.

De acuerdo a lo expuesto, no se debe considerar a la tecnología educativa como una disciplina que se limita únicamente a incluir dentro del aula las máquinas, aparatos o herramientas tecnológicas. El fenómeno es más complejo y aboga por la

³⁵ UNESCO. *Glossary of Educational Technology Terms*, en Julio Cabrero, Op. Cit. Pág 26.

³⁶ Marshall McLuhan. *El aula sin muros*. Pág. 155.

construcción de diseños comunicativos y de aprendizaje, que constituyan reales medios para la enseñanza.

Julio Cabrero hace la distinción entre diseños comunicativos y diseños de aprendizaje; la primera propuesta se refiere a *la planificación y elaboración de los procesos de comunicación (hombre-máquina) que se van a producir*³⁷, el autor señala algunas de las preguntas claves que surgen en este tipo de diseño: *¿qué tipo de información queremos transmitir?, ¿cuál es el canal más adecuado para una determinada información?, ¿cómo manipular esa información?, ¿cómo interactuará el sujeto con el medio?, ¿cómo aseguraremos una óptima comunicación?*, entre otras. Por otro lado, el diseño de aprendizaje se refiere a *cómo conseguir que se produzcan los aprendizajes que interesan*³⁸. En este caso, el tipo de preguntas que suelen hacerse son: *¿qué objetivos se pretenden? ¿a qué contenidos responden? ¿cómo organizar el aprendizaje? ¿qué actividades permiten alcanzar estos objetivos?* entre otras.

Cabrero explica que ambos diseños se relacionan para lograr una óptima relación entre el usuario y la herramienta tecnológica. Nuestra propuesta intenta preservar la unión de ambos diseños, pues una adecuada transmisión de mensajes asegura el correcto aprovechamiento del proyecto.

Las tecnología educativa deja en evidencia que la inclusión de las tecnologías en el aula no pretenden la sustitución del profesor, por el contrario, se abre un abanico de posibilidades para abordar los temas, se utilizan las herramientas propias de nuestro tiempo, que si bien arrastran usos más complejos, intentan superar ciertas dificultades de aprendizaje y lograr transformaciones y resultados aún más profundos y concretos. No obstante, debido a que esta rama educativa se caracteriza por ser una disciplina cambiante y evolutiva, es fácil identificar la cantidad de mitos y dificultades que se entretajan a su alrededor.

Algunos de las creencias enunciadas por el catedrático español Jesús Beltrán Llera son las siguientes: *el mito de la tecnología mágica*, se refiere a la sacralización

³⁷ Julio Cabrero. Op. Cit. Pág. 72

³⁸ *Ibidem*

de la tecnología, pensando que tiene efectos *cuasi milagrosos* al aplicarse dentro del aula de clases; *el mito de la divernética*, sentirse atraído a los ordenadores no significa un aprendizaje óptimo por parte de los alumnos; *el mito de la tecnología ignorada*, se refiere a la idea sobre la resistencia por parte de profesores de incluir a la tecnología en el aula. En cuanto a este último punto, Beltrán Llera explica que no se trata únicamente de la falta de apoyo que los docentes le otorgan a las nuevas herramientas, sino que los profesionales muchas veces no han sido preparados para dominar e integrar el ordenador como un instrumento educativo.

Por otro lado, Julio Cabrero expone una síntesis de las principales críticas realizadas a la tecnología educativa. Para efectos de la investigación, nos limitaremos a resaltar las que guarden ciertas relaciones con nuestro tema:

**Se olvida que la instrucción no es un mero concepto teórico, sino por el contrario una construcción social y cultural.*

**La tecnología se ha centrado mucho en la solución de los problemas cuantitativos de la educación, (...) olvidando los aspectos referidos a la calidad de la educación y de los diseños realizados.*³⁹

Al mismo tiempo, los especialistas en el área señalan que algunos de los aspectos positivos de la tecnología educativa se encuentran en los logros de nuevos objetivos *más ligados a la creatividad y a la imaginación*⁴⁰. Según Beltrán Llera, a través de la aplicación de la disciplina se individualiza el aprendizaje, se enriquecen los sistemas de evaluación, se brinda ayuda a los alumnos con necesidades educativas especiales y se abre una ventana importante al aprendizaje a distancia.

El análisis que realizan algunos especialistas sobre la tecnología educativa, incluye las dificultades y problemas que caracterizan a un fenómeno que se encuentra “en construcción”, que de alguna manera sigue experimentado una fase evolutiva marcada por la velocidad de los cambios científicos, tecnológicos, económicos y sociales. Según los especialistas, la base teórica fundamental de la tecnología educativa se construye por la premisa de asumir la riqueza y variedad de estímulos

³⁹ Julio Cabrero. Op. Cit. Pág. 33.

⁴⁰ Jesús Beltrán Llera, *La tecnología educativa: mitos, promesas y realidades*. Pág. 5

como vehículos para elevar la motivación, atención, instrucción y recuerdo de la información por parte de los alumnos. Beltrán Llera considera que las nuevas tecnologías son instrumentos que pueden condicionar el destino de la educación, ampliando y enriqueciendo las experiencias del aprendizaje y la comunicación.

Capítulo II: Entornos digitales dedicados a la promoción y difusión del arte venezolano.

Cuando se habla de *entorno digital* se hace referencia a un amplio grupo de recursos, páginas y programas que se desarrollan dentro de la Red Global Mundial. Los entornos digitales que se analizarán a lo largo de este capítulo serán las páginas web y propuestas multimedia. Para efectos de la investigación, los portales que se encargan de la promoción y difusión del arte venezolano, se agruparon de acuerdo a las disciplinas o áreas específicas de acción: Arte, Museología, Galerías, Gerencia Cultural, Organismos de carácter público o privado; también, de acuerdo a la especialidad o experticia de sus creadores: artistas y teóricos del arte, gestores culturales, promotores, etc. Igualmente se incluyen las agendas culturales y aquellas páginas que poseen apartados sobre las expresiones artísticas del país.

2.1.1 Entornos digitales creados por artistas y teóricos del arte.

En una primera aproximación a la esfera nacional, se observa que los espacios virtuales concebidos por creadores y teóricos venezolanos tienden a ser lugares donde se debaten las problemáticas del arte y de la sociedad contemporánea, característica en común con ciertos portales creados en otros países de Latinoamérica. Tal es el caso de *PAC: Plataforma de Arte Contemporáneo*, una agrupación sin fines de lucro y de carácter privado, destinada a promover la producción de distintas prácticas culturales y artísticas venezolanas e internacionales. La presidenta es Carmen Hernández, profesional del sector de la cultura, y cuenta con la participación de artistas de la fotografía como Sara Maneiro y Zeinab Bulhossen, realizador también de videos. El objetivo principal del grupo es crear un encuentro para el intercambio y la difusión de experiencias artísticas de diversos campos culturales.

Se aprecia que *PAC* es un espacio de difusión más intelectual y teórico que didáctico y audiovisual, va dirigido a un público especializado y demanda el intercambio de experiencias entre artistas e investigadores. El contenido de la página está conformado por textos críticos, reseñas y fotografías de creadores como Javier

Téllez, Antonio Caro, Eduardo Gil y Pedro Terán. De igual forma, se advierte al *internauta* acerca de próximos seminarios, exposiciones y talleres, sin dejar a un lado links de interés que enriquecen el contenido expuesto.

De igual forma, el *blog lacasaazulada.com* dirigido por José Antonio Parra, poeta, ensayista y crítico venezolano, es un entorno estructurado con la finalidad de exponer artículos y visiones sobre el arte y la literatura nacional e internacional. Se podría definir como una revista digital acerca del acontecer cultural venezolano, que a través de reseñas críticas, fotografías y videos, promociona las expresiones artísticas y literarias actuales. Por otro lado, se encuentra *artecolonialvenezuela.blogspot.com*, creado por Janeth Rodríguez, historiadora del arte venezolana, profesora de la Universidad Central de Venezuela y especialista en el Arte Colonial. El *blog* se construye con el objetivo de promover diversos conocimientos sobre el patrimonio artístico de los siglos XVI al XVIII existente en el país y en el resto del mundo, además de proporcionar información sobre eventos, artículos y publicaciones sobre el esta rama del arte.

Desde otra perspectiva, se aprecia la existencia de espacios digitales que a pesar de no haber sido creados por artistas y teóricos venezolanos, cuentan con la participación de ciertos textos, ponencias y artículos redactados por notables críticos de arte del país.

Entornos como *arte-nuevo.blogspot.com*, creado por Miguel López López, investigador peruano, artista visual y curador independiente; *esferapublica.org* fundado por Jaime Iregui, artista bogotano y *curatoriaforense.net*, dirigido por Jorge Sepúlveda, curador y crítico de arte chileno, constituyen un grupo de profesionales realizadores de páginas web que cuentan con la participación de profesionales residentes o nacidos en el país, como Félix Suazo, Zuleiva Vivas, Carmen Hernández, Gerardo Zavarce y José Javier León, entre otros. Los *blogs* antes mencionados se estructuran con la finalidad de exponer textos, artículos y revistas sobre el arte contemporáneo latinoamericano, proponiendo un espacio virtual para discutir las políticas culturales que se llevan a cabo en los distintos rincones del continente,

planteando debates críticos sobre los diversos campos de la esfera artística actual. A través de estos espacios, los críticos e historiadores venezolanos encuentran ciertas oportunidades para exponer las visiones sobre el arte de nuestro país.

Dentro de esa misma línea se encuentra *rasgadodeboca.blogspot.com*, página web dirigida por el artista plástico Carlos Zerpa. Los creadores del espacio lo definen como un “anticatálogo de ideas en torno al Arte NO Convencional”⁴¹, desde esa perspectiva ofrece a los visitantes la oportunidad de discutir de manera irreverente y gráfica sobre el arte contemporáneo, las problemáticas sociales y las ideas de ciertos creadores venezolanos. Más que una manera de difundir las expresiones artísticas venezolanas, puede ser considerada como una obra digital para exponer ideas, denuncias y ópticas de la realidad artística y social.

Por otra parte, se observa que existen creadores que no utilizan la red como una herramienta más para configurar o enriquecer un discurso artístico, sino que crean espacios para la difusión de determinados artistas y obras. Tal es el caso de *artevenezolano.com*, creado por Judith Pérez –pintora que promociona sus obras también a través de la página-, concebido con el propósito de promover en Europa las piezas y la historia de los creadores que conforman el “Grupo Tovar”⁴². Dentro de esta misma línea se encuentra *reinoza.com*, página del artista Jorge Eliezer Reinoza que se encarga de promocionar y exponer su obra plástica. Igualmente, el entorno *pintoresvenezolanos.com*, fue realizado por los pintores Vidalia González y Edgar Vegas, artistas populares venezolanos que exhiben y promocionan su trabajo a través de la red.

⁴¹ Información expresada en rasgadodeboca.blogspot.com. Consultado el 15 de junio del 2010.

⁴² Judith Pérez explica que el grupo tovar es un colectivo de artistas que residen en la región de Tovar, situada en los andes venezolanos. El grupo se creó a partir del “Taller regional de arte” creado por Elbano Pérez Osuna. Está creado por Martín Morales, the brother Jesús en José Luis Guerrero, Iván Quintero, Nestor Alí Quiñones, Gerardo García, Fidel Ramírez, Gilberto Pérez, Rafael Sánchez y Rubén Molina. Los integrantes se especializan en la pintura, pero siguen distintos estilos pictóricos. Información perteneciente a la página web: <http://www.artevenezolano.com/English/frames.html>. Consultado el 25 de julio del 2010.

Asimismo, ciertos creadores no consagrados generan blogs educativos sin fines de lucro, dedicándose a la exposición de una perspectiva panorámica de las artes plásticas venezolanas. A través de la exhibición de obras importantes y artistas reconocidos, los entornos virtuales pretenden configurarse como una suerte de enciclopedia virtual de las artes.

Tal es el caso de *centrodeartecontemporaneo.com*, sitio web planteado con la finalidad de convertirse en una importante galería virtual de artistas venezolanos y latinoamericanos. Asimismo, se encuentra *amantesartesvenezolanas.blogspot.com*, creado por el artista plástico Eliso Silva⁴³, constituye un blog dedicado a los maestros de artes plásticas e incluye información sobre artistas y movimientos nacionales e internacionales. No obstante, este último espacio presenta información limitada y confusa sobre las artes plásticas del país, exponiendo conceptos que provienen de páginas no certificadas como *wikipedia.com*, *wikilearning.com*, entre otras.

Hasta cierto punto, los artistas y críticos que han desarrollado estos espacios han considerado las posibilidades divulgativas de la red, trasladando a la esfera virtual discursos artísticos y sociales, replanteando el espacio expositivo de la obra plástica, generando así una nueva relación entre obra y espectador. Se advierte que la tecnología modifica “nuestra forma de producción, recepción y distribución del conocimiento y, de alguna manera, nuestra forma de producción, recepción y distribución del arte.”⁴⁴

No obstante, de acuerdo a lo expuesto, se aprecia que en Venezuela son escasos los espacios virtuales creados por artistas y teóricos del arte identificados a lo largo de la investigación. Hasta el momento, no se observa una significativa proliferación de la crítica virtual en los nuevos medios de la Información y la

⁴³ Eliso Ignacio Silva es un artista plástico venezolano, que ha explorado los campos de la pintura, escultura, fotografía y obra gráfica. Información perteneciente a la página web: <http://www.elisosilva.com/curriculum.html>. Consultada el 25 de julio del 2010.

⁴⁴ Silvia Nuere. *Las nuevas tecnologías como actual recurso del educador artístico*. [artículo en línea] Consultado el 9 de abril del 2010. Disponible en web: <http://educ.ar/educar/recursos-educativos/las-nuevas-tecnologias-como-actual-recurso-del-educador-artistico.html>

Comunicación. Aunque los entornos anteriormente descritos constituyen las principales iniciativas de apertura por parte de creadores y teóricos venezolanos hacia las potencialidades de la Red, vale preguntarse ¿Por qué no se han creado otros espacios donde se revisen, se actualicen y se propongan debates sobre los diversos discursos artísticos nacionales?

Javier León, artista plástico venezolano, expresa que el desarrollo de la actividad crítica es fundamental “si se quisiera desarrollar una política cultural para la difusión y comprensión de la gravital importancia que estas expresiones (las expresiones artísticas) tienen para nuestro desarrollo.”⁴⁵ La labor de historiadores, críticos y teóricos del arte es fundamental para la dinámica de la esfera artística, es por ello que los especialistas en el estudio de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, consideran importante la inclusión de estos profesionales dentro del espacio virtual.

Resulta importante identificar que en otros contextos como Colombia, Perú, Chile, Argentina, Ecuador y especialmente España, la labor realizada por los artistas y teóricos a través de los nuevos entornos, ha generado importantes espacios para la discusión del medio artístico y el nacimiento de nuevos productos culturales.⁴⁶ De esta manera, se apuesta por la ampliación de las vías informáticas y accesos a

⁴⁵ Javier León. *Apreciaciones sobre el arte contemporáneo en Venezuela*. [artículo en línea] Consultada el 20 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.lacasaazulada.com/2007/12/apreciaciones-sobre-el-arte.html>

⁴⁶ Dentro de este contexto se encuentran activas las siguientes páginas web: *arte-nuevo.blogspot.com*, *esferapublica.org*, *curatoriaforense.net*, cuyos creadores y conceptos fueron anteriormente identificados. También se encuentra *a-desk.org*, una plataforma para la reflexión y debate en torno al arte, fundada por Montse Badia y David G. Torres críticos de arte españoles, junto a Martí Manen curador y gestor cultural; *agenciacritica.net*, blog acerca de las políticas artísticas e institucionales y *accpar.org*, revista de ensayo, teoría y crítica de la cultura y el arte contemporáneo, ambos espacios dirigidos por José Luis Brea, profesor y crítico de arte español; *universes-in-universe.de/columna/* titulado *Columna de Arena* constituye un espacio de reflexiones críticas desde Colombia, administrado por José Roca, curador y crítico colombiano. De igual forma encontramos a *criterios.es*, revista y colección editorial de pensamiento teórico sobre literatura, artes, cultura y sociedad, formada por Desiderio Navarro, teórico del arte cubano; *latinart.com*, pretende configurarse como una importante fuente de arte latinoamericano, fue constituida por Hector Ziperovich argentino, coleccionista de arte latinoamericano y María Fernanda Cartagena, curadora y crítica de arte ecuatoriana, entre otras propuestas.

archivos, documentos e imágenes; se valora el intercambio sobre asuntos de interés común, enriqueciendo las reflexiones sobre la cultura y sus actores.

Los creadores de estas páginas web coinciden en que los entornos virtuales promueven el surgimiento de otras voces que observan y cuestionan el mundo del arte, voces que al mismo tiempo pueden potenciar el ejercicio de la crítica y enriquecer los espacios de debate cultural. Además, consideran que a través de sus plataformas virtuales “se reactiva la figura del crítico ya no como un rector que aprueba o desaprueba la producción desde la distancia ‘autorizada’ de un medio de prensa, sino como un sujeto involucrado directamente con la escena.”⁴⁷ De esta forma, la opción de reconstruir la figura tradicional del crítico desde el espacio virtual permite captar nuevas personas interesadas en desarrollar y acompañar discursos heterogéneos de la producción reciente.

2.1.2 Entornos digitales creados por instituciones museísticas, fundaciones, ministerios y galerías.

A través de la investigación nos hemos enterado que los sitios web de los principales museos del país fueron suprimidos. Esto se debe a que en el año 2005 al crearse la Fundación Museos Nacionales se eliminó la autonomía de las instituciones museísticas, se buscó regir desde una sola unidad las actividades de los diferentes recintos culturales y crear un solo ente responsable “del diseño y desarrollo de las políticas culturales a nivel museístico.”⁴⁸ Así, la información que con anterioridad manejaba de manera independiente cada museo, pasó a ser administrada por la nueva instancia.

Es por ello, que únicamente a través de la página de la Fundación Museos Nacionales se puede acceder a los datos más importantes de las principales

⁴⁷ Miguel López López. *Propósito de Arte Nuevo: 9 notas personales en torno, a través y en relación al blog como espacio crítico*. [artículo en línea] Consultada el 20 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://arte-nuevo.blogspot.com/2008/03/proposito-de-arte-nuevo.html>

⁴⁸ Información perteneciente a la página [fmn.gob.ve](http://www.fmn.gob.ve) [en línea] Consultada el 18 de agosto del 2010. Disponible en web: http://www.fmn.gob.ve/fmn_quienessomos.htm

instituciones museísticas: el portal *fmn.gob.ve* se limita a exponer, de forma breve, reseñas históricas de cada uno de los museos, cuáles son sus programas educativos y otros datos de interés. Las imágenes mostradas pertenecen a las instalaciones de cada recinto, asimismo incorpora una sección titulada *Diccionario biográfico de artistas* que exhibe concisas biografías de nuestros creadores más importantes.

De igual forma, se aprecia la propuesta creada por la Dirección General Sectorial de Museos: *museosdevenezuela.org*⁴⁹ portal que funciona como un directorio de museos, expone una agenda de eventos, noticias y proporciona un *link* para acceder a las colecciones, otorgando datos de catalogación, pero sin tener acceso a imágenes o fotografías de las obras.

Asimismo se encuentran pocas iniciativas como aquella que impulsa *conartedevenezuela.com.ve* fundada por una Cooperativa de Servicios Integrales de Promoción de Arte y Cultura. Constituye un portal incipiente que busca apoyar los proyectos de artistas, críticos y agentes culturales de Venezuela. Además posee una sección, en construcción, que pretende ser una galería de arte de los creadores más destacados del país y de Latinoamérica. Aunque es una iniciativa en vías de desarrollo, propone un espacio de difusión, encuentro y participación actual y atractivo.

Desde otra perspectiva, se encuentran las propuestas culturales promovidas en las páginas web de las principales fundaciones de nuestro país. Por ejemplo, la Fundación Cisneros se encarga de exponer a nivel teórico algunos de sus proyectos educativos y culturales a través de la red; el portal digital que pertenece a la Fundación para la Cultura y las Artes de la Alcaldía del Municipio Bolivariano Libertador (FUNDARTE), expone los objetivos y la misión de la fundación, eventos y videos sobre artistas del país. De igual forma, la Fundación Red de Arte sirve como plataforma expositiva e informativa sobre la producción plástica y artesanal venezolana. Otros entornos virtuales como los que pertenecen a la Fundación Centro

⁴⁹ El portal museosdevenezuela.org fue creado por el Viceministerio de Cultura y el Consejo Nacional de la Cultura.

de Estudios Latinoamericanos Rómulo Gallegos (CELARG), Fundación Francisco Narváez y la Asociación Venezolana de Acuarelistas, se configuran como espacios para divulgar noticias e información sobre la vida y obra de artistas específicos.

En cuanto a la labor realizada por el Ministerio de Cultura para el Poder Popular a través de la Red, se identifica el portal *ministeriodelacultura.gob.ve* estructurado con la finalidad de dar información acerca de algunos proyectos, eventos culturales y políticos que se desarrollan actualmente en el país. En la sección que pertenece a la plataforma de *Artes de la Imagen y el Espacio*, brevemente se exponen los institutos que conforman este órgano cultural, una galería virtual de los concursos organizados por el ministerio y algunos videos acerca de las proyecciones cinematográficas más recientes.

Mientras tanto, las páginas de galerías virtuales y privadas existentes en Venezuela se limitan a construir espacios de difusión con intereses comerciales evidentes.

En esta categoría encontramos a portales como *artelista.com*, creada en julio del 2004 por el Grupo Intercom, la primera empresa independiente de Internet en España. *Artelista.com* representa la mayor comunidad de arte gratuita en la red, posee una gran cantidad de información sobre artistas, compra-venta de obras, galerías e instituciones de la esfera artística. Asimismo existen páginas como *vearte.com*, una galería virtual para vender, comprar y exhibir arte venezolano, creada en el 2007 por la Fundación Vearte; *vitaarte.com*, concebida para dar asesoría acerca de la compra-venta y valuación de obras de artistas venezolanos; *gbgarts.com*, galería virtual que presenta creaciones plásticas del país, asesoría y promociones corporativas; *tesorosvenezolanos.com*, espacio para apreciar y adquirir obras de arte ideado por Carlos Maldonado en el 2009, entre otras.

De acuerdo a lo expuesto, se aprecia que las diferentes esferas culturales han intentado estructurar espacios para difundir las expresiones artísticas y todo aquello que éstas abarcan. Sin embargo, según los expertos en las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, nuestros portales no aprovechan al máximo las

potencialidades de la Red como elemento de difusión cultural, presentan deficiencias en los contenidos y se limitan a configurarse como “folletos electrónicos, meramente informativos, careciendo de la información que pudiera complementar la visita presencial.”⁵⁰

En primer lugar, se advierte que la labor realizada por las páginas de galerías virtuales y privadas, constituyen formas diversas de llegar a un público interesado en la compra-venta de obras, brindando datos específicos del autor y las piezas, así como asesoría a nuevos compradores y a coleccionistas. Esto nos da un ejemplo de que la sociedad de la información “no es sólo un modelo nuevo que se irá imponiendo, sino que es la que está estructurando los nuevos negocios y las formas en que se manejará buena cantidad de ellos.”⁵¹

De acuerdo a lo expuesto, se aprecia que aquellos portales pertenecientes a las fundaciones creadas y auspiciadas por el gobierno nacional, son espacios que intentan configurarse como museos virtuales. No obstante, el contenido de estas recientes instituciones no podrá igualarse a la información que manejan los principales museos del país; se advierte que en la configuración de sus páginas prevalece la promoción de noticias y eventos auspiciados por el gobierno nacional, distanciándose de la posibilidad de generar propuestas multimedia sobre nuestras expresiones. Podemos advertir que existe una intención por parte de las instituciones gubernamentales para promover las expresiones artísticas a través de las redes actuales, sin embargo, los principales museos del país no son tomados en cuenta al momento de diseñar los entornos virtuales para promover nuestra cultura.

⁵⁰ José Ignacio Rojas Sola. *Patrimonio cultural y tecnologías de la información: propuestas de mejoras para los museos de ciencia y tecnología y centros interactivos de Venezuela*. [artículo en línea] Consultado el 21 de agosto del 2010. Disponible en web: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0378-18442006000900009&lng=es&nrm=iso

⁵¹ Boris Ramirez. *Amarras y trampas en la Red. De cómo preparar a periodistas y comunicadores de América Latina para no ahogarnos en Internet*. En *Revista Latina de Comunicación Social*. [artículo en línea] Consultado el 2 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina39mar/110bramirez.htm>

De esta manera, se reafirma que, actualmente, se aprecia una ausencia en la web de la voz y de los conocimientos de las principales instituciones museísticas del país. Los recintos que están altamente certificados y que poseen la documentación necesaria y apropiada para crear productos culturales virtuales significativos, son los primeros que dan un paso atrás ante las potencialidades de la red.

El tema de los museos en el espacio virtual puede analizarse desde dos perspectivas distintas. Una visión no tan optimista, es presentada por José Domingo Garzón⁵² al hablar sobre el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito artístico y educativo. Garzón considera que “estamos adelantando una discusión primermundista en el marco de una realidad y de una sociedad tercermundista.”⁵³ Es cierto que en Venezuela y en muchos países de Latinoamérica no existen las mismas condiciones socioculturales y económicas de los países desarrollados, pero por ello no hay que cerrarle la puerta a cambios sociales que beneficien las esferas culturales y educativas.

Al contrario, Rafael Gómez Alonso propone que el museo no sólo es un espacio de referentes culturales y patrimoniales sino que también es considerado como un centro de ocio que compite con otras actividades lúdicas y empresas culturales. Por lo tanto, “el enclave de exposiciones dentro de nuevos entornos ha favorecido los métodos de creatividad originando alternativas distintas a las propuestas de orden clasicista.”⁵⁴ Las opciones que brinda el museo a nivel virtual e interactivo proponen nuevas vías del consumo de la cultura, llegando a una cantidad inimaginable de espectadores, exhibiendo obras, textos e información que muchas veces no se encuentran disponibles en el propio recinto.

⁵² José Domingo Garzón es pedagogo de arte de la Universidad Pedagógica Nacional en Colombia. Fuente: Universidad Pedagógica Nacional, *Experiencias pedagógicas en Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías*. Pág. 66.

⁵³ José Domingo Garzón. *Humanismo en la era educativa*, en Universidad Pedagógica Nacional. Op. Cit. Pág. 67.

⁵⁴ Rafael Gómez Alonso. *El Museo: Espacio creativo*. [artículo en línea] Consultado el 26 de marzo del 2010. Disponible en web: www.icono14.net/revista/rn2/articulos/rafa.pdf

Resulta importante destacar que nuestras instituciones museísticas poseen un gran potencial para exponer el patrimonio del país y transmitir nuestra cultura a todos los rincones del mundo. Por ahora, no se han enriquecido substancialmente las vías de difusión y distribución de los conocimientos sobre el arte venezolano. Desde esa perspectiva, la creación de las escasas iniciativas, antes descritas, se traduce en un apoyo incipiente sobre las TICs como medios de comunicación y exposición sobre el arte. Los especialistas consideran que este tipo de cambios, de forma gradual, son necesarios para la optimización de los recursos culturales virtuales “que inviten al usuario a acceder al museo para completar su información y que al mismo tiempo incentiven su visita presencial.”⁵⁵

2.1.3 Agendas culturales y otros entornos digitales que incluyen apartados sobre las expresiones artísticas del país.

Las agendas culturales son aquellos espacios virtuales que promocionan a través de la red actividades como talleres, concursos, salones nacionales de arte, bienales, convenios internacionales, becas para estudiar en el exterior, entre otros, que tienen lugar en Venezuela y en el resto de Latinoamérica. Algunas se constituyen como una suerte de seminarios, revistas en línea o *webzine* y cuentan con el aporte de textos realizados por literatos, artistas y críticos de la escena cultural.

Una de las iniciativas más destacadas es la *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal* (redalyc.uaemex.mx), creado por la Universidad Autónoma de Estado de México (UAEM), con el objetivo de *contribuir a la difusión de la actividad científica editorial que se produce en y sobre Iberoamérica*. Desde el portal tenemos acceso a artículos y revistas sobre arte latinoamericano y venezolano, constituyéndose como un sitio certificado y especializado en la difusión de conocimientos sobre la cultura.

⁵⁵ José Ignacio Rojas Sola. Op. Cit.

Resulta importante identificar los principales portales que presentan contenidos certificados, actuales y relevantes sobre las artes plásticas venezolanas. Se encuentra que espacios como *arteenlared.com*, creado por ARTEENLARED.COM INC el 16 de agosto del 2007, constituye un espacio para difundir la información sobre el arte de Venezuela, ciertos países de Latinoamérica y España. Presenta artículos, reseñas e información sobre concursos y exposiciones de la escena cultural, perfilándose como una atractiva revista en línea sobre la cultura actual.

Otras revistas en línea o *webzine* son las siguientes: *resonancias.org*, revista literaria y artística latinoamericana creada en el 2001, dirigida por Héctor Loaiza, literato peruano. Asimismo, se encuentra *panfletonegro.com*, *webzine* de literatura, arte y crítica social, creada con el propósito de reunir los trabajos de artistas venezolanos y latinoamericanos en la web. Fue fundada por Daniel Pratt, en 1999 y representa uno de los pocos espacios de discusión sobre las expresiones artísticas venezolanas a través de la Red.

Asimismo, una plataforma que brinda un espacio para el debate sobre la cultura y exposición de textos críticos es *escaner.cl*, una revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias, dirigida desde 1999 por Yto Aranda, licenciada en Artes en la Universidad de Chile. Y por último, *corneta.org*, un seminario cultural de Caracas, definido por sus creadores como un medio alternativo de noticias, configurada en julio del 2008 por artistas y críticos que se mantienen en el anonimato.

También encontramos espacios que no son especializados en arte pero que poseen apartados acerca de creadores, obras y corrientes del arte venezolano. Tal es el caso de páginas de noticias, turismo, embajadas, infoguías, blogs personales, directorios culturales, entre otros.

Resulta importante señalar que notables iniciativas culturales desarrolladas a nivel virtual, ya no se encuentran activas: en algunos casos las direcciones han sido eliminadas o los portales no se encuentran actualizados desde hace varios años. Tal es el caso de *globalcult.org.ve*, que ofrecía el *Programa Cultura, Comunicación y Transformaciones Sociales*, creado por profesores licenciados en la Universidad

Central de Venezuela; *conelarte.com*, definida como una cibergalería de arte; *interarteonline.com*, espacio para promover el arte contemporáneo y la obra de determinados artistas plásticos; *arteycolor.net*, portal de arte visual latinoamericano y *kalathos.com*, revista cultural desarrollada desde Caracas, Venezuela, entre otros.

Este recorrido por portales venezolanos, latinoamericanos y europeos nos permite apreciar que no sólo a través de las TICs se reconfigura el espacio expositivo, se generan nuevas relaciones con el espectador y se replantean las estrategias comerciales y de marketing. Las nuevas propuestas museográficas en el mundo virtual pretenden fomentar la participación de los diversos actores culturales, aboliendo las fronteras limítrofes y permitiendo una actualización del formato de divulgación de la información y del conocimiento.

El espacio virtual enriquece las vías de distribución de los conocimientos artísticos y contribuye a la ampliación de las formas de aproximarse a la obra de arte; resulta importante señalar que a través de los entornos antes descritos no se pretende sustituir las dinámicas culturales, ni desplazar la trascendencia de los productos artísticos actuales. Sobre este punto, Rafael Gómez Alonso explica lo siguiente:

“Aunque siempre quedarán los espacios clásicos e históricos envueltos en el aura que ofrecen una creatividad propia del momento, con la finalidad de englobar tiempos, épocas y distintos gustos. Se pretende transmitir la idea de construir un lugar de todos los tiempos, en donde se entrecruzan planteamientos del museo junto a nuevos espacios que interpelan al mundo de las nuevas tecnologías multimedia (...)”⁵⁶

Resulta evidente la intención de promocionar el arte venezolano a través de entornos virtuales comerciales e informativos, no obstante, esto no parece ser suficiente. En primer lugar, muchas de las páginas presentan un contenido limitado en cuanto a su programación y a sus colecciones. En segundo lugar, no poseen ningún vínculo o sección dedicada a los niños: la información está dirigida fundamentalmente al público adulto interesado en determinados temas. No hay un

⁵⁶ Rafael Gómez Alonso. *El Museo: Espacio creativo*. Op. Cit. Pág. 16.

espacio significativo para la difusión del arte venezolano en los espacios digitales a nivel infantil. En el siguiente apartado se explicarán cuáles son algunas de las iniciativas didácticas de carácter cultural desarrolladas en distintas partes del mundo.

2.2 Propuestas multimedia sobre arte dirigida a niños desarrolladas en América Latina, Estados Unidos y Europa.

A través de la investigación se advierte que un significativo grupo de portales digitales, administrados por los principales museos del mundo, actualmente poseen secciones dedicadas a la población infantil. Si bien esta propuesta es un poco menos ambiciosa, no ha sido necesariamente diseñada para ser incluida en la página de los diferentes museos de Venezuela, y entendiendo que las condiciones económicas, sociales y culturales no son las mismas para cada nación, es ineludible reconocer que los espacios existen como fruto de este tipo de reflexiones, propias de la época en la que vivimos.

A través de breves reseñas de los *sites* que han desarrollado propuestas multimedia dirigidas a niños junto a la identificación de los proyectos más destacados, se mostrará una visión panorámica acerca del contexto que conjuga el arte, la tecnología y la educación en otros países del mundo.

Las propuestas más relevantes dentro de América Latina provienen de países como Colombia y México, desarrollando portales que pretenden establecer uniones entre los niños y la institución museística, Por ejemplo, el Museo de Arte Popular en México, posee un apartado titulado *Conviértete en un Artesano*, sección que busca divulgar las técnicas, materiales y los secretos de la artesanía mexicana. Las actividades se explican a través de fotografías, utilizando un lenguaje y una estética acorde con el nivel del público infantil. Otras estrategias virtuales, han sido desarrolladas por la página web del Museo del Oro en Bogotá, Colombia, donde encontramos la sección *¿Hay un artista en la sala? u Objetos sorprendentes*, que comprende seis talleres de arte, sobre algunos aspectos de las culturas prehispánicas, dirigidos a niños. Dentro de las instituciones que siguen la misma línea se encuentran

el Museo Nacional de Colombia, Museo Nacional de Arte en Bolivia, *Papalote* Museo del niño en México, entre otras.

Recientemente, la Fundación Mapfre ha desarrollado *Enredarte* un portal educativo vinculado a las exposiciones artísticas de diferentes instituciones, museos y fundaciones de España y América Latina, *con el que se pretende unir el arte y la educación*. Actualmente las temáticas que forman parte del *site* son el Impresionismo, el Surrealismo y fotografía en la historia de Chile, abordadas a través de juegos, dibujos para imprimir y colorear, secuencias animadas y la posibilidad de *navegar de manera divertida por diferentes contenidos y obras de arte famosas*⁵⁷.

La gran mayoría de las páginas de los principales museos latinoamericanos poseen secciones enfocadas a la educación, pero no constituyen proyectos interactivos dirigidos a un público determinado. Las instituciones muchas veces muestran cuáles son los programas educativos que han desarrollado dentro del museo junto a una lista de eventos, exposiciones y talleres que pueden interesar a niños y educadores. Además, en algunas páginas se exponen catálogos virtuales de buena parte de las colecciones, el material cuenta con información básica sobre las obras de arte en exhibición, de la colección permanente y las exposiciones temporales realizadas en un determinado museo.

Por otra parte, las propuestas brindadas por Estados Unidos provienen del portal del Museo de Arte Moderno en Nueva York: *Destino: Arte Moderno. Un viaje intergaláctico al MoMA y al Centro de Arte Contemporáneo P.S.1 (Destination: Modern Art. An intergalactic journey to MoMA and P.S.1 Contemporary Art Center)* es un multimedia interactivo sobre arte moderno dedicado a niños de cinco a ocho años. Bajo la guía de un verde marciano, se exploran dos salas del MoMA y varias secciones del Centro de Arte Contemporáneo P.S.1, ubicado en Nueva York.

El MoMA de San Francisco, EUA, presenta secciones dirigidas a niños, adolescentes, profesores y adultos en general. Una de las propuestas que destaca es *El*

⁵⁷ Información perteneciente a la página web www.enredarte.com. Consultada el 29 de julio del 2010.

perro del campo viaja a mundos extraordinarios (*The Country Dog Gentlemen Travel to Extraordinary Worlds*): a través de cortometrajes animados dos caninos nos acompañan a explorar las vidas y obras de artistas como Frida Kahlo, Jackson Pollock, Joseph Stella, Sargent Johnson y Robert Rauschenberg.

El Museo Metropolitano de Nueva York, presenta numerosas opciones multimedia dirigidas a niños y jóvenes, planteando actividades sobre artistas como Cézanne, Degas, Van Gogh, entre otros. Se plantean juegos y tareas para descubrir la historia tanto de los artistas y obras, como del museo y sus programas.

En Europa, una de las iniciativas más atractivas a nivel estético, tecnológico y de contenido es la propuesta *Tate Kids*, expuesta en la página web de la Tate Gallery, instituto que alberga a importantes colecciones de arte moderno y contemporáneo británico y del resto del mundo. En esta sección los niños pueden crear y componer obras digitales, participar en juegos que incluyen datos históricos de piezas que se incluyen en la colección del museo. La página posee diversas propuestas para acercar a los niños al arte de una manera divertida y dinámica, ofreciendo ideas de manualidades relacionadas con obras, temas y artistas determinados, junto a una guía y recomendaciones para padres y maestros.

Otro proyecto importante es la sección dedicada a los niños en la página oficial del Museo del Louvre titulada *El taller de Dominique Vivant Denon* (*Dominique Vivant Denon's workshop*). Este pequeño y animado personaje nos guía a una suerte de depósito donde se encuentran diversas obras de arte, el contenido se activa por un *click* sobre determinadas piezas, lo que da paso a un corto animado que relata datos curiosos sobre la historia de obras, artistas y épocas.

En España, encontramos a la *Guía didáctica multimedia de Arte Contemporáneo* creada por Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior de España, SEACEX. La iniciativa estaba dirigida a estudiantes de 13 a 18 años, las obras y los artistas seleccionados para ilustrar los conceptos eran en su gran mayoría españoles y formaban parte del Programa Arte Español para el Exterior. Actualmente

la guía no se encuentra activa, pero constituye una de las mejores iniciativas logradas en cuanto a multimedia interactivos sobre arte se trata.

De igual forma, encontramos el MUPAI: Museo Pedagógico de Arte Infantil, creado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Se constituye como un recurso pedagógico en línea que pretende ser un centro interactivo “al servicio de las necesidades de los educadores y servir de estímulo a la creación infantil, convirtiéndose en un centro innovador dentro del campo educacional.”⁵⁸ A pesar de que no cuenta con actividades interactivas, supone una oportunidad para identificar la importancia de usar la tecnología como recurso educativo y expresivo.

Otros portales de instituciones como el Guggenheim de Bilbao, el Museo de Bellas Artes de Bruselas, el Museo Dalí en Figueras y el Museo Thyssen-Bornemisza en Madrid, también presentan espacios para difundir y enseñar sobre las piezas que forman parte de sus colecciones, las exposiciones itinerantes y otros proyectos.

De acuerdo a lo expuesto, los departamentos educativos de los museos antes descritos, han identificado las potencialidades de la Red mediante el diseño y la exposición de materiales didácticos y recursos pedagógicos interactivos que busquen facilitar el acercamiento de la cultura y el arte a los niños. Según los especialistas, a través de las propuestas, se renueva la imagen de las instituciones museísticas y se amplía la proyección cultural de los recintos y su patrimonio.

Rosa Ávila y Lidia Rico, especialistas en Didáctica de la Ciencia en la Universidad de Sevilla y en Historia del Arte de la Universidad de Málaga respectivamente, proponen que gracias a la integración de las TICs en el ámbito cultural, los museos virtuales se convierten en museos viajeros y transportables, configurándose como alternativas para enriquecer los modelos tradicionales de enseñanza y difusión de la información. Las autoras afirman que aún hoy en día, las influencias de estos esquemas tradicionales siguen tomando fuerza dentro los

⁵⁸ Información perteneciente a <http://www.ucm.es/info/mupai/pg1m.htm>. Consultada el 17 de julio del 2010.

procesos de aprendizaje. Es por ello, que el planteamiento de las nuevas propuestas debe exaltar la importancia de las TICs para “(...) la consideración, difusión y didáctica del patrimonio cultural en el seno de la denominada Sociedad de la Información.”⁵⁹

2.3 Propuestas multimedia sobre arte venezolano dirigidas a niños.

En Venezuela se han realizado algunas propuestas multimedia dirigidas a niños para difundir conocimientos de diversa índole y enriquecer las estrategias y herramientas educativas. Sin embargo, son escasos los espacios didácticos a nivel virtual para la difusión y enseñanza del arte venezolano que se hallan orientados a la población infantil, una audiencia que cada día le otorga una importancia significativa a la tecnología.

Dentro de los proyectos multimedia es necesario mencionar a *Curiosikid*, una herramienta educativa digital diseñada para ayudar a descubrir el mundo de la ciencia y la tecnología a los niños. Fue desarrollada por Mireya Caldera y el organismo responsable es el Museo de los Niños, Caracas. Aunque no posee contenidos sobre el arte, es uno de los antecedentes más importantes desarrollado en el país.

Vereda (Venezuela Red de Arte) realizado por Juan Astorga Junquera de la Universidad de Los Andes, ciudad de Mérida, es una red teleinformática que conecta los centros y departamentos de investigación y curaduría de las instituciones museísticas, las universidades e institutos de enseñanza –de tercer y cuarto nivel-. Es una iniciativa más teórica, dirigida a los jóvenes y adultos interesados en la Historia del Arte.

⁵⁹ Rosa María Ávila y Lidia Rico Cano. *Los museos virtuales. Nuevos ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio histórico-artístico. Una experiencia en la formación de maestros.* [artículo en línea] Consultado el 24 de agosto del 2010. Disponible en web: dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1448548

No obstante, recientemente *Vereda* ha incluido una sección de educación y entretenimiento para niños titulada *La Vereda de los chamos*, iniciativa formada por cinco interactivos multimedia sobre Historia de Venezuela, Geografía, Comunidades indígenas y Sucesos importantes. Los programas se titulan *Humboldt, el día que la ciencia cambió de rumbo*, *Amaliwaka, el viajero de los ojos brillantes como la luz*, *Chía en el planeta Juyá*, *Caribay, la reina de la Sierra Nevada*, *Colón, un viaje de negocios*. Los entornos multimedia no incluyen datos sobre la historia del arte, técnicas o creadores venezolanos, sin embargo constituye una de las pocas opciones didácticas interactivas existentes.

De igual forma, tenemos que la *Red Escolar Nacional: rena.edu.ve*, es un espacio creado por el Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermediarias del país, dirigido a niños y profesores del nivel inicial y desde la primera a la cuarta etapa de educación. Dentro del período que corresponde a la Educación Primaria se encuentra el apartado de *Estética*, donde se exhiben contenidos e imágenes sobre las diferentes ramas artísticas, el folclore venezolano, el patrimonio y diversas técnicas plásticas. Es una propuesta presentada a través de la red integrada por textos e imágenes inmóviles con contenidos certificados, actividades y experimentos didácticos.

Se aprecia que varios proyectos sobre tecnología educativa se han desarrollado desde la Universidad Central de Venezuela, específicamente desde las Escuelas de Artes, Educación y la Comisión de Estudios Postgrado.

Nathalia Bertou, licenciada de la Escuela de Artes, presentó el diseño del *Tutor para el Aprendizaje de la Métrica Musical*, un programa de computación que busca ser una herramienta para facilitar el aprendizaje de la métrica musical a los niños que cursan el nivel preparatorio de Teoría y Solfeo en las escuelas de música venezolanas. La propuesta de Bertou se configura como uno de los escasos aportes que utiliza la tecnología como un medio para facilitar y enriquecer el aprendizaje de las artes musicales.

De igual forma, desde la Comisión de Estudios de Postgrado, Casimira Mosqueda realizó el *Proyecto Educativo Nacional de Educación Básica y las Tecnologías de la Información y la Comunicación*, donde se explica que la aplicación de éstas como reales medios educativos dependerá de la formación del docente y del alumno, la inserción en el diseño curricular y el diseño metodológico de las herramientas.

Otros estudios se han realizado para analizar la influencia de las TICs en el aula de clase, en niveles primarios y secundarios, de determinadas instituciones educativas en la ciudad de Caracas.

Es importante resaltar que incluso en la Ley Orgánica de Educación emitida en el año 2009, dentro del apartado titulado *Competencias del Estado Docente* se establece:

Artículo 6. El Estado, a través de los órganos nacionales con competencia en materia Educativa, ejercerá la rectoría en el Sistema Educativo. En consecuencia: (...)

3. Planifica, ejecuta, coordina políticas y programas: (..)

*e. Para **alcanzar un nuevo modelo de escuela**, concebida como espacio abierto para la producción y el desarrollo endógeno, el quehacer comunitario, la formación integral, **la creación y la creatividad**, la promoción de la salud, la lactancia materna y el respeto por la vida, la defensa de un ambiente sano, seguro y ecológicamente equilibrado, **las innovaciones pedagógicas, las comunicaciones alternativas, el uso y desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación**, la organización comunal, la consolidación de la paz, la tolerancia, la convivencia y el respeto a los derechos humanos.”⁶⁰*

Asimismo, el artículo 22 de la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación, decreta que es necesario “fomentar y desarrollar acciones conducentes a la adaptación y asimilación de las tecnologías de información por la sociedad.”⁶¹ Se aprecia que existe el interés por abordar la temática en el ámbito educativo, la inclusión de las TICs en las leyes del país, la creación y aplicación de estrategias didácticas y exposición de resultados, nos indican que se está iniciando una apertura

⁶⁰ Ley Orgánica de Educación 2009. Pág. 5

⁶¹ Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología y Educación. Pág. 6

significativa hacia la tecnología como herramienta para la difusión y el aprendizaje dentro de la educación venezolana.

A pesar de las diferencias económicas y sociales presentes en nuestro país, no sólo se reconoce al computador como un medio que traduce la información depositada, un elemento para transcribir, proyectar videos e imágenes. La inclusión de la tecnología en la sociedad desencadena un proceso más complejo y desafiante. El computador se convierte en una herramienta metodológica que replantea los modos de apreciar, seleccionar y percibir la información. El alumno, el docente o el espectador tienen la capacidad de “aproximarse a una misma realidad desde perspectivas distintas y complementarias, enriqueciendo el proceso de aprendizaje.”⁶²

Morelis Gonzalo⁶³ al reflexionar sobre el impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en Venezuela, plantea que para que las TIC e Internet “puedan contribuir al desarrollo social y a reducir las demás brechas sociales, se requiere avanzar simultáneamente tanto en el acceso equitativo como en el uso con sentido y la apropiación social.”⁶⁴ Se aprecia entonces que la inclusión y extensión de las TICs en diversas ramas del conocimiento, se ha convertido en un asunto social, que poco a poco supera los asuntos comerciales y técnicos.

Según los especialistas y conocedores del área, en Venezuela se han dado importantes pasos en materia de las TICs, sin embargo, aún falta emplear plataformas eficientes y recursos idóneos para aprovechar las innovaciones tecnológicas a favor de la educación y la cultura.

⁶² Juana María Sancho. *Para una tecnología educativa*. Pág. 124.

⁶³ Morelis Gonzalo es profesora universitaria de la cátedra de Lenguaje y Comunicación de la Facultad de Arte de la Universidad del Zulia. Investigadora en el área de las TIC. Articulista de opinión en diversos medios digitales. Información perteneciente a la página: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/perfil/1386/morelis-gonzalo>. Consultada el 25 de agosto del 2010.

⁶⁴ Morelis Gonzalo. *Las TICs en Venezuela: accesos, usos y apropiación*. [artículo en línea] Consultado el 25 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/las-tic-en-venezuela-acceso-usos-y-apropiacion/761/>.

Capítulo III: Diseño de la propuesta teórica multimedia sobre las artes plásticas venezolanas.

3.1 Análisis de objetivos pertenecientes al Programa de estudio de Educación Estética de 5to grado.

Para el diseño del recurso multimedia del presente trabajo se recurrió, como referente fundamental al árbol de objetivos del currículum de Educación Estética para 5to grado. El programa de la materia se encuentra dividido en bloques de contenidos: *El arte como medio de expresión y comunicación; Espacio, tiempo, sonido, ritmo y movimiento en manifestaciones artísticas; Cultura, ciencia, tecnología y arte; Diseño y producción artística.*

Luego del análisis de contenidos, se seleccionaron para el diseño multimedia: *El arte como medio de expresión y comunicación, y Cultura, ciencia, tecnología y arte.* Según el currículum educativo, a través del primer módulo se pretende que el alumno comprenda “los diferentes elementos de expresión de las artes, así como los medios y técnicas que debe aplicar para expresarse a través de manifestaciones artísticas, cónsonas con su edad y nivel de desarrollo intelectual.”⁶⁵

Cultura, ciencia, tecnología y arte es un bloque donde se incluyen a las nuevas tecnologías de la “fotografía, el cine, los videos, la televisión y la informática como medios que contribuyen a la difusión e información de la cultura a nivel universal.” La tabla que se presenta muestra la selección de los bloques y objetivos, junto a las obras y artistas escogidos para abordar determinados contenidos.

⁶⁵ Pág 4 Currículum de Educación Estética de 5to grado.

Bloque: El arte como medio de expresión y comunicación

Objetivo (s)	Tema (s)	Obra (s) y artista (s)
<ul style="list-style-type: none"> - Observación de obras artísticas (escultura, dibujo, grabado pintura...) para identificar los elementos de expresión plástica: línea, valor, color y textura. 	<p>La línea</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Coloritmo 69-A</i>, 1970. Alejandro Otero. 2. <i>Linduccion cromática</i>, 2006. Carlos Cruz-Diez 3. <i>Espiral</i>, 1995. Jesús Soto. 4. <i>Progresión</i>, 1994. Jesús Soto. 5. <i>Penetrable amarillo</i>, 1969. Jesús Soto. 6. <i>Dibujo sin papel 1988-28</i>, 1988. Gego (Gertrud Goldschmidt). 7. <i>Tronco</i>, 1979. Gego (Gertrud Goldschmidt). 8. <i>Reticulárea</i>, 1969. Gego (Gertrud Goldschmidt).
<ul style="list-style-type: none"> - Realización de ejercicios aplicando la línea, el color, el valor y la textura para descubrir sus posibilidades expresivas en las composiciones plásticas. 	<p>El color.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Coloritmo 69-A</i>, 1970. Alejandro Otero. 2. <i>Interior de una casa de la esquina de Padre Sierra</i>, S. F Manuel Cabré. 3. <i>Cuarto de baño</i>, 2008. Astolfo Funes. 4. <i>Bruja de ramito</i>, 1951. Oswaldo Vigas. 5. <i>Cámara de Cromosaturación</i>, S.F. Carlos Cruz-Diez.
	<p>El valor</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Piel y paisaje VIII</i>, 1982. Edgar Sánchez. 2. <i>Piel y paisaje I</i>, 1981. Edgar Sánchez. 3. <i>Letargo IV</i>, 1979. Edgar Sánchez.

	La textura	1. <i>Yukkitta in Wonderland</i> . 2007. Reymond Romero.
<p>- Discriminación de la forma atendiendo a su origen: artificiales, figurativas, abstractas.</p> <p>- Discriminación entre formas bidimensionales y tridimensionales que ocupan espacios diferentes.</p>	Formas bidimensionales y tridimensionales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ella y la luna</i>, 2000. Elsa Morales. 2. <i>Circulando sin fin</i>, 1955. Víctor Valera. 3. <i>Madame de Lautrémont</i>, 1993. Diego Barboza. 4. <i>Cabeza</i>, 1996. Francisco Narváez. 5. <i>Gato</i>, 1970. Francisco Narváez.
	Formas artificiales, figurativas y abstractas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Monóxida Lisa</i>, 1975. Pedro León Zapata. 2. <i>Abra solar</i>, 1982. Alejandro Otero. 3. <i>Women sitting on a mirror</i>, 1965-66. Marisol Escobar. 4. <i>Mi mama y yo</i>, 1968-1982. Marisol Escobar. 5. <i>Magritte VI</i>, 1998. Marisol Escobar. 6. <i>La gran bruja</i>, 1952. Oswaldo Vigas. 7. <i>Niña bruja</i>, 1956. Oswaldo Vigas. 8. <i>Mujer Vegetal</i>, 1954. Mario Abreu. 9. <i>El ave constelada</i>, 1955-1965. Mario Abreu.

<p>- Observación del espacio y la perspectiva.</p>	<p>La perspectiva.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Homenaje a Canelita Medina</i>, 1982. Víctor Valera. 1. <i>Paisaje</i>, 1941. Manuel Cabré. 2. <i>El Ávila desde San Bernardino</i>, 1944. Manuel Cabré. 3. <i>La silla desde La Urbina</i>, 1972. Manuel Cabré.
--	------------------------	---

<p>- Observación del paisaje natural en atención a los sonidos del ambiente situaciones cotidianas y fenómenos físicos para interpretarlas a través de dibujos, gestos, música, imágenes.</p>	<p>El paisaje</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Tres cocoteros</i>, 1933. Armando Reverón. 3. <i>Uveros en la playa</i>, 1934. Armando Reverón. 4. <i>Silla de Caracas</i>, 1961. Manuel Cabré. 5. <i>Paisaje del Country Club</i>, 1946. Manuel Cabré.
---	-------------------	--

Bloque: Cultura, ciencia, tecnología y arte.

<p>- Investigación sobre otros medios tecnológicos que</p>	<p>Fotografía, cine,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Videoinstalación</i>, 1987. Nela Ochoa. 2. <i>Los diablos de Yare</i>, 2009. Aaron Sosa
--	--------------------------	--

<p>contribuyen a la difusión de la cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de un inventario de medios tecnológicos que contribuyen a la difusión cultural. - Investigación sobre la fotografía como recurso tecnológico para captar imágenes. 	<p>televisión y otras manifestaciones artísticas.</p>	
---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> - Investigación sobre artistas venezolanos que han tenido reconocimiento a nivel universal. 	<p>Selección de artistas venezolanos famosos a nivel mundial.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Esfera</i>, 1976. Gego (Gertrud Goldschmidt). 2. <i>Penetrable amarillo</i>, 1969. Jesús Soto.
---	---	---

3.2 *El arte en mis manos.*

La propuesta se titula *El arte en mis manos*, se configura como una herramienta interactiva sobre las artes plásticas venezolanas, dirigida a niños de 5to grado de Educación Primaria. Su perfil multimedia propicia el conocimiento de nuestras expresiones artísticas dentro y fuera del salón.

Fundamentalmente *El arte en mis manos* fue creado para promover y difundir las artes plásticas venezolanas y pretende configurarse como un entorno donde el usuario establezca una relación interactiva, lúdica, reflexiva y didáctica-recreativa con la obra de arte. Puede ser utilizado como recurso dentro y fuera del aula, para introducir o complementar determinados objetivos pertenecientes al currículum de Educación Estética de 5to grado, aprobados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación.

La presente investigación propone que *El arte en mis manos* se materialice como un recurso multimedia que permita la difusión, promoción y conocimiento de las artes plásticas venezolanas, principalmente dentro de la esfera educativa.

De acuerdo a lo antes expuesto, *El arte en mis manos* podrá emplearse como material de apoyo para las clases de Educación Estética de 5to grado. Por tratarse de una herramienta digital se requiere del uso de equipos electrónicos en clase, esta exigencia puede enfrentar los problemas de escasez de herramientas tecnológicas que suelen presentarse en la mayoría de las instituciones educativas venezolanas. Tal circunstancia redundará en perjuicio de los futuros usuarios del recurso didáctico.

Ante la probable insuficiencia de equipos, se plantea la posibilidad de utilizar el multimedia como una herramienta a consultar fuera del salón, a través de la Red Global Mundial. En este caso, la configuración de un espacio en la web sobre arte venezolano, específicamente dirigido a niños de 5to grado, traería como resultado favorable una mayor promoción y difusión de las artes plásticas del país. No obstante, se exige que la consulta en la red por parte del alumno, sea orientada por los padres y educadores, a fin de lograr un óptimo aprovechamiento de la herramienta.

3.3 Contenido de *El arte en mis manos*.

El contenido de *El arte en mis manos* se divide en dos grandes secciones: el bloque *expresivo* y el bloque *tecnológico*, ambos representados en el instrumento de trabajo por el dibujo de dos manos. El bloque expresivo refiere a todo aquello que es consustancial a las artes plásticas, a su carácter y voluntad estética, a su presencia estimulante: la forma, el color, el ritmo, la composición, el conjunto de medios de los que se vale el artista para crear un imagen artística. El bloque tecnológico, como su denominación lo señala se ocupa de estudiar la incorporación de las nuevas tecnologías de la fotografía el cine, los videos, la televisión y la informática como medios que contribuyen a la difusión e información de la cultura a nivel universal.

Cada dedo de las manos, que permiten activar las posibilidades que la herramienta ofrece, maneja un tema distinto: el bloque *expresivo* abarca las secciones tituladas *Elementos artísticos*, *Transforma las formas*, *La magia de la perspectiva*, *Mira a tu alrededor* y *¡A construir!*. Mientras que en el bloque *tecnológico* se concentran todos aquellos instrumentos que establecen una relación entre las artes plásticas y los nuevos medios, las secciones se denominan *Arte y tecnología*, *Cultura en la red*, *Jugando con los artistas más famosos*, *Galería Virtual* y *A los padres y educadores*.

En resumen, *El arte en mis manos* posee nueve grandes áreas temáticas dirigidas alumno, que se manejarán según el orden de los objetivos pertenecientes al Programa de Educación Estética. Adicionalmente se incluye una sección titulada *A los padres y educadores*, que tiene como finalidad explicar los propósitos y funciones de la herramienta, junto a la lista de obras para trabajar los temas seleccionados.

Se propone que el modo de organizar las actividades dentro de cada tema o sección, sea a través de una escalera azul con cinco módulos: *Mira*, *Explora*, *Reto artístico*, *Aprender más* e *Idea*.

En el módulo *Mira*, se facilita un breve concepto del tema que permite introducir al usuario dentro del objetivo. Junto a la definición se exponen obras de creadores venezolanos que guarden ciertas relaciones con el tema.

Explora, muestra datos adicionales sobre un objetivo, con la finalidad de completar la información presentada en *Mira*. De igual forma se exhiben piezas que ejemplifiquen la temática y permitan afianzar ciertos conceptos.

En *Reto artístico*, se proponen ejercicios y actividades lúdicas, que pretenden configurar un espacio virtual para aplicar los conocimientos otorgados –tanto a través de la herramienta, como a través de la información impartida dentro del salón de clases-.

El módulo *Aprender más* expone, generalmente, una breve biografía sobre uno o dos artistas cuyo trabajo plástico sea relevante para abordar un tema determinado. En otras ocasiones, el apartado brinda información para ampliar y/o reforzar ciertos contenidos del objetivo.

En *Idea*, se proponen actividades para los niños, relacionadas al tema y que pueden realizarse como proyectos plásticos dentro y fuera del salón. Las tareas se explican a través de fotografías de ejercicios previamente realizados. A través del módulo, se intentan afianzar los contenidos mediante ejercicios prácticos, que generen productos artísticos relacionados con las temáticas del programa de Educación Estética, e inspirados en las obras de un grupo de artistas venezolanos.

Por último, el usuario a través del multimedia es guiado por un elefante llamado Paco, personaje animado que expone conceptos y explica ciertas actividades. Se ha seleccionado la figura de un elefante por tratarse de un animal con una gran inteligencia y una prodigiosa memoria.

Es importante destacar que el criterio técnico utilizado para la división y ubicación de contenidos de *El arte en mis manos*, derivó del orden establecido por los objetivos seleccionados del Programa de Educación Estética antes mencionado.

Con el fin de organizar sistemáticamente la información, de modo de facilitar el manejo y uso del recurso, algunos de los temas que configuran el programa han sido divididos en varias secciones. A continuación se presentan gráficos para ejemplificar la distribución de contenidos:

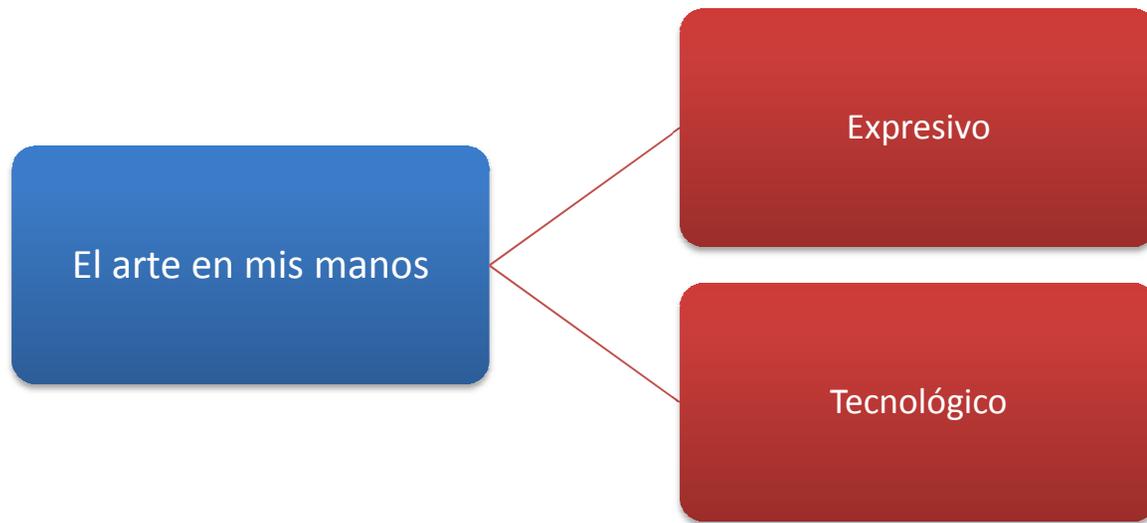


Gráfico 1. Bloques que conforman el contenido de *El arte en mis manos*.

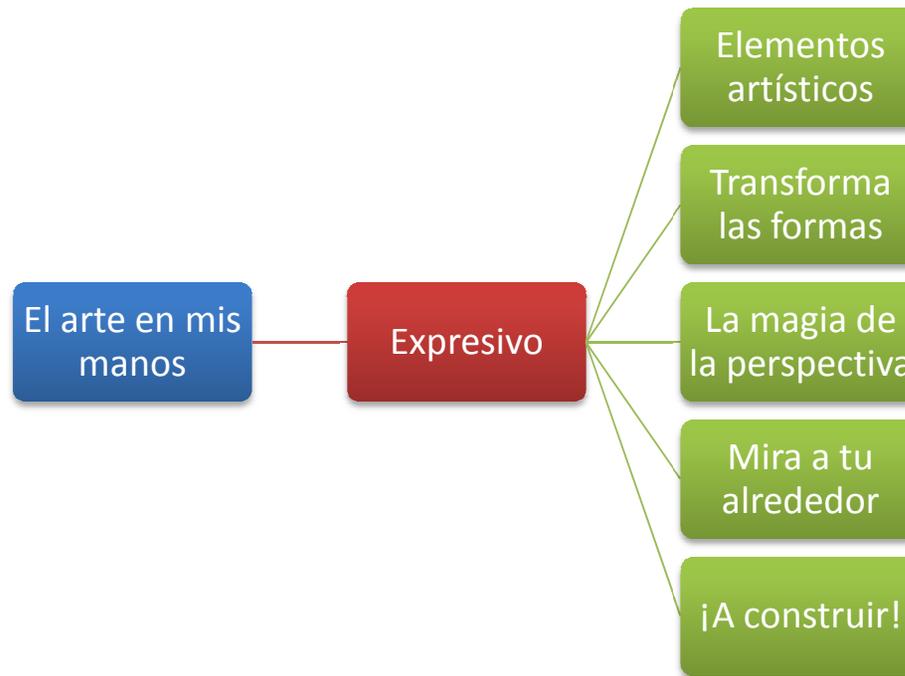


Gráfico 1.1 Muestra división de contenidos del bloque *Expresivo*.

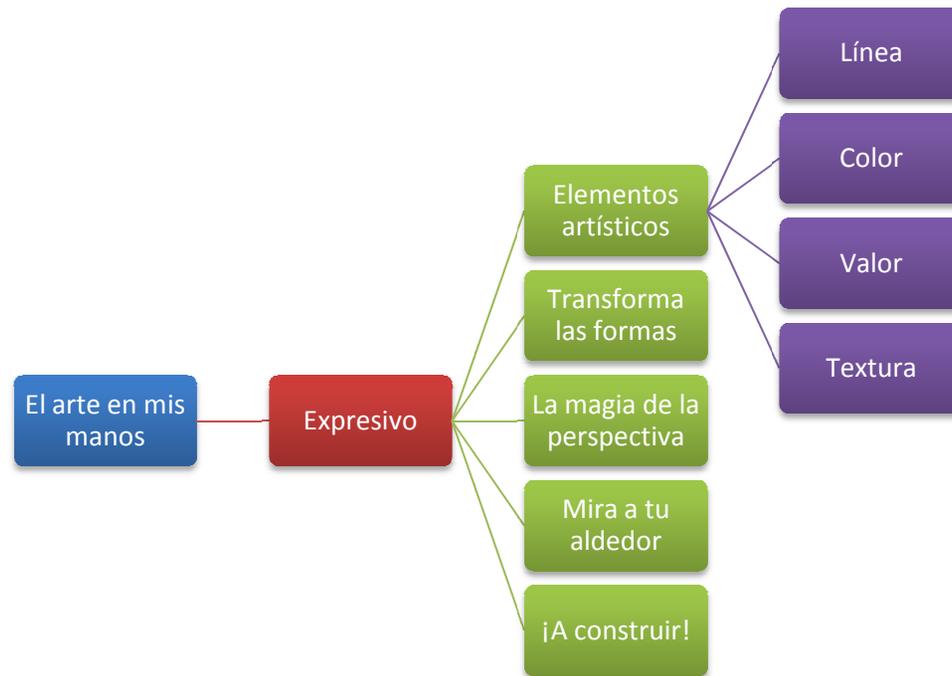


Gráfico 1.2 Muestra las secciones que conforman el tema *Elementos artísticos*.



Gráfico 1.3 Muestra las secciones que conforman el tema *Transforma las formas*.

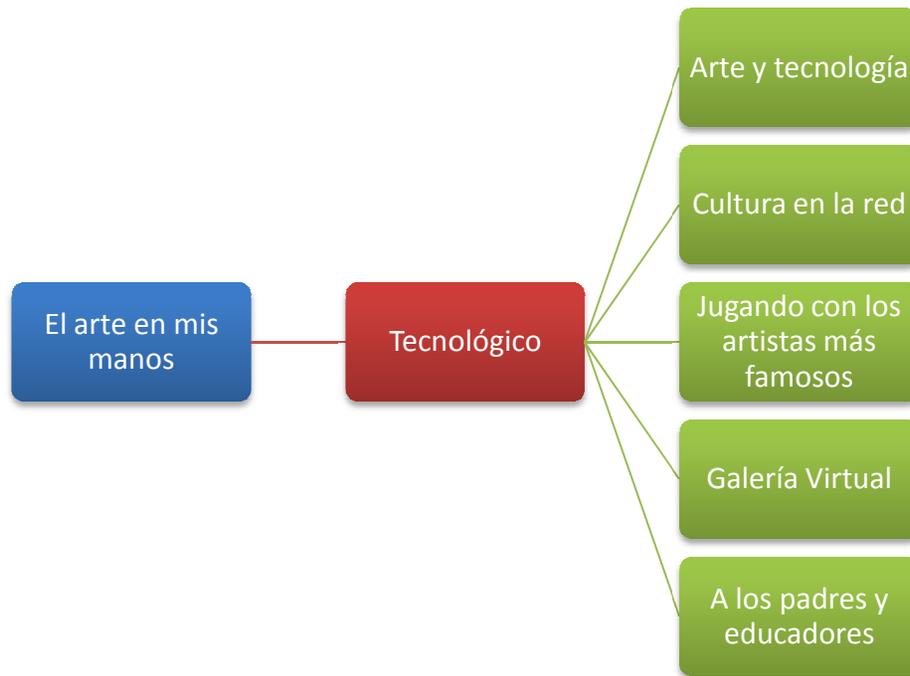


Gráfico 1.4 Muestra los contenidos que conforman el bloque *Tecnológico*

3.4 Elementos que conforman *El arte en mis manos*.

Gráfico 2.1

Elementos que conforman la pantalla inicial de *El arte en mis manos*:

LAS MANOS

Las manos representan los íconos que organizan los temas:

La información que comprende la mano *expresiva*, se corresponde con los temas reseñados en el objetivo *El arte como medio de expresión y comunicación*:

- Pulgar: *Elementos artísticos.*
- Índice: *Transforma las formas.*
- Medio: *La magia de la perspectiva.*
- Anular: *Mira a tu alrededor*
- Meñique: *¡A construir!*

Mientras, la mano *tecnológica* brinda información que se relaciona con el objetivo *Cultura, ciencia, tecnología y arte*.

- Pulgar: *Arte y tecnología.*
- Índice: *Cultura en la red.*
- Medio: *Jugando con los artistas más famosos.*
- Anular: *Galería Virtual.*
- Meñique: *A los padres y educadores.*

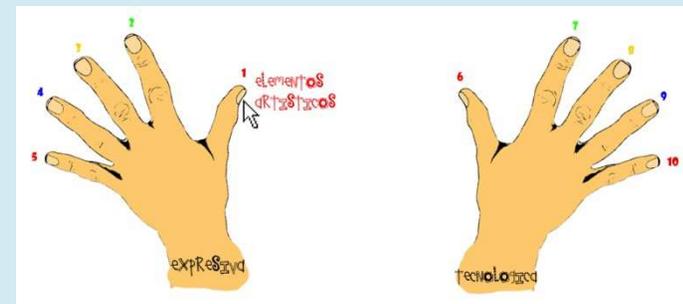


Gráfico 2.2

Elementos que conforman la pantalla inicial de *El arte en mis manos*:

LAS HUELLAS

Las huellas de las manos representan dos apartados iniciales que explican brevemente de qué se trata *El arte en mis manos* y cómo utilizarlo. Son secciones que se encuentran al inicio del multimedia y deben ser consultadas tanto por alumnos, como por profesores y padres, antes de acceder a los contenidos del programa.

En la pantalla, cuando el espectador hace *click* en las huellas de las manos, podrá apreciar un cuadro de diálogo que exhibe el concepto y/o modo de uso de la herramienta.

En la sección *¿Qué es?*, se explica la siguiente definición:

“*El arte en mis manos* es un multimedia interactivo sobre las artes plásticas venezolanas, dirigido a niños de 5to grado de Educación Primaria. Es una herramienta digital y divertida para conocer nuestras expresiones artísticas dentro y fuera del salón.”

La sección *¿Cómo se usa?*, expone ciertos consejos para el uso de esta herramienta:

1. Para conocer distintos temas del arte deberás darle click a los dedos de las manos que aparecen en la portada de *El arte en mis manos*.
2. Cada dedo te llevará a aprender contenidos diferentes y divertidos, pero ojo, en cada tema deberás explorar y superar los retos que trae la escalera azul. ¡Tienes el arte en tus manos, anímate a conocerlo como nunca antes!”



Gráfico 2.3

Elementos que conforman la pantalla inicial de *El arte en mis manos*:

PACO EL ELEFANTE

El arte en mis manos cuenta con un personaje llamado Paco, el elefante, quien por su buena memoria y amplia sabiduría le permitirá al usuario conocer sobre diversos temas del arte. Esta figura se perfila como un guía dentro del recurso virtual.



Gráfico 2.4

Elementos que conforman la pantalla inicial de *El arte en mis manos*:

LA ESCALERA AZUL

Con el fin de organizar los contenidos, se plantea el despliegue de una escalera azul con cinco escalones para acceder a los módulos: *Mira*, *Explora*, *Reto artístico*, *Aprender más* e *Idea*.



Gráfico 2.5

Elementos que conforman la pantalla inicial de *El arte en mis manos*:

EL LIBRO PARA ESTUDIAR LOS CONTENIDOS DEL MULTIMEDIA

En esta pantalla podemos apreciar el mecanismo de apertura del cuaderno virtual donde se desarrollan los contenidos de *El arte en mis manos*.

La imagen inicial del libro cerrado, podrá ser manipulada a través del cursor. Al momento de intentar abrir el libro, el usuario apreciará que paulatinamente aparecerán colores e imágenes relacionadas con la portada del multimedia. La estética concebida para la herramienta, fue inspirada en los mecanismos de libros desplegados (o *pop up books*).

En el inicio del multimedia, se expone un cuadro que muestra el nombre de la herramienta, al personaje guía, las huellas de las manos, antes descritas, junto a las extremidades que dividen los temas.

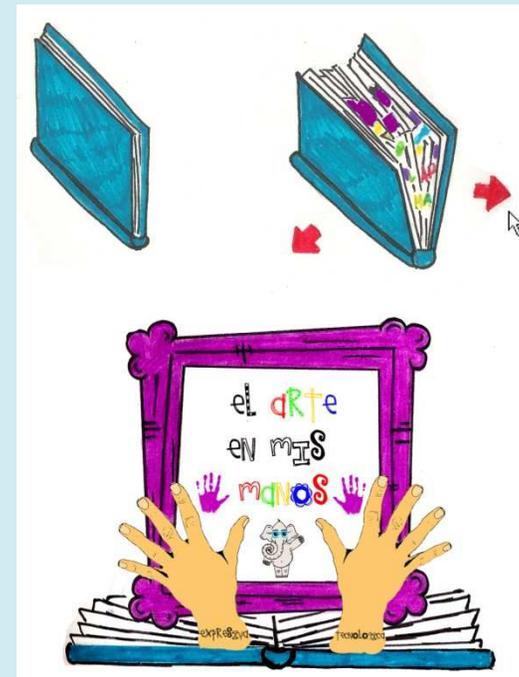


Gráfico 3.1

Contenido de la sección *Elementos Artísticos*:

ELEMENTOS ARTÍSTICOS.

La primera sección de *El arte en mis manos* se titula *Elementos artísticos* y comprende temas sobre la línea, el color, el valor y la textura.

Elementos artísticos inicia con el despliegue en la pantalla de dos imágenes: La de *Coloritmo 69-A* de Alejandro Otero, junto a *Piel y paisaje VIII* de Edgar Sánchez. Ambas piezas serán utilizadas a lo largo de la sección para explorar los contenidos de la línea, color, valor y textura.

A través de una burbuja de diálogo, el personaje animado, Paco, el elefante, emite una breve introducción al tema:

“En la sección *Elementos artísticos* podrás conocer los instrumentos plásticos para realizar una obra de arte. Dale *click* a las pestañas del libro para aprender mucho más.”

A continuación se presenta el gráfico inicial de esta sección.



Gráfico 3.2

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

LA LÍNEA-PANTALLA INICIAL

La línea es el primer tema de la sección *Elementos artísticos*, en esta oportunidad, reaparece *Coloritmo 69-A* de Alejandro Otero, la pieza introduce al usuario en el contenido. Se plantea que al inicio de cada tema, la escalera azul se despliegue para mostrar los módulos.

Con la finalidad de construir un ambiente interactivo, se propone el movimiento de las líneas, presentes en la pieza, cada vez que el usuario posicione el cursor sobre la imagen de la obra de Otero.

Se presenta a continuación la portada del tema de *la línea*.



Gráfico 3.3

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

LA LÍNEA- MIRA

En la sección *Mira* de *La línea*, la obra de Otero se desarticula, el color desaparece y sólo permanecen las negras que resaltan sobre el fondo blanco y el elefante ofrecerá un breve concepto sobre la línea:

“La línea es un trazo que nos permite definir el contorno y las formas en nuestras representaciones artísticas. Son la base del dibujo y la pintura.”

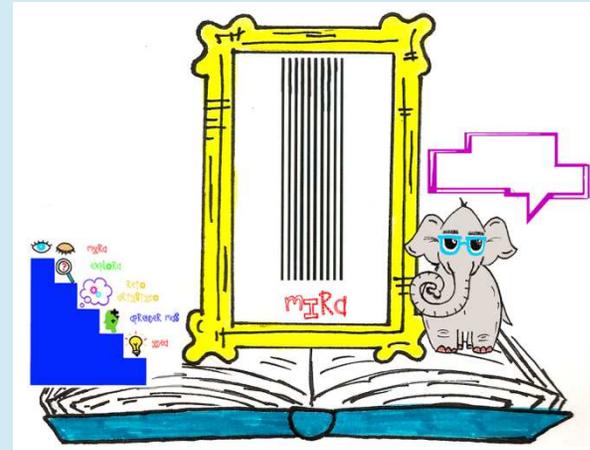


Gráfico 3.4

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artístico*.

LA LÍNEA- EXPLORA

La siguiente pantalla es dedicada al módulo *Explora*, donde se explica, brevemente, la clasificación de la línea. Para ejemplificar el tema, se emplean *Linducción cromática* de Carlos Cruz-Diez, *Espiral* de Jesús Soto y *Dibujo sin papel* de Gego. Además se incluye el recurso de la lupa, pues a través del zoom se podrán apreciar los detalles de las obras seleccionadas.

A través de una burbuja de diálogo, Paco, el elefante explica:

“No todas las líneas son iguales, dale *click* a la lupa para mirar de cerca las obras de Cruz-Diez, Gego y Soto y notarás que existen diferentes tipos de líneas.”

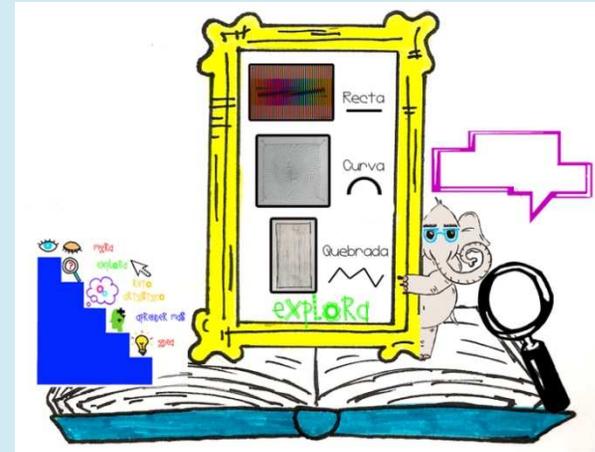


Gráfico 3.4

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

LA LÍNEA- RETO ARTÍSTICO

La próxima ventana muestra el contenido del módulo *Reto Artístico*, se presenta un juego de memoria donde el usuario deberá relacionar imágenes según el tipo de líneas. El grupo de tarjetas que contiene obras de arte deberá ser enlazado con aquellas tarjetas que posean el dibujo y el nombre de un determinado tipo de línea.

Las piezas utilizadas para este juego fueron *Espiral* y *Progresión* de Jesús Soto, junto a *Tronco de Gego*.

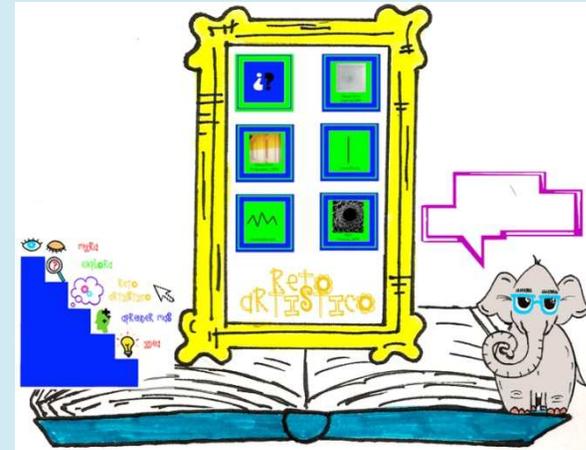


Gráfico 3.5

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

LA LÍNEA- APRENDER MÁS

Al iniciar el módulo *Aprender más*, el libro cambia de posición, en esta oportunidad muestra datos biográficos acerca de dos artistas venezolanos cuyas obras formaron parte del tema: Jesús Soto y Gertrud Goldschmidt. Las breves biografías están acompañadas con retratos dibujados de ambos creadores junto a la imagen de sus obras.

Los datos biográficos sobre los artistas plasmados en esta sección, son los siguientes:

“Jesús Soto:

1. Nace en Ciudad Bolívar, Edo. Bolívar en 1923 y fue un artista reconocido a nivel mundial.
2. Soto fue uno de los fundadores del cinetismo, una corriente del arte donde las obras tienen movimiento o parecen tenerlo.
3. Fue el creador de los *penetrables*, una serie de esculturas hechas de varillas de plástico. En los *penetrables*, el público puede entrar en la obra de arte y ser parte de ella.

Gego:

1. El nombre completo de Gego es Gertrud Goldschmidt y fue una escultora venezolana, nacida en Alemania.
2. Gego pasaba muchas horas dibujando y pintando, además encontró su material favorito para crear esculturas: el alambre de acero inoxidable.
3. Gego creó las *Reticuláreas*, una reticulárea es una malla realizada con alambres, formando una escultura muy original que transforma el espacio de cualquier lugar. “



Gráfico 3.6

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

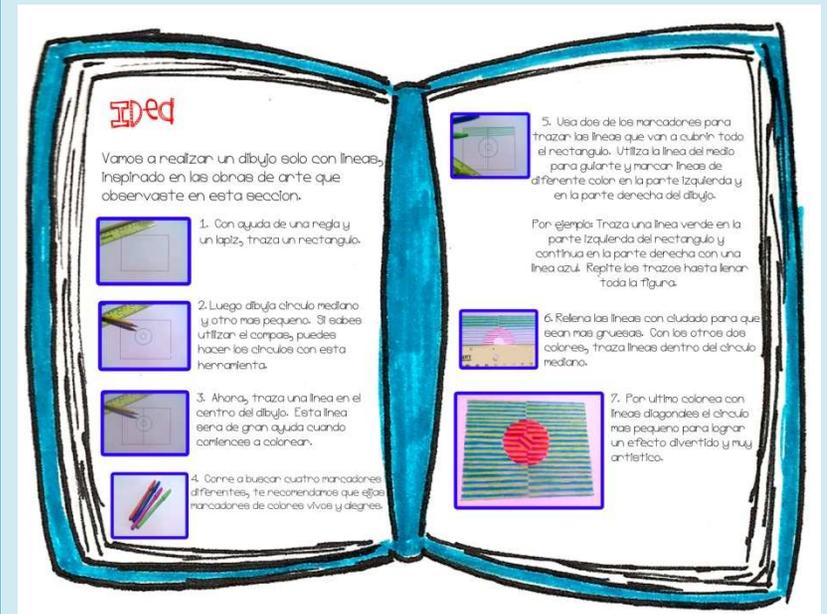
LA LÍNEA- IDEA

El módulo *Idea* muestra imágenes sobre algunas actividades relacionadas con el tema. En esta oportunidad, se ha creado un tutorial para realizar un dibujo inspirado en el cinetismo. A través de imágenes y breves explicaciones, el usuario podrá realizar este trabajo dentro y/o fuera del salón de clases.

Las indicaciones otorgadas son las siguientes:

“Vamos a realizar un dibujo sólo con líneas, inspirado en las obras de arte que observaste en esta sección.

1. Con la ayuda de lápices y reglas, traza un rectángulo.
2. Luego, dentro del rectángulo dibuja un círculo mediano y otro más pequeño. Si sabes utilizar el compás puedes hacer los círculos con esta herramienta.
3. Ahora traza una línea vertical en el centro de tu dibujo. Esta línea será de gran ayuda cuando comiences a colorear.
4. Corre a buscar cuatro marcadores diferentes, te recomendamos que elijas colores vivos y alegres.
5. Utiliza dos de los marcadores para trazar líneas horizontales que van a cubrir solamente el rectángulo. Utiliza la línea del medio para marcar líneas de diferente color en la parte izquierda y en la parte derecha del dibujo. Por ejemplo: Traza una línea verde en la parte izquierda del rectángulo y continúa en la parte derecha con una línea azul. Repite los trazos hasta llenar toda la figura.
6. Rellena las líneas con cuidado para que sean más gruesas. Con los otros dos colores traza líneas horizontales dentro del círculo mediano.
7. Por último, colorea con líneas diagonales el círculo más pequeño.



para lograr un efecto muy artístico. “



Este esquema es aplicado para trabajar la mayoría de las temáticas que conforman *El arte en mis manos*. A fin de ilustrar, las posibilidades que ofrece el recurso se mostrarán sólo algunas imágenes vinculadas con las actividades a realizar, junto a una explicación teórica sobre ciertas definiciones y obras empleadas para abordar las distintas temáticas de los bloques.

La sección *Elementos expresivos* será la más compleja de todo el multimedia, pues abarca cuatro subtemas distintos. Luego de la temática sobre *la línea*, el usuario podrá conocer y jugar con diversas actividades sobre *el color*. En este caso, se recurre de nuevo al *Coloritmo 69-A* de Otero, resaltando las franjas coloreadas presentes en la obra. A través del personaje animado, se explica el concepto del color y su clasificación, explorando el ordenamiento de primarios y secundarios a través del círculo cromático. De igual forma, en la sección *Explora* se exponen los colores fríos y cálidos junto a obras que ejemplifican los conceptos, como es el caso de *Interior de una casa de la esquina de Padre Sierra* de Manuel Cabré y *Cuarto de baño* de Astolfo Funes, respectivamente.

En la sección de *Reto artístico* se presentan dos imágenes de *Bruja de ramito* de Oswaldo Vigas: una de éstas es la imagen original, la otra se encuentra dividida y expuesta en blanco y negro, dentro de un caballete dibujado. De acuerdo a lo expuesto, el usuario deberá aplicar virtualmente sólo colores fríos en la mitad de la pintura y sólo tonos cálidos en la otra mitad. Asimismo, se plantea una actividad similar de dibujo para realizarse dentro y/o fuera del salón de clases; además se expone una breve biografía de Carlos Cruz-Diez, acompañada de un video que muestra al artista recorriendo la *Cámara de Cromosaturación*.⁶⁶

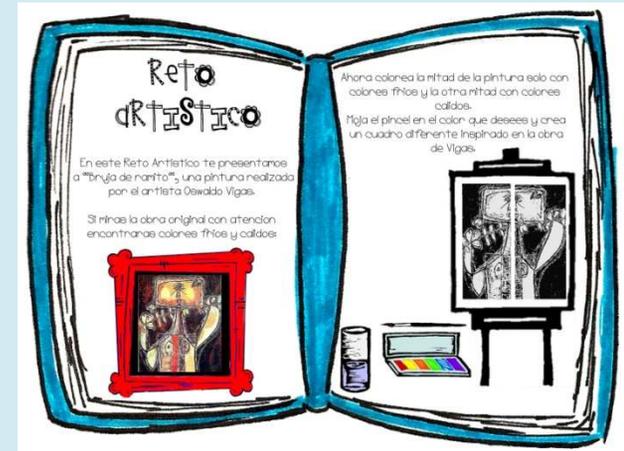
⁶⁶ El video pertenece a la página web oficial del artista, realizado en el marco de la exposición titulada *Chromosaturación*, en La Previsora, Caracas, 2006.

Gráfico 3.7

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

EL COLOR – RETO ARTÍSTICO

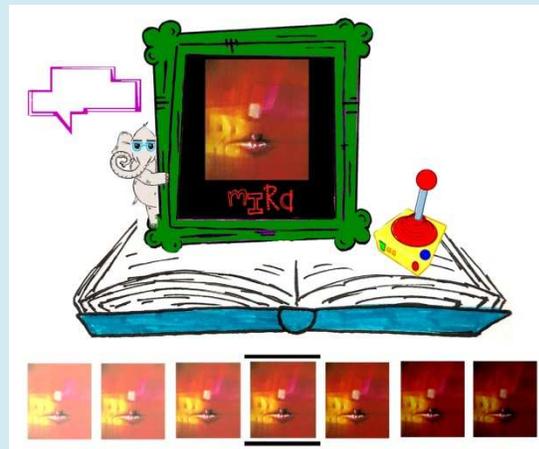
En esta pantalla, el usuario deberá aplicar virtualmente las tonalidades cálidas y frías. A través de una paleta y pinceles digitales se realizará el coloreado de la pieza.



Para el tema del *Valor*, como recurso expresivo, se retoma la imagen de *Piel y Paisaje VIII* de Edgar Sánchez para ejemplificar los conceptos en torno al tema. Se plantea la definición del valor, se exponen escalas de valores, una breve biografía del artista, junto a actividades donde el usuario, virtualmente, altere y manipule la obra. Por ejemplo, en el módulo *Mira*, se propone la instalación de una palanca o *joystick* interactivo, mediante el cual se pueda alterar la iluminación y los valores de la pieza expuesta.

Gráfico 3.8
Muestra del contenido de la
sección *Elementos Artísticos*.
EL VALOR - MIRA

Vista de la progresión de las tonalidades de *Piel y Paisaje VIII*, según la inclinación de la palanca o *joystick* interactivo



El último tema de la sección *Elementos artísticos* trata sobre *la textura*, de igual forma se exponen conceptos básicos sobre el tema y su clasificación en textura táctil y textura visual. La obra seleccionada para ejemplificar los contenidos es una de las piezas que formó parte de la instalación *Yukkitta in Wonderland* de Reymond Romero. Para explorar la figura lúdica, colorida y fascinante de *Yukkitta* se propone recurrir de nuevo a la herramienta de la lupa; asimismo en la sección *Aprender más* se exponen datos biográficos sobre Romero. Por último, en *Reto artístico* se presenta la oportunidad para crear una composición virtual a partir de recortes de diversos objetos con distintas texturas.

Gráfico 3.9

Muestra del contenido de la sección *Elementos Artísticos*.

LA TEXTURA – RETO ARTÍSTICO

En el módulo de *Reto artístico*, se propone una actividad para experimentar y componer una obra, a nivel virtual.



Por otra parte, la pantalla inicial de la segunda sección del bloque expresivo: *Transforma la forma*, presenta al libro entreabierto, mostrando dos botones plegables que dividen el contenido según la clasificación de *la forma*: por sus *dimensiones* y por su *existencia*. La pieza que introduce el tema es *Picasso*, de Marisol Escobar, junto al concepto de la forma.

En la subsección titulada *dimensiones* se exponen las diferencias entre formas bidimensionales y tridimensionales, para este último tema se propone utilizar de nuevo la palanca o *joystick* para rotar 360 grados la escultura *Circulando sin fin*, de Víctor Valera. En la sección *Aprender más*, se muestran datos biográficos sobre Francisco Narváez, por tratarse de un artista que se interesó por transformar las formas.

Gráfico 3.10

Muestra del contenido de la sección *Transforma la forma*.

DIMENSIONES - MIRA

Se expone *Ella y la luna* de Elsa Morales para explicar las formas bidimensionales.

También se propone que el espectador a través de la palanca o *joystick* pueda mover la obra de Valera 360 grados, con el fin de apreciar las diversas dimensiones de la escultura. Las acciones del multimedia pretenden ejemplificar el tema y generar una interacción distinta entre obra y espectador.



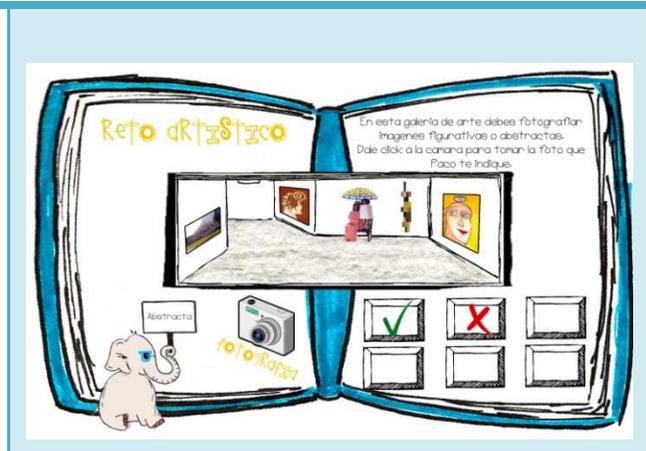
Luego de conocer las *dimensiones* de la forma, el usuario podrá acceder a la clasificación por su *existencia*: figurativas o abstractas. En esta sección, se exponen las diferencias entre las figuras, se aplican ciertas definiciones e ideas para realizar dentro y fuera del aula de clases, como es el caso del dibujo de un retrato figurativo y otro realizado con figuras geométricas que apunte hacia la abstracción. También se propone un juego donde el usuario debe fotografiar, con una cámara virtual, las obras figurativas o abstractas que se encuentren dentro de una galería.

Gráfico 3.11

Muestra del contenido de la sección *Transforma la forma*.

EXISTENCIA – RETO ARTÍSTICO

En este módulo, Paco indicará cuál imagen hay que retratarse. Mediante un *click* en el dibujo de la cámara, el espectador podrá captar las figuras.



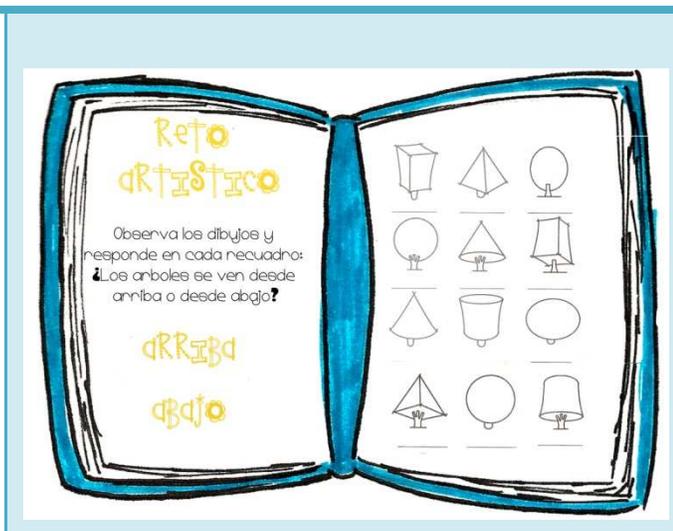
Otra de las secciones del bloque expresivo se titula *La magia de la perspectiva*, la primera pantalla del tema muestra la obra *Homenaje a Canelita Medina* de Victor Valera, se propone que el estudiante haga girar la obra y de esta manera apreciar la pieza desde diversas perspectivas. A través de los módulos se intenta explicar cómo la perspectiva funciona en el dibujo para crear varios puntos de vista y la profundidad.

Se recurren a ciertas pinturas de Cabré sobre el Ávila como *Paisaje*, *El Ávila desde San Bernardino* y *La silla desde La Urbina*, para ejemplificar las diversas perspectivas de un mismo espacio. Asimismo, en esta sección se presentan ejercicios sobre objetos dibujados en perspectiva.

Gráfico 3.12
Muestra del contenido de la sección *La magia de la perspectiva*.

LA MAGIA DE LA PERSPECTIVA – RETO ARTÍSTICO

En este módulo, el usuario deberá mirar los árboles y responder si se ven desde arriba o desde abajo. Para ello deberá arrastrar, con el cursor, la palabra *arriba* y/o *abajo* hasta la línea de cada árbol.



La página de inicio del tema titulado *Mira a tu alrededor* muestra *Silla de Caracas* de Manuel Cabré y *Tres cocoteros* de Armando Reverón, con la finalidad de introducir al usuario al tema, a través de dos perspectivas muy distintas sobre el paisaje en el arte venezolano.

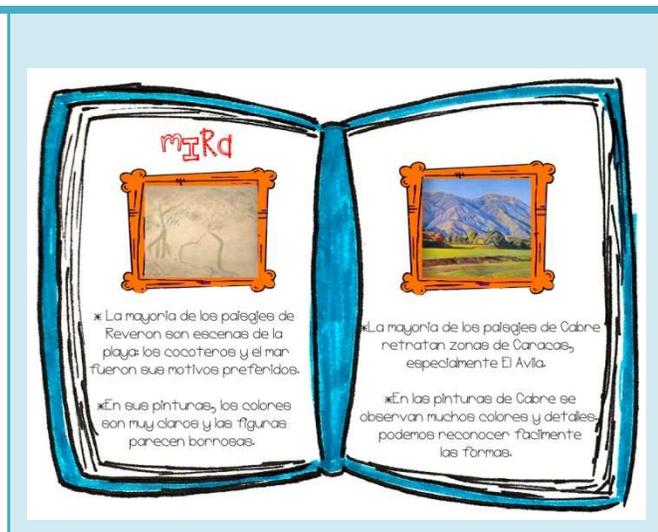
En esta sección se contraponen las visiones sobre el paisaje de Reverón y Cabré; se invita a la reflexión de las imágenes de Caracas al comparar a *Paisaje del Country Club* de Cabré con una imagen actual de la ciudad. Además, se exponen datos biográficos sobre Armando Reverón.

Gráfico 3.13

Muestra del contenido de la sección *Mira a tu alrededor*

MIRA A TU ALREDEDOR - MIRA

En el módulo *Mira* se exponen algunas diferencias entre el paisaje de Reverón y Cabré. Para ejemplificarlas se recurre a la estrategia de destacar los contrastes: los escenarios, las variaciones entre la forma y el color.



La sección *¡A construir!* es un espacio para la creación de una obra que represente el cierre del bloque expresivo. El usuario podrá hacer una composición con distintos elementos expresivos e incluir fragmentos de las piezas antes mostradas.

Gráfico 3.13
Muestra del contenido de la
sección *¡A construir!*

El apartado pretende afianzar contenidos y contribuir con la memoria visual del usuario.



El segundo bloque de *El arte en mis manos* es denominado *tecnológico* ya que se corresponde las competencias del objetivo *Cultura, ciencia, tecnología y arte*. En esta oportunidad, los temas son *Arte y tecnología* y *Cultura en la red*, además se ha diseñado una sección lúdica titulada *Jugando con los artistas más famosos*, una galería virtual y un apartado para padres y educadores.

En la temática sobre *Arte y tecnología* se exponen contenidos sobre medios de comunicación que contribuyen a la difusión de las expresiones artísticas: fotografía, cine, televisión e informática. Para esta sección se emplearán obras como *Los diablos de Yare* de Aaron Sosa con el fin de ejemplificar el concepto de la fotografía, asimismo, imágenes del documental venezolano *Tocar y luchar*, realizado por Alberto Arvelo, acompañan la definición del cine como herramienta expresiva. El concepto de la televisión se trabaja junto a la proyección de imágenes de ciertas televisoras del país, y por último, para la explicación de los medios informáticos, se propone emplear la imagen inicial de *El arte en mis manos*.

También en *Arte y tecnología* se pretende motivar al usuario a experimentar y aprovechar los dispositivos fotográficos a través de propuestas y ejercicios. En la sección *Aprender más*, se exponen breves datos sobre el videoarte en Venezuela, junto a la imagen de *Videoinstalación* de Nela Ochoa.

Gráfico 3.14
Muestra del contenido de
la sección *Arte y
tecnología*.

ARTE Y TECNOLOGÍA -APRENDER MÁS

A través del módulo se explica brevemente el concepto de videoarte, además se expone la idea de que “el arte se encuentra en muchos lugares: puede estar colgado en una pared como una pintura, creando formas tridimensionales como en una escultura, o encerrado en la pantalla de la TV como una pieza de videoarte.”



La segunda sección del bloque *expresivo* se denomina *Cultura en la red* y trata sobre el papel de la Internet como medio cultural, donde artistas, críticos y museos de todo el mundo han creado espacios virtuales para difundir las expresiones artísticas.

Para el diseño, se propone la exposición de *links* e imágenes sobre algunos multimedia sobre arte dirigidos a niños desarrollados en Latinoamérica, Estados Unidos y Europa, con el fin de promover el conocimiento, a nivel virtual, sobre las expresiones artísticas de otras culturas.

Gráfico 3.15

Muestra del contenido de la sección *Cultura en la red*.

CULTURA EN LA RED - EXPLORA

En el módulo *Explora* de *Cultura en la red*, se exponen imágenes sobre las actividades interactivas dirigidas a niños concebidas por el Museo de Arte Popular en México, la Tate Gallery y el Museo del Arte Moderno.



En la sección *Jugando con los artistas más famosos* se presentan dos juegos inspirados en el trabajo de Gego y Jesús Soto, creadores de gran reconocimiento a nivel mundial. Por tratarse de una sección lúdica, se propone un diseño distinto al de los temas antes expuestos: la creación de un marco menos rígido, conformado por círculos de colores diversos, intenta construir y diferenciar el espacio de juegos.

Construyendo como Gego es el título de la primera actividad, se plantea la elaboración virtual de una obra inspirada en el trabajo de la artista. Para ello, el usuario deberá construir una figura con la imagen dibujada de una varilla de acero. *Paciencia artística*, se configura como una nueva versión del juego “palitos chinos” inspirada en el *Penetrable amarillo* de Jesús Soto, obra incluida en el tema de la *línea*.

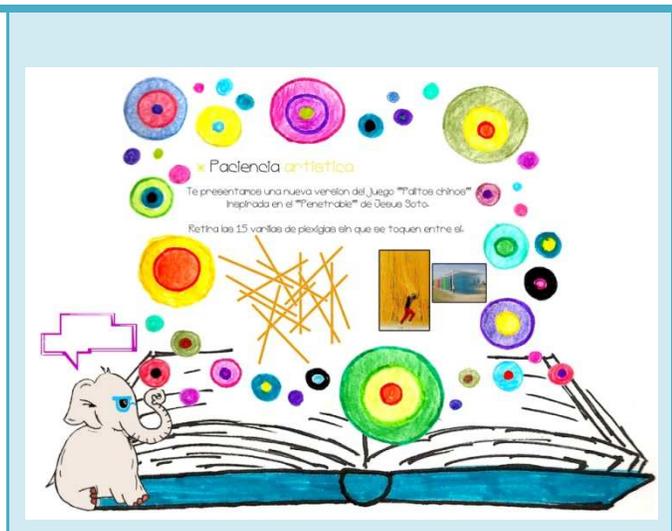
Gráfico 3.16

Muestra del contenido de la sección *Jugando con los artistas más famosos*.

JUGANDO CON LOS ARTISTAS MÁS FAMOSOS

En *Paciencia artística* el usuario deberá retirar las 15 varillas de plexiglás sin que se toquen entre sí. Mientras, Paco, el elefante expresa:

“¿Sabías que el plexiglás es un tipo de plástico flexible? Soto utilizó este material para crear muchas de sus obras, variando el color y el tamaño.”

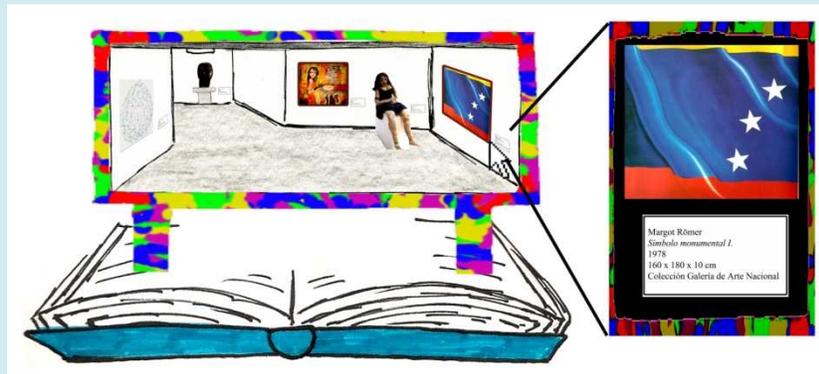


Dentro del bloque tecnológico se encuentra la *Galería Virtual*, una sección donde se exponen todas las obras que se emplearon a lo largo del multimedia. Se propone que el usuario pueda acceder a los datos que brinda la ficha técnica de cada pieza. Además, se plantea que la estética de la sección se diferencie de los temas y espacios lúdicos antes expuestos. Se aprecia que ciertos cambios en la presentación de la *Galería Virtual*, pretenden configurarla como un espacio distinto dentro de *El arte en mis manos*.

Gráfico 3.17
Muestra del
contenido de la
sección *Galería
virtual*.

GALERÍA VIRTUAL

En *Galería virtual*, el usuario, luego de hacer *click* en cualquiera de las obras expuestas, apreciará la apertura de una ventana donde se muestra la imagen ampliada de la pieza junto a su ficha técnica.



Y finalmente, la sección dedicada a padres y educadores se configura de manera teórica, explicando brevemente el propósito, posibilidades y funciones de *El arte en mis manos*. Asimismo, expone los objetivos y temas a desarrollar, junto a las obras plásticas para introducir y abordar los contenidos.

Conclusiones

El camino trazado a través de estas páginas ha sido enfocado en el diseño teórico de una herramienta que intenta ampliar las vías y maneras para acercarse a las expresiones artísticas de nuestro país. En el presente trabajo se ha analizado la incidencia de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medios de promoción cultural que transforman continuamente las dinámicas sociales; de igual forma, se han identificado los espacios reservados para el arte venezolano en las redes globales.

De acuerdo a lo expuesto, el impacto social de las TICs desencadena complejos debates sobre las posibilidades que poseen estas herramientas y las consecuencias que derivan de su uso: se evidencian desigualdades sociales y económicas entre las regiones a nivel mundial, surgen problemas de inclusión, junto a dificultades en los procesos de adaptación y comprensión de la información y el conocimiento.

No obstante, a lo largo de la investigación se han referido reflexiones, posturas y proyectos que intentan mostrar la otra cara del asunto. Ciertas problemáticas nacidas en el seno tecnológico, han impulsado la creación de proyectos que apuestan por el abordaje crítico de las tecnologías como vías de difusión cultural.

El interés surgido desde la esfera artística por generar espacios virtuales donde se aprovechen correctamente las potencialidades del recurso y donde se generen nuevas sensibilidades y aproximaciones hacia la obra de arte, constituyen los primeros pasos para la construcción de políticas culturales que manifiesten los usos, las posibilidades y la información que las TICs aportan al colectivo.

A través de la investigación, se han identificado numerosas propuestas multimedia sobre arte dirigidas a niños, desarrolladas en ciertas naciones de América Latina, Estados Unidos y Europa. En nuestro país son muy escasos los espacios didácticos, a nivel virtual, para la difusión y enseñanza del arte venezolano orientados a la población infantil. Las esferas culturales y educativas se encuentran a la espera de

plataformas eficientes y recursos significativos para aprovechar las innovaciones tecnológicas a favor de la educación y la cultura.

A través del diseño de *El arte en mis manos*, se plantea una alternativa a la difusión de nuestras expresiones plásticas, asimismo, se perfila como un recurso creado no para dar respuesta a problemáticas sociales o educativas establecidas y diagnosticadas, sino para dar otra salida a nuestra realidad cultural. La propuesta intenta configurarse como una herramienta cultural que también podrá ser incluida en el campo educativo, para enriquecer el proceso de aprendizaje, fomentar el interés del niño por el arte y los artistas de nuestro país.

En cuanto a las limitaciones surgidas a lo largo de la investigación, figura la escasez de referencias bibliográficas en nuestro país sobre el estudio de las nuevas tecnologías como medios de difusión cultural y el impacto de las herramientas multimedia en la esfera artística y educativa. Por lo general son publicaciones de acceso limitado o nulo.

Asimismo, la ausencia en Venezuela de espacios virtuales dirigidos a niños, obstaculiza la posibilidad de identificar puntos de referencia en cuanto al trabajo de diseño y las funciones de la herramienta virtual. Por otra parte, la ejecución del software es un proyecto costoso que requiere del apoyo de instituciones culturales. A lo largo de la investigación se ha demostrado que los espacios virtuales desarrollados por estas instituciones no se encuentran orientados a la formación de individuos, sino que se limitan a informar y mercadear obras de arte. Además, la escasez de docentes especializados en el área de Educación Estética dificulta la aplicación de la herramienta dentro del aula.

Dentro de los objetivos logrados se encuentran el diseño teórico de una propuesta atractiva, didáctica y que genera un espacio novedoso para dialogar con las expresiones artísticas del país. Asimismo, la creación de ciertos gráficos para ejemplificar el funcionamiento de temas y tareas, fortalece el diseño de la propuesta.

Por medio de la revisión de proyectos multimedia a nivel mundial, del análisis de temas, indicadores y competencias reflejadas en el programa de estudio de la

materia, junto al apoyo en libros didácticos y la motivación por generar un producto cultural enfocado a la promoción de nuestras expresiones, se han cumplido los objetivos planteados en la presente investigación.

A través de *El arte en mis manos*, se apuesta por un acercamiento de las nuevas generaciones hacia el arte, aprovechando el perfil lúdico de las nuevas tecnologías y las redes, intentando estimular la creatividad, y lograr una lectura clara y novedosa de temas, corrientes, obras y creadores.

La herramienta pretende establecerse como una opción dentro del abanico de estrategias que existen para abordar la difusión de la cultura y la instrucción de la Educación Estética. Este tipo de propuestas dejan entrever que las necesidades culturales y sociales de la población mundial están experimentando importantes cambios, donde la democratización de la cultura reclama la construcción de nuevas estrategias y lenguajes.

Bibliografía

Libros.

- Cabrero. Julio. *Tecnología Educativa*. Madrid, Editorial Síntesis. S.F
- Gómez Alonso, Rafael, *Análisis de la Imagen. Estética audiovisual*. Madrid, Ediciones del Laberinto, 2001.
- Lisset Rangel, Ana, *Voces digitales. Ida y vuelta a la cibercultura*. Venezuela, Comisión de Estudios de Postgrado Facultad de Humanidades y Educación, UCV. Editorial Latina, 2003 (1era edición).
- McLuhan, Marshall, Edmund Carpenter, *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona, Editorial Laia, 1974. (2da edición)
- Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Editorial Paidós. 1995. (1era edición).
- Sancho, Juana María. *Para una tecnología educativa*. Barcelona, España, Horsori Editorial, 2001.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns, la sociedad teledirigida*. México, Taurus, 1998.
- Universidad Pedagógica Nacional. *Experiencias pedagógicas en Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías*. Colombia, Universidad Pedagógica Nacional, 2000.

Trabajos de grado.

- Mosqueda, Casimira. (2005) *Proyecto educativo nacional de educación básica y las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Trabajo de Maestría no publicada. Comisión de Estudios de Postgrado, Universidad Central de Venezuela.

Obras de referencia.

- AA. VV, *Enciclopedia Didáctica 5* (Serie Autana). Caracas, Santillana, 2007.
- AA. VV, *Pintura, escultura, instalaciones y tapices en las colecciones del Museo de Bellas Artes de Caracas*. Caracas, Editorial Arte, 2005.
- Aguirre Giraldo, Polo, Javier Ospina. *Aula creativa 5*. Colombia, Susaeta ediciones, 2008.
- Castro Arévalo, John. *Arte y Creación*. Caracas, Editorial Excelencia, 2008.
- Ley Orgánica de Educación (2009).
- Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología y Educación. (2001)
- Palenzuela, Juan Carlos. *Arte en Venezuela. 1959-1979*. Caracas, CANTV, 2005.
- Programa de Educación Estética para 5to grado de Educación Primaria. S.F.
- Silva, Carlos. *Historia de la pintura en Venezuela*. Caracas, Ernesto Armitano Editor, s. f. (Tomo III).

Recursos electrónicos.

- AA. VV. “América Latina, otras visiones desde la cultura: ciudadanías, juventud, convivencia, migraciones, pueblos originarios, mediaciones tecnológicas”. [libro en versión electrónica] Colombia, Edición del convenio Andrés Bello, 2005. Consultado el 20 de septiembre del 2010. Disponible en web:
http://books.google.co.ve/books?id=N7LvIwYAv_EC&printsec=frontcover&dq=Am%C3%A9rica+Latina,+otras+visiones+desde+la+cultura:+ciudadan%C3%ADas,+juventud,+convivencia,+migraciones,+pueblos+originarios,+mediaciones+tecnol%C3%B3gicas.&source=bl&ots=2muPYJX4J5&sig=u0rbyEO3TIPyfxVynSKvO9ZsnrY&hl=es&ei=d7PETJ_QBIO0lQeY6JUE&sa=X&oeq=0

[i=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBUQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false](#)

- Arroyo, María Dolores. “La difusión del arte en la Red: hacia un nuevo espectador” [artículo en línea] s. f. Consultada el 27 de febrero del 2010. Disponible en Web: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=487>
- Ávila, Rosa María y Lidia Rico Cano. “Los museos virtuales. Nuevos ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio histórico-artístico. Una experiencia en la formación de maestros.” [artículo en línea] Consultado el 24 de agosto del 2010. Disponible en web: dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1448548
- Beltrán Llera, Jesús. “La tecnología educativa: mitos, promesas y realidades”. (2001) Primer Congreso Internacional Educared. Madrid, actas. Consultado el 25 de julio del 2010. Disponible en <http://educared.net>.
- Burbules, Nicholas. “Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información”. [libro en versión electrónica]. Buenos Aires, Ediciones Granica, 2006. Consultado el 20 de julio del 2010. Disponible en web: http://books.google.co.ve/books?hl=es&lr&id=Y31MX9xOtrgC&oi=fnd&pg=PA3&dq=nicholas+burbules&ots=Y1V1B_S2cI&sig=WW53Mk4I_ntDY1IrnC7akCZmxDs#v=onepage&q&f=false
- Cabrera, Julio. (1998) “Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas”. [artículo en línea] Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/75.pdf
- Hopenhayn, Martin. (2002) “Educar para la sociedad de la información y de la comunicación: una perspectiva latinoamericana”. [artículo en línea]

Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: http://usuarios.trcnet.com.ar/denise/repositorio/Educacion_SI_PerspLatinoamericana.pdf

- Gómez Alonso, Rafael. “El Museo: Espacio creativo”. [artículo en línea] Consultado el 26 de marzo del 2010. Disponible en web: www.icono14.net/revista/rn2/articulos/rafa.pdf
- Gonzalo, Morelis. “Las TICs en Venezuela: accesos, usos y apropiación.” [artículo en línea] Consultado el 25 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/las-tic-en-venezuela-acceso-usos-y-apropiacion/761/>.
- León, Javier. “Apreciaciones sobre el arte contemporáneo en Venezuela”. [artículo en línea] Consultada el 20 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.lacasaazulada.com/2007/12/apreciaciones-sobre-el-arte.html>
- López López, Miguel. “Propósito de Arte Nuevo: 9 notas personales en torno, a través y en relación al blog como espacio crítico”. [artículo en línea] Consultada el 20 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://arte-nuevo.blogspot.com/2008/03/proposito-de-arte-nuevo.html>
- Marchesi, Álvaro. “Cambios sociales y cambios educativos en Latinoamérica”. [artículo en línea] Consultado el 01 de agosto del 2010. Disponible en web: www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/marchesi.pdf
- Marquèz Graells, Pere. “La cultura tecnológica en la sociedad de la información”. [artículo en línea] Consultado el 02 de abril del 2010. Disponible en web: <http://sectec.ilce.edu.mx/cite/documentos/antologia/ib.pdf>
- Martín Barbero, Jesús. (Febrero 2006) “Jóvenes, comunicación e identidad” en *Pensar Iberoamérica*. [artículo en línea] Organización de Estados Americanos. Consultada el 10 de abril del 2010. Disponible en Web: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>

- Mejías Acosta, Antonio. “¿Tecnología educativa?” [artículo en línea] Consultado el 20 de abril del 2010. Disponible en web: http://www.revistaeducativa.es/data_library/Tecnología%20Educativa.pdf
- Nuere Menéndez-Pidal, Silvia, Noemí Ávila Valdés, “Las nuevas tecnologías como actual recurso del educador artístico”. [artículo en línea] S. f. Consultada el 20 de noviembre del 2009. Disponible en Web: <http://educ.ar/educar/Las%20nuevas%20tecnolog%EDas%20y%20la%20educaci%F3n%20art%EDstica.html?uri=urn:kbee:6427e540-6307-11dd-8ba3-00163e000038&page-uri=urn:kbee:ff9221c0-13a9-11dc-b8c4-0013d43e5fae>
- Pineda de Alcázar, Migdalia. “Sociedad de la Información, Internet y Políticas Culturales en América Latina”. [artículo en línea] Consultado el 10 de julio del 2010. Disponible en web: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n48/bienal/mesa9.pdf>
- Regil Vargas, Laura. (Agosto 2006) “Museos virtuales: nuevos balcones digitales” en *Reencuentro. Análisis de problemas universitarios*. No. 46. [artículo en línea] Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, México. Consultada el 26 de febrero del 2010. Disponible en Web:
 - <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=34004605>
- Ramirez, Boris. “Amarras y trampas en la Red. De cómo preparar a periodistas y comunicadores de América Latina para no ahogarnos en Internet”. En *Revista Latina de Comunicación Social*. [artículo en línea] Consultada el 2 de agosto del 2010. Disponible en web: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina39mar/110bramirez.htm>
- Rojas Sola, José Ignacio. “Patrimonio cultural y tecnologías de la información: propuestas de mejoras para los museos de ciencia y tecnología y centros interactivos de Venezuela”. [artículo en línea] Consultado el 21 de agosto del 2010. Disponible en

web:http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0378-18442006000900009&lng=es&nrm=iso

- Salanova, Marisol. “De museos y aulas: sobre la actualidad didáctica en el arte contemporáneo” [artículo en línea] Consultada el 18 de marzo del 2010 Disponible en Web:<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/de-museos-y-aulas-sobre-la-actualidad-didactica-en-el-arte-contemporaneo/667/>
- Santibáñez, Josefina. (2006) “Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje” en *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*. No. 27 [artículo en línea] Consultada el 26 de febrero del 2010. Disponible en Web: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15802724>
- Trillo Miravalles, María Paz. “Recursos educativos en abierto, una realidad” [artículo en línea] En: Consultada el 19 de marzo del 2010 CIBERSOCIEDAD OJO Disponible en Web: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/recursos-educativos-en-abierto-una-realidad/647/>
- <<http://www.artevenezolano.com/English/frames.html>> Consultada el 25 de julio del 2010.
- <<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/perfil/1386/morelis-gonzalo>> Consultada el 25 de agosto del 2010.
- <<http://www.cruz-diez.com/espanol/index.htm>> Consultada el 4 de Septiembre del 2010.
- <<http://www.elisosilva.com/curriculum.html>> Consultada el 25 de julio del 2010.
- <<http://enredarte.com>> Consultada el 29 de julio del 2010.
- <http://www.fmn.gob.ve/fmn_quienessomos.htm> Consultada el 18 de agosto del 2010.

- <<http://www.gruposocmedia.es/congresosociedaddigital/es/programa/fichas-de-coordinadores/38-coordinadores/45-rafael-gomez-alonso>> Consultada el 19 de abril del 2010.
- <<http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>> Consultado el 01 de agosto del 2010.
- <<http://rasgadodeboca.blogspot.com>> Consultada el 15 de junio del 2010.
- <<http://www.ucm.es/info/mupai/pg1m.htm>> Consultada el 17 de julio del 2010.