



THE HACK ROOM

EXPERIENCIAS INTERACTIVAS DE APRENDIZAJE
PARA EL ACERCAMIENTO AL ARTE EN JÓVENES

“Experiencias interactivas de aprendizaje para el acercamiento al arte en jóvenes”

Giovanna Alvarez, Angel Cruz, Esteban Ramos, Jazmin
Ruiz y Violeta Linares

Primera Edición

Mayo 2022

Editores

Giovanna Andrea Alvarez Juarez
Angel Missael Cruz Reynoso
Emilio Esteban Ramos Díaz
Jazmin Ruiz Ruiz
Violeta Guadalupe Sánchez Linares

Asesor Responsable

Antonio Del Rivero Herrera
Héctor Javier Cortés Maldonado
Alejandro Juan Pineda

Diseño de Logos The Hackroom

Emilio Esteban Ramos Díaz

Diseño

Giovanna Andrea Alvarez Juarez

Desarrollo del museo virtual y filtro de Instagram

Angel Missael Cruz Reynoso

Corrección del Texto

Violeta Guadalupe Sánchez Linares

Dirección

Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco, Calz. del Hueso 1100, Coapa, Villa Quietud, Coyoacán, 04960 Ciudad de México, CDMX.

Reconocimiento 4.0 internacional (CC BY NC ND 4.0)



Experiencias interactivas de aprendizaje para el acercamiento al arte en jóvenes © 2022 by Alvarez Juarez Giovanna Andrea, Cruz Reynoso Angel Missael, Ramos Díaz Emilio Esteban, Ruiz Ruiz Jazmin, Sánchez Linares Violeta Guadalupe is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



The Hack Room © 2021 by Alvarez Juarez Giovanna Andrea, Cruz Reynoso Angel Missael, Ramos Díaz Emilio Esteban, Ruiz Ruiz Jazmin, Sánchez Linares Violeta Guadalupe is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



**UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA**
Unidad Xochimilco

“Experiencias interactivas de aprendizaje para el acercamiento al arte en jóvenes”

Trabajo terminal de la Licenciatura en Comunicación Social

Presenta:

Giovanna Andrea Alvarez Juarez
Angel Missael Cruz Reynoso
Emilio Esteban Ramos Díaz
Jazmin Ruiz Ruiz
Violeta Guadalupe Sánchez Linares

Área de Concentración:

Desarrollo de proyectos de comunicación transmedia: tecnologías inmersivas, arte digital y sociedad.

Asesor Responsable:

Antonio Del Rivero Herrera
Héctor Javier Cortés Maldonado
Alejandro Juan Pineda

Cuando empezó este proyecto en otoño 2021 teníamos muchas dudas, sin importar cuántas veces quisiéramos hablar únicamente de los temas que ya habíamos delimitado en la mesa, cuando nos reuníamos en aquellas videollamadas interminables para aterrizar la tesis siempre regresábamos a las cosas que nos gustan. Fue a partir de eso que quisimos plasmar en un trabajo todo lo que hemos aprendido por medio de nuestros gustos personales y que nos han enriquecido en nuestra formación como profesionales.

The Hack Room es la combinación de nuestros sueños, ideas, aficiones personales, y es en sí una expresión completa de las cosas que nos rodean e inspiran.

Queremos agradecer al profesor Héctor Javier Cortés Maldonado por brindarnos sus palabras de aliento desde que The Hack Room aún era una exposición para la clase de transmedia, y, sobre todo, por creer en el rumbo de este proyecto y apoyarnos aún a la distancia todo este tiempo. Por recalcar la importancia y el impacto de nuestro trabajo, y respaldar la idea desde el día uno.

A los profesores Alejandro Juan Pineda, por brindar herramientas para darle vida a nuestras ideas y siempre alentar que todas las perspectivas son bienvenidas dentro de la comunicación. Y en conjunto con el profesor Antonio del Rivero Herrera, gracias a ambos por sus observaciones para hacer crecer el proyecto y orientarnos.

Queremos hacer un agradecimiento especial al Lic. Luis Juvencio Jaramillo Alavez, director del Colegio Michelet Preparatoria, por permitirnos llevar The Hack Room a la institución; a la profesora Edna Barrientos por facilitarnos la comunicación en su aula y hacernos sentir como sus propios alumnos en una clase de arte.

Uno de los pilares de este proyecto fueron las personas que participaron en el mismo, por lo que no podemos dejar de agradecer a los alumnos del Colegio Michelet Preparatoria que nos apoyaron y a los fieles seguidores, y amigos, que encontramos en las redes sociales de The Hack Room.

Y finalmente gracias a nuestras inspiraciones fuera del ámbito académico; a Bangtan Sonyeondan por acercarnos inconscientemente a la transmedia y expandir un universo nuevo para este proyecto, a Brad Abramenko por ayudarnos con algo tan sencillo como compartir nuestro trabajo, a Actson por su invaluable conocimiento en post-producción, y por último y no menos importante, a todos los integrantes del equipo de The Hack Room, por siempre encontrar la manera de solucionar los problemas y seguir adelante.

- Giovanna, Angel, Esteban, Jazmin y Violeta

Otro capítulo concluido, uno con buenos y malos momentos como todo. Algo que he aprendido es que la vida da muchas vueltas y muchos planes no siempre salen como uno espera, estos últimos años con la pandemia han representado un reto, no solo para mí, sino para todo el mundo, sin embargo, aún con todos los altibajos que tiene ha sido un viaje extraordinario.

Hoy concluyó con este trabajo, una etapa de mi vida la cual estuvo llena de enseñanzas, no solo escolares sino también de la vida diaria.

Es por eso que agradezco a todos los profesores, que en mayor o menor medida, me acompañaron y compartieron su conocimiento, así como también a los compañeros y amigos con los que trabajé a lo largo de estos años.

De igual manera agradezco a mis padres, Andrea, por enseñarme que todo se puede lograr si trabajas duro y por acompañarme en cada momento de mi vida; a Juan Antonio, por apoyarme cuando lo necesite y por todas las enseñanzas que me ha dejado con el tiempo; a mi hermano Andrés, por ser mi modelo y ayudarme a grabar todos los videos que necesitaba aún cuando tenía sus propias cosas que hacer. Gracias a los tres por ser quienes me apoyaron y aguantaron todos mis enojos y molestias pero también todas mis alegrías y buenos momentos, sobre todo les agradezco por creer en mí e inspirarme, aunque para ser honesta, las palabras nunca serán suficientes para agradecer todo lo que han hecho por mí.

Agradezco infinitamente a Violeta, Esteban, Ángel y Jazmin, por haber hecho este proyecto conmigo, por perdernos en tantas ideas pero al mismo tiempo encontrarle sentido, por pasar horas hablando por zoom, por trabajar en la madrugada, por los corajes, por las risas, por sus locuras, por la música que compartimos y por las enseñanzas que me dejan, aunque lo más destacable de todo esto y por lo cual estoy profundamente agradecida es por su amistad. Fueron tres trimestres de mucho aprendizaje pero sobre todo de retos que no sé cómo los hubiera podido enfrentar sin ustedes. Son las personas más capaces e inteligentes que conozco y no tengo duda que una vez que concluya esto brillarán como lo han hecho hasta ahora.

Nuestro tiempo en esta institución ha concluido pero nuestra vida sigue, como una flecha en el cielo azul y aunque las cosas no vuelvan a ser como antes, espero que encontremos algo mejor y vivamos una buena vida.

- Giovanna Alvarez

Si el sudor valió la pena, si se consumó el milagro...

...lo sabremos si este verso vuelve a ser feliz.

Todo este trabajo va dedicado a aquellas personas que me acompañaron en este largo camino.

A mi madre, Lorena, que desde el día cero me apoyó previo al alba y hasta terminar el ocaso. Gracias por dedicar tanto tiempo para escucharme y tratar de entender mis alegrías y mis tristezas, mis victorias y mis derrotas.

A mi hermana, Montserrat, quien fue mi inspiración para tomar este extraño y divertido camino. Por siempre sonreírme y ayudarme a alcanzar mis añoranzas, por entender mis locuras y dejarme acompañarla en las suyas, eternamente agradecido.

A mi hermano, Alexis, quien quiero que sea infinitamente mejor que yo, y a quien espero que algún día le sirvan las bases de este proyecto para forjar su conocimiento y sus pasiones. Gracias por existir, gracias por tu amor, nunca dejes de imaginar.

A mi padre, Martin, quien confió en mí y me brindó todo para poder llegar hasta este punto. Gracias por luchar todos los días, por ser un ejemplo de esfuerzo y por quererme con esa extraña forma que tienes de querer.

Familia, gracias por entender y respetar los cambios y decisiones que he tomado para buscar ser una mejor persona. Gracias por permitirle amarlos y darles el gusto de hoy leer este agradecimiento.

Gracias a la existencia, por haberme permitido coincidir con gente maravillosa, aquellos que me dieron su mano aun siendo un desconocido. A Esteban, por haber estado casi desde el comienzo de esta aventura y haberse convertido en mi mejor amigo, a Violeta, por estar desde hace cuatro años apoyándome siempre en las buenas y en las malas, en las risas y en los llantos. A Jazmín, por siempre ser tan sonriente y dispuesta a ayudar desde el día que la conozco, y a Giovanna, por las divertidas e interesantes conversaciones, por ser quien escucha las canciones que adoro compartir, gracias, gracias, gracias. Dream team, en verdad son mi equipo de ensueño, gracias por todo.

Finalmente, gracias vida, por haberme dado la música que me acompaña en todos mis caminos. Por curarme con Vetusta Morla, los intérpretes que fueron la receta que alivió mi dolor. Por dar vida a Belako, la banda que me acobijó en la agonía, y por iluminarme con BTS, esas siete bellas almas que me llevaron a la luz.

Y, al final, el amor que tomas es igual al amor que das.

-Angel Cruz

Dicen que uno no deja de aprender y eso es verdad, elegí esta carrera esperando poder explotar mi creatividad al máximo y puedo decir que lo logré, aprendí a no tener miedo a buscar diferentes formas de expresar mis ideas por más fuera de la tangente que parezcan. Crear con amor y creatividad es posible, espero que todas las personas que lean esta tesis realmente cambien su forma de pensar sobre el cómo hacemos las cosas e inspirarlos a innovar.

A mis Hermanos Marco Orlando y Santiago Alonso: Gracias por haberme dado el impulso y apoyo incondicional en mis ideas que en ocasiones no entendían pero siempre estaban dispuestos a decir “en que te ayudamos”, cada uno de ustedes son una parte importante de mí, no podría pedir otros hermanos en este universo, espero siempre estar para ustedes cuando me necesiten.

A mi papá Juan: Agradezco infinitamente que hayas apoyado este camino a tú manera. Gracias por guiarme e ilustrarme en los detalles que no suelo poner atención, gracias por preocuparte por mí y por tu cariño que me llena de energía para poder seguir creciendo y que puedas sentirte orgulloso de mí, siempre estás presente en mi corazón sin importar la distancia que nos separe y se que aunque pasen los años, seguirás conmigo.

A mi mamá Georgina: Gracias por todo lo que haz hecho por mí, las palabras se quedan cortas en esta hoja si las enlisto, pero si no fuera por tí, el punto en el cual me encuentro hubiera sido muy diferente. Gracias por nunca dudar de mí y siempre guiarme por el camino correcto, mostrándome que trabajar con amor brinda frutos. Espero que puedas sentirte orgullosa de mí, y que me sigas guiando en mis momentos de duda y tristeza, se que todavía no aprendo todo, pero se que estarás conmigo de alguna forma.

A mi abuelo Sergio: Agradezco infinitamente que puedas ver como termino esta carrera y agradezco todas tus historias, risas y cuentos que me han ayudado a formar mi persona, entender el hacer las cosas bien y con respeto, espero que puedas seguir viendo todo lo que he creado.

A mi amiga Beatriz: Gracias por escucharme cuando no sabía que hacer, por qué me brindaste una amistad que necesitaba en mi vida y espero que continúe por mucho tiempo, sabes que siempre puedes contar conmigo.

A mis compañeros de tesis y amigos Ángel, Giovana, Jazmin y Violeta: Gracias por confiar en mí, sin ustedes no tendría la confianza necesaria para poder explorar mi creatividad al punto en que me encuentro al momento de escribir esto, de cada uno de ustedes aprendí algo importante y espero seguir a su lado, espero que todo los consejos que les he dado les sirvan en su futuro, siempre pueden contar conmigo.

Por último agradezco a todas las personas que me acompañaron en este camino, profesores, amigos y mascotas (Tammy y Dally) que en algún punto me guiaron para convertirme en la persona que soy hoy. Gracias.

- Emilio Esteban Ramos Díaz

¿Qué le diría a la Jaz de 15 años que está por salir de la secundaria? Tal vez empezaría por darle un abrazo y le diría que es la persona más fuerte, segura y lista que conozco, le contaría sobre la gente que nunca nos ha dejado solas, le hablaría sobre los sueños y metas que hemos cumplido juntas y todo lo que nos falta por vivir; pero sobre todo, le diría “Gracias”, gracias por quedarte con los que hasta ahora puedes llamar amigos y amigas, gracias por cuidar a tu hermana como a nadie y cumplir sueños juntas, gracias por estar con papás todos los días de tu vida, gracias por ser tan auténtica, única y chistosa, pero sobre todas las cosas, gracias por no pasar el examen que en ese momento fue el más importante de tu vida, ya que todo podría haber sido muy diferente.

Siempre he dicho que la vida se trata de hacer realidad tus sueños más locos, lo más increíble es que lo he comprobado muchas veces, sin embargo, hacerlos realidad no es nada sencillo, ya que habrá gente que no confie en ti y te haga dudar sobre si lo que quieres realmente es para ti o alguien lo merece más que tú.

En el pasado yo era una de esas niñas que no confiaba en ella misma, incluso llegué a pensar que de verdad no era buena para algo, pero con ayuda de gente increíble he logrado más que tener seguridad en mi misma, conocí a una maestra que me enseñó que la historia podía ser divertida y me presentó a su hija a la cual le debo más que solo un gracias, ellas fueron las primeras personas aparte de mi familia que creyeron en mí, que me impulsaron y me dijeron que era capaz de lograr todo lo que quisiera; por otro lado, agradezco a mis profesores de preparatoria por creer en mí, por hacerme perder el miedo y darme la seguridad que necesitaba.

Mi UAM, mi pequeña amiga, solo tú y yo sabemos donde comenzó nuestra aventura juntas; no cabría en una sola hoja lo que significas para mí, me diste lo que más necesitaba en el momento correcto, me diste vivencias, tristezas, alegría, pero sobre todo me diste el valor para buscar lo que me hace feliz y añadir otro sueño cumplido a mi lista.

Quiero agradecer a 2 personas, mi Chiquitín y mi Chiquita, gracias por apoyarme en cada paso que doy, por nunca dejarme sola, por creer en mí, recuerden que esté también es su logro, gracias por dejarme soñar en grande, no cabe duda que sin su ayuda nada de esto hubiera sido posible, nunca olviden que los amo con todo mi corazón. Probablemente está es la parte más cursi de toda la hoja; hermana, bebé, mi Shezz, la mejor fotógrafa de todo el mundo, las palabras sobran para decirte todo lo que eres en mi vida, es muy curioso, tú me enseñaste a mi banda favorita pero también me enseñaste por primera vez la que sería mi universidad, cada día me impulsas a ser mejor persona y a seguir mis sueños por más locos que suenen. Gracias por siempre creer en mí y nunca dejarme caer, siempre serás mi persona favorita, y por nada del mundo olvides que siempre seremos las tres.

Por último, gracias a The Hack Room por creer en mí desde el primer día, por enseñarme que puedes trabajar en equipo y tus ideas siempre serán valoradas; sé que llegarán muy lejos porque cada uno de ustedes ama lo que hace. Esteban, Angel, Violeta y Giovanna, gracias por el mejor proyecto del mundo. Y recuerda, más que saber a dónde quieres llegar, tienes que disfrutar cada paso que das, porque la vida se trata de hacerlo suceder, gracias por esta etapa.

- Jazmin Ruiz Ruiz

No sé si es el texto más complicado que he tenido que escribir o si solo tengo miedo de aceptar por primera vez en la vida que soy lo suficientemente buena para poder estar escribiendo estas palabras. Que merezco reconocimiento por todo lo que he hecho por mí misma.

Han sido los años más largos y cada uno fue más pesado que el anterior. Me tardé en llegar aquí, me salí y dudé en volver, cuando regresé me desanimé y honestamente en algún punto sentí que la presión iba a aplastarme, todavía lo hace aún mientras escribo esta hoja.

Quiero agradecer a los Slytherbros por mantenerse conmigo toda la carrera y no soltar mi mano aún en los momentos en los que yo solo quería olvidarme de todo. Gracias a ellos por hacer catarsis conmigo en las videollamadas interminables en la madrugada, por hacerme reír y recordarme por qué elegí este camino. Gracias a ustedes por atravesar conmigo lo caótica que fue la universidad y por perseguirnos aún hasta el final. Mi amor y gratitud eterna es para ustedes.

Estoy aquí gracias a The Hack Room; Gracias a Giovanna que siempre supo orientarnos cuando perdíamos el rumbo y siempre escuchaba atenta, a Jazmin que nos abrió las puertas a los introvertidos, gracias a Ángel que siempre tenía las respuestas a todo aún a las 3 am y gracias a Esteban, quien nunca creyó que mis ideas fueran tontas o imposibles.

Esta tesis no solo es mía y de mis amigos investigadores, también es de mis amigas que nos apoyaron difundiendo el proyecto, interactuando, creyendo en nosotros y nuestro mensaje. Es de mis amigas, que me acompañaron a la distancia toda la licenciatura y estuvieron allí para recordarme todas las cosas de las que soy capaz.

Es de mis amigas que siempre buscaron la forma de distraerme cuando estaba muy estresada, recordándome que no necesitamos permiso para bailar música en un idioma que no hablamos, y que nunca vamos a volver a ser tan jóvenes y felices como cuando sonreíamos con tarjetas coleccionables de BTS y SKZ.

No puedo ser una persona completa si no me detengo a pensar en que soy la suma de todas y cada una de las amistades que me inspiran y me impulsan a seguir adelante, porque esa es la gente que de verdad me ha apoyado incondicionalmente durante esta etapa que llega a su fin.

Gracias a The Hack Room por demostrarme que las cosas que me gustan también pudieron ayudarme a convertirme en comunicóloga.

- Violeta

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN p. 13

C 1

COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

- 1.1 Comunicación, como es y como debe ser p. 17
- 1.2 Transmedia p. 19
 - 1.2.1 Nativos e Inmigrantes Digitales p. 21
- 1.3 El papel de la educación como generador de conocimiento p. 23
 - 1.3.1 La educación en el mundo virtual p. 25
 - 1.3.2 Medios digitales y aprendizaje: educación informal p. 27
- 1.4 Comunicación, Transmedia y Educación p. 29

C 2

ACERCAMIENTO AL ARTE COMO UNA PROPUESTA PARA EL APRENDIZAJE.

- 2.1 El arte: una forma de expresión p. 34
- 2.2 El arte como una herramienta educativa p. 35
 - 2.2.1 Educación artística como proceso cognitivo p. 37
 - 2.2.2 Plasticidad cerebral: un proceso de adaptación p. 41
 - 2.2.3 Inteligencias múltiples y el desarrollo de competencias transmedia p. 43
- 2.3 La cultura del consumo: millennials y generación Z p. 49

TRANSMEDIA PARA EL FOMENTO A LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

C 3

- 3.1 Panorama de la educación artística en México p. 54
- 3.2 The Hack Room: Una propuesta para acercar a los jóvenes al arte a través de la transmedia p. 59
 - 3.2.1 Estrategia de comunicación: Redes Sociales y Sitio Web p. 60
 - 3.2.2 Modelo de enseñanza- aprendizaje para el Colegio Michelet p. 64

APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL

C 4

- 4.1 Monitoreo de redes sociales p. 68
- 4.2 Monitoreo en el Colegio Michelet p. 92

C 5

RESULTADOS Y CONCLUSIONES p. 106

C 6

PROSPECTIVA p. 112

REFERENCIAS p. 114

ANEXOS p. 120

INTRODUCCIÓN

El desinterés de los jóvenes hacia el arte es un problema que no radica únicamente en el sistema educativo, sino que fuera de las aulas tampoco muestran inclinación por este tipo de actividades. A lo largo de la historia, el arte nos ha servido para expresar lo que sentimos y lo que pensamos, ya sea a través de palabras, imágenes, sonidos, danzas, entre otros, y aunque el hombre ha probado toda modalidad sensorial para expresar lo que imagina, no se le da mayor importancia que a materias como Matemáticas o como Lingüística.

La manera de ser, la visión que se tiene del mundo y las propias formas de aprendizaje están influenciadas no solo por el entorno educativo sino también por el entorno familiar y los modelos de comunicación a los que se exponen los adolescentes, es por eso que es importante incorporar un acercamiento a las artes durante las etapas de formación.

Este trabajo de investigación propone acercar a los adolescentes al arte mediante la gestión de contenido digital para atraer su atención y utilizar los recursos tecnológicos que tenemos disponibles.

Hemos visto como la forma tradicional de los medios de comunicación ha evolucionado hasta traspasarse al plano digital en internet; desde la adaptación de los medios tradicionales como la radio, la televisión o el cine, hasta la generación de nuevas plataformas que permitan intercambios de información a distancia, como es el caso de las redes sociales en las primeras décadas del siglo XXI.

Como objetivos principales se identificó hacer un estudio cualitativo sobre las preferencias de los adolescentes y traducir esa información hacia el desarrollo de estrategias transmedia, desarrollar una estrategia pedagógica basada en el aprendizaje informal para la enseñanza del arte en jóvenes para finalmente crear experiencias interactivas audiovisuales que acerquen a los adolescentes al arte, con el uso de herramientas tecnológicas como dispositivos móviles y computadoras.

El primer capítulo del proyecto desarrolla la idea que se tiene sobre el concepto de comunicación y educación, todo lo que transmiten los medios de comunicación puede ser interpretado de diferente manera y con la llegada del internet aparecieron herramientas y plataformas que permiten la difusión de un contenido mediático de manera informal e instantáneo, sin importar la distancia. Sin embargo, la creación de contenido para diferentes plataformas trajo consigo otras implicaciones como hacer que las audiencias transiten de un medio a otro en función de sus necesidades o intereses.

Hoy en día las narrativas mediáticas se han expandido a través de distintas plataformas y es debido a la transición entre la linealidad de los medios y la convergencia

mediática que ha nacido una nueva forma de establecer narrativas que no se limiten a un sólo medio, sino en múltiples y que la audiencia pueda interactuar entre ellos. A este tipo de narrativas se les conoce como Narrativas transmedia. Con esto, la manera de producir los mensajes ha cambiado en función de estos nuevos espacios, y a su vez también lo ha hecho la manera en la que dichos mensajes son recibidos por el público. Ya no se puede considerar a los receptores como personas pasivas, ahora debe entenderse al usuario como un ente activo que no solamente consume el contenido sino que también lo produce.

Actualmente, las nuevas generaciones se desarrollan en un contexto en donde se encuentran rodeados de tecnología, por lo que pensar que se quedarían sin hacer algo con lo que reciben podría ser erróneo, sobre todo a la hora de aprender. El uso de plataformas como las redes sociales, la televisión, los sitios web, entre otros, ha desarrollado nuevas formas de aprendizaje, alejándose de la educación institucionalizada clásica, y acercándose más al aprendizaje informal.

Es decir que el conocimiento que adquirimos ahora se da de manera empírica, queda libre a la elección de cada persona, es multidisciplinar y no lineal, contrario a la educación formal, donde los programas tienen un carácter más teórico y suelen estar prefijados y elaborados. Hoy la cantidad de conocimiento que posee uno no es lo más importante sino la manera en que nos adaptamos.

La enseñanza y aprendizaje se puede dar de muchas formas, el trabajar directamente o interactuar con algo puede ampliar nuestro conocimiento, la educación en todos sus niveles enfrenta retos, por ejemplo, aunque de forma forzada, la pandemia por SARS-CoV-2 que atraviesa el mundo aceleró el proceso de adaptación tecnológica en el ámbito educativo, transformando la virtualidad en el nuevo escenario educativo.

En el segundo capítulo se hablará del acercamiento al arte como una propuesta de aprendizaje, en México los museos son los principales espacios para el acercamiento al arte, sin embargo, en nuestro país existe una falta de interés hacia los mismos, situación que se agravó como consecuencia de la pandemia por SARS-CoV-2 que atraviesa todo el mundo.

El acercamiento a las artes permite sensibilizar la percepción, el incluir la educación artística ayudará a los estudiantes a desarrollar la imaginación y sensibilidad, observar las cosas a un nivel más profundo, analizar, conocer sobre cierta época o contexto social, brindar soluciones creativas y eficaces, aprender a cooperar, desarrollar formas de pensamiento sutiles y complejas.

La herramienta transmedia para el fomento a la educación artística, en el capítulo 3, es elaborada para que los jóvenes tengan un mayor acercamiento al arte a través del

aprendizaje informal, surge basada en dos cosas principalmente, un acercamiento con profesores y estudiantes del Colegio Michelet, más la investigación sobre el contenido publicado en las diversas redes sociales.

Es decir que se tomó en cuenta el uso de los dispositivos móviles que nos dieron la libertad para explorar sobre temas particulares en función de los intereses personales, más el carácter activo del aprendizaje informal que se alinea con la naturaleza participativa y bidireccional de la transmedia y se desarrolló un modelo de aprendizaje informal, abordado desde el uso de los medios digitales y en función de la motivación intrínseca, o la carga emocional, como motor que facilita el proceso por aprender. No solamente fomentando las competencias transmedia en los jóvenes, sino que permite la retroalimentación recurriendo a las barreras afectivas facilitando el proceso de aprendizaje o comunicación.

Este modelo se basa en la creación de vídeos de duración corta que se colocan en las diversas redes sociales, donde se busca que haya una interacción con los mismos. Los vídeos cortos explican temas relacionados al arte con ejemplos como los videojuegos o la música, y se brindan tutoriales que utilizan la tecnología de los dispositivos móviles.

Además se propone la utilización de herramientas de realidad virtual para la creación de un museo virtual para el Colegio Michelet, y en redes sociales como Instagram, el desarrollo de un filtro de realidad aumentada para que todos puedan tener acceso a conceptos de arte desde una perspectiva informal. Cualquier persona puede acceder a todo el contenido con solo un clic, solo tienen que buscar The Hackroom en Facebook, Instagram, o TikTok, para acceder al sitio web.

Como estudiantes nos enfrentamos a este tipo de cosas en las que ocupamos las redes sociales para poder aprender nuevas cosas, ver videos en YouTube o TikTok, o imágenes en Facebook o Instagram, ya es parte de nuestra vida diaria y más que ver estas aplicaciones como redes sociales deben de ser consideradas como una herramienta de aprendizaje; por lo que es importante dar a conocer a los demás el uso que estas pueden tener.

Además bajo el contexto en el que nos encontramos no solo nosotros sino todo el mundo, con la pandemia por el SARS-CoV-2, el tomar clases en línea no debería de representar una limitante sino una oportunidad de aprovechar la tecnología y las redes sociales que ya ocupamos pero ahora en el contexto académico, en este caso para acercar a los jóvenes al arte, el mundo está en constante cambio y nosotros deberíamos de ser capaces de enfrentar esos cambios sin ningún tipo de temor o problema.



CAPÍTULO 1

COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN



CAPÍTULO 1. COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

1.1 Comunicación, cómo es y cómo debe ser

La comunicación entendida por John B. Thompson (1998) es una actividad social que implica la producción, transmisión y recepción de formas simbólicas. Para lograr estos intercambios simbólicos se requiere de un soporte o medio técnico que permita su reproducción.

Distingue además tres tipos de comunicación: la *interacción cara a cara*, la *interacción mediática* y la *casi interacción mediática*. El primer tipo se refiere a aquella que permite un intercambio recíproco de información, donde los individuos se encuentran en un mismo espacio físico cara a cara, y por lo tanto, comparten una temporalidad. La *interacción mediática* se sostiene a través de soportes como el teléfono o las cartas, en donde los interlocutores no necesariamente comparten un espacio o tiempo. Este tipo de comunicación puede seguir siendo recíproca, pues los individuos, aunque con un ligero retraso espacio-temporal, pueden seguir respondiéndose.

Por otra parte, la *casi interacción mediática* se refiere a la comunicación donde las relaciones entre interlocutores no son recíprocas. Los soportes mediáticos que utiliza, como la televisión o la prensa, convierten el flujo de información en un proceso completamente unidireccional, donde los receptores no tienen oportunidad de réplica.

En un inicio, los medios de comunicación se enfrentaron a limitaciones en cuanto al alcance geográfico, por ejemplo, durante el siglo XV y el siglo XVI el desarrollo de la imprenta y la prensa estaba ubicado en las principales ciudades de Europa. No obstante, tal fue el impacto social y político de la imprenta que pronto significó una transformación en los modelos de comunicación. La expansión de la innovación técnica aplicada en años posteriores, no sólo a la imprenta sino también a otras invenciones, sería clave para el desarrollo de la radiodifusión, es decir, medios de comunicación como la radio y la televisión (Thompson J.B., 1998).

El entramado complejo de intereses políticos y comerciales fueron centrales para expandir redes de cable durante la segunda mitad del siglo XIX, de tal forma que el desarrollo de estas tecnologías estuvo estrechamente ligado al poder económico y político (Thompson J.B., 1998). En función a los intereses de la industria mediática, la propia estructuración y difusión de los mensajes está condicionada a los conglomerados de comunicación que producen “información y contenido simbólico y su circulación a escala global” (Thompson J.B., 1998, p. 111).

Los medios técnicos permiten la reproducción de mensajes, y es así que se caracteriza a la comunicación de masas como “la producción institucionalizada y la difusión generalizada de bienes simbólicos” (Thompson J.B., 1998, p. 46), disponibles para una pluralidad de destinatarios. A su vez advierte que la producción de estos mensajes están

separados del contexto de recepción de los mismos, pues el flujo de los mensajes es unidireccional, es decir, se trata de una *casi interacción mediática*.

En el libro *Los Media y la Modernidad* John B. Thompson (1998) refiere que en la actualidad, situada en el contexto del siglo XX, la sociedad moderna está encaminada hacia el desarrollo de nuevas formas de procesar la información a partir de la convergencia tecnológica y digital, donde en primer lugar la comunicación electrónica permite solucionar la distancia y acceder a la información desde cualquier parte, y en segundo lugar permite que la transmisión, el procesamiento y el almacenamiento sea común. De tal forma que la comunicación se convierte en un proceso globalizado.

Henry Jenkins, en su libro *Cultura transmedia* (2015) indica que el desarrollo de nuevas tecnologías genera un cambio en la forma de distribuir los contenidos mediáticos, pasando de una distribución lineal, o *casi interacción mediática*, para llegar a una circulación convergente de los mismos, como diría Thompson, se trata de una *interacción mediática*. Dicho modelo de circulación de los contenidos mediáticos no concibe al público únicamente como un consumidor de distintos mensajes preconstruidos, “sino como personas que están dando forma, compartiendo, re-enmarcando y remezclando el contenido de los medios” (Jenkins H., 2015, p.24).

En soportes actuales, como el internet, han aparecido herramientas y plataformas que permiten la difusión de un contenido mediático de manera informal e instantánea, sin importar la distancia. “Estas plataformas ofrecen nuevas facilidades al público para que difunda textos mediáticos, y al mismo tiempo, buscan modelos para generar ingresos a partir de las actividades de sus usuarios” (Jenkins H., 2015, p.24).

A esta interacción entre los consumidores y las plataformas, Jenkins, en su libro *Cultura de la Convergencia* (2006), la denomina *Convergencia*:

Con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (Jenkins H., 2006, p. 11).

Es importante destacar que la aparición de estas nuevas plataformas no hace que los medios tradicionales sean obsoletos, por el contrario, dichos medios deben aprender a coexistir con los medios emergentes. “La palabra impresa no mató a la palabra hablada. El cine no mató al teatro. La televisión no mató a la radio” (Jenkins H., 2006, p. 25). Por lo tanto, la convergencia mediática no se trata únicamente de un cambio tecnológico, sino del cómo los consumidores comienzan a circular información a través de distintos soportes.

Sin embargo, esta convergencia propuesta por Jenkins puede resultar paradójica

en el escenario de la comunicación actual. Tal como lo establece Dominique Wolton en su libro *Informar no es Comunicar* (2011) el gran flujo de la información remarca una *comunicación automática*, es decir, se cuentan con miles de fuentes de información gracias a la convergencia de medios digitales, pero al mismo tiempo la comunicación se vuelve escasa, ya que no se intercambian mensajes entre individuos sino que se produce información con la finalidad de encontrar cómo comunicarse, provocando la ruptura de la comunicación ideal planteada por Wolton la cual “está vinculada en compartir, a los sentimientos y al amor” (2011, p. 21).

Esta ruptura de la comunicación hace referencia a asumir cómo el receptor entenderá un mensaje. Wolton menciona que “los innumerables discursos más o menos hostiles a la comunicación, desvalorizan la condición del receptor, siempre bajo la sospecha de ser un poco estúpido y fácilmente manipulable” (2011, p. 22).

Este problema es retomado por Niklass Luhmann en *La realidad de los medios de masas* (2000), ya que el problema del ser humano es que deja en segundo plano las disposiciones técnicas de la comunicación, ignorando por completo si el mensaje es comprendido o no. A los *Mass media* no les interesa la unión entre emisor y receptor, y esta desconexión crea la posibilidad de “malentender” el mensaje.

En los *Mass media* se hace énfasis en las formas de comunicar y no en cómo se debe comunicar, ya que “el que hacer de los media no solamente se ve como una secuencia de operaciones sino como una secuencia de observaciones” (Luhmann N., 2000, p.6). Se legitima a la comunicación por los medios de masas y al emisor, dejando a un lado la convivencia entre el emisor y el receptor.

Wolton (2011) señala que la comunicación debería verse como un acto humano y no un acto mecánico. “La comunicación es el aprendizaje de la convivencia en un mundo de informaciones donde la cuestión de la alteridad se convierte en central” (Wolton D., 2011 p.124). Humanizar la comunicación mediante la convivencia y reconocer la igualdad de los otros permitirá que este proceso deje de ser lineal y se convierta en algo recíproco.

1. 2 Transmedia

Con el paso del tiempo la forma tradicional de los medios de comunicación ha evolucionado hasta traspasarse al plano digital en internet; desde la adaptación de los medios tradicionales como la radio, la televisión o el cine, hasta la generación de nuevas plataformas que permitan intercambios de información a distancia, como es el caso de las redes sociales en las primeras décadas del siglo XXI.

La creación de contenido para diferentes plataformas implica que las audiencias transiten de un medio a otro en función de sus necesidades o intereses. Henry Jenkins en su artículo titulado *Transmedia Storytelling* (2003) explica que el flujo de contenidos a través de distintos medios es algo inevitable, es decir, plantea la existencia de una conver-

gencia mediática. Menciona que las narrativas mediáticas convencionales se dedicaban principalmente a fragmentar en un sólo medio toda la información que quisieran mostrar.

Por el contrario, al entrar al esquema de la convergencia de los medios, las narrativas mediáticas se han expandido a través de distintas plataformas. Haciendo que “los consumidores más jóvenes se conviertan en cazadores y recolectores de información, complaciéndose en rastrear antecedentes de personajes, puntos de trama y hacer conexiones entre diferentes textos de la misma franquicia” (Jenkins H., 2003).

Debido a la transición entre la *linealidad de los medios* y la *convergencia mediática* ha nacido una nueva forma de establecer narrativas que no se limiten a un sólo medio, sino en múltiples y que puedan interactuar entre ellos. A este tipo de narrativas se les conoce como *Narrativas transmedia*.

Carlos A. Scolari reitera la visión de Jenkins, pero añade que estas narrativas no radican únicamente en adaptar una narrativa de un lenguaje a otro o pasar el mismo contenido a través de distintos medios, sino que se trata de establecer un universo narrativo que se vincule entre distintos medios. “Las Narrativas transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación <verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.> y medios <cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.>” (Scolari C., 2013, p. 17).

La manera de producir los mensajes ha cambiado en función de estos nuevos espacios, y a su vez también lo ha hecho la manera en la que dichos mensajes son recibidos por el público. Al respecto, Carlos Scolari (2018) habla sobre una fragmentación de la audiencia, es decir, ya no se puede considerar a los receptores como personas pasivas, pues ahora debe entenderse al usuario como un *prosumidor*, un ente activo que no solamente consume el contenido en un medio de comunicación sino que también lo produce.

La alfabetización transmedia que propone Carlos Scolari difiere de la alfabetización mediática que considera como entes pasivos a los consumidores. En la transmedia los prosumidores tienen competencias o habilidades para producir el contenido, y puede incluir desde la capacidad para comunicarse en diferentes redes sociales hasta la programación de software o generar contenido digital (Scolari C., 2018).

Otro elemento importante del alfabetismo transmedia es el espacio de aprendizaje. El ambiente institucional en el que se dan las formas tradicionales de alfabetización es la escuela, pero las nuevas generaciones están desarrollando sus competencias transmedia fuera de las instituciones escolares (de YouTube a los foros online, las redes sociales y blogs). Estos espacios informales de aprendizaje son un componente clave en la investigación del alfabetismo transmedia (Scolari C., 2018, p. 17).

1.2.1 Nativos e Inmigrantes Digitales

La utilización de las nuevas tecnologías y sus plataformas han cambiado la interacción entre las personas, y como lo explica Marc Prensky en *Digital Natives, Digital Immigrants* (2001), comenzamos a dividirnos entre *Nativos e Inmigrantes digitales*, Prensky establece esta división al marcar cómo ciertos grupos de personas han nacido y se han desarrollado con sus propias lenguas y acentos dentro de su desarrollo tecnológico, por lo cual los *nativos digitales* “se han formado utilizando la particular <lengua digital> de juegos por ordenador, vídeo e Internet.” (Prensky M., 2001, p. 5) y los *inmigrantes digitales* “obligados por la necesidad de estar al día, hemos tenido que formarnos con toda celeridad en ello” (Prensky M., 2001, p.5).

El desarrollo de cada uno es diferente, por ejemplo, los nativos optan por el aprendizaje de una forma fugaz al recibir la información de manera inmediata y funcionan mejor al trabajar en la red ya que este mundo digital es parte fundamental de su vida. Mientras que los *inmigrantes digitales* aún y cuando han aprendido a usar algunas de las herramientas que los *nativos digitales* utilizan, se decantan por rechazar los nuevos avances que les proponen para mejorar las formas de aprendizaje y comunicación ya que no tienen el mismo interés o inmersión en la tecnología como los nativos provocando, lo que Prensky (2001) denomina, una *Brecha digital y generacional*.

La *brecha* mencionada por Prensky, surge a partir de la necesidad de los inmigrantes de enseñar una *lengua obsoleta* a una generación la cual ha nacido con diferentes tecnologías e impacta en la forma que aprenden y enseñan estos dos grupos, ya que por un lado tenemos a los *migrantes digitales* que dominan la comunicación por medio de internet y los nuevos procesos de aprendizaje por medio de hipervínculos, y por otro lado tenemos a los *inmigrantes digitales* que aseguran que el aprendizaje de procesos y pasos lentos dentro del aula es la clave para la educación.

Las diferencias y brechas entre estos grupos provoca lo que se denomina *disonancia digital* donde no existe una armonía entre estos dos grupos en materia de la tecnología, Prensky (2001) observa estas disonancias en diferentes ámbitos de los migrantes y nativos:

A) Plasticidad cerebral: Abordado desde el orden neurobiológico, Prensky (2001) retoma investigaciones relacionadas al desarrollo del cerebro a partir de estudios donde los estímulos que ayudan a los cambios cerebrales con entornos enriquecidos, mostrando un crecimiento coherente y global del cerebro en comparación con otros en entornos con menor enriquecimiento mostrando que “el cerebro se reorganiza a lo largo de toda la existencia –fenómeno que se define como neuroplasticidad–” (Prensky M., 2001, p. 13).

Este término aplicado a los nativos e inmigrantes nos permite observar que la

plasticidad del cerebro del *nativo digital* cuenta con un mayor enriquecimiento en su entorno y por ende, una plasticidad mayor a lo largo de su vida en comparación del *inmigrante digital*, no porque tenga un cerebro diferente, esto se debe a que el auge tecnológico era un “hecho que se desconocía cuando la Generación del Baby Boom se hallaba en plena fase de crecimiento” (Prensky M., 2001, p. 13).

B) Aprendizaje: Los *nativos digitales* cuentan y comparten con múltiples herramientas para el aprendizaje dentro de la web permitiéndoles una auto-eficiencia, pero los *inmigrantes digitales* son los que eligen las herramientas que ante su experiencia no necesitan adaptarse a la actualidad para lograr su cometido dentro del aprendizaje.

Esta disonancia impacta directamente en el aprendizaje de los nativos digitales pues al comparar lo que pueden aprender en la red, con lo que aprenden en las aulas, los nativos prefieren dejar los estudios formales y remitirse a aprender por sus propios medios.

Veamos un nuevo testimonio muy expresivo y categórico:

“Fui a una prestigiosa universidad donde todo el profesorado viene del MIT (Massachusetts Institute of Technology), y se limitaban a leer sus libros de texto... me fui” –se queja un ex estudiante, que sin duda conocía por experiencia, de un circuito de Internet que ofrecía un sinnúmero de posibilidades para simplificar la investigación, sobre todo en áreas complejas en las que el centro educativo no brinda excesiva ayuda (Prensky M., 2001 p.7).

La realidad es que las brechas y disonancias son provocadas por los bloqueos de los *inmigrantes*, ya que en la búsqueda de la herencia de la información para el futuro, emplean una lengua que los nativos no entienden, y en términos de Prensky (2001) se debe buscar la *traducción* de la lengua muerta de los *inmigrantes digitales* para un cambio armónico en la metodología de los dos grupos y sobre todo que permita poner el conocimiento al alcance de todos.

Debemos derrochar imaginación, debemos inventar. Hay que adaptar los materiales a la “lengua” de los Nativos –algo que ya se viene haciendo con éxito–. Personalmente opino que la enseñanza que debe impartirse tendría que apostar por formatos de ocio para que pueda ser útil en otros contenidos. Así, la mayoría de los estudiantes se familiarizaría con esta nueva “lengua” (Prensky M., 2001, p.9).

1.3 El papel de la educación como generador de conocimiento

La *educación* tiene un papel fundamental en la vida de todos, no solo influye en la formación de conocimientos sino que enriquece la cultura, y se muestra en el “avance y progreso de personas y sociedades” (Narro J., 2012), la educación nos impulsa a buscar un mejor futuro en cada uno, Elliot W. Eisner en su obra *El Arte y la creación de la mente* (2002) señala que:

Las escuelas como la sociedad, actúan en dos sentidos, como cultura y como cultivo, es decir, hacen posible un estilo de vida compartido, una sensación de pertenencia y de comunidad que constituyen un medio de cultivo, en este caso de las mentes de los niños (p. 12).

La educación que se imparte hoy en día fue gracias a una serie de luchas sociales y educativas del siglo XX. La escuela que venía del siglo XIX, era rígida, uniforme e insignificante socialmente, más que educar instruían a las personas sobre lo que debían hacer, lo que tenían que aprender, y estaba limitada a unos cuantos, “la aceptación pasiva de la sociedad a ese tipo de escuela hacía imposible una extensión de las ideas de cambio y de la aparición de una nueva escuela” (Valencia E., 2014), no fue sino hasta el siglo XX que los maestros y la sociedad atacaron a la *vieja escuela* y de estos sucesos salieron diversos pedagogos de los que se hablará a continuación, por los aportes que tuvieron y de qué manera influenciaron la enseñanza para las escuelas del siglo XXI.

Entre estos encontramos a Lev Vygotsky, psicólogo soviético que tuvo un gran aporte a la psicología pedagógica con sus investigaciones sobre el lenguaje, el pensamiento y los desarrollos psicológicos; decía que:

La educación, por su parte, puede ser definida como el desarrollo artificial del niño. La educación es el dominio ingenioso de los procesos naturales del desarrollo. La educación no sólo influye sobre unos u otros procesos del desarrollo, sino que reestructura, de la manera más esencial, todas las funciones de la conducta (Vygotsky L., 1996, como se citó en Ruiz E. y Estrevel L., 2010).

Como lo menciona Elliot Eisner (2002) los profesores deberían de conocer los materiales con los que trabajarán los alumnos, ¿qué caso tiene que les enseñen algo si ellos no lo dominan o conocen? Además, deben impulsar el ampliar el conocimiento y no limitarlo. “La escuela, como institución social, cumple la importante función de estructurar experiencias para el desarrollo de capacidades cognitivas de orden superior como clasificar, analizar, sintetizar y aplicar ideas y conceptos” (Rodríguez W., 1999, p. 9).

Otro de los pedagogos que tuvo gran relevancia fue Jean Piaget, epistemólogo y biólogo suizo, quien comenzó a trabajar en instituciones psicológicas y desarrolló su teoría sobre la naturaleza del conocimiento.

Publicó varios estudios sobre psicología infantil y, basándose fundamentalmente en el crecimiento de sus hijos, elaboró una teoría de la inteligencia sensoriomotriz que describía el desarrollo espontáneo de una inteligencia práctica, basada en la acción, que se forma a partir de los conceptos incipientes que tiene el niño de los objetos permanentes en el espacio, del tiempo y de la causa (Ruiza M., Fernández T. y Tamaro E., 2004).

Para Vygotsky y Piaget el conocimiento se produce a través de las actividades que realizan los sujetos en conjunto con la interacción que tienen con el ambiente en que se desarrollan, es decir, que tanto el entorno debe influir en los sujetos como los sujetos deben influir en el entorno, pues las personas aprenden por medio de las actividades. Ambos autores colocan a la actividad como la base de sus explicaciones, pues “la actividad y la interacción se convierten en la categoría explicativa de la cognición” (Rodríguez W., 1999, p. 6).

Por su parte Piaget, “postuló que el conocimiento emerge de las acciones del sujeto y que es por medio de las acciones que el conocimiento se manifiesta. Su planteamiento central es que la inteligencia comienza con la actividad” (Rodríguez W., 1999, p.7), Vygotsky toma de diferente manera las “actividades” a como lo hace Piaget, él dice que “las estructuras cognoscitivas no surgen y se transforman por la sola actividad de un pensador que busca otorgar sentido a su mundo, sino por la forma que dan a dicha actividad las herramientas y signos que nos provee la cultura” (Rodríguez W., 1999, p. 8).

La realidad es que actualmente tenemos una combinación de estos, por ejemplo, el conocimiento de la historia de un país podría no servir directamente para todas las áreas de profesionalización, sin embargo, brinda conocimiento sobre el contexto cultural y socio-histórico del lugar en el que se desarrolla una persona, es decir, que algunas materias brindarán conocimientos prácticos y, basado en lo que se estudie, unos serán más útiles que otros. En cuanto al conocimiento obtenido de la vida cotidiana funciona de la misma manera, toda actividad que realicemos puede brindar conocimiento pero su uso debe tener un propósito.

Célestin Freinet es otro pedagogo que tiene ideas en común con Piaget y Vygotsky, él fue un “impulsor de un movimiento de renovación pedagógica que [...] plasmó en la escuela los principios de una educación por el trabajo y de una pedagogía moderna y popular” (Valencia E., 2014, p. 6), Freinet plantea el “tanteo experimental” y su propuesta considera que:

Los aprendizajes se efectúan a partir de las propias experiencias, de la manipulación de la realidad que pueden realizar los niños, de la expresión de sus vivencias, de la organización de un contexto próximo, de un ambiente en el que los alumnos puedan formular y expresar sus experiencias. Otra consideración que

se ha de contemplar es la funcionalidad del trabajo, crear instituciones que impliquen que el trabajo escolar tenga un sentido, una utilidad, una función (Valencia E., 2014, p. 6).

Nuevamente es como si cayéramos en una clasificación sobre qué tanto sirve algo para nuestro aprendizaje, todo debe tener un sentido para su uso. Estos tres pedagogos hablan del contexto que rodea a los alumnos, es decir, que aunque lo expresan de diferente forma y relevancia, el lugar en el que se desarrollan las personas pone o quita limitantes a la hora de aprender, más allá de lo que enseñan en la escuela tienen que interactuar con su entorno para ampliar su conocimiento, además, los tres resaltan la importancia de la *comunicación* para un mejor aprendizaje.

Vygotsky destaca la importancia de las interacciones verbales, pues en el contexto de “crianza nos apropiamos de conceptos cotidianos y estructurados en el contexto escolar nos apropiamos de los conceptos científicos” (Rodríguez W., 1999, p. 9), Piaget, por su parte, menciona que las interacciones sociales presentan una oportunidad de cooperación y nos ayudarán a una mejor construcción del conocimiento y finalmente Freinet, que con las diversas técnicas ofrece “un abanico de actividades que estimulan el tanteo experimental, la libre expresión infantil, la cooperación y la investigación del entorno” (Valencia E., 2014, p. 6), basadas por supuesto en la comunicación.

La enseñanza y aprendizaje se puede dar de muchas formas, pues cada uno de los individuos que conforman el mundo son únicos, sin embargo, el trabajar directamente o interactuar con algo puede ampliar el conocimiento, sobre todo el empírico. Y no es algo nuevo, nuestros antepasados para aprender a usar las cosas tuvieron que relacionarse con todo, por ejemplo, ¿Qué hubiera pasado si no experimentaban con el fuego? ¿Cómo nos comunicaríamos de manera escrita si no hubieran existido los jeroglíficos? “Vygotsky concluye que el conocimiento tiene origen social y sus manifestaciones emergen de condiciones histórico-culturales específicas” (Rodríguez W., 1999, p. 9).

La educación tiene gran importancia, el hablar de Vygotsky, Piaget y Freinet, es para tener un acercamiento a los diversos modelos de enseñanza, en cada lugar es diferente y no solo por la escuela sino también por los alumnos, que tienen formas diferentes de aprender, enfatizando que las actividades nos permitirán ampliar el conocimiento.

1.3.1 La educación en el mundo virtual

Al hablar de educación es necesario llevarlo al contexto actual, es decir, la *educación virtual*, la pandemia por SARS-CoV-2 que atraviesa el mundo aceleró el proceso de adaptación tecnológica en el ámbito educativo, transformando la virtualidad en el nuevo escenario educativo. La pantalla de la computadora se convirtió en un aula portátil. Sin embargo, el cambio prematuro del modelo presencial a la educación virtual convirtió este proceso en una adaptación forzada.

Los docentes, *inmigrantes digitales*, se vieron obligados por las circunstancias de la pandemia a familiarizarse con este medio. En este proceso de adaptación tienden a replicar el modelo de aprendizaje que solía utilizarse en presencial, en lugar de traducir el conocimiento en el idioma que manejan los *nativos digitales*.

La educación virtual se compone de dos conceptos: *educación*, que significa proporcionar al aprendiz la ayuda que le permita alcanzar niveles de desarrollo que una persona no sea capaz de conseguir por sí misma, mientras que *virtual* se refiere a un efecto que sirve como simulación, en este caso se refiere a lo que imita lo real (Tiffin J. & Rajasingham L., 1997, como se citó en Díaz L., 2012).

La educación a distancia es un campo de conocimiento que ayuda a comprender los desafíos actuales a los que uno se enfrenta, con apoyo en los proyectos sobre desarrollo y aplicaciones alcanzados por las tecnologías de la información y comunicación en la sociedad actual.

Con respecto al área educativa es importante estudiar las repercusiones del uso del internet en la educación a distancia, ya que el manejo de la información puede variar en cuanto a interactividad y navegación, así como tener en cuenta las perspectivas sociales e institucionales las cuales se reflejan en el siglo XXI, actualmente la educación se apoya en las tecnologías de red.

Mientras tanto Ramón Benítez (2000) define la *educación virtual* como una alternativa útil y valiosa, siempre y cuando el centro de atención se localice en el sustantivo y no en la adjetivación, es decir, en la educación antes que en la distancia.

Hay que considerar que el internet y todo lo que trae consigo crea un ámbito social a través de un centro virtual, ya que es un conocimiento basado únicamente en las redes sociales y en las plataformas digitales. Como todo cambio tiene ventajas y desventajas, sin embargo, el enfoque de la educación debe darse hacia la calidad educativa.

La educación en todos sus niveles enfrenta retos, en el caso particular de la educación virtual hay que considerar aspectos sobre su desarrollo, en materia de conocimiento y tecnología, así como su aplicación en el contexto actual. Debemos tener en cuenta que la estructura general de la educación virtual es muy diferente a la de los entornos naturales, podemos distinguir diferentes escenarios para el estudio, la investigación, la interrelación, la docencia y el esparcimiento.

Por lo tanto, el modelo de educación a distancia propuesto actualmente exige tomar en cuenta una serie de variantes, con el fin de armonizar eficientemente la comunicación educativa del aprendizaje. Asimismo se debe comprender que este modelo no es temporal, sino que ha llegado para quedarse y evolucionar con los nativos e inmigrantes digitales.

1.3.2 Medios digitales y aprendizaje: educación informal

La educación no solo se da en la escuela, está a cargo de los profesores, los padres y, lo más importante, de uno mismo. Como lo mencionan Vygotsky y Piaget, el entorno debe influir en nosotros como nosotros en él, los profesores y los padres son el primer acercamiento que tenemos, sin embargo, ampliar el conocimiento que ellos nos dan depende de cada uno, individualmente.

Generalmente lo que se aprende en la escuela se le llama *educación formal* o *aprendizaje formal*, esto debido a que la estructura que debe seguir suele ser cerrada y lineal, el profesor es el que tiene el conocimiento y los alumnos deben aprender de él, además tiene asociación con objetivos curriculares prefijados.

Por otra parte, la educación informal o aprendizaje informal se trata de aquel conocimiento que se adquiere de manera empírica, y aunque tiene una planificación y organización, queda libre a la elección de cada persona, es “multidisciplinar y no lineal [...] En los programas formales los conocimientos tienen un carácter más teórico y suelen estar prefijados y elaborados” (Asenjo E., Asensio M. y Rodríguez M., 2012, p. 42, 43). Al tener mayor libertad en lo que las personas quieren aprender se genera mayor interés.

Algunos de los elementos presentes en los programas de aprendizaje informal que potencian la motivación intrínseca por aprender son: su libre elección; la disposición a iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de los intereses y conocimientos previos de los individuos; la intención de dotar a los contenidos de funcionalidad y sentido para el aprendiz, intentando contextualizar la nueva información en situaciones socialmente significativas; los contenidos se suelen ajustar al nivel de habilidad del aprendiz y éste tiene la percepción de que es efectivo, controla y posee capacidad de elección (Asenjo E., Asensio M. y Rodríguez M., 2012, p.45).

Lo cierto es que nos encontramos en un mundo que cambia constantemente, la forma en que aprendieron nuestros padres o generaciones anteriores a ellos, no es la misma a la que se aprende actualmente, y seguramente la enseñanza de las futuras generaciones será diferente. Hoy “la cantidad de conocimiento que posee un sujeto ya no es lo más relevante, sino su capacidad potencial para adaptarse y seguir aprendiendo a lo largo de la vida” (Ribeiro M., Hernández M. y Muñoz J., 2015, p. 3).

Dentro de esos cambios se encuentra la reorganización que ha provocado la tecnología en los últimos veinte años, desde cómo vivimos, las formas de comunicar y también, de cómo aprendemos (Siemens G., 2005).

Con la llegada del internet, aprender sobre determinado tema se volvió más sencillo, ahora se puede buscar un video en YouTube o un resumen en internet, incluso en las redes sociales proporcionan información útil y contenido educativo, ya no es necesario

leer todo un libro de historia o ver una película para saber de qué se trata, incluso los temas complejos de entender tienen maneras sencillas de explorarse.

Sin embargo, el uso de esta herramienta también trae consigo limitaciones; el sintetizar, reconocer y verificar la veracidad de la información es una tarea que resulta complicada para algunos, pues existe la posibilidad de que en lugar de aprender haya un proceso de desinformación que afecte a las generaciones más jóvenes.

Según el artículo *Niños en un mundo digital* del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF por sus siglas en inglés, “los jóvenes <de 15 a 24 años> son el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, el 71% están en línea, en comparación con el 48% de la población total” (UNICEF, 2017, p.7), por lo que es momento de que las redes sociales y todas las posibilidades que brinda el internet y la tecnología se aprovechen para la educación.

Los jóvenes hoy necesitan más de lo que la escuela les ofrece, “navegar por internet, jugar en la computadora y pasar tiempo interactuando en redes sociales son actividades importantes para el desarrollo de los adolescentes” (Chattás J., 2008), ahora es importante estar en constante exploración de todo lo que ocurre a nuestro alrededor no solo en el mundo físico sino en el virtual también.

Asimismo las exigencias sobre lo que se tiene que manejar en el mundo laboral cambiaron, y esto es algo que los jóvenes tendrán que aprender por su cuenta, como ya lo están haciendo en su mayoría y de no ser así, pronto tendrán que hacerlo. “Las tecnologías digitales pueden brindar oportunidades económicas al proporcionar a los jóvenes servicios de capacitación y búsqueda de empleo, y al crear nuevos tipos de trabajos” (UNICEF, 2017, p. 7), todo lo que ocurre en el mundo virtual afecta y beneficia la economía, la cultura y nuestra vida cotidiana.

Los medios digitales y el aprendizaje ya vienen de la mano, por lo que responder ¿Cómo aprenden los jóvenes hoy? en realidad no es difícil, la respuesta probablemente sería con “el internet” o “viendo videos en YouTube”, sin embargo, como lo menciona la UNICEF (2017):

La tecnología digital tiene un enorme potencial para ampliar el alcance de la educación y mejorar su calidad, pero lo que no funciona en la educación no puede arreglarse sólo con la tecnología. Para mejorar el aprendizaje de los niños, es preciso complementar las herramientas digitales con maestros fuertes, estudiantes motivados y una firme pedagogía (p. 16).

El aprendizaje informal, además de tener un carácter interactivo, hace uso de la carga emocional para motivar a los aprendices a tomar conciencia y emprender una búsqueda por querer aprender. En otras palabras, existe una implicación personal para lograr alcanzar las metas de aprendizaje, motivadas en gran parte por sus intereses personales.

Si la motivación de los estudiantes viene de cosas de su vida cotidiana, en lo que consumen en redes, en la música que escuchan, en los artistas que siguen, entre otras cosas ¿No es mejor considerar todo esto e implementar un nuevo sistema que beneficie su educación? En relación a esto Siemens (2005) dice:

A medida que el conocimiento continúa creciendo y evolucionando, el acceso a lo que se necesita es más importante que lo que el alumno posee actualmente [...] El campo de la educación ha tardado en reconocer tanto el impacto de las nuevas herramientas de aprendizaje como los cambios ambientales en lo que significa aprender.

Actualmente, adaptarse a las modalidades tecnológicas de la educación no debería significar traspasar los antiguos modelos de enseñanza a lo digital, sino que también habría que considerar hacer un cambio en las formas en las que se imparte el conocimiento, explorar otras formas de ejemplificar o usar los recursos tecnológicos disponibles en el contexto de la educación virtual. Lejos de tratarse de un proceso lineal que no admite réplica, deberíamos apuntar hacia un acompañamiento del aprendizaje y fomentar un diálogo donde el lenguaje que utilizan los *inmigrantes digitales* sea compatible con los intereses de los *nativos digitales*.

1.4 Comunicación, Transmedia y Educación

La manera de comunicarnos ha evolucionado con el tiempo, el ser humano ha sido capaz de crear diversas herramientas que lo ayudaron y siguen facilitando el transmitir diversos mensajes. Todos los medios de comunicación que se han creado han tenido una gran influencia en nuestra vida, en realidad:

Podemos definir la historia de los medios de comunicación como la historia de la producción, difusión y recepción de mensajes, entendidos estos como formas simbólicas cuya significación no es estable, sino que puede cambiar a lo largo del tiempo (Rueda J., Galán E. y Rubio Á., 2014, p.10).

Todo lo que transmiten los medios de comunicación puede ser interpretado de diferente manera, “en una cultura como la nuestra, con una larga tradición de fraccionar y dividir para controlar, puede ser un choque que le recuerden a uno que, operativa y prácticamente, el medio es el mensaje” (McLuhan M., 1996, p. 29), el hecho de que exista la televisión, la radio, la imprenta, las redes sociales o los sitios web, no quiere decir que con eso nuestro mundo se ha alterado sino que depende del uso que se le da a cada uno.

Sin embargo, con el cambio del papel del *receptor*, que ahora no es solo una persona que recibe la información, sino que ya es una audiencia activa que comprende lo que ve o escucha en los diversos medios y además puede crear contenido, en términos de Scolari, un *prosumidor*. Las nuevas generaciones se desarrollan en un contexto en

donde se encuentran “rodeados de ordenadores, vídeos y videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros entretenimientos y herramientas afines” (Prensky M., 2001, p. 5); por lo que pensar que se quedarían sin hacer algo con lo que reciben podría ser erróneo, sobre todo a la hora de aprender.

El uso de plataformas como las redes sociales, la televisión, los sitios web, entre otros, ha desarrollado nuevas formas de aprendizaje, alejándose de la educación institucionalizada clásica, y acercándose más al aprendizaje informal.

Mark Prensky (2001) habla de un cambio en el paradigma sobre el aprendizaje en los jóvenes, y señala que los estudiantes actualmente procesan el conocimiento de distinta forma a como lo hacían otras generaciones, apuntando una vez más hacia las diferencias que existen entre diferentes grupos demográficos al relacionarse con los nuevos medios de comunicación.

La diferencia entre los *nativos e inmigrantes digitales* radica en que “los jóvenes de hoy no pueden aprender como los jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cerebros y su cultura. La escuela tradicional debe incorporar formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento” (Prensky M., 2001, p. 3). De manera similar Carlos Scolari (2018) indica que en el sistema de alfabetización tradicional, el conocimiento siempre está regido por la figura del profesor, quien a su vez es el mediador entre el texto y los alumnos. Por otro lado, en el alfabetismo transmedia, los profesores sí cumplen la función de mediador del conocimiento, pero no está limitado por la linealidad, sino que el profesor incluye a sus alumnos en un proceso de aprendizaje participativo.

Todos aprenden de diferente forma y a diferente ritmo. Sin embargo, uno de los problemas que presentan las nuevas generaciones es mantener la atención en el plano académico, ahora:

Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, prefieren los gráficos a los textos, funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red, prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo (Prensky M., 2001, p. 6).

Las formas tradicionales de alfabetización ya no funcionan como en años anteriores, el uso de distintas plataformas genera nuevos aprendizajes, “las nuevas generaciones están desarrollando sus competencias transmedia fuera de las instituciones escolares <de YouTube a los foros online, las redes sociales y blogs>” (Scolari C., 2018, p. 17).

De acuerdo con el trabajo de Scolari (2018) el aprendizaje informal a través de la transmedia permite el desarrollo de múltiples competencias de producción, gestión de recursos humanos, competencias performativas, competencias sobre el manejo de los medios de comunicación y la tecnología, competencias narrativas y estéticas, e incluso competencias en la prevención de riesgos, ideología y ética.

Al tener la oportunidad de desarrollar diferentes competencias transmedia en diversos medios, el aprendizaje de los nativos digitales no se limita a lo que se imparte en la educación escolarizada. La exploración de dichas competencias puede variar según los intereses o aptitudes en concreto que tengan los individuos.

Los avances tecnológicos brindaron dispositivos que nos dieron la libertad para explorar sobre temas particulares en función de los intereses personales sin importar la distancia, con una mayor velocidad y un libre acceso a la información.

Freinet, Vygotsky y Piaget mencionan la importancia de participar en el entorno en que nos desarrollamos, y que además la realización de actividades que no sean meramente escolares, así como experiencias cotidianas, también ayudan a ampliar el conocimiento.

Es así que la motivación por adquirir habilidades o conocimientos nuevos, extra-curriculares a lo que se imparte en las instituciones educativas, nos remite a la noción del *aprendizaje informal*. Al recuperar las ideas de Dominique Wolton sobre la perspectiva de la comunicación ideal como un intercambio que vincula las emociones, y al compararlas con la visión de Asensio et al. (2012), que enfatizan la motivación intrínseca o la carga emocional como un motor que facilita enormemente el proceso por aprender, es entonces que el punto en común en el que se encuentran estos autores está relacionado con apelar a las barreras afectivas para facilitar procesos, ya sean de aprendizaje o comunicación.

Cuando un contenido genera una actitud o emoción negativa se ve entorpecida la implicación cognitiva del aprendiz, por lo que la adquisición de ese conocimiento concreto se vuelve poco probable. Los estudiantes rechazan de entrada ciertos conocimientos por su carga emocional, mientras que otros son reclamos perfectos para sostener su atención durante horas y resultan más fáciles de aprender. Este tipo de variables son obviadas en la educación formal, mientras que desde la educación informal se tiene muy presente que la manipulación eficaz de estos aspectos es crucial para diseñar situaciones de aprendizaje más llamativas y más efectivas (Asensio M., y Pol E., 2001, como se citó en Asenjo E., Asensio M. y Rodríguez M., 2012, p. 46).

El filtro afectivo que existe de por medio en la educación también debería ser fundamental para entender por qué algunos procesos cognitivos son entorpecidos. El carácter activo del aprendizaje informal se alinea con la naturaleza participativa y bidireccional de la transmedia, el papel que desempeñan los *prosumidores* es visto como un intercambio entre emisores y receptores, donde hay una constante reciprocidad entre los contenidos o saberes que se comparten unos a otros.

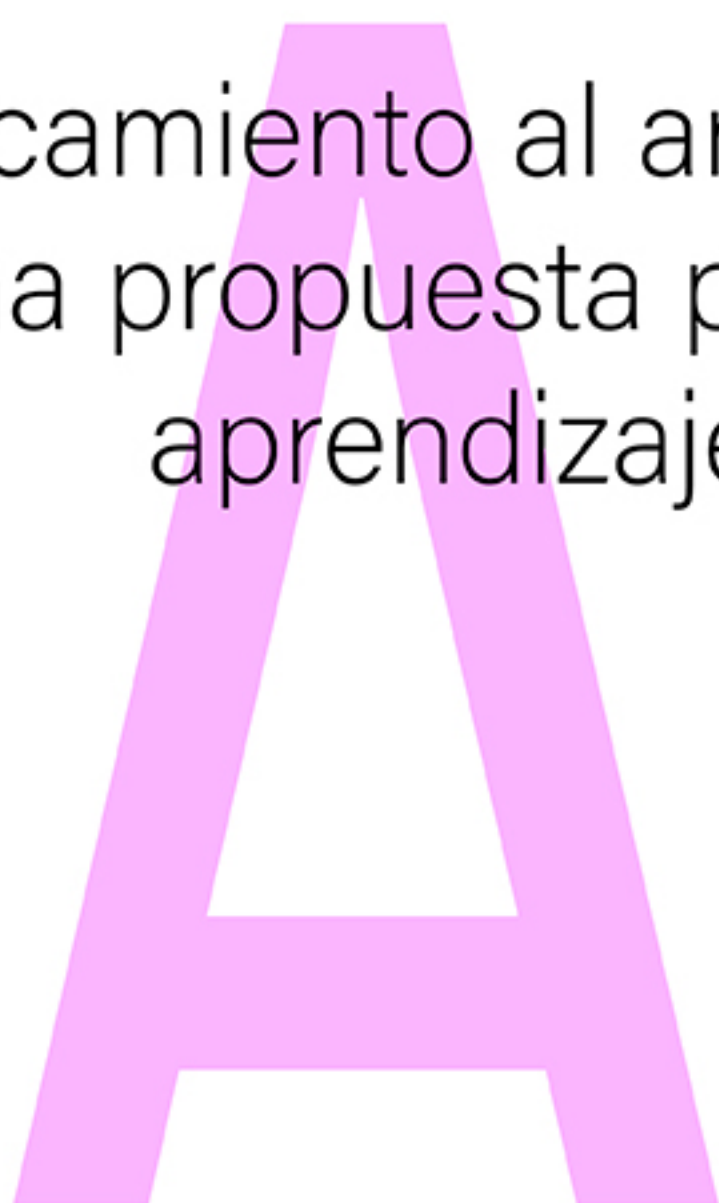
Un modelo de aprendizaje informal, abordado desde el uso de los medios digitales y en función de la motivación intrínseca, no solamente fomentaría las competencias

transmedia en los jóvenes, sino que permitiría la retroalimentación y una implicación personal en el proceso de aprendizaje. Compartir y comunicar el conocimiento desde una perspectiva humanizada, podría lograr que este aprendizaje sea significativo y perdure más allá que aquellos conocimientos que se imparten desde la sistematización y memorización a la que se atan los modelos educativos formales.



CAPÍTULO **2**

Acercamiento al arte como
una propuesta para el
aprendizaje



CAPÍTULO 2. ACERCAMIENTO AL ARTE COMO UNA PROPUESTA PARA EL APRENDIZAJE

2.1 El arte: una forma de expresión

El arte es “algo que se crea con imaginación y habilidad y que es hermoso o que expresa ideas o sentimientos importantes” (Merriam-Webster, 2021). Es diverso e importante como el mismo lenguaje. Así como existen muchos idiomas, también hay múltiples expresiones artísticas como el teatro, la pintura y la música, siendo su propio medio de comunicación la sociedad en la que vivimos.

Con el transcurso de los años se ha tratado de buscar una definición concreta sobre lo que es arte, aunque parece imposible de lograrse, porque estas propuestas causan cierta impresión de ser incompletas. Las definiciones que conocemos parecen ser “simples tentativas para justificar el arte existente” (Tolstoi L., 2011, p.17), ya que, al simplificarse como una actividad que produce belleza, pueden existir diferencias en lo que cada uno considera como *hermoso o bello*, un concepto cambiante para todos aquellos que simultánea, o posteriormente analizan el arte.

León Tolstoi en su libro *¿Qué es arte?* (2011), habla del mismo como la capacidad de contagiar las emociones de todo tipo al lector, espectador u oyente, abordando que no se debe limitar la percepción del arte tal y como la han manejado las altas esferas de poder, donde su comprensión se pierde por satisfacer un estándar de belleza, enaltecer el razonamiento del supuesto conocedor, o por el valor económico de una obra. Se debe ver más allá de estos puntos y comprender que la expresión artística está relacionada a los sentimientos y la creatividad del autor, permitiendo múltiples perspectivas que surgen por la exploración que tiene el ser humano de sus emociones.

Al igual que la comunicación, el lenguaje o la educación, el arte también se transformó, los géneros y formas en que se expresa se han separado de sus primeros estándares:

El arte acompaña al ser humano en su transitar histórico; la estética está plasmada en todas las culturas, no siempre con las mismas manifestaciones. Cada época privilegia ciertos valores estéticos por encima de otros, de ahí que la definición de arte es una tarea compleja (Longan-Phillips S., 2011, p. 75).

Por su parte para el filósofo alemán Friedrich Hegel, el arte, “tiene un fin metafísico importante, que es el de mostrar en la esfera humana [sensibilidad], la esencia de lo divino, de algo puramente racional e inteligible” (McNabb D., 2012). No es simplemente aquello que decora nuestras casas o produce satisfacción, sino que es una necesidad:

El arte se muestra en Hegel como producto de una conciencia humana en búsqueda de sí misma, y de una afirmación y desarrollo pleno de sí misma en el

mundo. El arte es, a fin de cuentas, un producto cultural necesario para el autoconocimiento y la emancipación humana (Huesca Ramón F., 2020).

Como bien lo menciona Friedrich Hegel así como existe una necesidad fisiológica por el agua y comida, tenemos esta necesidad por el arte en nuestra vida, este último transforma el entorno y por ende cada vida. Existe una necesidad constante de conocer sobre lo que acontece a nuestro alrededor, a las personas les gusta interiorizar las cosas que los hacen sentir bien.

Sin embargo, si el arte se limitara a una definición con ciertas especificaciones, ¿qué pasaría con las obras que son diferentes al estándar? Actualmente los museos, las ferias, las galerías de arte, los medios de comunicación y ciertas críticas, influyen para definir lo que es arte, es así que:

La evolución del arte, en estos tiempos, puede ser comparada con lo que sucede si sobre un círculo se colocan otros más y más pequeños hasta que se consiga formar un cono cuya cima ya no es un círculo (Tolstoi L., 2011, p.48).

No obstante, más allá de la percepción de otros, ¿qué entendemos nosotros por arte? usualmente cuando se hace esta pregunta se piensa en pinturas, esculturas, dibujos o museos, y es que se trata al arte como algo *sagrado*, la gente tiende a sentir que necesita que alguien le explique lo que está viendo para poder entenderlo. Si bien algunas veces se necesita contexto sobre la obra, más que entenderlas es importante pensar en lo que transmite por sí sola.

En realidad, “el arte es algo menos sagrado, más cotidiano y cercano a nosotros de lo que creemos. No porque puede estar en un cuadro de nuestra casa, con una función decorativa, sino porque está presente donde miremos” (UNL, 2017). El arte proyecta otras dimensiones de la vida social y cultural, pues esta muestra los alcances de la imaginación y la creatividad.

2.2 El arte como una herramienta educativa

Históricamente, en distintos sistemas educativos alrededor del mundo, se antepone la enseñanza de procesos lógico-formales por encima de los procesos intuitivo-perceptivos. Es decir, se prioriza impartir conocimientos que ayudan a los individuos en su realidad inmediata, como las matemáticas, por encima de asignaturas que no suelen considerarse necesarias en la cotidianeidad, como las artes.

Rudolf Arnheim en *Consideraciones sobre la educación artística* (1993), destaca la importancia de la percepción a través de los sentidos y cómo la recepción de los estímulos externos nos ayuda a conocer nuestro entorno de manera paulatina. Todos aquellos estímulos externos que podamos abstraer implican un proceso cognitivo que nos permite reconocer e imaginar la realidad para poder enfrentarnos a ella.

En primera instancia, Rudolf Arnheim (1993) marca una diferencia entre la intuición-percepción y la estandarización intelectual. La intuición-percepción es aquella que ayuda a conocer la realidad de los individuos, la que determina el contexto, formas simbólicas, peligros, etcétera. Por otro lado, con estandarización intelectual se refiere a los conocimientos lógicos o racionales que gozan de un carácter académico o científico.

Bajo esta propuesta, los procesos perceptivos no se deben desapegar de los procesos lógicos, sino que deben estar presentes en la educación y construirse mutuamente. La intuición nos permite abstraer aspectos de la realidad para analizar sus características y posteriormente crear conceptos intelectuales derivados de ese tipo de análisis (Palacios L., 2006).

Por ejemplo, los humanos durante su desarrollo pueden entender por intuición que el fuego es caliente y quema, lo cual ocasiona lesiones y posteriormente, bajo un proceso lógico-formal, los individuos conocen con certeza la naturaleza científica de por qué el fuego quema.

Observar y analizar las distintas formas del arte constituye un fenómeno de intuición-percepción, pues al examinar los elementos de una obra ocurre un proceso de abstracción que afina al ser humano para comprender la realidad de otra manera. La expresión artística ayuda a percibir mejor no solamente el entorno propio, sino también el de las personas que nos rodean.

El aprendizaje de las artes puede comenzar a desarrollarse desde la intuición-percepción, y posteriormente ser estandarizado intelectualmente. No obstante, la educación artística en general se considera como un componente complementario de la educación basada en procesos lógico-formales.

Howard Gardner en su libro *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples* (2001) propone que los individuos poseen ocho tipos de inteligencias distintas, que pueden manifestarse en mayor o menor medida entre los individuos: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, naturalista, corporal-kinestésica, interpersonal e intrapersonal.

Es importante destacar que, de estos ocho tipos de inteligencias, únicamente dos corresponden al sistema lógico-formal que se imparte en la educación tradicional: la inteligencia lingüística y la lógico-matemática.

Howard Gardner (2016) menciona que la enseñanza escolar se divide en dos formas principales, la individualización y la pluralización. La *individualización* es cuando los profesores analizan las diferencias entre los tipos de inteligencias y hacen que la enseñanza trabaje en función de las necesidades de los alumnos. Por otro lado, en la *pluralización* no se toman en cuenta los distintos tipos de inteligencias de los alumnos, y por ende se trabaja sobre un plan de estudios homogeneizado.

La homogeneización de la enseñanza únicamente provoca que los alumnos con

otras fortalezas puedan quedar excluidos. Lourdes Palacios en *El valor del arte en el proceso educativo* (2006) menciona que:

La escuela tampoco satisface la diversidad de necesidades existentes en la población escolar, por lo que tiende [...] a marginar a todos aquellos individuos que no encuentran en la escuela las oportunidades de desarrollo que corresponden a sus habilidades e intereses (p. 17).

La importancia del arte en la educación radica en la utilización de las inteligencias múltiples de los alumnos para que puedan aprender basándose en sus fortalezas. Es necesario combinar los procesos lógico-formales y los procesos intuitivo-perceptivos para ayudar a los alumnos a desarrollar múltiples inteligencias y generar conocimientos más profundos.

2.2.1 Educación artística como proceso cognitivo

Desde que nacemos, los seres humanos interactuamos con el entorno de manera empírica, y todos los estímulos como imágenes, colores y sonidos, son una manera de aprendizaje.

Todo aquello con lo que uno interactúa ayuda a discriminar la información que es útil de la que no lo es, así como discernir entre lo bueno y lo malo. En la escuela, cuando se habla de ciertos conceptos los relacionamos con ejemplos que observamos en la vida diaria, todas estas relaciones de símbolos ayudan a imaginar diferentes posibilidades. La imaginación complementa lo sensorial, según Elliot W. Eisner (2002):

Las artes tienen un papel importante que desempeñar en el refinamiento de nuestro sistema sensorial y en el cultivo de nuestra capacidad de imaginación. En este sentido, las artes, en todas sus manifestaciones, se acercan al juego en cuanto a actitud pues de una forma u otra se libera de sus limitaciones (p. 13).

Este proceso de imaginación se desarrolla durante la niñez y aunque se debería de seguir fomentando a lo largo de la vida, en muchas ocasiones se estanca, lo que nos lleva a una sociedad que Elliot Eisner (2002) describiría como una “cultura poblada por personas de escasa imaginación y esta no tendría nada más que un futuro estático” (p.14).

Todo lo que nos rodea, y que no forma parte de la naturaleza, es producto de dos cosas, la imaginación y la creación humana. Según Lev Vygotsky (1930) la imaginación “como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica” (p. 3).

A pesar de que sabemos que son creaciones del hombre, enfrentamos otro problema, como apunta Théodule Ribot*:

* Théodule-Armand Ribot, psicólogo y filósofo francés, en *Ensayo sobre la imaginación creativa*.

Toda invención grande o pequeña, antes de realizarse en la práctica y consolidarse, estuvo unida en la imaginación como una estructura erigida en la mente mediante nuevas combinaciones o correlaciones, (...) Se ignora quién hizo la gran mayoría de las invenciones; sólo se conocen unos pocos nombres de grandes inventores. La imaginación siempre queda, por supuesto, cualquiera que sea el modo como se presente: en personalidades aisladas o en la colectividad (Ribot T., 1900, como se citó en Vigotsky L., 1930, p. 4).

La *imaginación* permite previsualizar una idea antes de ejecutarla, sin embargo, si se quiere influir en el entorno se deben aterrizar las posibilidades dentro de la mente de cada individuo hacia una representación física. Es aquí donde se pueden retomar las competencias transmedia que propone Carlos Scolari (2018) como procesos para materializar la imaginación, tales como: crear y modificar producciones escritas, crear y modificar dibujos y diseños, crear y modificar producciones fotográficas, crear cosplays y disfraces, personalizar un avatar, construir personajes, construir mundos, actuar, bailar, tocar música, entre otros.

El proceso cognitivo considera lo exterior y lo interior, es decir, la relación entre el entorno y la conciencia. Esto puede ejemplificarse a través de las decisiones que toma cada uno al crear una pintura o una fotografía, ya que se desencadenan cuestionamientos como ¿Por qué hago ese trazo? ¿Por qué ese ángulo para la foto? ¿Por qué elegir ese color?

El trabajo en las artes no sólo es una manera de crear actuaciones y productos, es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura (Eisner E., 2002, p.12).

Las artes nos liberan de lo literal, nos permiten ponernos en el lugar de otras personas y empatizar con la experiencia del otro, pero también invitan a desarrollar la predisposición, a tolerar la ambigüedad, o explorar lo incierto.

Es fundamental considerar que dentro del aprendizaje escolarizado, los conocimientos tarde o temprano serán aplicados en la vida diaria, por lo que es importante abordar este proceso desde un sentido crítico. Además, los materiales con los que trabaja cada individuo, las actividades y las tareas que realiza, brindan oportunidades, así como de manera simultánea ponen obstáculos.

Estas limitantes pueden apreciarse en los diferentes niveles de comprensión y de expresión de un alumno, pues no todos aprenden de la misma manera. A continuación se anexa una tabla que desglosa los ocho tipos de inteligencias múltiples según la teoría propuesta por Howard Gardner.

Tabla 1. Inteligencias Múltiples

| | |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Lingüística:</p> <p>Va desde la adecuada construcción de las oraciones, la utilización de palabras de acuerdo con su significado y sonido, además de saber utilizarlo conforme a sus diversos usos (novela, poesía, etc).</p> | <p style="text-align: center;">Corporal:</p> <p>Es la capacidad para realizar movimientos con el cuerpo en función del espacio físico y para manejar objetos con destreza.</p> |
| <p style="text-align: center;">Lógico-matemática:</p> <p>Facilidad para manejar una cadena de razonamiento e identificar patrones de funcionamiento en la resolución de problemas como en la ingeniería.</p> | <p style="text-align: center;">Naturalista:</p> <p>Habilidad para discriminar y clasificar los organismos vivos existentes en la naturaleza, como lo hacen los biólogos.</p> |
| <p style="text-align: center;">Espacial:</p> <p>Se refiere a la habilidad para manejar los espacios, planos, mapas y a la capacidad para visualizar objetos desde perspectivas diferentes, como se hace en la arquitectura.</p> | <p style="text-align: center;">Interpersonal:</p> <p>Es la habilidad que tenemos para reconocer las emociones y sentimientos derivados de la relación entre las personas y los grupos a los que pertenecemos.</p> |
| <p style="text-align: center;">Musical:</p> <p>Va de saber utilizar el ritmo, melodía y tono en la construcción y apreciación musical, por ejemplo en la composición de piezas.</p> | <p style="text-align: center;">Intrapersonal:</p> <p>Señala la capacidad que tiene una persona para conocer su mundo interno, es decir, sus propias y más íntimas emociones y sentimientos.</p> |

Para Howard Gardner, la inteligencia “implica la habilidad necesaria para resolver un problema o para elaborar productos que son importantes en un contexto cultural” (Gardner H., 1995 como se citó en Macías M.A., 2002, p. 33).

Al complementar esta visión con lo que Elliot Eisner señala, se nota que si bien la *inteligencia* se utiliza para resolver problemas a los que nos enfrentamos diariamente, el incurrir en una actividad artística se acelera este proceso. Con “el arte se desarrollan capacidades cognitivas lógico-verbales al conceptuar, razonar, valorar y enjuiciar estéticamente los trabajos artísticos propios y ajenos” (García A., 2005, p.84).

El reconocimiento de estas inteligencias en las instituciones puede favorecer a que la educación sea más equitativa, pues cada estudiante tendría las mismas oportunidades de explorar y aprender fortaleciendo sus propias habilidades. No obstante, esto no sucede, pues los dos tipos de inteligencia a los que se destina mayor carga académica son la inteligencia lingüística y lógico-matemática.

El proceso de expresar a través del arte se atiene a las exigencias del sistema y por ende está paralizado, actualmente debería pensarse en impulsar la educación artística, ya que esto promovería “el uso de las artes como medio para comunicar las ideas y sentimientos propios, optimizando el modo en que se dan las relaciones entre los hombres al diversificar los medios de expresión” (García A., 2005, p.84).

Conforme los individuos van creciendo se desarrollan diferentes habilidades que bien pueden irse aprendiendo de manera lúdica o mediante el conocimiento institucionalizado, y si se traza una relación entre estos dos tipos de aprendizaje se puede complementar una educación integral, puesto que “las artes están destinadas a ocupar un papel crucial en la educación, con el objeto de facilitar a los alumnos las competencias sociales e intelectuales que necesitarán para sobrevivir en un futuro difícil de predecir” (Bamford A., 2009, p. 21).

Anne Bamford en su libro *El factor ¡Wuuu! El papel de las artes en la educación* (2009) subraya que:

En la economía actual, la capacidad de inventiva, el diseño y la innovación resultan imprescindibles para la supervivencia. Y la innovación reclama un flujo libre de ideas, lo que a su vez exige una educación creativa y de calidad. Los jóvenes de hoy serán los creadores de los nuevos patrones culturales y las filosofías sociales del mañana, por lo que deben ser capaces de diseñar los materiales, las condiciones y las relaciones que regirán este nuevo mundo (p. 22).

Tanto Elliot Eisner como Anne Bamford comparten una perspectiva similar, pues mientras Eisner propone ocupar las artes para ampliar la visión de la sociedad, Bamford propone que el arte nos servirá para desarrollar otro tipo de pensamiento.

Ambos autores coinciden en que las artes nos servirán para resolver los proble-

mas a los que cada persona se debe enfrentar en la adultez. Haciendo una crítica sobre el papel de las escuelas, ambos autores coinciden en cómo se debe educar sin imponer, y es que el docente debe ser más un acompañante y facilitador de conocimiento que una figura de autoridad. Retomando a Marc Prensky y Carlos Scolari, se debe hacer énfasis en que la llegada del internet transformó la forma de aprender.

Con la llegada de la tecnología, también ha cambiado el concepto de expresión artística, y por esta razón las escuelas tendrán que fomentar “el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la reflexión. La nueva realidad se inscribe en el terreno crítico y estético del aprendizaje” (Bamford A., 2009, p.22). Además de estos elementos debe fomentarse, sobre todas las cosas, la creatividad.

2.2.2 Plasticidad cerebral: un proceso de adaptación

Para la vida de cada persona es de suma importancia la conservación de la experiencia, ya que le ayuda a conocer el mundo que los rodea, además de crear y promover hábitos que se van volviendo permanentes, “nuestro cerebro constituye el órgano que conserva experiencias vividas y facilita su reiteración” (Vigotsky L., 1930, p. 2).

Sin embargo, no se puede depender solo de las experiencias ya vividas, sino que tiene que experimentar nuevas cosas, pues de no ser así el hombre no sería capaz de adaptarse a nuevas condiciones, sobre todo en un mundo que se modifica constantemente. En caso de no hacerlo, cualquier cambio parecerá inesperado.

A toda esta memoria que vamos creando se le conoce como plasticidad, “entendiendo por plasticidad la propiedad de una sustancia para adaptarse y conservar las huellas de sus cambios” (Vigotsky L., 1930, p. 2); es así que nuestro cerebro en conjunto con los nervios, además de poseer plasticidad, transforman su estructura bajo la influencia de presiones, Lev Vigotsky establece que:

Sucede en el cerebro algo parecido a lo que pasa en una hoja de papel si la doblamos por la mitad: en el lugar del doblado queda una raya como fruto del cambio realizado; raya que propicia la reiteración posterior de ese mismo cambio. Bastará con soplar el papel para que vuelva a doblarse por el mismo lugar en que quedó la huella (Vigotsky L., 1930, p. 2).

Las actividades que realiza el hombre y las conductas que replica llevan a distinguir diversos tipos de impulsos como la reproducción, que se vincula con la memoria y su “esencia radica en que el hombre reproduce o repite normas de conducta creadas y elaboradas previamente o revive rastros de antiguas impresiones” (Vigotsky L., 1930, p. 2).

Por ejemplo, al dibujar, escribir o trasladar una imagen a un lienzo, se trata de un proceso de reproducción de algo que ya se vio y fue creado por otra persona o es una representación de la realidad. “Toda actividad humana que no se limite a reproducir he-

chos o impresiones vividas, sino que cree nuevas imágenes, nuevas acciones, pertenece a esta segunda función creadora o combinadora” (Vigotsky L, 1930, p.3).

Por su parte Antonio Damasio (2010) afirma que el rasgo distintivo del cerebro de los seres humanos es la capacidad de crear mapas, ya que de esta manera se informa, además de crear imágenes al mismo tiempo, y se consideran la principal divisa de la mente: “la conciencia nos permite percibir a los mapas como imágenes, manipular esas imágenes y aplicarles razonamiento” (Damasio A., 2010, p.109).

Retomamos la postura de Lev Vigotsky y Celestin Freinet sobre el impacto que tiene el entorno en nosotros y viceversa, para señalar que las experiencias que tenemos ayudan a la creación de los mapas que menciona Antonio Damasio. La elaboración de imágenes y mapas en el cerebro no se detiene aún cuando estamos dormidos, ya que tenemos sueños. Recordemos que:

El cerebro no sólo es un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, sino que también es un órgano combinador, creador; capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos. Si la actividad del hombre se limitara a reproducir el pasado, él sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente (Vigotsky L., 1930, p. 3).

Complementando lo que sostienen Lev Vygotsky y Antonio Damasio, Roger Bartra (2007) apunta que no toda la plasticidad del cerebro ocurre por las experiencias personales, pues algunos de los genes se activan con determinadas vivencias, y este proceso puede combinarse para constituirse de manera integral:

Lo que es un descubrimiento más reciente es el hecho de que hay genes que no están permanentemente apagados o encendidos, sino que se activan o desactivan de acuerdo con la experiencia. Es el caso de algunos genes en las neuronas, que no se pasan todo el día haciendo lo mismo. Por ello, las proteínas en el cerebro cambian según la experiencia (Bartra R., 2007, p.42).

En otras palabras, si estimulamos nuestro cerebro propiciando estas experiencias será más fácil entender el entorno en que se desarrolla cada persona, se fomentará la creatividad y la imaginación, además de lograr adaptarnos a los cambios sin temor. Sin embargo, es importante considerar limitantes como el contexto social y cultural en que se desarrolla cada persona.

Los factores culturales contribuyen a modelar el cerebro en diversas formas: el contorno ecológico propio de cada cultura podría activar ciertas conexiones neuronales, el aprendizaje infantil altera en forma diferencial el desarrollo del cerebro y en los adultos se mantiene, aunque con menor flexibilidad, la adaptación del

cerebro a nuevas experiencias (Bartra R., 2007, p.48).

Con lo anteriormente mencionado, es fundamental tomar el concepto de las neuronas espejo, el cerebro conquista, copia, imita, siente y actúa; fue en 1996 cuando Giacomo Rizzolatti, neurocientífico de Padua, Italia, junto con su equipo, descubre las neuronas espejo, que se basan en apropiarse de las acciones, sensaciones y emociones de los demás.

Todo el tiempo se presta atención a lo que sucede a nuestro alrededor a veces en mayor o en menor medida, esto ayuda a conocer más sobre el lugar en el que estamos y las personas que nos rodean, si juntamos esto con las experiencias que ya se han vivido entonces podremos comprender más sobre un libro, la poesía o las pinturas. Más allá de apropiarse de algo que no es nuestro, se trata de utilizar estos conocimientos para complementar la formación individual.

Muchas veces cuando llega el momento de enfrentarse al mundo laboral, por ejemplo, se tiene que hacer una combinación de lo que se aprende por cuenta propia con lo aprendido en la escuela, sumando la capacidad de adaptación que tiene cada uno, cómo enfrentamos a los problemas que se presentan, e incluso cómo trabajamos en equipo. He aquí la importancia de experimentar a lo largo de nuestra vida, es decir, durante la infancia, la adolescencia, la adultez e incluso la vejez.

2.2.3 Inteligencias múltiples y el desarrollo de competencias transmedia

Si bien asignaturas como matemáticas o aquellas de carácter lingüístico son favorecidas por el sistema educativo, por sí solas no son suficientes. Tanto niños como jóvenes o adultos aprenden de distintas formas y desarrollan competencias o habilidades que mejoran gradualmente, y se necesita enseñar a manejar esas otras facetas, de no hacerlo entonces habrá limitantes en el desenvolvimiento personal y académico de las personas.

El conocimiento que hoy se brinda en la escuela tiene que complementarse con las cosas que se aprenden por cuenta propia. En la vida como lo menciona Émile Durkheim en su libro *Educación y sociología* (2009) se necesitan personas de todo tipo, es decir, “no estamos todos hechos para reflexionar: son necesarios hombres de sensación y de acción. Inversamente, también es necesario que los haya cuya labor sea la de pensar” (p.40).

Si una persona tiene mayor conocimiento sobre algo que uno desconoce, inmediatamente decimos que es inteligente. “En los diccionarios se asemeja la inteligencia con habilidades, capacidad de razonar, planear, resolver problemas, pensar de manera abstracta, aprender y comprender ideas y lenguajes” (Echeverri, M. y Zuliani Arango, L., 2010, p. 2).

Sin embargo, Gardner con el concepto de inteligencias múltiples nos hace reflexionar que las capacidades que una persona puede desarrollar van desde la adaptación

hasta la creación y resolución de problemas en diferentes niveles. No podemos medir la inteligencia únicamente en función de la academia o el ámbito escolar. Es así que una persona inteligente no es aquella que tiene un mayor conocimiento sobre algo sino que es:

Aquella que al proponérselo llegará a saber muchas cosas, pues los rasgos de una persona inteligente son: la creatividad, una personalidad despierta, un carácter de búsqueda, un amor por el conocimiento y una sabiduría para crear y resolver problemas (Echeverri, M. y Zuliani Arango, L., 2010, p. 2).

No todos aprenden de la misma forma, no todos tienen el mismo potencial en las diferentes materias académicas, se tiene que considerar que cada persona posee múltiples inteligencias y unas están más desarrolladas que otras, por eso es importante el autodescubrimiento y buscar la manera de consolidar esas habilidades.

Este fortalecimiento no depende solo de la escuela sino que también del seguimiento fuera de este ámbito, el tener la libertad de poder aprender sobre temas específicos trae consigo muchos beneficios. Actualmente, desde los dispositivos móviles con los que contamos, se tiene la libertad de adquirir conocimiento sobre temas particulares en función de los intereses personales. Carlos Scolari en su libro *Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas colaborativas* (2018) denomina como competencias transmedia a este conjunto de habilidades. Estas se desarrollan sin importar la edad y pueden ayudar a las generaciones más jóvenes en un futuro.

Según Carlos Scolari (2018) hay alrededor de 44 competencias principales y 190 específicas, las cuales las divide en nueve grupos que son: producción, prevención de riesgos, performativas, de gestión social, gestión individual, gestión de contenidos, medios y tecnología, ideología y ética, y narrativa y estética.

La relación de los jóvenes con los medios de comunicación es diferente y utilizan los espacios virtuales como un lugar para explorar diferentes conocimientos; desde compartir una foto en Instagram, subir un video a YouTube, escribir una historia y publicarla en la web o iniciar una partida colaborativa en un videojuego.

Al comparar la perspectiva de Howard Gardner junto a la visión de Carlos Scolari, podemos observar que los tipos de inteligencia que posee una persona se equiparan con las competencias transmedia que puede potenciar. En la siguiente tabla se señala el paralelo entre ambas teorías con respectivos ejemplos de las actividades que pueden realizarse en estos espacios virtuales.



Imagen 1. Captura de pantalla Mapa Competencias Transmedia. Recuperado de: <http://transmedialiteracy.upf.edu/es/transmedia-skills-map>

Tabla 2. Inteligencias Múltiples y competencias transmedia

| INTELIGENCIAS MÚLTIPLES | COMPETENCIAS TRANSMEDIA |
|-------------------------|---|
| Lingüística | <ul style="list-style-type: none"> ● Crear y modificar producciones escritas ● Usar software y aplicaciones para la escritura ● Interpretar ● Interpretar, reconocer y describir: géneros en diferentes medios y plataformas, formatos, mundos narrativos, valores estéticos y narrativos de una historia |
| Musical | <ul style="list-style-type: none"> ● Crear y modificar producciones de audio ● Manipular grabaciones de audio y herramientas de edición ● Crear producciones sonoras (podcast, covers musicales) |
| Espacial | <ul style="list-style-type: none"> ● Crear y modificar dibujos, diseños o producciones fotográficas. ● Utilización de software para editar o retocar imágenes. ● Crear y modificar producciones audiovisuales ● Usar herramientas para filmar y editar ● Crear y modificar videojuegos |
| Intrapersonal | <ul style="list-style-type: none"> ● Autogestionarse en espacios virtuales ● Gestionar los sentimientos y las propias emociones ● Evaluar y reflexionar sobre las decisiones del consumo mediático personal. (uso de redes sociales) ● Ser autocrítico con las creaciones propias ● Escoger o dejar de consumir un contenido basado en estereotipos y en connotaciones ideológicas ● Ser consciente de los riesgos de la auto-exposición en las redes sociales ● Evaluar y reflexionar sobre los riesgos de construirse una identidad personal digital |

| | |
|------------------------------|---|
| <p>Interpersonal</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Participar en redes sociales ● Colaborar, coordinar y liderar a otros ● Enseñar ● Participar en comunidades para tratar temas éticos ● Organizar eventos virtuales o movilizar audiencias |
| <p>Naturalista</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer y describir las normas o las condiciones de uso en una comunidad online |
| <p>Lógico-matemática</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocimiento y descripción de: estructuras, técnicas de redes sociales, juegos, software, hardware, aplicaciones ● Comparación, Evaluación y reflexión sobre: estructuras, negocios, empresas, industria de los medios, propias habilidades y competencias ● Puesta en práctica y ejecución ● Llevar a cabo estrategias para escoger y validar información ● Usar software para códigos y gráficos ● Codificación y programación |
| <p>Corporal- Kinestésica</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Jugar a videojuegos ● Actuar ● Bailar ● Tocar música ● Hacer cosplay |

Al descubrir cuáles son los campos en los que somos mejores lo siguiente es fortalecer esas habilidades, ya sea con la ayuda de los profesores y, en el caso de los espacios virtuales, con los recursos que estén a disposición en las diversas plataformas. Todo esto con la finalidad de estar preparados para enfrentar el cambio.

No se puede desaprovechar lo que la tecnología y los medios digitales brindan. El papel de las redes sociales cambia constantemente, y si bien en un principio tenían la simple función de entretener, hoy desempeñan un trabajo más complejo. Por ejemplo, Facebook cuenta con alrededor de 2.740 millones de usuarios activos, y no solo nos conecta con personas que ya conocemos sino que también permite formar parte de comunidades con intereses similares y generar un sentido de pertenencia.

Este tipo de plataformas digitales permiten el intercambio de información o contenido audiovisual entre personas interesadas en un mismo tema, pero no se limitan a la linealidad que ofrecen los medios de comunicación tradicionales sino que propician la participación activa e incluso la oportunidad de expandir la narrativa transmedia, como propone Carlos Scolari.

Las comunidades en redes sociales permiten que los jóvenes entren en un proceso de aprendizaje informal, pues en ocasiones es posible absorber conocimientos que comparten otros usuarios dentro de estos espacios.

De igual manera, es importante tomar en cuenta a qué tipo de contenidos se acercan los jóvenes, ¿están aprendiendo más por cuenta propia o en el ámbito académico? Si están teniendo problemas en la escuela para aprender un tema ¿cómo podemos hacer que sea más fácil de entender para ellos? Buscar maneras más sencillas de aproximarse al conocimiento no le quita el valor al aprendizaje que van a tener para su futuro.

2.3 La cultura del consumo: millennials y generación Z

La sociedad actual vive en un momento histórico caracterizado por el rápido flujo de bienes y, sobre todo, de información. Los contenidos mediáticos que consumen los individuos cada vez son más fugaces o líquidos. Zygmunt Bauman en su obra *Modernidad Líquida* (2000) habla acerca de cómo la sociedad actual prioriza el consumo inmediato de todo tipo. Esos bienes de consumo se caracterizan por ser de carácter pasajero, obligando a los individuos a realizar un constante cambio y con ello, apoyando a grandes empresas capitalistas que fomentan la cultura del consumo. Antes de hablar propiamente de la *cultura del consumo* es importante partir de la definición general de la palabra consumo.

La palabra *consumo* puede ser definida como: “utilizar comestibles u otros bienes para satisfacer necesidades o deseos” (RAE, 2014). Bajo esta definición podemos entender que cuando se menciona consumo, se hace referencia a todo aquello que los individuos requieren y utilizan para satisfacer sus necesidades de todo tipo, incluyendo las que no son sustanciales.

Es aquí donde se comienza a hablar del consumo mediático, para incluir la necesidad de socializar y entretenerse, y que puede verse satisfecha a través de los distintos medios de comunicación.

Los medios de comunicación predominantes han variado según el momento socio histórico y de acuerdo a quiénes los consumen. Aunque no se puede decir con certeza absoluta qué rango de años corresponden a una generación en concreto, distintos autores han intentado estimar, basándose en los avances tecnológicos y contexto social, la clasificación de las generaciones según los años.

En los últimos cien años nos encontramos principalmente con cinco generaciones, cuya división por edades varía de acuerdo a diferentes autores, especialmente en el consenso sobre las dos generaciones más recientes.

- Generación silenciosa (TIME, 1951): Quienes nacieron entre 1928 y 1945 (Wilson C., 2019).
- Baby boomers: Nacidos entre 1941 y 1960 (Chirinos N., 2009).
- Generación X: Nacidos entre 1961 y 1981 (Chirinos N., 2009).
- Generación Y/Millennials: Nacidos entre 1982 y 2000 (Chirinos N., 2009).
- Generación Z: Nacidos a partir de 1997 en adelante (Dimock M., 2019)

La importancia de destacar estas generaciones radica en analizar cómo es que los medios han evolucionado social y tecnológicamente para adaptarse a las necesidades de consumo de los individuos, mismas que han cambiado con el paso del tiempo. Es importante mencionar que todos estos medios de comunicación cumplen tanto la función

informativa como de entretenimiento.

La *generación silenciosa* estuvo presente en un contexto donde el teléfono atendía la necesidad de mantener contacto y socializar más allá de los límites físicos, y la radiodifusión también resultaba crucial.

En esta generación destacan las personas que actualmente tienen más de 75 años y su consumo mediático se basa en el gusto por la lectura y ver televisión, utilizan los periódicos o diarios para mantenerse informados y se relacionan poco con la tecnología actual. La mayoría de ellos no entra ni siquiera en la clasificación de *inmigrantes digitales* que proponía Marc Prensky para referirse a las personas que se acoplan a los nuevos medios de comunicación.

Posteriormente los *Baby Boomers* vieron el crecimiento de la televisión y el nacimiento de la televisión a color. Mientras que la *generación X* comenzó a vivir aún más avances tecnológicos; desde la modernización del teléfono fijo adaptándose al teléfono móvil, hasta otros avances como las computadoras personales, las consolas de videojuegos, los sistemas de video y audio, entre otros, convirtiendo a los individuos en inmigrantes digitales, o personas que tuvieron que adaptarse a la tecnología.

Los *Millennials*, por otro lado, destacan por haber crecido con los medios y tener las tecnologías de información y comunicación (TICs) bastante desarrolladas, quedando únicamente a la espera de las actualizaciones sobre las cosas ya creadas.

Si bien, en los millennials predomina el consumo de la tecnología, no dependen de ella de la misma forma que lo hace la *generación Z*. “La generación millennial se caracteriza por ser flexible en muchos aspectos, e incluso puede resultar impredecible en comparación con generaciones anteriores” (Carrillo A., 2021).

La *generación Z* se caracteriza por tener a su disposición todos los medios de comunicación, digitales o tradicionales, y por la dependencia que generan hacia los mismos. Howard Gardner y Katie Davis, en su libro titulado *La Generación App* (2014) proponen los términos *app competente* y *app dependiente*, para referirse al uso que las personas le dan a la tecnología, respectivamente para potenciar sus capacidades o como una limitante, al generar dependencia y no poder realizar actividades sin el soporte que brinda la tecnología.

De acuerdo con Norbert Bolz (2002), citado por José A. Zamora (2012), *la cultura del consumo* se puede distinguir en tres estadios: en un primer momento el cliente busca satisfacer su necesidad con un producto, en el segundo estadio el producto busca al cliente y hay una sobre-estimulación de su deseo, y en el último estadio el cliente es el producto.

Si analizamos las generaciones anteriormente mencionadas, es posible concluir que durante la *Generación silenciosa*, los *Baby boomers* y hasta la *generación X*, la cultura del consumo mediático se encontraba centrada en los dos primeros estadios, ya que

en las respectivas épocas los individuos tenían la necesidad de comunicarse y entretenerse, por lo tanto, buscaban los bienes o servicios que los satisficieran, en este caso se logró a través del consumo mediático.

Por otra parte, con los *Millennials* y la *Generación Z* se refleja el tercer estadio, es decir, el cliente como producto. Para la época de los *Millennials* y posteriores, las necesidades primordiales de comunicarse y entretenerse ya están cubiertas, es ahí donde el mercado comienza generar que el consumidor desee más de lo que realmente necesita.

Los consumidores no sólo debían ser abastecidos con bienes necesarios, sino seducidos para comprar productos prescindibles y superfluos por medio de la publicidad que les presentaba sus “verdaderos” deseos. De esta manera ha sido posible convertir productos superfluos en objetos imprescindibles de la vida cotidiana (Zamora J., 2012).

En el escenario actual, las empresas capitalistas ofrecen más productos e información de la que los individuos precisan, disfrazando los bienes de consumo no necesarios como algo primordial para los individuos. Ejemplo de ello, lo podemos ver a través de la constante adquisición de nuevos teléfonos celulares, el contar con diferentes redes sociales o incluso contratar múltiples servicios de streaming.

La gran oferta de bienes y la disposición de tantas cosas para consumir, obligan a los individuos a elegir entre unas y otras, logrando que su atención esté en todos lados y paradójicamente al mismo tiempo no esté en ninguno. Es aquí donde se vuelve importante el concepto *economía de la atención* para referirnos al modo en el que los individuos administran su atención y buscan estar pendientes de todas las ofertas que las empresas capitalistas ponen a disposición.

El acceso a la información se incrementa, sufrimos ‘infoxicación’ y, ante esto, las empresas [...] ponen el foco en la generación, gestión y distribución de los contenidos en Internet teniendo en cuenta la atención como un bien escaso, y tratando de monetizarla. Eso es lo que denominamos *economía de la atención* (Benito N., 2020).

Hoy en día existe una numerosa cantidad de redes sociales en las que se producen enormes cantidades de información a cada segundo. Todo ese contenido compite entre sí con el objetivo de mantener la atención del consumidor el mayor tiempo posible.

¿En qué se traduce esta atención? En tiempo en pantalla, que a su vez se traduce en potencial tiempo a través del cual las empresas pueden ofrecer publicidad de terceros mientras los usuarios navegan en las plataformas digitales. Por lo tanto, es aquí donde se puede cumplir el tercer estadio de la cultura del consumo: el cliente como producto.

Ahora bien, ¿Cómo puede afectar esto a la percepción artística de los individuos? Como se ha mencionado en apartados anteriores, la apreciación artística se trata de un

proceso de aprender a observar y reflexionar.

En un escenario donde los individuos están saturados por tanta información que compite entre sí, se acostumbra a consumir *contenido efímero*, de tal forma que la atención de los sujetos difícilmente se ve centrada en una actividad compleja como lo es el proceso de abstracción que conlleva el arte. Pero ¿A qué se debe el poco interés de los jóvenes hacia el arte y cuál es su relación con la educación?

R

C
A
P

Í
T
U
L
O

3

Transmedia para el
Fomento a la
Educación Artística

M

CAPÍTULO 3. TRANSMEDIA PARA EL FOMENTO A LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

3.1 Panorama de la educación artística en México

Dentro de la educación artística es importante señalar que cuando se habla de lenguaje artístico se hace referencia a un conjunto de competencias esperadas para la comprensión, así como el conocimiento de las características de las diferentes expresiones artísticas (EURYDICE, 2010). En México los conocimientos que se imparten en las asignaturas de artes que plantea la Secretaría de Educación Pública (SEP) se inclinan por lenguajes artísticos específicos como son las artes visuales, expresión corporal y danza, música y también teatro.

La SEP es la encargada de desarrollar los planes de estudio en México para la educación de nivel básico, conformada por preescolar, primaria y secundaria. El mapa curricular 2019 propuesto por la SEP está conformado por tres componentes curriculares: Formación académica, desarrollo personal y social, y la autonomía curricular. La educación artística dentro de este mapa está ubicada bajo la categoría desarrollo personal y social, y las Artes como materia son consideradas como un área de desarrollo.

Dentro de las diferentes etapas educativas que atraviesan los niños y jóvenes se exploran gradualmente cada uno de estos lenguajes, comenzando por la motricidad y la danza en los primeros niveles de primaria, hasta seguir con la música, y las artes visuales o teatro.

De tal manera que se espera que los niños tengan una noción de cada uno de estos lenguajes para el momento en el que entran a la secundaria. No obstante, los planes y programas de estudio dan a entender que los proyectos que se trabajan dependen del lenguaje artístico que se enseñe en determinado plantel, es decir, que si bien Artes resulta obligatoria en el plan de estudios depende de la escuela si se enseña uno o dos lenguajes artísticos durante los tres años de secundaria con relación a la prioridad de cada plantel (por ejemplo, que en un plantel se prioricen solo las artes visuales o la danza, y no el teatro). La SEP (2017) dice que:

En las áreas de desarrollo personal y social se evita asignar calificaciones numéricas y se utilizan los criterios suficiente, satisfactorio o sobresaliente para evaluar los logros. Por ello, se promueve una dinámica flexible que permite el trabajo guiado y libre de prejuicios, comparaciones y competencias (p. 279).

Sin embargo, asignar un valor, así no sea numérico sigue siendo una evaluación del desempeño de cada alumno en las artes y resulta aún más subjetivo si se trata de una evaluación limitada a la percepción del docente. El calificar como suficiente las expresiones artísticas de los alumnos es apenas un tecnicismo para referirse a un mal desempeño, mismo que podría afectar el filtro afectivo que en un futuro los estudiantes tengan con ese

lenguaje artístico.

María Luisa Benítez (2014) señala que “No se puede lograr el objeto de la educación -que es conseguir que los individuos alcancen la plenitud de todas sus capacidades- si se deja de utilizar cualquiera de los instrumentos que pueden ayudar a optimizarlas” (p. 104), y pese a las afirmaciones de la SEP por señalar que sí hay disposición hacia la educación artística obligatoria, el escenario de la educación en México enfoca la vista hacia otro lado.

Los mapas curriculares de nivel básico destinan mayor carga horaria a las asignaturas como matemáticas o lengua materna (español), así como a las ciencias naturales. Cada una de estas materias suma una carga mayor a cuatro horas semanales, mientras que en el caso de Artes se imparte una sola vez a la semana. Solamente en secundaria la carga de artes incrementa a tres horas semanales, pero sigue siendo considerablemente menor en comparación con otras asignaturas.

Dentro de los tres componentes curriculares del mapa propuesto por la Secretaría de Educación Pública, la categoría autonomía curricular corresponde a diversos talleres que los directivos de cada escuela pueden elegir por sí mismos. Los talleres a los que hace referencia este componente abarcan desde actividades académicas como enseñanza de lenguas, así como laboratorios de ciencias naturales, talleres de lectura y escritura, clases sobre historia y cultura a nivel local, entre otras. Todas estas actividades están señaladas como conocimientos regionales, proyectos de impacto social, contenidos relevantes o para ampliar la formación académica.

En cambio, actividades que utilizan alguno de los lenguajes artísticos se consideran para potenciar el desarrollo personal y social, mediante talleres de teatro, pintura, artesanías, danza, ensamble musical, así como talleres de artes visuales.

Todos estos son ejemplos de los temas que pueden impartirse en los espacios curriculares, sin embargo, la propia SEP acota que la elección de estos talleres dependerá no solamente de las necesidades de los estudiantes sino también de su contexto social.

Si bien el carácter autónomo al elegir uno de estos talleres podría significar otra oportunidad para destinar tiempo hacia la educación artística, lo cierto es que las propias instalaciones de los inmuebles, así como los recursos que la institución pueda dedicar, terminan por dictaminar el acceso y la práctica de estas actividades, por lo que bien podrían prescindir de dedicar más tiempo a la enseñanza del arte mediante talleres.

El arte no es ajeno a nuestra realidad ya que siempre ha sido una parte importante del desarrollo humano pues están encargados del refinamiento del sistema sensorial, desde la comprensión de los colores y formas, hasta la primera interacción realizando un dibujo o pintura con los dedos en edades tempranas en las escuelas.

Elliot Eisner (2002) señala que las escuelas como la sociedad, actúan en dos sentidos, como cultura y como cultivo, es decir, hacen posible un estilo de vida compartido,

una sensación de pertenencia y de comunidad que constituyen un medio de cultivo, en este caso de las mentes de los niños.

En México se puede ver que los planes y programas de educación artística que ofrece la SEP plantean un modelo de enseñanza estandarizada, que priorizan la memorización sistemática de corrientes artísticas o técnicas, dejando a un lado la exploración del arte por medio del interés de cada alumno.

Las herramientas para el nivel preescolar corresponden a la elaboración de manualidades, mientras que para el nivel primaria existen libros de texto con actividades. Al pretender recorrer todos los lenguajes artísticos, el temario de estos libros termina por saltar de una lección a otra sin darle una continuidad apropiada.

En los libros de tercer grado, por ejemplo, se pasa inmediatamente de una lección sobre teatro a otra sobre los diferentes soportes para realizar una pintura, y después se espera que los niños representen la música al desarrollar una partitura. Para el último año de primaria se espera que los alumnos sean competentes en todos los lenguajes artísticos que el sistema educativo propone, dejando a un lado que hay niños que puede que no estén interesados en todas las áreas.

Entonces si el primer plan de estudio del “cultivo”, como plantea Elliot Eisner, no funciona, las “raíces” que provocará será el rechazo hacia las expresiones artísticas por tener un acercamiento sistemático y sin la opción de exploración a otros lenguajes, ignorando los beneficios que puede tener el arte.

En el caso de la educación media superior el panorama es parecido. Este problema se puede ver en los bachilleratos como el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), que durante su quinto y sexto semestre cuentan con algunas materias optativas, entre las cuales se encuentran Lectura y Análisis de Textos Literarios y Taller de Expresión Gráfica (CCH, 2021), siendo este el mayor acercamiento al arte dentro del plan de estudios. El sistema prioriza materias derivadas de las matemáticas y la administración, apartando el desarrollo artístico de los estudiantes.

Por otro lado, en la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) y sus distintos planteles sí es posible encontrar materias que buscan un desarrollo artístico permitiendo a los alumnos elegir entre diez materias de Educación Estética y Artística desde el primer semestre (UNAM ENP, 2016). Es aquí donde encontramos que otro problema fundamental de la educación artística es su accesibilidad, por un lado, la ENP por medio del examen COMIPEMS, exige entre 100 y 112 aciertos como mínimo para poder formar parte del alumnado en alguno de sus nueve planteles.

También hay preparatorias privadas incorporadas a la UNAM, que se rigen por su plan de estudios, como es el Colegio Michelet de México. Sin embargo, la carga académica destinada a las materias artísticas obligatorias es menor a tres horas a la semana durante dos años. Mientras que durante el último año los alumnos tienen la posibilidad de

elegir especializarse con materias optativas que corresponden al Área IV: humanidades y artes.

Desde la perspectiva de la educación privada, en escuelas preparatorias como el Tecnológico de Monterrey, hay materias de Comunicación y Arte, y Creatividad y Diseño Digital (Prepa Tec, 2021) que corresponden a otros lenguajes artísticos por explorar. Sin embargo, el acceso a preparatorias privadas está condicionado por el factor económico, ya que las colegiaturas pueden ser de hasta \$140,000 pesos al año (Prepa Tec, 2021) limitando esta educación a un sector de mayor poder adquisitivo.

En educación media superior también están las escuelas del Instituto Nacional de las Bellas Artes y Literatura (INBAL), las cuales se dedican enteramente a la educación artística, sin embargo, en todo el país existen únicamente 12 bachilleratos pertenecientes a esta institución, de los cuales tres están en Ciudad de México (INBAL, 2021).

Al tratarse de una educación especializada, el acceso a estas instituciones sólo es solicitado por aquellos que tienen el interés previo. Si bien el INBAL cuenta con escuelas de iniciación artística para principiantes y la edad mínima de ingreso son 8 años, el estudiar en estos planteles no sustituye a la educación básica sino que se considera como educación extracurricular, pues el propio perfil de ingreso solicita contar con “horas de estudio fuera de la escuela”, así como tener gusto por las expresiones artísticas y habilidades en el arte.

Como bien lo plantea Colorado Araujo (2014) organismos como el INBAL “a pesar de tener una misión con escuelas de iniciación artística, así como divulgación de las artes y su enseñanza, no se encarga propiamente de la enseñanza de la educación artística en el nivel básico” (p. 62). De tal manera que si las bases de la educación artística, cimentadas por la SEP no son sólidas, es natural que más allá de la obligación curricular las generaciones jóvenes no sientan el interés por explorar algún lenguaje artístico por su cuenta.

El sistema falla porque no busca la individualización sino la estandarización, y a su vez segrega a la gente que no tiene el acceso económico ni cultural para entrar a una institución especializada en arte, separando a aquellos que conocen de arte de los que no, en lugar de optar por una educación artística que beneficie a todos por igual con los mismos conocimientos.

Al ver los mapas curriculares del sistema educativo del país podemos señalar que sí existe una educación artística obligatoria, sin embargo, al realizar un análisis de la carga horaria destinada a la misma, así como de los contenidos en los libros de texto gratuitos y el seguimiento (casi nulo) que hay sobre los lenguajes artísticos, se puede decir que realmente la educación artística está limitada.

Al priorizar otro tipo de asignaturas el propio sistema ignora que el fomento a la creatividad y la sensibilización hacia el arte debe formar parte de los seres humanos de

manera integral, sin importar a qué carrera podamos dedicarnos en un futuro.

Los programas artísticos influyen en la conciencia refinando nuestros sentidos para que nuestra capacidad de experimentar el mundo sea más compleja y sutil, estimulan el uso de nuestra imaginación, y nos proporcionan herramientas para solucionar problemas.

Debido a esto, el arte en la educación es fundamental, ya que es un proceso en el que aprendemos a ser los arquitectos de nuestra propia experiencia y, en consecuencia, a crearnos a nosotros mismos. El acercamiento del arte no debe estar limitado por un ingreso económico o una calificación, cuando autores como Elliot Eisner mencionan que tiene un impacto en cualquier área de desarrollo.

Desde profesionales como un médico hasta un empresario, la capacidad artística impulsa la creatividad y las escuelas, como cultivo, deben capacitar este proceso en lugar de implementar la sistematización de información histórica del arte, para crear alumnos con las capacidades y cualidades necesarias para su desarrollo profesional.

3.2 The Hack Room: Una propuesta para acercar a los jóvenes al arte a través de la transmedia

Con base en lo que plantea tanto Marc Prensky, en *Nativos e inmigrantes digitales* (2001), como Carlos Scolari, en su libro *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas* (2018), se determina que la forma de aprender de los jóvenes ha cambiado, el uso de plataformas como YouTube, Facebook, TikTok, entre otras, genera nuevas formas de aprendizaje que no se dan dentro de las instituciones.

De acuerdo con el trabajo de Carlos Scolari (2018) el aprendizaje informal a través de la transmedia permite el desarrollo de múltiples competencias que les servirán no solo como pasatiempo a los jóvenes, sino también para el futuro en el mundo laboral.

Además si esto lo llevamos por el lado artístico como lo sostiene Elliot Eisner en *El arte y la creación de la mente* (2002), la educación artística ayudará a los estudiantes a desarrollar la imaginación y sensibilidad, observar las cosas a un nivel más profundo, analizar, conocer sobre cierta época o contexto social, brindar soluciones creativas y eficaces, entre otras cosas.

Considerando la utilidad de los avances tecnológicos y la facilidad que brindan para explorar temas a través de las redes sociales, surge *The Hack Room*, como una propuesta para incentivar el interés por el arte desde una perspectiva informal. Los ejes principales de esta estrategia son la educación artística que propone Elliot Eisner y el aprendizaje informal basado en competencias transmedia que sugiere Carlos Scolari.

Con este proyecto no solo se genera un acercamiento a las artes, sino que se fomenta la retroalimentación en la sección de comentarios por parte de la audiencia permitiendo una interacción entre la plataforma y los usuarios.

El nombre del proyecto surge a partir del concepto *Hacker* que propone Pekka Himanen en su libro *La ética del Hacker y el espíritu en la era de la información* (2002), quien define a los *hackers* como sujetos a los que les apasiona el producir y compartir conocimientos. Por lo tanto, se pretende que *The Hack Room* sea un espacio donde se muestre que el arte también se encuentra fuera de los museos, si bien, es cierto que los museos son el principal espacio con el que las personas se acercan al arte, no es el único lugar en donde se encuentra presente.

Es así que *The Hack Room* tiene como objetivo ser una herramienta transmedia que acerque al arte, no sólo a los jóvenes sino a personas de cualquier edad, conformado por experiencias interactivas audiovisuales que fomentarán el conocimiento de los jóvenes de manera informal.

El arte es una forma de expresión que siempre nos ha acompañado, ya sea en forma de imágenes, palabras, sonidos, danza, entre otros más. Acercarnos a esta ayudará en la seguridad en nosotros mismos, además de que nos permitirá estar preparados para

enfrentar cualquier dificultad.

Más que ver al arte como algo que pertenece a un pequeño grupo, queremos demostrar que está más cerca de lo que pensamos, en las cosas que rodean nuestra vida diaria y en las cosas que nos gustan, que pueden ir desde videojuegos, redes sociales, series o hasta películas, solo hace falta ver más allá de lo que estamos acostumbrados. Inclusive esto puede servir de inspiración a los jóvenes para que produzcan su propio arte.

El contenido de The Hack Room se basa en la producción de videos cortos, infografías y cápsulas con el fin de presentar la accesibilidad al arte de manera informal. Su difusión se presenta en redes sociales y un sitio web, además de la creación de herramientas transmedia como la realidad aumentada, colocándola al alcance de la audiencia por medio de filtros de instagram y aplicaciones de realidad virtual.

De esta manera los usuarios tienen la facilidad para acercarse a este aprendizaje abordado desde ejemplos aterrizados en la cultura pop, utilizando paralelos entre artistas musicales populares y las artes visuales. Por ejemplo, fotografía por medio de videojuegos, referencias sobre ilustración tradicional y digital ejemplificadas a través de películas o series populares como *El Juego del Calamar*, o colaboraciones entre artistas visuales y artistas musicales para el diseño gráfico de la portada de un álbum.

3.2.1 Estrategia de comunicación: Redes Sociales y Sitio Web.

El nodo principal de la estrategia comunicativa parte desde el sitio web de *The Hack Room*, y se desprende adicionalmente en tres redes sociales: Instagram, Facebook y TikTok. El sitio web tiene la función de reunir todo el contenido en un solo lado, al igual que las redes sociales, que están unidas a través de hipervínculos para que puedan acceder desde cualquier lado. A continuación se desglosa el funcionamiento de cada red:

» Sitio Web

La creación del sitio web de The Hack Room se aloja en el servidor Wix, el cual tiene como función principal ser el acervo digital del contenido presentado en las redes sociales, cómo videos, imágenes e hipervínculos que redirigiera a las redes sociales. Además de permitir acceder a la herramienta de realidad virtual realizada por el equipo, cuenta con un apartado que funciona como tarjeta de presentación, permitiendo conocer la razón del proyecto.

» Instagram

Instagram es una red social en la que se pueden subir videos y fotos en diferentes formatos, como los *reels* que son videos que tienen una duración máxima de un minuto. También existe la función *Instagram stories*, que son publicaciones audiovisuales o simplemente de texto, que permiten compartir contenido con una duración

máxima de 24 horas y que después se archiva automáticamente.

Estas funciones permiten que el contenido que un usuario público sube a su cuenta de Instagram llegue a todo tipo de audiencia. Además de crear interacción entre las personas conectadas a través de la red, Instagram tiene un algoritmo que personaliza la página principal de un usuario, mostrando publicaciones de las cuentas o contenido con los que una persona interactúa más.

Cada parte de la app (el feed, la sección “Explorar” o Reels) utiliza su propio algoritmo que se adapta al uso de cada usuario. Las personas se inclinan por buscar a sus amigos más cercanos en las historias, pero quieren descubrir algo totalmente nuevo en la sección “Explorar”. Por lo tanto, clasificamos el contenido de forma diferente en las distintas partes de la app, en función de cómo las utiliza cada persona (Mosseri A., 2021).

El uso de esta aplicación para The Hack Room nos permitirá llegar a más usuarios acercándolos al arte. Con videos, imágenes e *historias** les mostramos que el arte también se encuentra entre las cosas cotidianas que nos gustan como una serie, un videojuego o la música.

Para lograr movilizar el contenido de *The Hack Room* la estrategia comunicativa en instagram depende del uso de *reels* e imágenes publicadas. La movilización del contenido audiovisual se logra a través del etiquetado con los hashtags (#) sobre arte y sobre el tema de cultura popular que se aborda en el video, por ejemplo #SquidGame o #fanart.

Así como agregar a los videos, música adicional que es tendencia en la red social, y compartir los *reels* a través de las *historias* de los usuarios. Una de las ventajas que posee instagram es que no es necesario que las personas sigan una cuenta para ver su contenido, siempre y cuando sea pública, y de esta forma los videos cortos pueden alcanzar una gran cantidad de personas que se suman a la comunidad.

Hay seis interacciones que buscamos en las diversas publicaciones y son: dar me gusta, comentar, guardar, compartir, que sigan la cuenta y finalmente que visualicen el contenido, sobre todo en los reels de instagram. De esta manera lograremos que la información llegue a más personas, es decir, que el algoritmo que se mencionó anteriormente haga que los videos o imágenes se muestren en el *feed*** de Instagram.

* Contenidos audiovisuales de esta plataforma que, a diferencia de las publicaciones normales, son volátiles, es decir, tienen una duración determinada (24 hr) y, tras ese período, desaparecen.

** Forma de referirse a la página principal de la aplicación de Instagram.

Sin embargo, para evitar saturar al algoritmo y que las publicaciones se pierdan, se determinó que las publicaciones sucedan tres veces a la semana: lunes, miércoles y viernes; entre las 12:00pm y 17:00 pm.

Una vez se comiencen a realizar las publicaciones se tendrá que monitorear el comportamiento de las personas que interactúan en la publicación, ¿de qué manera? Instagram nos permite revisar diversas estadísticas sobre la cantidad de personas que vieron el video, cuantas le dieron me gusta, qué alcance tuvo la publicación, lo que nos ayuda a mejorar y saber qué tipo de contenido prefieren, qué hora es la mejor para publicar, etcétera.

Adicional a estas publicaciones se tiene contemplada la aplicación de encuestas entre los seguidores para el posterior desarrollo de un filtro de realidad aumentada, mismo que se alojará en la plataforma y podrá ser consultado por los usuarios.

El filtro consistirá en una ruleta que, al detectar el rostro y comenzar a grabar el video, comenzará a cambiar y de manera aleatoria mostrará una corriente artística además de una breve descripción en la imagen. Este filtro estará acompañado de una serie de videos que complementarán la información.

» **Facebook**

Al ser una de las redes sociales con más usuarios, Facebook nos permite crear una página específica para The Hack Room, creando una comunidad digital en la cual los usuarios deciden seguir o no seguir el contenido. Por medio de su plataforma “Business Suite” el contenido publicado se puede ligar a la cuenta de Instagram utilizando el mismo sistema de publicación mencionado anteriormente, uniendo estos nodos de contenido bajo un mismo sistema en dos diferentes plataformas, permitiendo que el contenido publicado sea visto por más usuarios y contar con su propia forma de medir el alcance por medio de seguidores de la página, reacciones y la cantidad de veces que se comparte una publicación.

Además, la sección de *Reels* de Instagram, cuenta con su propio espacio dentro de Facebook permitiendo que los videos publicados allí a su vez puedan ser vistos dentro de Facebook. Las dos plataformas están ligadas entre sí y permiten que los usuarios cambien de una red social a otra.

» **Tik Tok**

El funcionamiento de TikTok es muy similar al de Instagram en cuanto a la gestión de los hashtags y la función de añadir música para movilizar el contenido y conseguir una audiencia. Sin embargo, el único formato que admite esta plataforma son videos y la duración máxima puede llegar a ser hasta de diez minutos, en compara-

ción con Instagram.

Al ser una plataforma únicamente de videos, la manera de encontrar contenido es la página de inicio donde salen recomendaciones sobre videos que podrían gustarle a un usuario a partir del contenido con el que ya interactúa o explorando las tendencias, no obstante, al ser una plataforma donde se movilizan infinidad de videos se priorizan aquellos que tienen el mayor número de “me gusta” o comentarios. El algoritmo de TikTok recomienda en la página de inicio los vídeos virales por encima de aquellos con poco alcance.

La utilización de estas redes y los videos cortos, responden al principio de la economía de la atención ya que los usuarios optan por consumir el contenido exprés antes del contenido que requiere mayor tiempo de su día. La propia naturaleza líquida de Instagram y TikTok que no permite vídeos más largos se alinea con las necesidades de estos usuarios.

3.2.2 Modelo de enseñanza- aprendizaje para el colegio Michelet

Como propuesta de modelo de enseñanza-aprendizaje retomamos lo que dicen los pedagogos Celestin Freinet, Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes indican que el profesor no debe verse como una figura de autoridad sino más bien como una figura de acompañamiento, además de plantear la importancia que tiene dejar que nuestro entorno influya en nosotros así como nosotros en él. A partir de lo que los jóvenes saben, deben desarrollar un método de búsqueda para ampliar sus conocimientos, ya que hay una relación entre lo que vemos y aprendemos en la escuela y lo que vemos en nuestra vida cotidiana.

Sin dejar de lado lo que proponen Carlos Scolari y Marc Prensky sobre la forma en la que aprenden los jóvenes hoy en día. El uso de herramientas tecnológicas ha aumentado y hoy se utilizan para enseñar y aprender de una manera más rápida, con ejemplos cotidianos y académicos, además basándose en la selección personal de cada uno. Es decir que proponemos que hagan uso de herramientas transmedia como: redes sociales y sitio web, para que sirvan como una fuente de consulta, entretenimiento y aprendizaje, centrándonos principalmente en las artes visuales.

Elliot Eisner respecto a la educación artística plantea que hay que ver a la escuela como un medio que nos conecta con la realidad, pero que requiere que ocupemos a las artes para fomentar la creatividad. En este caso, hablamos de los jóvenes, ya que de esta manera ellos podrán resolver los problemas a los que se enfrenten en su vida diaria, así que es de suma relevancia darle valor a la educación artística en cualquier nivel académico.

Es así que proponemos un acercamiento al arte desde una perspectiva de educación informal con *The Hack Room*, a lo que nos referimos concretamente es que al hablar de arte no se haga sobre un tema en específico, sino que se desarrolle un abanico de opciones de los lugares en donde podemos encontrar el arte, como lo son elementos de la cultura popular además de explicarles brevemente datos sobre el arte, como algunas corrientes artísticas o algún artista en particular, pero siempre presentando la información de manera accesible para todos.

Para este proyecto es fundamental presentar el arte como algo que está al alcance de cualquier persona y no limitarlo únicamente a aquellos que conocen el tema o tienen nociones de arte por una educación previa. A lo largo de nuestra vida nos han hecho creer que el arte se encuentra en los museos o que solo un grupo pequeño de personas puede entenderlo, sin embargo, la historia del arte nos dice lo contrario, es una forma de expresarnos y que requiere de la creatividad, misma que cualquier persona puede expresar sin importar de dónde venga. Históricamente, los nuevos movimientos artísticos que surgían eran criticados, ya que al romper con ciertos estándares o paradigmas, a estos no se les consideraba arte. Lo mismo sucede ahora, con la tecnología el arte pue-

de crearse incluso a través de un clic y muchas obras que surgieron en el pasado han inspirado las de nuestro presente.

La visión del proyecto *The Hack Room* tiene como premisa dar a conocer que el arte está más cerca de nosotros de lo que creemos, pues si se presta atención se podrá notar que hay referencias al arte en contenido que consumimos cotidianamente y que este contenido también puede servir como inspiración para explorar el lado artístico. El abordar este modelo desde el uso de medios digitales a través de videos cortos en las redes sociales, permite que alcance a personas interesadas en los temas de cultura popular y al mismo tiempo aprendan sobre cuestiones relacionadas con las artes visuales. Los temas abordados en los videos varían desde arte en videojuegos, música o series, hasta tutoriales para hacer dibujos en computadora, esto con la finalidad de llevar lo aprendido a la práctica.

En cuanto a la institución educativa, en el Colegio Michelet, se realizará una actividad con un grupo de 19 personas, la cual se divide en dos partes, la primera es tener un acercamiento con los profesores de las materias de educación artística, mediante la realización de una pequeña entrevista para conocer con qué tipo de herramientas cuentan y cómo son sus clases, además de saber cómo se ha manejado esta asignatura durante la pandemia del COVID-19 provocada por el virus SARS-CoV-2.

Y en un segundo momento se planea realizar entrevistas con los alumnos para conocer cuál es el acercamiento previo que tienen con el arte, desde el tipo de música o películas que ven hasta saber si conocen algún artista o algo más específico y personalizar su experiencia, de igual manera determinar qué tan abiertos están a la posibilidad de utilizar herramientas como la realidad aumentada o virtual para acercarse más al arte.

La segunda parte de esta actividad es invitar a los jóvenes a participar en un museo virtual con obras creadas por ellos mismos. Aunque por el momento se están solicitando obras que ya estén realizadas, esta actividad puede ser sustituida utilizando una o dos clases de arte en donde los jóvenes tengan completa libertad de hacer lo que deseen ya sean fotografía, dibujo, videos, entre otras cosas, sobre alguna serie, por ejemplo, o algo que les interese, para que al final de su semestre puedan exhibir su trabajo, ya sea en el sitio web o en la clase.

Este museo está planeado para que sea una herramienta virtual para que el Colegio Michelet pueda tenerlo de la manera en que ellos deseen, ya sea temporal o permanentemente. Esta actividad, además de utilizar la tecnología como manera de mezclar el arte y la educación, los ayudará a probar su creatividad y experimentar lo que es ver una obra suya en un museo. La pertinencia de proponer un museo virtual surge al considerar la popularidad que han tenido los recorridos virtuales de los museos, ocasionados por el escenario de la pandemia.

Dentro de las actividades que se plantean con los alumnos del Colegio Michelet

también se les invitará a seguir las redes sociales de The Hack Room, en donde podrán conocer más sobre corrientes artísticas y, concretamente en Instagram, utilizar el filtro de realidad aumentada que se puede usar en las historias, mejor conocidas como *insta-stories*.

La decisión de realizar esta actividad en el Colegio Michelet surge a partir de consultar el plan académico de la institución, de tomar en cuenta la ubicación en la Ciudad de México y el material con el que cuentan los jóvenes pertenecientes a esta. Nuestra intención no es brindar a los jóvenes algún nuevo material o proveerles de algún aparato, sino más bien ocupar las cosas que ya poseen como dispositivos móviles y relacionarlo directamente con la asignatura de Artes visuales.

El Colegio Michelet de México tiene como misión la formación académica, deportiva y humanista de sus estudiantes, posee profesores que están capacitados para enseñar las diversas materias que imparten, se plantea el transmitir conocimientos, desarrollar habilidades y consolidar valores, además de que trata de conducir a sus alumnos por un camino lleno de creatividad.

Fundado en 1965 el Colegio Michelet de México, incorporó sus programas a la máxima casa de Estudios, la Universidad Nacional Autónoma de México, en el año de 1996 y hasta la fecha, la preparatoria del Colegio Michelet se ha posicionado como una oferta educativa sería, capaz de ubicar a sus egresados dentro de las mejores universidades públicas y privadas de México (Colegio Michelet de México, 2019).

El Colegio Michelet de México además cuenta con clases de educación artística en los tres años que dura su estancia en la institución, que son: dibujo, comunicación visual, dibujo constructivo y fotografía. En esta institución tratan de darles un peso equitativo a todas las materias y talleres con los que cuentan, aunque se sigan manejando bajo su plan académico y tengan horarios establecidos, el brindar la herramienta virtual ayudará a las actividades culturales, sociales y recreativas con las que ya cuentan.

CAPÍTULO

4

Aplicación de la
herramienta en
el campo real

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL

En un principio se planteó trabajar todo el proyecto en conjunto con el Colegio Michelet pero se tuvo que manejar el proyecto de The Hack Room como dos entes separados: de manera virtual con la comunidad que se formaría en las redes sociales antes de nuestra visita a la preparatoria, y de manera presencial en el Colegio Michelet. Sin embargo, las redes sociales posteriormente sirvieron como nodo principal para unir a los alumnos de la preparatoria con el contenido.

La decisión de tratar el proyecto de esta manera correspondió a las limitantes de los protocolos por COVID-19 y los periodos inter-semestrales de vacaciones de la preparatoria, mismos que interferían con el tiempo destinado a esta investigación y ajustaron la aplicación del proyecto.

4.1 Monitoreo de redes sociales y sitio web

De acuerdo a la investigación realizada, y al momento de implementar la estrategia comunicativa que se propuso, se notó lo siguiente.

Como aclaración antes de empezar, el proyecto en un principio se tenía planteado trabajar con un grupo de 15 a 18 años, sin embargo, al ponerlo a disposición de los usuarios no pudimos delimitar quién accede a él, por lo que el rango de respuesta de las personas que interactuaron con The Hack Room de manera virtual creció a un rango de 15 a 24 años, permitiendo un mayor alcance.

» Instagram

Para comenzar a ganar seguidores y poder crear una comunidad en línea, se realizaron videos de duración corta e imágenes sobre temas cotidianos en los que podemos encontrar arte, y para contabilizarlo se dividió en un periodo que abarca del 09 de Diciembre de 2021 hasta el 26 de Febrero de 2022, donde se publicaron un total de 11 *reels* * y dos imágenes.

La decisión de publicarlos como reels y no solo subirlos en el apartado de videos, es porque la naturaleza de Instagram ha cambiado con la creación de esta función, la ventaja que ofrecen los reels es que no es necesario que la audiencia te siga para que el reel llegue a más personas, eso en comparación con las publicaciones normales que solo le aparecen a las personas que te siguen.

Una desventaja que tienen, es que una reproducción se contabiliza a partir de que un usuario se queda viendo el reel por al menos 3 segundos, y si termina de ver el video completo o no, no es algo que se pueda comprobar. Esta persona puede o no seguir las redes de The Hack Room, por lo que los me gusta o guardados serían el segundo

* Función que permite grabar y subir vídeos cortos de 15 segundos a 1 minuto.

indicador más fuerte para demostrarnos que sí hubo un interés en el contenido.

La elección de los temas consistió en: arte creado por fans (fan-art), arte en videojuegos, diseño de arte conceptual en la música, dibujo como herramienta comunicativa, descripción del concepto *hacker*, arte contemporáneo (ejemplo de obras de arte que comparten los famosos en redes sociales), relación entre arte y las series de tv (ejemplo de la serie el juego del calamar y las escaleras de Escher) y finalmente dos tutoriales, uno para realizar paisajes, y otro para tomar fotografías en videojuegos.

Se seleccionaron estos temas por dos razones principales, la primera es para mostrar que podemos encontrar arte en las cosas que rodean nuestra vida cotidiana como el uso de redes sociales, ver series o jugar, y la segunda razón es porque este contenido lleva de lo informal a lo formal.

Al señalar que dentro de la cultura popular o entretenimiento hay relación directa con el arte se genera una impresión que apela al filtro afectivo de la audiencia, es decir, los usuarios que encuentran y consumen el contenido que proponemos son atraídos porque hablamos de temas que previamente conocen, como un artista musical o una serie de televisión que les gusta, y para dar a conocer nuestro mensaje los relacionamos el arte.

El abarcar distintos temas donde puede encontrarse arte, logró que diferentes personas de distintos grupos de edad se unieran a las páginas, no solamente el grupo focal que esperábamos. En un primer momento los usuarios se acercaron dando me gusta a los videos y posteriormente siguiendo la cuenta e interactuando con el resto de los vídeos mediante comentarios o compartidos.

Una vez se consolidó la comunidad de seguidores en The Hack Room, se realizó un contenido más especializado, basado en el interés que ellos demostraron en las publicaciones. Considerando como principio fundamental la retroalimentación y ver a la audiencia como un ente activo en el ejercicio comunicativo, el proyecto también tomó en cuenta la opinión de la audiencia y se buscó profundizar en la clase de contenido que querían ver posteriormente.

Para lograr esto se realizaron las encuestas propuestas en la estrategia comunicativa de Instagram. Para hacer encuestas de una manera más dinámica y sin utilizar un formulario escrito, se utilizó la herramienta *sticker* ** en la que cualquier persona podía interactuar.

Este sticker es una función que recientemente implementó Instagram, permite crear *hilos**** de historias con una temática. Consiste en subir una imagen o video sobre

** Ilustraciones o frases que se ponen sobre una imagen. También conocido en instagram como *Add Yours*.

*** Serie de imágenes o videos conectados que te permiten proporcionar más contexto, actualización, ampliar una opinión o conectar con otros.

algún tema, publicarlo en las historias y permitir que aquellos que se sientan identificados o les guste compartan algo similar.

En la primera encuesta pedimos a los usuarios que compartieran una obra de arte, y para hacerlo más llamativo y generar interacción con el grupo focal se utilizó lenguaje coloquial. El sticker llevaba como frase detonadora lo siguiente: “mala suerte si no compartes tu obra de arte favorita”. Dentro de la función stickers hay un límite de caracteres, por lo que las frases para etiquetarlos tienen que ser cortas.

Se recibieron un total de 176 respuestas y como resultado de la encuesta surgió el material para desarrollar la siguiente serie de videos. Se contabilizaron las obras enviadas y se seleccionaron las diez corrientes artísticas que más se repetían entre las respuestas: Barroco, Neoclásico, Romanticismo, Realismo, Surrealismo, Impresionismo, Post-Impresionismo, Rococó, Renacimiento y Expresionismo.

Bajo el mismo criterio de los videos de The Hack Room, la serie consistió en reels de un minuto explicando a grandes rasgos los aspectos más importantes, dando contexto histórico y características sobre cada corriente artística. A su vez los visuales del video eran las pinturas que previamente los seguidores de la página habían enviado en la encuesta, así como las obras más representativas de ese movimiento artístico.

La segunda encuesta se realizó de la misma manera, mediante un sticker, esta trató sobre las series de tv, y la frase detonadora fue: “tus cuatro series favoritas”. Esto con el fin de conocer los gustos de las personas y poder utilizarlas en un futuro como ejemplos.

Si bien los comentarios fueron pocos, el alcance de este proyecto se midió en relación a las visualizaciones, los me gusta y compartidos de los videos e imágenes. La respuesta en los reels, stickers y publicaciones se dio de una manera orgánica; indicando el buen recibimiento del contenido.

A continuación, en la siguiente tabla se puede observar cómo fue el comportamiento de la cuenta en el periodo de diciembre 2021 a febrero 2022.

TABLA 3. MONITOREO DE INSTAGRAM

| THE HACK ROOM INSTAGRAM | | | | |
|--|-------------------|-----------------------|---|--------------------------|
| PERIODO 09/ DIC/ 2021 (PRIMER REEL) - 26/ FEB/ 2022 | | | | |
| GÉNERO | | CUENTAS ALCANZADAS | SEGUIDORES Y NO SEGUIDORES SEGÚN EL ALCANCE | |
| 64, 6 % MUJERES | 35, 3% HOMBRES | 35, 336 | SEGUIDORES 443 | NO SEGUIDORES 35, 300 |
| Del 27 de Noviembre al 24 de febrero se llegó a +294, 284% más de cuentas que no te seguían | | | | |
| PRINCIPALES RANGOS DE EDAD | | ALCANCE DEL CONTENIDO | | |
| 18 - 24 | 52, 5 % | REELS | 35, 300 | |
| 25 - 34 | 22, 9 % | HISTORIAS | 203 | |
| 13 - 17 | 17 % | PUBLICACIONES | 83 | |
| 35 - 44 | 4, 9 % | VIDEOS | 162 | |

En la tabla 3 se puede notar que el alcance que tiene el contenido no solo abarca a las personas suscritas a la cuenta de Instagram, sino que los videos llegaron a una audiencia más grande pese a no ser parte de los seguidores de The Hack Room. En relación a los mismos, la mayoría de nuestros seguidores son del sexo femenino, de acuerdo con la información registrada en la aplicación. Aunque revisando las cuentas que nos siguen notamos que algunas de ellas son anónimas, es decir, no tienen fotos personales, solo de las cosas que hacen como dibujos o tienen las cuentas privadas.

De igual manera se puede ver que la edad de las personas que ven el contenido, el 52, 5% es de un rango de 18 a 24 años. Asimismo se nota que el uso de los reels fue aceptado de buena manera, haciendo llegar a la cuenta a un total de 35,336 personas, nuevamente se hace hincapié en que el comportamiento de Instagram ha cambiado, no importa si son tus seguidores o no, la información llega. Por esta razón, en el apartado que indica alcance *seguidores y no seguidores*, no indica la cantidad de usuarios que siguen la página sino la cantidad de veces que el video llegó a esas personas.

El primer comportamiento que llamó la atención es que a nuestros seguidores no les gustaban los temas “escolares”. De los once reels que se publicaron los dos que tuvieron menor respuesta fueron aquellos que explicaban conceptos formales, por ejemplo, los videos que explicaban la importancia del dibujo desde una perspectiva teórica y otro más sobre el concepto de hacker según el autor Pekka Himanen.

A pesar de presentar la información de manera sencilla, estos temas académicos no fueron tan atractivos para la audiencia y tuvieron menor interacción en comparación de los vídeos que relacionaban ejemplos de arte con temas más cotidianos como música o videojuegos. Esta respuesta se pudo medir a partir de las visualizaciones, los me gusta, comentarios y veces que se compartía.

El segundo periodo de las redes sociales abarca del 25 de febrero al 16 de marzo de 2022, en donde se publicaron 10 reels sobre corrientes artísticas y además el *filtro** de realidad aumentada con el nombre *¿Qué corriente artística eres?*, filtro de ruleta que de manera aleatoria le indica al usuario cuál de las corrientes artísticas de los vídeos le caracteriza, acompañado de una breve descripción.

Anteriormente se mencionó el uso de un *sticker* para conocer más los intereses de los seguidores, y la estrategia comunicativa en Instagram mencionada en el capítulo anterior, alude a la utilización de encuestas para el posterior desarrollo de una herramienta de realidad aumentada.

Primero se publicaron todos los videos en un lapso de una semana, y al finalizar ese tiempo se liberó el filtro de Instagram. Estos videos sobre corrientes artísticas complementan la función del filtro, pues la audiencia de The Hack Room que primero vio los

* Efectos que se añaden a tus imágenes o videos.

videos después utilizó el filtro. Y en un segundo momento aquellos que primero supieron de la herramienta de realidad aumentada, posteriormente podían consultar la información sobre corrientes artísticas en nuestro perfil.

La tabla 4 muestra cómo fue el comportamiento de la cuenta de Instagram sobre este periodo. En total de los videos se tuvo un alcance de 12, 494 cuentas; nuevamente el contenido llegó más a las personas que no nos siguen, logrando así un total de 17, 715 impresiones, es decir, que esa cantidad de veces se aparecieron los reels en la sección de noticias de alguien. Logrando no solo que las personas lo vean sino que interactúen con él dándole me gusta, guardándolo, compartiendo o comentando. Tanto el rango de edad como el género de las personas que siguen la cuenta se mantiene como en los meses anteriores.

Analizando cada video por separado pudimos notar que algunos tuvieron más vistas, me gusta o comentarios, esto variaba según el día y la hora en que se publicaban. El video más popular fue el de arte barroco, incluso días después de haberse publicado continuaban dándole me gusta y seguían la cuenta. Por otro lado en los otros videos sobre corrientes artísticas el comportamiento era muy similar, lo veían o le daban me gusta pero después de eso paraba la interacción.

TABLA 4. MONITOREO DOS DE INSTAGRAM

| THE HACK ROOM INSTAGRAM PERIODO 26/ FEB/ 2022 - 16/ MAR/ 2022 | | | | |
|--|--------------------|------------------------------|---|--------------------------|
| GÉNERO | | CUENTAS ALCANZADAS | SEGUIDORES Y NO SEGUIDORES SEGÚN EL ALCANCE | |
| 55, 8 % MUJERES | 44, 1 % HOMBRES | 12, 494 | SEGUIDORES 181 | NO SEGUIDORES 12, 300 |
| PRINCIPALES RANGOS DE EDAD | | ALCANCE DEL CONTENIDO | | |
| 18 - 24 | 47, 9% | REELS | 12, 200 | |
| 25 - 34 | 29, 4 % | HISTORIAS | 152 | |
| 13 - 17 | 9 % | PUBLICACIONES | 10 | |
| 35 - 44 | 8, 5 % | IMPRESIONES | | |
| 55 - 64 | 2, 2 % | 17, 715 | | |
| 64 - 54 | 1, 3 % | INTERACCIÓN CON EL CONTENIDO | | |
| + 65 | 1, 3 % | 820= 86, 7 % | | |

En cuanto al filtro de Instagram, este se publicó el día 4 de marzo, y desde esa fecha hasta el día 16 de marzo de 2022, obtuvo 3,547 impresiones, fue abierto 2,427 veces, con 1,263 capturas o usos en la plataforma y fue compartido alrededor de 84 veces. El filtro cuenta con 11 corrientes artísticas, al momento de abrirlo el filtro hace un pequeño escaneo a la cara y al azar te da una corriente que cuenta con palabras claves/ descripción muy general de lo que es cada una.

El propósito de este filtro es generar curiosidad sobre las corrientes para que visiten el perfil y vean los videos que explican las corrientes artísticas y de esta manera generar ese acercamiento de manera “informal”. Podemos hablar de un efecto circular en el uso de estas dos herramientas, no solamente porque el uso de una parte del contenido remite directamente a la otra, sino porque también posterior a la liberación del filtro las visualizaciones en los videos aumentaron.

Durante el periodo que abarcó del 25 de febrero al 16 de marzo se vio reflejado el crecimiento de los videos, ya que una vez que le daban me gusta algún video después comenzaban a seguir la cuenta. En conjunto con esto hicimos un sticker que tenía la frase “dinos que corriente eres según este filtro” para poder promocionar el filtro.

Al momento de hacer el video promocional del filtro se utilizaron fotos de personas conocidas en el mundo del entretenimiento como el integrante V de la banda *BTS*, el actor Tom Holland quien da vida a *Spiderman*, la actriz Zendaya de la serie *Euphoria* y el doble de *Superman* Brad Abramenko en la serie de *HBO Peacemaker*, entre otros. Esto con el fin de crear curiosidad en las personas al ver a sus celebridades favoritas y que probaran el filtro.

Sin embargo, ocurrió algo y es que como parte de la promoción en Instagram etiquetamos al actor Brad Abramenko y este a modo de respuesta compartió el video en sus historias de instagram. Este acto es algo a lo que se le conoce como *fanservice*, es algo muy común que hacen los actores, cantantes, algunos escritores u otras personas dentro de la industria del entretenimiento y como su nombre lo dice es “servicio a los fans”, va desde tomarse fotos, contestar alguna publicación, entre otras cosas, para crear un acercamiento con sus seguidores, mantenerlos felices y ganar popularidad.

Esto nos dejó ver otro comportamiento que es común en las redes sociales, sobre todo en Instagram que llega a ser más “personal”, nos ayudó de una forma inesperada a promocionar el filtro de Instagram, ya que de igual manera al crear contacto con el actor, por mensaje privado nos mandó un pequeño video usando el filtro, mismo que ocupamos para crear otro reel a modo de promoción.

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL

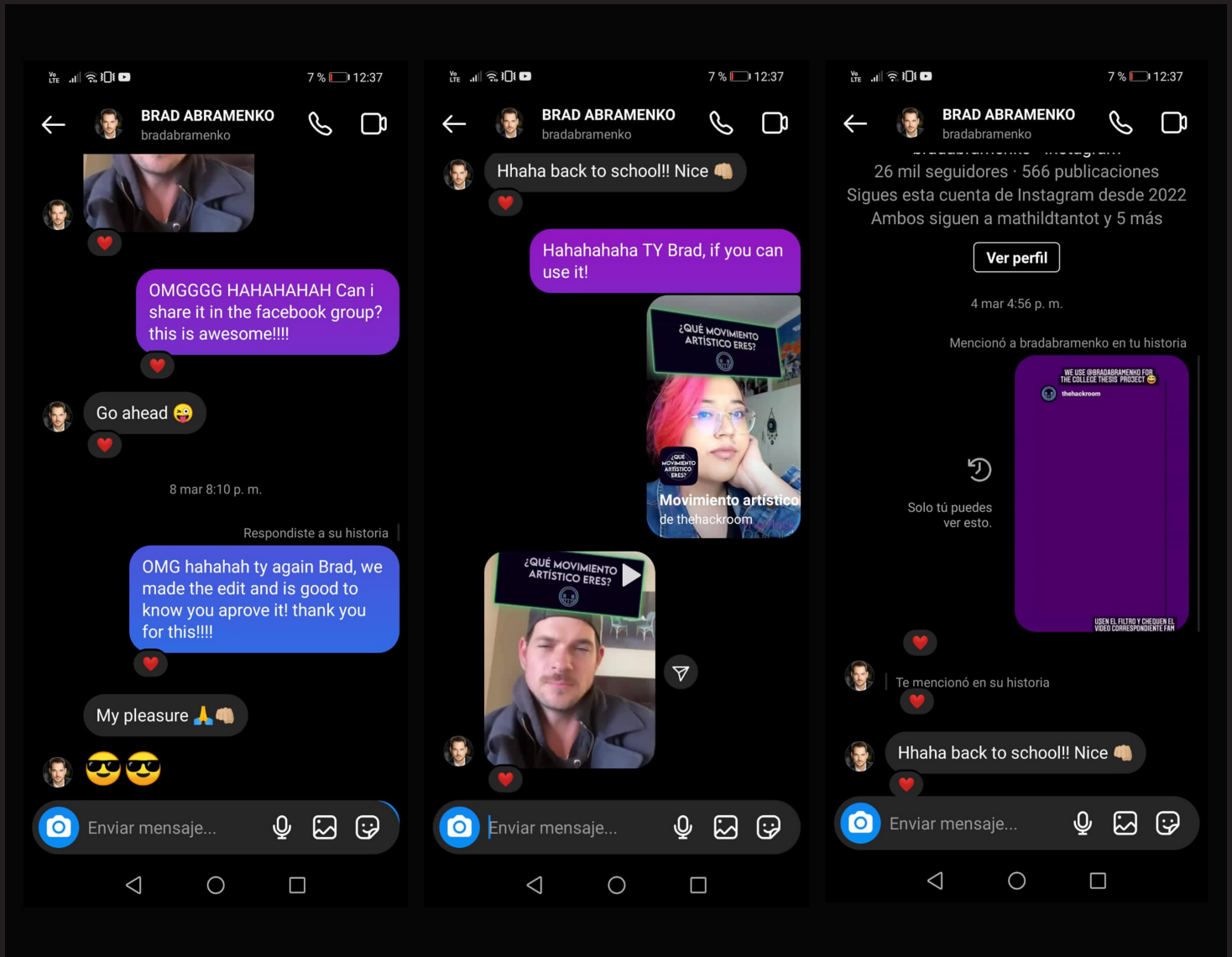


Imagen 2. Conversación en instagram con Brad.

Video de Brad utilizando el filtro <https://www.instagram.com/p/Ca3XSiajQkw/>

Luego de la interacción con Brad Abramenko subió drásticamente el tránsito del filtro y de la cuenta de The Hack Room, provocando que llegaran nuevos seguidores a la página.

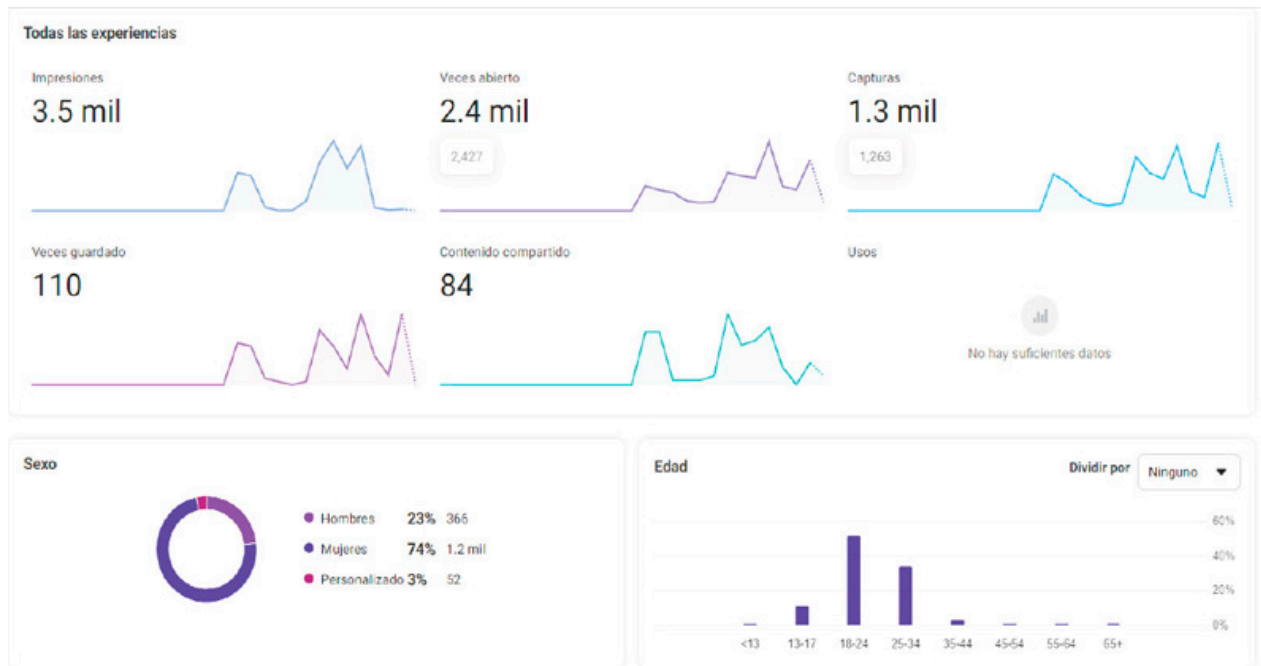


Imagen 3. Datos filtro de Instagram

En total en Instagram en un periodo de 4 meses que abarca desde 09 de diciembre del 2021 hasta el 16 de marzo de 2022 se subieron un total de 24 publicaciones, entre imágenes y reels y se logró un alcance de 47, 731 personas. Hablar sobre arte en esta aplicación tiene buena aceptación, además brinda facilidad de acercarse a las personas por las herramientas que posee. El uso de Hashtags y canciones permiten que haya un mayor crecimiento, lo cual es bastante bueno, sobre todo si es una cuenta nueva como lo es The Hack Room.

Un dato que se noto en los últimos días con el uso del filtro es que, el día 15 de abril del 2022 marcó el pico más alto desde que se lanzó en: impresiones, veces abierto, capturas, veces guardado y contenido compartido. Y aunque en un principio el país que más lo utilizaba era México, ese destino cambió y el lugar en donde más se ha utilizado es en Chile.

Esto nos permite comprobar otra ventaja de las redes sociales, que es la apertura que tienen y cómo tu cuenta puede crecer no solo en número de seguidores o en vistas sino que también se extiende hasta otros territorios. Al final sigue cumpliendo con el objetivo con el que se creó que es acercar a la gente al arte.

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL

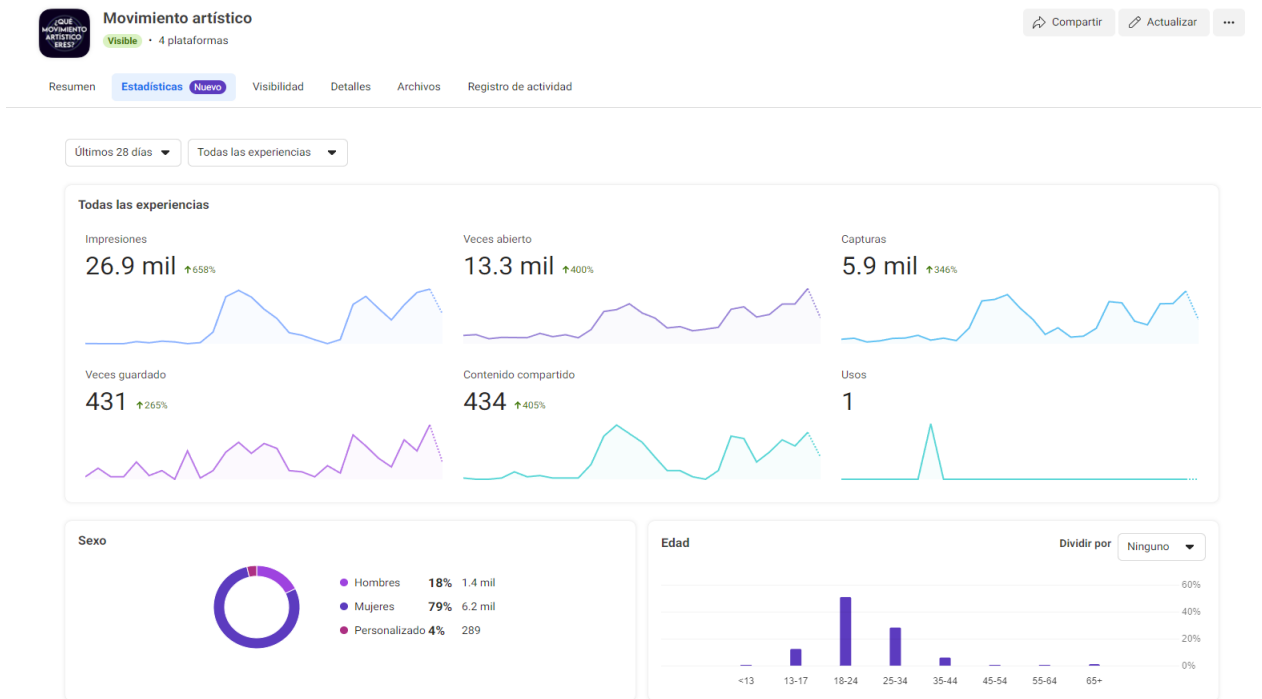


Imagen 4. Todas las experiencias en el uso del filtro de corrientes artísticas



Imagen 5. Principales países y ciudades donde se usa el filtro

La estrategia comunicativa implementada en Instagram es transmedia porque los elementos en ella funcionan como un todo. El uso de las redes para la difusión de los videos cortos, el uso de encuestas (los stickers) para que fueran los usuarios quienes decidieran cuál sería el contenido a futuro en la plataforma, y posteriormente la generación de una herramienta de realidad aumentada que complementó la misma serie de videos sobre corrientes artísticas. Incluso la misma respuesta hacia el filtro permitió observar que la modalidad virtual del proyecto significó un impulso hacia el mismo y no una limitante.

Al trabajar esta modalidad virtual, donde cualquier persona que encontrara @thehackroom podía interactuar con nosotros y no limitarse únicamente a una comunidad de México, el mensaje que queríamos difundir alcanzó otros lugares.

Imagen

Reels

de

Instagram



✨ ¿Sabías que el arte no está solamente en los museos? ✨

16,6 mil



Tus dibujos en Paint ¿Son garabatos?

9.094



BARROCO

7.003



✨ A Namjoon le gusta el arte contemporáneo ✨

4.234



¿QUÉ CORRIENTE ARTÍSTICA ERES?



3.660



LOS VIDEOJUEGOS NO SON SOLO COSAS DE GAMERS

3.241



3.040



ARTE CONCEPTUAL

2.744



El Arte no solamente está en los museos

2.491

Ordenar por más recientes

» **Tik Tok**

La diferencia que tiene TikTok con Instagram es que no se pueden publicar imágenes, por lo que solo se publicaron videos con los temas antes mencionados. Con el fin de generar un acercamiento y posteriormente poder conocer los gustos e intereses de las personas que nos siguen, para seguir generando contenido.

En un periodo de tres meses que abarca del 09 de diciembre de 2021 al 02 de febrero de 2022 en la aplicación se obtuvo un total de 5021 vistas, 1072 me gustas, 9 comentarios y fue compartido 22 veces. En la tabla 5 se puede ver el comportamiento de cada video.

TikTok al igual que las otras redes tiene un algoritmo que cambia constantemente por lo que, para que los videos aparezcan en la página principal se tiene que jugar con las tendencias que sean populares en ese momento, puede ser una canción o diversos hashtags (#). Aunque en la página de inicio si tienes una cuenta se vuelve un contenido personalizado, dicho de otra manera, TikTok toma en cuenta el tiempo que el usuario pasa viendo un video, los me gusta que da, las cuentas que sigue, entre otras cosas y a partir de eso coloca videos que cree te pueden interesar en la sección “Para ti”.

Esta sección “para ti”, es la que se aparece al momento de abrir la aplicación de TikTok, es una parte en donde puedes conocer nuevas paginas y comenzar a seguirlas, además de esta, también existe la sección “siguiendo” y como su nombre lo indica, se aparece exclusivamente contenido de las personas que sigues.

TABLA 5. TIK TOK

| TIKTOK THE HACK ROOM 09/ DIC/ 2021 - 02/ FEB/ 2022 | | | | | |
|---|--|----------------|----------|-------------|------------|
| FECHA | Título del video | Reproducciones | Me gusta | Comentarios | Compartido |
| 09/12/21 | ¿Sabías que el arte no está solamente en los museos? | 473 | 103 | 1 | 1 |
| 09/12/21 | ¿Sabías que tú también puedes ser un hacker? | 558 | 125 | 3 | 1 |
| 07/01/22 | Los videojuegos no son solo cosas de Gamers | 148 | 30 | 0 | 0 |
| 14/01/22 | Arte conceptual en la Música pt.1 | 148 | 32 | 0 | 0 |
| 14/01/22 | Arte conceptual en la Música pt.2 | 13 | 3 | 0 | 0 |
| 17/01/22 | Garabatos que no tienen sentido | 16 | 7 | 0 | 1 |
| 21/01/22 | Arte y el Juego del Calamar | 74 | 14 | 0 | 1 |
| 26/01/22 | Tutorial Gaugan2 | 3297 | 702 | 4 | 9 |
| 31/01/22 | BTS y el Arte Contemporáneo pt. 1 | 87 | 15 | 0 | 3 |
| 31/01/22 | BTS y el Arte Contemporáneo pt. 2 | 90 | 27 | 1 | 2 |
| 02/02/22 | Tutorial: Fotografía en Videojuegos | 117 | 14 | 0 | 1 |

Si se coloca el audio original del video el alcance puede ser menor pero puede compensarse con el uso de hashtags. A partir de esto decidimos poner a prueba esto, y las siguientes publicaciones que se hicieron a partir del 27 de febrero, que consisten en 10 videos que explican diversas corrientes artísticas, no usamos audios virales o populares, solo se colocaron algunos hashtags, en la tabla 6 se puede ver el comportamiento de los videos.

Es así que los videos que se publicaron en un periodo que abarca del 27 de febrero hasta el 16 de marzo, obtuvieron en total 521 vistas, 90 me gustas, 5 comentarios y fueron compartidos 5 veces, un número bastante bajo en comparación con los videos que se publicaron anteriormente, en este caso el video que obtuvo más vistas fue el de “renacimiento” y solo fueron 91, se puede ver el comportamiento de cada video en la tabla 6. Aunque una persona no necesariamente tiene que seguir tu cuenta para ver tu contenido, el hecho de que le den me gusta y compartan tu contenido sí tiene importancia, porque de esa forma recomienda más veces tu video y se logra un mayor alcance.

Viendo el comportamiento de TikTok, no solo de los videos que subimos sino en aquellos que se aparecen en la página principal conocida como “para ti” se notó que la gente no usa tanto TikTok para informarse, si bien hay cuentas que explican diversos temas o son informativas, los videos que tienen mayor popularidad son aquellos que son divertidos y los que son tipos tutoriales, pero cortos. Lo atractivo de esta aplicación es que exista un “personaje” que aparezca frente a la cámara, contrario a Instagram donde la información e imágenes no necesitan de un ejercicio de comunicación cara a cara.

Para que un video logre tener mayor número de vistas tienen que tomarse las canciones o hashtags que están en tendencias o se viralizan, aunque cabe resaltar que aquello que se hace viral tiene una duración muy corta, por lo que si quieres llegar a suficientes personas tienes que experimentar diferentes cosas, como modificar una canción o hacer algo diferente a lo que ven en todos lados, ya sea gracioso o un baile de moda.

El contenido en TikTok es efímero, si de informar se trata no solo tiene que hacer eso sino que al mismo tiempo se tiene que entretener, los videos que publicamos no tienen carácter de entretenimiento o directamente de humor, lo que provocó que la gente no comentara ni compartiera tanto los videos, solo los vio. Haciendo que esta quedara solo un pequeño grupo.

El contenido publicado en esta red social tuvo poco alcance en comparación con el de Instagram, y a pesar de utilizar el algoritmo, el contenido de The Hack Room no tuvo el recibimiento que esperábamos.

TABLA 6. TIK TOK

| TIKTOK THE HACK ROOM 09/ DIC/ 2021 - 02/ FEB/ 2022 | | | | | |
|---|--------------------|----------------|----------|-------------|------------|
| FECHA | Título del video | Reproducciones | Me gusta | Comentarios | Compartido |
| 25/02/22 | ARTE BARROCO | 15 | 4 | 0 | 2 |
| 26/02/22 | ARTE NEOCLÁSICO | 69 | 12 | 1 | 1 |
| 28/02/22 | ROMANTICISMO | 68 | 3 | 0 | 2 |
| 28/02/22 | SURREALISMO | 71 | 15 | 0 | 0 |
| 01/03/22 | REALISMO | 62 | 8 | 0 | 1 |
| 01/03/22 | IMPRESIONISMO | 7 | 4 | 0 | 1 |
| 02/03/22 | POST-IMPRESIONISMO | 77 | 11 | 3 | 0 |
| 02/03/22 | ROCOCÓ | 3 | 1 | 0 | 0 |
| 03/03/22 | RENACIMIENTO | 91 | 22 | 0 | 0 |
| 03/03/22 | EXPRESIONISMO | 58 | 10 | 1 | 0 |



▶ 77 The Hack ROOM



El Arte no solamente está en los museos

▶ 218



¿SABÍAS QUE EL MAQUILLAJE TAMBIÉN ES CONSIDERADO COMO ARTE?

▶ 73

The Hack ROOM



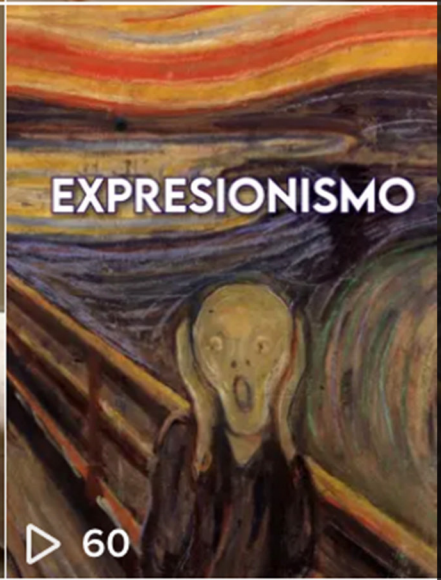
¿QUÉ CORRIENTE ARTÍSTICA ERES?

▶ 91



RENACIMIENTO

▶ 92



EXPRESIONISMO

▶ 60



ROCOCÓ

▶ 5



POST IMPRESIONISMO

▶ 81



IMPRESIONISMO

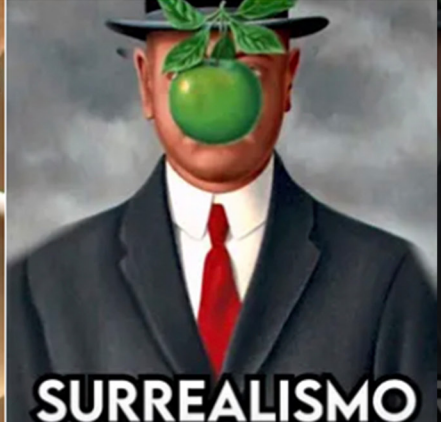
▶ 9



REALISMO



NEOCLÁSICO



SURREALISMO

» **Facebook**

Con la cuenta de Facebook fue complicado hacer que el contenido llegara a las personas, pues básicamente si quieres tener una página con más seguidores o me gusta tienes que pagar para promocionar forzosamente una de las publicaciones. La respuesta a las publicaciones hechas en la página en un principio tenía interacción mínima o nula. En la siguiente imagen se muestra el alcance de la página en lo que fue el mes de diciembre de 2021 a febrero de 2022.

En la imagen 8 puede observarse que los datos de Facebook, de lado izquierdo, fueron inferiores a la interacción que generaba Instagram, de lado derecho.

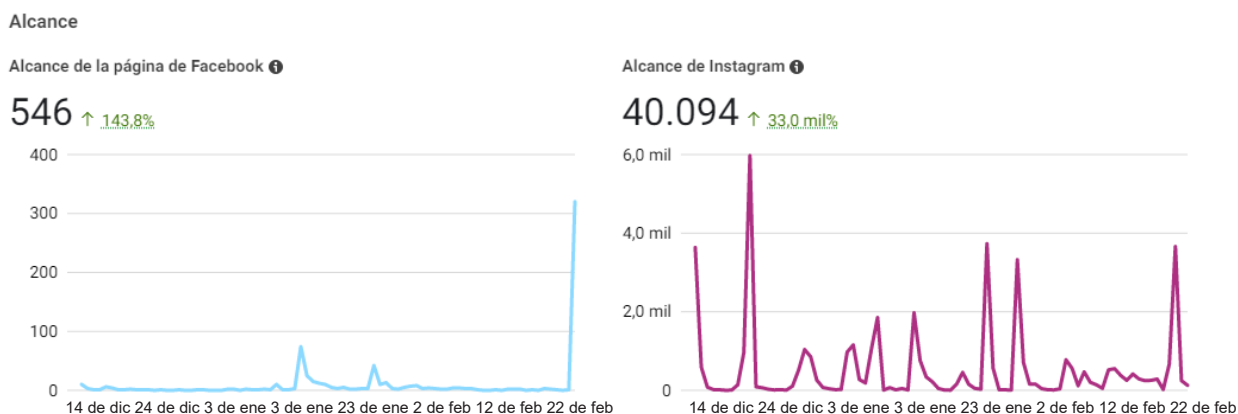


Imagen 8. Comparación alcance en Facebook vs instagram

Como se puede ver el alcance de la página en Facebook se encuentra bajo hasta finales de febrero. De manera similar ocurre con la cantidad de me gusta que obtuvo la página a lo largo de ese periodo.

Si no pagas alguna promoción, Facebook permite crear una comunidad muy cerrada, basada solo en las personas que te rodean o las que realmente les interese el tema en concreto y lo busquen de manera manual, de otra forma para ampliarlo se tendrá que recurrir a los anuncios pagados.

Dentro de las opciones que te brindan Facebook e Instagram es que ambas plataformas se conecten, es decir, que de activar una función el contenido que se publique como imágenes o videos, se compartirá al mismo tiempo en ambas plataformas, y si se trata de reels se recomendarán en el apartado que tiene Facebook sobre estos.

Si bien los reels se compartían en la aplicación de Facebook, no ayudó a incrementar la cantidad de me gusta o seguidores, ni generó que buscarán más contenido dentro de la página, los primeros vídeos e imágenes que se publicaron directamente en Facebook como se menciono, no tenían interacción (me gusta, comentarios, compartido).

Nuevos Me gusta y seguidores

Nuevos Me gusta de la página de Facebook ⓘ

88 ↑ 72.5%



Imagen 9. Nuevos me gustas y seguidores en Facebook

Otra cosa que notamos es que los usuarios que actualmente usan Facebook no se encuentran en el rango de edad del grupo focal establecido en la investigación, con la llegada de TikTok y las nuevas funciones en Instagram este quedó un poco de lado. Facebook podría ser la aplicación con más usuarios, a nivel mundial, pero eso no indica que todos hagan uso de esta. Prueba de eso es la siguiente gráfica, imagen 10, que muestra cuál podría ser el alcance de la página si se pagara una publicidad.

Lo que podemos observar es que el alcance es para personas que residen en México, principalmente en la Ciudad de México. En seguida podemos notar que el rango de edad principal que nos da, va de 25 a 34 años y le sigue de 18 a 24 años. Lo que se aleja un poco del foco principal que tenemos que es de 15 a 18 años.

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL

Público

Filtrar

Público actual

Público potencial

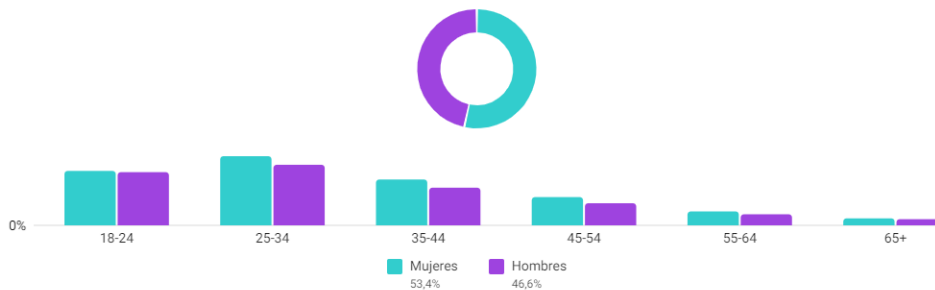
Tamaño del público estimado ⓘ

81.400.000 - 95.700.000

Personas en Facebook e Instagram en México y 2 filtros más seleccionados

Crear anuncio

Edad y sexo ⓘ



Principales ciudades



Principales países



Páginas destacadas ⓘ

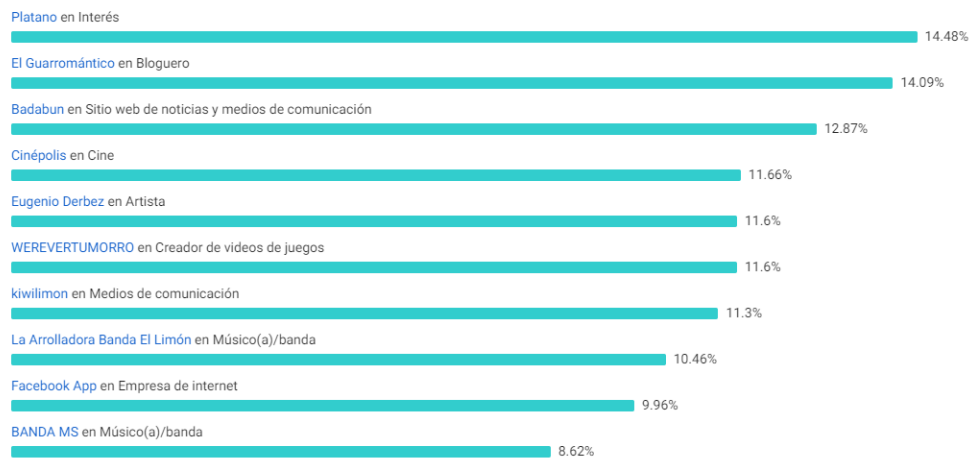


Imagen 10. Público estimado de Facebook

Eso es lo que se pudo notar del primer periodo de prueba, el siguiente periodo que abarca del 01 al 16 de marzo de 2022, se publicaron un total de 10 videos en los primeros días sobre corrientes artísticas y hubo un notable cambio. En la imagen 11 puede observarse el alcance que se tuvo en este periodo, que subió a 453 personas, los videos comenzaron a tener interacción como vistas y me gusta, aunque sigue siendo relativamente bajo.

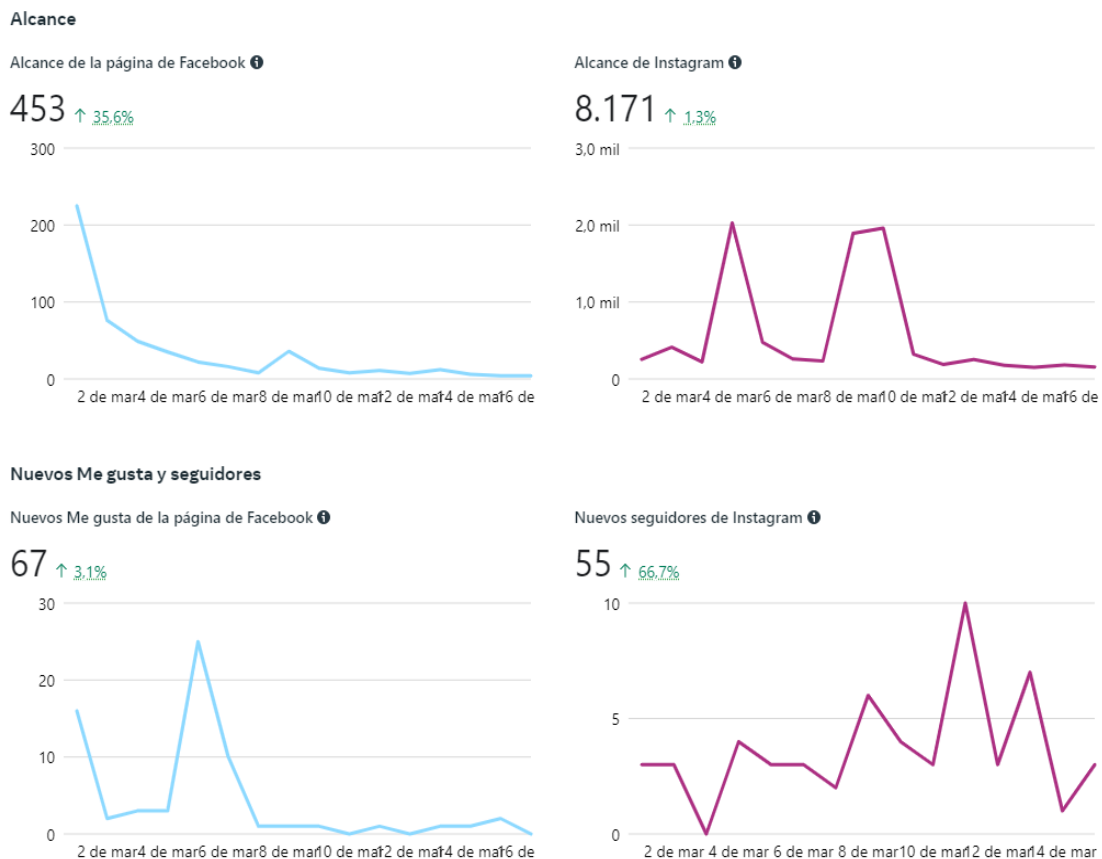


Imagen 11. Alcance y nuevos me gusta en Facebook

De igual manera aumentaron los me gusta en la página, lo que le permitió a la aplicación de Facebook determinar qué grupo de personas son las que ven nuestro contenido. Esto permitió ver que en esta aplicación al público principal al que nos queríamos acercar que abarca de 15 a 18 años, no está presente o se encuentra limitado, ya que las personas que ven nuestro contenido se encuentran dentro del rango de 18 a 24 años.

En realidad este comportamiento no parece extraño ya que después de un primer acercamiento con los jóvenes de la preparatoria del Colegio Michelet se notó que en realidad no ocupan esta aplicación, a menos que sea para alguna tarea o para hablar por Messenger (que es una aplicación diferente), pero esto en conjunto nos indica que los jóvenes no utilizan Facebook como se hacía anteriormente.

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL

Público

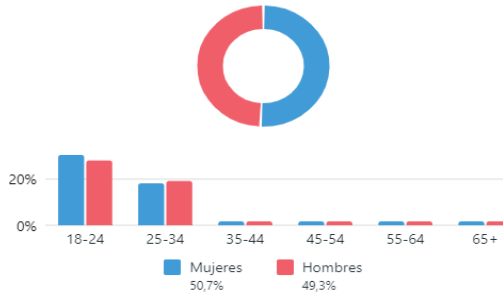
Público actual

Público potencial

Me gusta de la página de Facebook

205

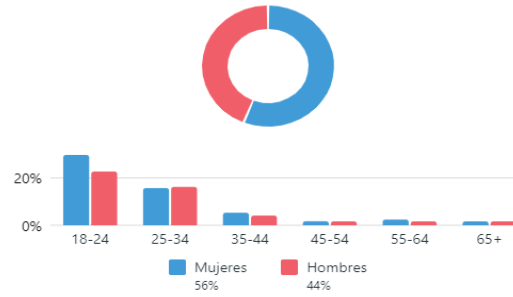
Edad y sexo



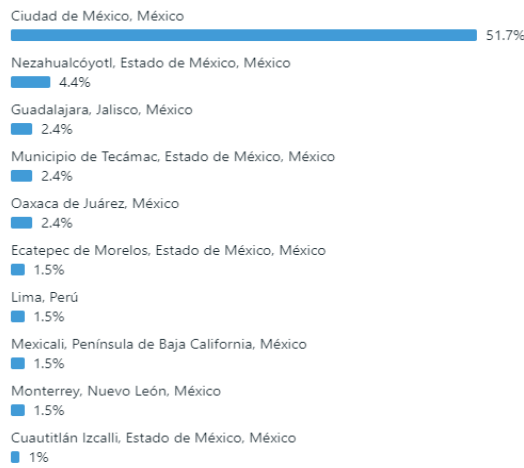
Seguidores de Instagram

241

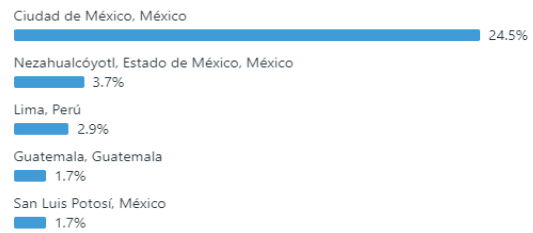
Edad y sexo



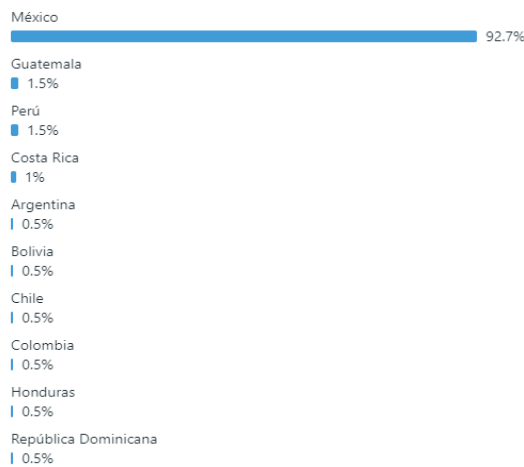
Principales ciudades



Principales ciudades



Principales países



Principales países



Imagen 12. Público alcanzado en Facebook e Instagram

No podemos evitar mencionar que Facebook en conjunto con Instagram ya no son más una “red social”, son parte de un Metaverso, el 28 de octubre de 2021 Mark Zuckerberg CEO de Meta, lo anunció. Ahora el objetivo (sobre todo en la aplicación de Facebook), además de seguir conectando a la gente es hacer uso de realidad virtual y aumentada, esto con el fin de crear comunidades en internet como si fueran en el mundo real.

Un Metaverso no es otra cosa que una imitación del mundo real pero sin limitaciones ya que se encuentra en un ciberespacio, en este las personas interactúan social y económicamente como “avatares”. En consecuencia, como en el mundo real, para que una página tenga publicidad o crezca tu negocio se tendrá que invertir en ello.

Instagram a pesar de formar parte de este Metaverso corporativo no se rige bajo ese principio, y permite tener mayor crecimiento sin la necesidad de invertir, aunque puede que en un futuro no sea así y se vuelva igual que Facebook.

4.2 Monitoreo en el Colegio Michelet

En la preparatoria del Colegio Michelet se llevó a cabo un proceso que estuvo dividido en cinco partes: acercamiento con los profesores, acercamiento con los alumnos, invitación a participar en el museo, creación del museo virtual y finalmente una exposición. A continuación se describirán datos importantes sobre estas visitas.

» Acercamiento con profesores

El primer acercamiento fue el miércoles 02 de febrero del 2022, con la profesora Edna Barrientos, artista plástico, egresada del centro nacional de las artes “La Esmeralda”, quien cuenta con una maestría en comunicación y estudios de la cultura y especializaciones en terapia cognitivo conductual para adolescentes y adultos, además de dar clases de yoga y meditación.

En este encuentro se realizó una serie de 15 preguntas en las que contó sobre la manera en que da las clases, qué oportunidades brinda la escuela, los lugares en los que podemos encontrar el arte y sobre todo la importancia que tiene la educación artística.

En la entrevista realizada, la profesora dijo que “las personas que no tienen creatividad no funcionan en la sociedad” y esta frase nos remite al apartado 2.2.1 de esta investigación, *Educación artística como proceso cognitivo*, donde Elliot W. Eisner sostiene que en la vida necesitamos del arte para poder ver las cosas de otra forma y poder resolver problemas de formas creativas. De tal manera que la profesora Barrientos toma una postura similar a la de Eisner.

Por el momento en el Colegio Michelet ella se encuentra dando las materias: dibujo, comunicación visual, dibujo constructivo y fotografía. Recalcó la importancia de ser un guía para los alumnos, pues tanto los alumnos como los profesores enseñan y aprenden al mismo tiempo; los profesores no pueden tener la palabra absoluta y los alumnos no pueden creer todo al cien por ciento, tienen que dudar, tienen que investigar. La escuela es en ese sentido como un segundo hogar.

Además mencionó que el arte te abre cierta parte del cerebro que te ayuda a encontrar posibilidades, no puede verse sólo como una opción o como un hobby, se tiene que hacer en conjunto todo, si prestas atención te puedes dar cuenta que puedes aprender matemáticas o idiomas utilizando el arte, todo puede ser un engranaje. Haciendo énfasis en que el arte está presente en múltiples aspectos de nuestra vida y en el ámbito profesional.

De igual manera en la entrevista mencionó que durante la pandemia fue difícil adaptarse en primera instancia porque tenían que usar aplicaciones como zoom y no estaban tan familiarizados con eso, después fue complicado porque volvieron a la escuela y cuando ya estaban retomando bien las clases presenciales volvieron a cuarentena por

la alza de contagios por COVID- 19.

Sin embargo, aunque la tecnología se volvió importante y sustituye muchas cosas siempre es importante recordar el contacto físico, es por eso que aunque la profesora Edna les permite el uso de tabletas o computadoras en el salón a los jóvenes, de igual forma hace que trabajen con los materiales, ya sea pintura, papel, entre otras cosas, porque ambos recursos son igual de importantes.

Enfatizó en la importancia de estar actualizados, dijo que en realidad si los profesores prestan atención a los alumnos pueden darse cuenta cuando el método que están utilizando no funciona bien con los chicos, las generaciones de ahora ya tienen otros intereses; por eso ella toma diversos cursos cuando puede y lo que aprende se lo enseña a sus alumnos.

La profesora Edna hace énfasis en la importancia de acercarse al arte desde corta edad, pues si en el kinder o en años posteriores no se le enseña a los jóvenes la relevancia de la educación artística en un futuro pueden volverse como “robots”, que siguen instrucciones y harán todo conforme está estipulado para no tener errores y ese tipo de personas no tiene forma de regresar a la creatividad, en palabras de la profesora Barrientos “un país sin arte, es un país sin criterio, sin voz propia... a través del arte, los jóvenes pueden descubrir que es lo que quieren ser”.

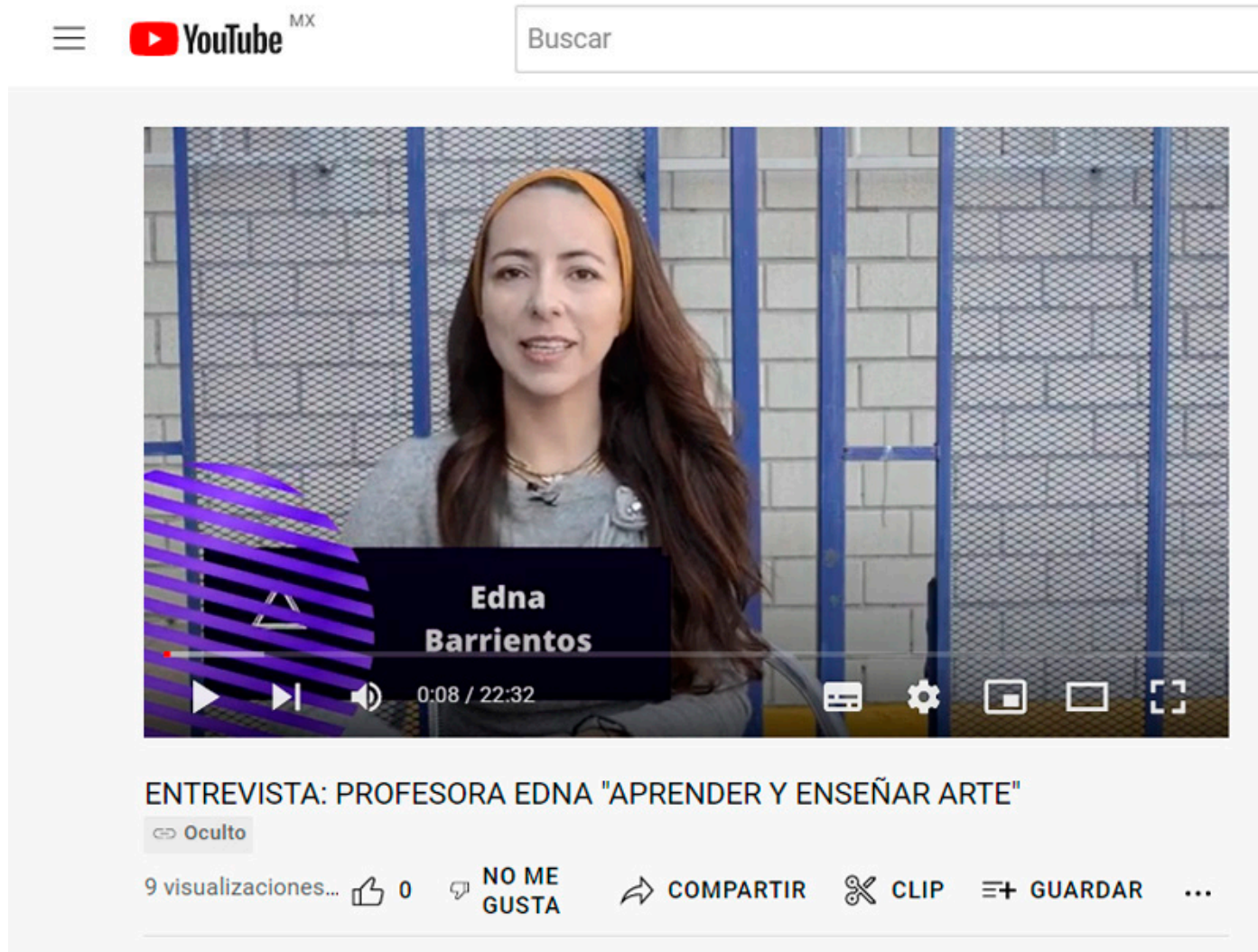


Imagen 13. Entrevista profesora Edna Barrientos

La entrevista se encuentra en el apartado de anexos. También disponible en:
https://youtu.be/pzlxW_U56Ww

» **Acercamiento con los estudiantes**

Durante los días jueves 25 de febrero y viernes 04 de marzo del 2022, fueron entrevistados un total de 19 jóvenes en el Colegio Michelet. Estas conversaciones con los alumnos tenían la finalidad de conocer sus intereses personales, la relación que tenían con el arte y a su vez, saber cómo se sentían respecto a sus clases de educación artística o en dado caso sus otras materias favoritas de la escuela.

Sin embargo la pregunta central de la entrevista estaba relacionada con saber qué clase de evento cultural organizarían los alumnos si tuvieran la oportunidad. Dentro de las entrevistas los alumnos coincidieron en que les gustaría algo en lo que todos pudieran participar.

La finalidad de conocer qué tipo de actividad cultural o artística le gustaría realizar a los jóvenes del Colegio Michelet estaba relacionada directamente con incentivar un ejercicio donde los alumnos se sintieran integrados, y sobre todo cómodos, para involucrarse en la comunidad escolar y permitirnos a nosotros, como investigadores, facilitar ese espacio.

» **Invitación al museo virtual**

El día viernes 11 de marzo del 2022 se hizo una visita nuevamente a la institución con el fin de poder presentar el proyecto a los 4 grupos de arte de la profesora Barrientos. Mediante una breve exposición y con apoyo de carteles se extendió la convocatoria a los alumnos del Colegio Michelet para participar en el museo virtual, dónde se exhibirán obras de su autoría. Se les indicó los días en los que podrían enviar sus trabajos y de igual manera se resolvieron dudas.

En conjunto con la profesora se realizó una pequeña actividad en la que todos los que estaban presentes, incluidos los miembros de este proyecto, tenían que mencionar algo que creyeran que podía ser arte, por ejemplo: la fotografía, el maquillaje, los videojuegos, dibujos, videos, esculturas. Nadie podía repetir lo que otro compañero mencionó, esto con el propósito de poder obtener una idea de las cosas que podían mandar para que se presentaran en el museo.

En un grupo de la profesora Barrientos se hizo una observación participante, y como equipo fuimos integrados en la dinámica de clase de los jóvenes. En ese momento se encontraban exponiendo sobre diversas corrientes artísticas, lo que nos permitió ver qué ejemplos ocupan, la manera en la que exponen, y cómo se comportan los demás a la hora de tomar la clase.

Dentro de las exposiciones nos percatamos que una de las maneras que los jóvenes utilizan para aterrizar las cuestiones académicas es mediante ejemplos que les gustan. Es decir, una de las exposiciones que observamos era sobre el arte gótico y para

amenizar la exposición utilizaban imágenes graciosas como memes, así como también simplificar la información presentada a sus compañeros con mapas o imágenes llamativas, tratando de hacer más informal la presentación.

Como parte de nuestra promoción, los invitamos a que probaran el filtro de instagram que habíamos creado, y algunos jóvenes lo hicieron en ese momento de la clase mientras que otros comentaban que el filtro había acertado con la descripción.

De igual manera durante nuestra visita ese día se colocaron en toda la escuela carteles con la invitación a participar en el museo virtual y se repartieron unos volantes que al escanear el código QR los llevaba a la convocatoria en nuestro sitio web. Es así que a partir del 11 de marzo recibimos los trabajos que querían incluir en el museo virtual.

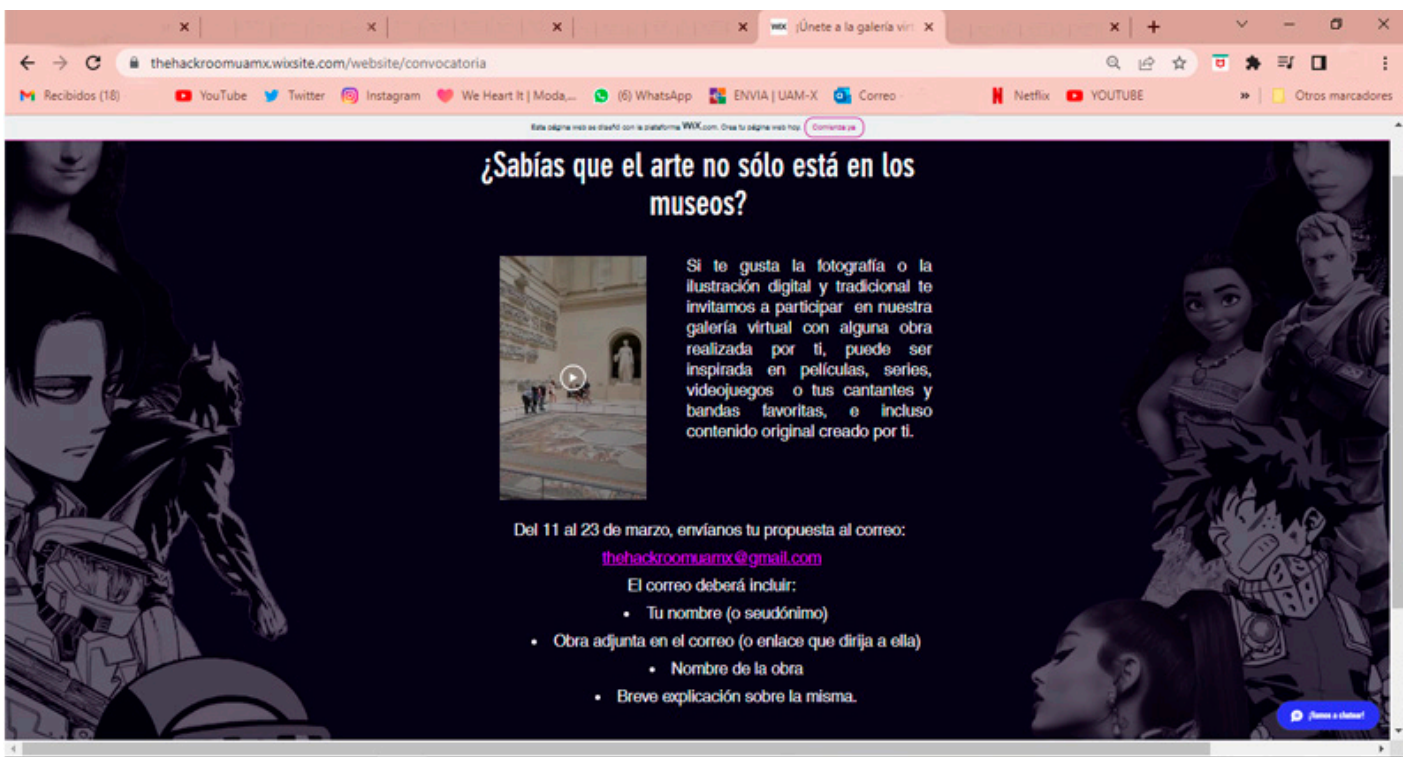


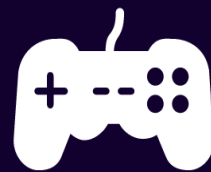
Imagen 14. Convocatoria sitio web

¿SABIAS QUE EL ARTE, NO SOLO ESTÁ EN LOS MUSEOS?

SI TE GUSTA LA FOTOGRAFÍA O LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y TRADICIONAL...

- Participa en nuestra galería virtual con alguna obra de tu creación inspirada en películas, series, videojuegos o tus cantantes y bandas favoritos.
- Del 11 al 20 de marzo envíanos tu propuesta al correo thehackroomuamx@gmail.com
- El correo deberá llevar datos como tu nombre (o seudónimo de artista si así lo prefieres) y una breve explicación sobre tu obra.

FORMA PARTE DE LA CREACIÓN DE THE HACK ROOM Y DESCUBRE QUE TÚ TAMBIÉN PUEDES SER UN HACKER DEL ARTE



BÚSCANOS EN REDES COMO
@THEHACKROOM O ESCANEA
ESTE CÓDIGO

[HTTPS://THEHACKROOMUAMX.WIXSITE.COM/WEBSITE/CONVOCATORIA](https://thehackroomuamx.wixsite.com/website/convocatoria)

CONVOCATORIA CREA TU PROPIO HACK ROOM



 **SCAN ME**



**Escanea este código para ver
más detalles sobre la convocatoria.**

**Puedes escribirnos tus dudas por
mensaje en cualquiera de nuestras
redes sociales.**

» **Creación del museo virtual**

Para la realización del museo virtual se utilizó artsteps.com. Artsteps es una aplicación web que permite a los usuarios realizar galerías virtuales en un entorno digital utilizando espacios tridimensionales.

Artsteps permite utilizar espacios prediseñados por la aplicación o facilita la creación de un espacio propio, en donde se pueden agregar paredes y puertas, además de permitir darle color a las mismas.

Dentro de los elementos que se permite agregar a la plataforma se encuentran: imágenes, videos, objetos 3D o textos. En el caso de las imágenes, videos y objetos, la aplicación ofrece la posibilidad de agregarlos subiéndolos desde un archivo local hacia el sitio web o desde un archivo alojado previamente en algún servicio de internet (como lo pueden ser YouTube, Google Imágenes, etc.).

En este caso, se utilizaron las imágenes que fueron enviadas por parte de los alumnos del Colegio Michelet a través del correo electrónico. Las obras recibidas se dividen principalmente en 3 tipos: Fotografías, arte digital y arte tradicional (a mano). Por ello, la infraestructura del museo se dividió en 4 partes: un pasillo común y 3 salas para exhibir un tipo de obra. Una de las salas es considerablemente más grande que las otras debido a que se destinó para exhibir el arte tradicional, ya que fue el tipo de arte más enviado.

La creación del museo virtual se realiza en el modo privado de la aplicación, de tal modo que nadie puede acceder al contenido. Posterior a la creación de la infraestructura del museo y posicionamiento de las obras en sus respectivas salas, el Museo se publicó en la propia plataforma de Artsteps.

Para facilitar el acceso al museo fuera del sitio web de la aplicación, Artsteps permite insertar el museo en otros sitios web a través de un código HTML. En este caso, insertaremos el museo en el sitio web de The Hack Room para facilitar el acceso y dar paso a la exposición final.

Originalmente, la convocatoria para enviar las obras se abrió del 11 y 23 de marzo, sin embargo, se decidió extender el plazo de la misma hasta el 2 de abril debido a que directivos del Colegio Michelet lo solicitaron, ya que los alumnos tenían más ocupaciones escolares durante esas fechas.

En este periodo, se recibieron un total de 57 obras provenientes de 17 personas. Las obras se contabilizaron según su tipo: 17 obras en formato de arte digital, 11 fotografías y 29 en formato de arte tradicional.

Esto resulta un poco contradictorio, ya que, durante las entrevistas los alumnos del Colegio coincidieron en que les gustaría que hubiera un espacio abierto a la participación de todos, y en el momento en el que se ofreció la herramienta del museo virtual la realidad fue otra, pues el registro de participantes no reflejó ese mismo entusiasmo.

La mayoría de los alumnos que enviaron sus obras optaron por utilizar su nombre real para presentarse, sólo cinco de las 17 personas prefirieron escribir utilizando un seudónimo. Esto puede responder a que los alumnos prefieren mantener cierto anonimato, ya sea por timidez o simplemente por diversión.

Por otro lado, también se ofreció la posibilidad de adjuntar una descripción al enviar sus obras, dicha descripción podía variar desde la técnica utilizada hasta el significado de la obra, o algún comentario extra. Sin embargo, solamente cinco personas enviaron sus obras acompañadas de una descripción. En el caso de estas personas, una fue hablando del tipo de lápices que había utilizado y el resto platicó acerca de lo que trataba su obra.

Lo destacable dentro de las explicaciones de las obras radica principalmente en que no son únicamente datos superficiales, sino que la mayoría busca hablar sobre sentimientos y emociones a través de relatos que se acercan mucho a lo personal. El caso específico de la alumna Mariana Paredes es muy interesante, envió 10 obras, todas de arte tradicional, y explicó de qué se trataba cada una. Algunos relatos fueron más extensos que otros, pero todos tenían en común el querer mostrar los sentimientos inmersos de sus obras. A pesar de que la mayoría de los alumnos no enviaron su obra con descripción, se pueden apreciar una gran variedad de temáticas y significados.

Es interesante ver que, aunque la convocatoria solicitaba una obra, algunos alumnos enviaron más de una. Se debe recalcar que el tipo de obras más recurrentes fueron las del arte tradicional, esto podría deberse a que los jóvenes, pese a que tienen a su disposición las herramientas digitales, siguen estando más relacionados con herramientas manuales como lápices, pinceles, etc. Por no mencionar que las herramientas digitales también podrían suponer un cierto nivel de conocimiento un poco más técnico.

En general, las obras enviadas por los alumnos denotan bastante interés en la generación de obras artísticas ya que, aunque algunas tuvieran un mayor nivel de complejidad que otras, es posible observar que se esforzaron por realizarlas.

Finalmente, el día 06 de abril de 2022 se publicó finalmente el museo tanto en el sitio web como en la página de Artsteps y para completar el ciclo del museo, se planificó una segunda y última visita al Colegio Michelet, esto con el objetivo de presentar y hacer una invitación a que visitaran el museo por cuenta propia.

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN EL CAMPO REAL



Imagen 17. Espacio diseñado por la aplicación vs Espacio diseñado manualmente

» **Exposición final**

El día 07 de abril del 2022 se visitó el Colegio Michelet por última vez y finalmente se presentó el museo a los diversos grupos que conforman la institución. Si bien muchos estudiantes no habían estado presentes durante la invitación directa que se realizó en días anteriores, tenían una idea de la actividad que se realizó gracias a los posters que fueron colocados en la escuela.

El Colegio Michelet prestó su auditorio para la presentación final, en donde nos facilitaron herramientas para proyectar un audiovisual que acompañara la presentación oral. Adicional a esto, durante la exposición nos acompañó el director de la institución y la coordinadora de la preparatoria, Luis Juvencio Jaramillo Alavez y Martha Alicia Herrera, ellos presentaron nuevamente al equipo y dieron paso para que se pudiera explicar el proyecto.

Se hizo un breve recordatorio sobre las visitas anteriores en donde se les invitaba a mandar sus obras y posteriormente se presentó un video, que consistió en una vista general y rápida del museo, donde además se les agradeció por su participación y se mostraba el resultado final.

Se realizaron tres presentaciones a lo largo del día, con diferente horario, grupos y profesores, en estas se tuvo una pequeña charla al final de cada una en donde los jóvenes nos contaban qué les pareció esta propuesta. Algunos querían mandar obras para que salieran, otros querían saber cómo se puede hacer un museo virtual, y otros más nos dieron su impresión positiva sobre el museo.

Al final de la presentación se proyectó un código QR que los llevó a las redes sociales del proyecto, algunos de los alumnos se levantaban de su asiento para escanear el código y en ese mismo momento comenzaron a seguirnos en instagram.

Al final de una de las presentaciones, una estudiante nos comentó que le gustaba mucho y que estaba feliz que le diéramos esa importancia al arte, algunos reconocían sus obras y les daba un poco de pena, y otros solo sonreían al ver el proyecto. Las reacciones en realidad fueron variadas sobre todo porque de igual manera había personas que no comentaban nada o se involucraban, solo observaban. Así como a otros alumnos que no les interesaba mucho la presentación.

Algo que hay que tomar en cuenta es que la pandemia por el COVID-19 provocó que la mayor parte de su estancia escolar fuera trabajo a distancia o en línea, por lo que no fue sorpresa notar que durante las visitas a la preparatoria algunos adolescentes fueran bastante tímidos o retraídos cuando solicitamos su participación. De igual manera los jóvenes se encuentran en un proceso de cambio y aún están descubriendo qué les gusta o a qué se quieren dedicar, algunos pueden ya saberlo con seguridad, otros no.

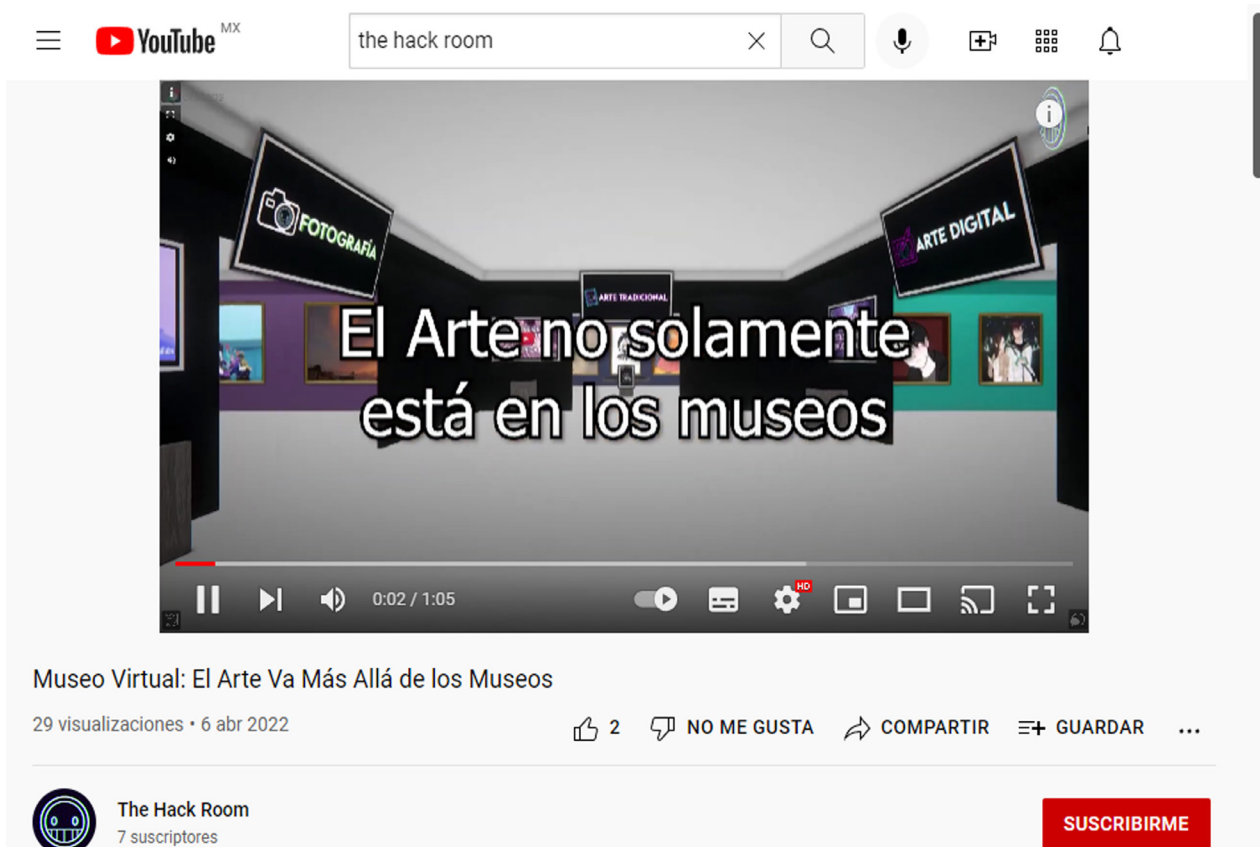


Imagen 18. Screenshot video de YouTube*

En el Colegio Michelet cuando los jóvenes pasan a su último año tienen que plantearse a que área educativa se van a dirigir, y las opciones que brinda la institución son:

- a. Área I: Físico Matemáticas
- b. Área II: Ciencias Biológicas y de la Salud
- c. Área III: Ciencias Sociales
- d. Área IV: Artes y Humanidades

Esto de alguna manera hace que se cierren un poco en cuanto a la realización de obras artísticas pero pueden interesarse en cosas como crear un museo o por lo menos en familiarizarse con las cuestiones artísticas.

Ejemplo de ello fue la interacción que tuvimos al final con uno de los alumnos que no parecía interesado en la presentación del proyecto, pues cuando le preguntamos respecto al área a la que quería anotarse dijo que quería matemáticas y al proponerle la idea de participar en algo artístico o relacionarlo con esa área educativa inmediatamente negó con la cabeza.

Si bien el tener una predilección académica por un área en específico es natural, la respuesta negativa también habla sobre la apatía hacia involucrarse en proyectos artísticos como una actividad para el desarrollo personal.

* Video disponible en: <https://youtu.be/rTprknsR9E>



Menciones de la página



Colegio Michelet de México

12 h · 🌐

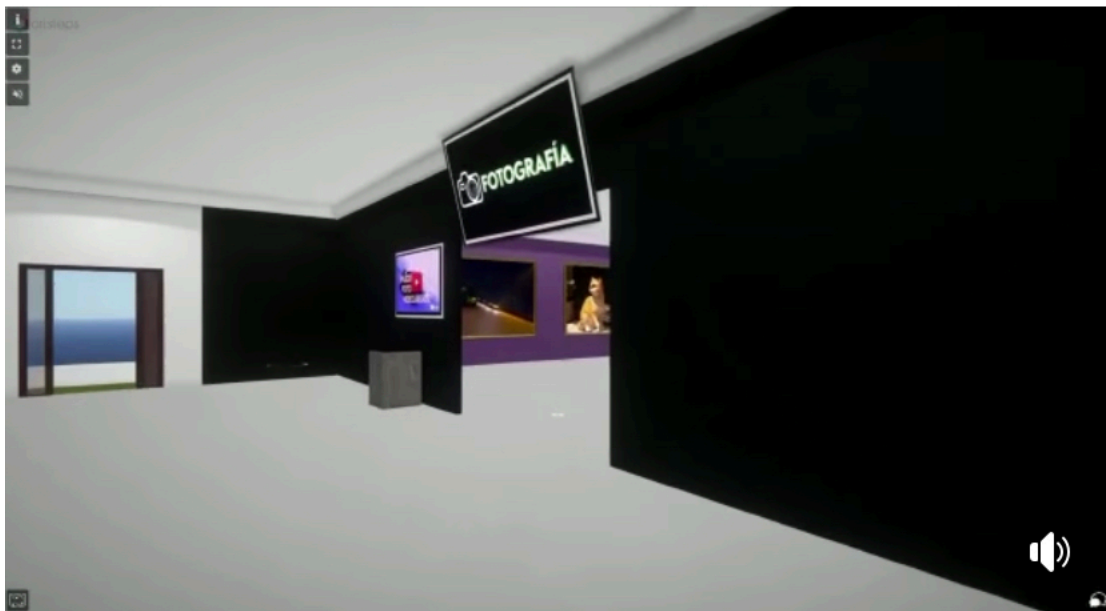


Gracias a la participación de alumn@s de Michelet Preparatoria con diversas obras de arte tradicional, digital y fotografía, se integró el proyecto Museo Virtual Interactivo [The Hack Room](#)

¡Visítenlo y disfruten de este material!



[#soymichelet](#) [#micheletpreparatoria](#) [#sisomosunam](#)
[#thehackroom](#) [#25aniversario](#)



🤔👍❤️ Tú y 5 personas más

66 reproducciones

🤔 **Me importa**

💬 Comentar

➦ Compartir

Imagen 19. Publicación Colegio Michelet

Resultados y

C A P

Í T U

L O 5

Conclusiones

CAPÍTULO 5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El objetivo guía de esta tesis era acercar a los jóvenes al arte mediante la gestión de contenido digital para atraer su atención y utilizar los recursos tecnológicos que tenemos disponibles. El objetivo general se cumplió a través del desarrollo de The Hack Room, con redes sociales, sitio web, y la construcción del museo virtual como herramienta exclusiva para el Colegio Michelet.

El arte sigue siendo hasta hoy en día un tema bastante complejo de abordar sobre todo por el valor que se le sigue dando, es decir, mucha gente sólo lo ve como una pintura, escultura o algo que está en los museos y a lo que muy pocos tienen acceso, cosa que no es así, olvidan algo muy importante que va de la mano con el arte, la creatividad.

Es por eso que con este proyecto decidimos retomar la importancia que tiene la educación artística abordada desde un aprendizaje informal y con ayuda de la tecnología. Algo que demostró la pandemia por COVID-19 y las nuevas generaciones es el uso e implementación de la tecnología no solo en la educación sino en todos los ámbitos de nuestra vida. Además la manera de aprender hoy en día es diferente a como se hacía anteriormente. Somos una formación de todo lo que nos rodea, y este entorno, ya sea digital o físico, cambia constantemente.

El proyecto “The Hack Room” se manejó como dos entes que al final se complementaron, de manera virtual con las redes sociales y de manera presencial en el Colegio Michelet; la parte virtual de las redes sociales pudo cultivarse con mayor tiempo y así generar un vínculo con una comunidad participativa.

Gracias al cambio derivado de la pandemia, la realidad es que mientras ves tu teléfono también puedes aprender. Los jóvenes pasan alrededor de 9 horas en internet, ya sea buscando en google, plataformas de streaming (como Netflix, Disney plus, HBO, entre otras) o en redes sociales, y estas últimas no son solo una forma de perder el tiempo, sino que permiten aprender de distintas formas o a lo que tradicionalmente se está acostumbrado, además de ampliar el conocimiento, este se hace de forma colaborativa.

En cuanto a la primera parte del proyecto que fue el uso de las redes sociales, antes de implementar la estrategia comunicativa considerábamos que TikTok iba a ser una red social que nos permitiría llegar a un mayor número de personas, esto debido a la creciente popularidad de esta aplicación durante la pandemia por el COVID-19.

Sin embargo, durante el monitoreo, notamos que TikTok trata más contenido sobre entretenimiento como pueden ser: bailes, retos, moda o tópicos sociales basados en la viralidad, además en esta red social es importante crear un personaje. No importa si solo usa voz, una cara con un efecto o mostrarte completamente, lo relevante para esto es que las personas puedan sentirse identificadas y no que se cambie constantemente sino que se juegue con los efectos que te brinda la misma aplicación. Los videos que hicimos

como parte de este proyecto no cumplían con ninguna de esas características, sino que le dimos un carácter serio a los tópicos, por lo que el contenido que pusimos a disposición de los usuarios no fue enteramente llamativo en esta aplicación.

Y, contrario a lo que creíamos, la red que funcionó mejor fue Instagram, misma que impulsó el proyecto y a la que se le tuvo que dar más énfasis para aprovechar al máximo la popularidad y el alcance que tuvo. Pese a publicar los mismos videos con la misma duración de un minuto, el formato de reels en las plataformas de META * (Instagram, Facebook) tuvo un mejor rendimiento a comparación de TikTok, ya que al tratarse de un formato reciente y multiplataforma, permite un mayor alcance en audiencia, aun iniciando desde cero.

Facebook, contrario a Instagram y TikTok, hoy en día no es tan funcional como lo era antes, las generaciones más jóvenes ya no son tan cercanas a esta red social por diferentes motivos. Nosotros nos enfocamos en cómo funciona la creación de una página en esta, y la realidad es que esta aplicación se volvió más un negocio, pues si al momento de unirte no cuentas con algún presupuesto para hacer crecer tu página y tu comunidad, esta queda limitada a las personas que conoces o les interese el tema, provocando que los mensajes se queden estancados.

Como ejercicio comunicativo es importante tomar en cuenta la manera en que uno se acerca a los usuarios y es por esto que recalcamos lo que menciona Dominic Wolton sobre realizar una comunicación con amor y respeto hacia la audiencia, en este caso a los seguidores de Instagram.

Si bien en un principio, a la hora de crear contenido para las redes sociales, puede hacerse con cosas que te gustan a ti o crees que les gustarán a tus potenciales seguidores, posteriormente es fundamental escuchar lo que los usuarios quieren. De lo contrario sería regresar al principio de los mass media, a quienes no les importa la desconexión entre emisor y receptor o si el mensaje es bien recibido por el otro.

En este caso el conocer la opinión de la audiencia desmitificó la creencia que teníamos sobre cómo a los jóvenes les interesaba más el arte contemporáneo o el arte pop, pues se mostraron altamente interesados en las corrientes clásicas de arte como el Barroco o el Renacimiento. De no habernos detenido a considerar cuáles eran las necesidades de nuestro público habríamos terminado por crear una serie de videos totalmente diferente que no fuera de su interés, afectando negativamente al proyecto.

Al trabajar esta modalidad virtual, donde cualquier persona podía interactuar y no limitarse únicamente a una comunidad, el mensaje que queríamos difundir alcanzó otros países de Latinoamérica, como Chile, donde se utilizó el filtro de instagram que creamos.

* Meta: plataforma que unirá las aplicaciones y tecnologías de Facebook, incluidas Whatsapp, Instagram y su división de realidad virtual Oculus, para la creación de un Metaverso o mundo virtual.

En ese sentido y a modo de conclusión con la primera parte del proyecto, podemos decir que actualmente las redes sociales llaman más la atención que visitar un sitio web, que más bien ahora fungen como espacios para presentar todo el contenido en un solo lugar o ampliar la información de las redes sociales.

En cuestiones de interfaz, Instagram es una red fácil de entender y tiene herramientas sencillas de utilizar, que facilitan la apertura a diversos temas y la forma en que se manejan, además permite un intercambio comunicativo más amplio que cualquier otra red, y se puede obtener respuestas en forma de comentarios, etiquetas, imágenes, videos o mensajes, que si se utilizan de manera correcta pueden beneficiar tu proyecto. Tratándose de temas como arte hay una buena aceptación, esto en comparación con TikTok o Facebook.

Algo que hay que acotar es que aunque tu contenido lo vea un gran número de personas no significa que son potenciales seguidores. La naturaleza de las redes sociales hoy se mide en el alcance de reproducciones o vistas del contenido, eso es lo que ahora hace que algo se considere viral. Además los seguidores que ganes, en su mayoría, será gente que le interese en el tema o se sienta identificado con el concepto general del perfil.

Sin embargo, hay un problema que se puede detectar en todas las redes sociales y es que los contenidos son fugaces, la economía de la atención que mencionamos en el capítulo 2 retoma relevancia, pues la sociedad actual prioriza el consumo inmediato, especialmente en audiovisuales. Obtener la atención de alguien o hacer que se concentren en algo es de suma importancia pero al mismo tiempo es difícil, lo fundamental hoy en día para las diversas redes sociales, como se mencionaba anteriormente, son las vistas que puede tener tu video y para lograrlo tienes que generar una impresión en los primeros segundos de este, de lo contrario la gente pasa de largo al siguiente.

Ahora todo es más líquido, como lo menciona Bauman, y cambia constantemente, si no se presta atención a los temas del momento, a las canciones, incluso a algún estilo, entonces uno se va a quedar atrás y el contenido será ignorado o no tendrá el alcance que se busca. Además el contenido tiene que ser atractivo, es tanta la información que se maneja en internet que tienes que convencer a las personas de que el tuyo es mejor.

La particularidad, por ejemplo, de los videos de The Hack Room es que explican los temas de arte, pero el discurso no busca ser pretencioso o excluir a quien no conozca del tema, sino que se explica de manera sencilla y acerca al arte a cualquier persona, sin importar que tengan conocimientos previos o no acerca de la materia. Esto permite que cualquier persona aprenda algo nuevo y genera un sentido de pertenencia.

En cuanto a la segunda parte del proyecto, en el espacio controlado, que fue el Colegio Michelet con un grupo de 15 a 18 años, se nota un cambio. Sobre todo en cuanto a la actitud que toman los jóvenes, quienes en su mayoría son tímidos o retraídos cuando solicitamos su participación. De igual manera el hecho de que la preparatoria separe a los

alumnos por distintas áreas educativas significa una limitante en cuanto al acercamiento al arte, ya que solo los alumnos de área 4, llevan clases de educación artística.

Trabajando con el Colegio Michelet notamos que los jóvenes aligeran la carga teórica a través de imágenes o memes que conocen y consultan videos en YouTube que les ayudan a explicar y a entender el tema de una mejor manera; lo que indica que hacen uso del aprendizaje informal. Sin embargo, no podemos descartar el hecho de que en realidad el tema del arte tampoco les interesa mucho. Durante la convocatoria a la que los invitamos a participar, se reunieron sólo 17 participantes, lo cual es relativamente poco. Aunque esos 17 alumnos enviaron casi 60 obras.

La hipótesis del trabajo que era “el desarrollo de estrategias transmedia que fomenten la expresión artística en el aprendizaje informal, es la vía para despertar el interés de los jóvenes hacia el arte” resulta parcialmente correcta. A los jóvenes sí les interesa aprender de manera informal y ocupan la transmedia, inconscientemente la mayor parte del tiempo, sin embargo, prefieren ver las actividades en lugar de hacerlas, sobre todo cuando se trata de arte.

Prestan atención al arte pero sólo cuando se muestra el resultado final. Lo comprobamos con la realización del museo virtual, pues los alumnos preguntaban cómo se había realizado el museo o incluso si podían seguir añadiendo obras al mismo si las enviaban ese día.

Por lo que cerramos el proyecto en la escuela pensando en que de haber podido generar una convivencia con mayor tiempo o tener un mayor número de visitas, tal vez se habría apelado al filtro afectivo de los alumnos al interactuar más con ellos, que nos conocieran no sólo como una investigación, y de esa forma lograr que participaran más o nos expresaran sus inquietudes respecto al proyecto.

La herramienta que les proporcionamos, conocida como museo virtual, por sí solo no pretende acercar a los alumnos al arte, sino que lo consideramos como un medio para que se expresen en la comunidad que significa la preparatoria, y al mismo tiempo, generar una curiosidad que los lleve hacia nuestro espacio virtual en redes sociales, donde se encuentra el verdadero contenido que cumple esa función: los videos y el filtro de realidad aumentada.

La pregunta con la surgió este proyecto, ¿Por qué los jóvenes presentan poco interés hacia el arte? Finalmente obtuvo respuesta y es que en realidad hay muchos factores que influyen en esta decisión, desde prejuicios, la segregación educativa, hasta por decisión propia. En nuestro día a día estamos en constante interacción con el arte, sobre todo con las bellas artes, lamentablemente no es algo a lo que se le preste la atención correcta y comienza a verse incluso como “entretenimiento”. Que aunque verlo de esta manera no significa algo necesariamente malo, limita la visión que podría desarrollarse si se tiene mayor interacción y conocimiento sobre el arte.

El arte te conecta contigo mismo y con el mundo exterior, sobre todo te ayuda a ver más allá de lo que otros pueden imaginar. En un mundo que cambia constantemente se necesitan personas inteligentes y creativas, pero no es algo que uno pueda lograr solo, viene desde casa y se acompaña de la escuela, así como también de la tecnología que nos rodea, es por eso que no podemos limitarnos.

Consideramos que la educación artística debería de estar instaurada en todos los niveles educativos, sin importar el área educativa a la que se decantan, porque cualquier persona a lo largo de su vida se enfrenta a diversos problemas que requieren soluciones creativas y también porque fomenta el desarrollo personal, al utilizar el arte como una manera de canalizar emociones y relacionarnos con otros en comunidad, incluso el utilizar el arte como una manera de comunicarnos.

El arte no sólo está en los museos y no debería considerarse exclusivo para los artistas de formación académica. El incursionar en cualquiera de los lenguajes artísticos permite a las personas desarrollar habilidades, no obstante, las limitaciones que imparte el propio sistema educativo terminan por afectar el acercamiento que los jóvenes pueden tener al arte, y provocan una segregación que los aleja del mismo.

CAPÍTULO 6. PROSPECTIVA

El sector de educación ha sido uno de los más afectados a nivel mundial, sobre todo por la pandemia por el COVID-19, que ya se encuentra en su tercer año, y ha venido a modificar la manera en que vivimos y aprendemos.

El sistema educativo en México ha presentado, desde años atrás, desigualdad, carencias, retrasos, entre otras cosas más. En el reciente informe de la UNICEF, titulado ¿Están aprendiendo realmente los niños? (2022), arroja resultados que dicen que los niños, del mundo, se están “quedado atrás en el dominio de las habilidades fundamentales en lectura o aritmética”, eso a nivel primaria, si hablamos a un nivel escolar más alto podemos decir que es similar, solo que los temas en los que haya deficiencia serán otros.

Si hablamos de la educación artística es claro que ni siquiera se encontrara entre las prioridades del sector educativo en México, la necesidad de implementar estrategias que permitan nivelar las condiciones es fundamental, y en realidad al hacer uso de recursos tecnológicos, como el celular o la computadora, podría ser la solución. No se requiere de mucho para poder brindar un contenido de calidad y que de esta forma los jóvenes, o cualquier persona, aprendan.

Es así que el futuro de The Hack Room es trabajar en conjunto con las instituciones, no como dos entes separados como se hizo, sino que se tendrían que juntar las redes sociales con las diferentes asignaturas. Es decir, se ampliará el área al que está dirigida actualmente, el contenido en realidad puede adaptarse a las distintas materias que se imparten en las instituciones.

En otras palabras, este tendría que manejarse como un proyecto complementario de alguna materia, por ejemplo, nosotros lo manejamos como educación artística- The Hack Room, pero puede ser Historia de México- The Hack Room, Biología- The Hack Room y así sucesivamente con las diferentes asignaturas.

Aunque se tiene que aclarar que no puede ser exactamente igual el contenido si se traspasa a otras materias, porque la naturaleza de otras materias a veces vuelve más complicado el tratamiento de la información. Las herramientas complementarias, como en esta ocasión lo fue la creación del museo virtual y filtro en la aplicación de Instagram, tendrían que adaptarse a algo que sea funcional según sea el caso.

Este proyecto tiene la facilidad de informar a los jóvenes por medio de plataformas que ya usan como lo son Instagram, Facebook, TikTok y sitio web. De esta forma pueden interactuar de manera más natural con la información pues se encuentra dentro de un entorno digital que ya conocen. Incluso puede expandirse a otras plataformas como lo es YouTube, Spotify o crear directamente algún sitio web interactivo.

Sin embargo, se espera que el contenido no sea privado, para que a través de las redes sociales otros puedan tener acceso. Las diversas redes y plataformas digita-

les definitivamente son una opción que se debe de tener más presente. Estas además de conectar sirven para crear contenidos y aprender. De esta forma el conocimiento o información puede llegar a más personas, que como ya hemos comprobado no necesariamente tienen que ser de México.

Se tiene que recurrir al recurso lúdico educativo apelando a lo sentimental o emocional, con esto se hace referencia a que se brinde un ambiente de armonía dónde los estudiantes, que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante actividades puedan explicar y aprender un tema con mayor libertad. Pero sobre todo a la hora de explicar, en el caso de los profesores, no está demás que se recurra a cosas que les gusta a los jóvenes para que entiendan mejor los temas.

Es verdad que no todos aprendemos de la misma forma, por lo que es importante explorar las diversas opciones que nos brindan las plataformas y sobre todo hablar con los alumnos para tomar en cuenta lo que conocen o no y poder utilizar esto en un futuro.

El proyecto en un principio podría funcionar de mejor manera dentro del sector de la educación privada, si bien los planes de estudio están establecidos pueden modificarse e incluir otras actividades, esto en comparación con el sector público. Como bien se aclaró al inicio del proyecto, este no está hecho para proveer de herramientas a los que no las tienen sino ocupar las herramientas tecnológicas con las que ya cuentan para que los jóvenes aprendan.

Acérganos al sector de educación pública implica que se cambien reglas y se hagan estudios socioeconómicos para ver cómo viven los alumnos y ver con que dispositivos cuentan y si no los tienen, entonces hay que proveerlos de estos; y aunque quisiéramos que todos pudieran tener acceso, si no hay un cambio en la superestructura no se pueden realizar cambios en el sector público.

Los gobiernos tienen que brindar mayor apoyo al sector educativo, no solo en el ámbito económico sino que también deberían de buscar que haya mayor apertura a la hora de establecer los planes académicos. Hoy la educación ya no puede darse de la manera en que se realizaba con las generaciones anteriores, sobre todo con la pandemia por el COVID-19, no estaría demás que se realizaran estudios para ver en qué nivel académico realmente se encuentran los estudiantes y ocupar diversas herramientas que les sirvan para mejorar su aprendizaje.

El aprendizaje informal en conjunto con la tecnología seguirán siendo un recurso al que los jóvenes acudirán para seguir aprendiendo, sea o no sobre algún tema académico; por lo que recurrir a ellos desde el sector académico puede ser la mejor opción para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Arnheim, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Ediciones Paidós, Barcelona.
- Asenjo E., Asensio M. y Rodríguez M. (2012). *Aprendizaje informal*. Series Iberoamericanas de Museología. Vol. 2. Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11469/57000_3.pdf?sequence=1
- Bamford, A. (2009). *El factor ¡Wuuu! El papel de las artes en la educación*. Octaedro. España.
- Bartra, R. (2007). *Antropología del cerebro*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. Fondo de cultura económica. México.
- Bello Díaz, R. E. (s.f). *Educación virtual: Aulas sin paredes*. Educrea. Recuperado de: <https://educrea.cl/educacion-virtual-aulas-sin-paredes/>
- Benítez, M.L. (2014). *Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico*. Innovación educativa vol. 14, núm. 66. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435007.pdf>
- Benítez, R. (2000). *La educación virtual. Desafío para la construcción de culturas e identidades*. Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. Recuperado de: http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37laeducacionvirtualq.pdf
- Benito, N. (2020) *¿Qué es la economía de la atención?*. El periódico. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/activos/20200304/que-es-economia-de-la-atencion-7874534>
- Carrillo, A. (2021). *Las 6 características de la generación millennial*. Psicología y mente. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/social/caracteristicas-generacion-millennial>
- Centro Europeo de Postgrado. (s.f.). *¿Qué son las neuronas espejo?*. Centro Europeo de Postgrado. Recuperado de: <https://www.ceupe.com/blog/que-son-las-neuronas-espejo.html>
- Chattás, J. (2008). *Cómo aprenden los jóvenes*. Portal Educ.ar. Recuperado de: http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/ext/miplan_impacto_actv_comoaprenden.pdf
- Chirinos, N. (2009). *Características generacionales y los valores. Su impacto en lo laboral*. Observatorio Laboral Revista Venezolana, vol. 2, núm. pp. 133-153. Universidad de Carabobo Valencia, Venezuela. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2190/219016846007.pdf>
- Colegio de Ciencias y Humanidades UNAM. (2021). *Programas de Estudio del Colegio de Ciencias y Humanidades*. Disponible en: <https://www.cch.unam.mx/programases-tudio>

- Colegio Michelet de México. (2019). *Colegio Michelet Home*. colegiomichelet.edu.mx. Recuperado de: <https://colegiomichelet.edu.mx/>
- Colorado Araujo, A.B. (2014) *Retos de la educación artística en el siglo XXI en México*. Universita Ciencia. Revista Electrónica de Investigación de la Universidad de Xalapa Vol 3, No. 8. Recuperado de: https://redib.org/Record/oai_articulo380825-retos-de-la-educaci%C3%B3n-art%C3%ADstica-en-el-siglo-xxi-en-m%C3%A9xico
- Damasio, A. (2010). *Y el cerebro creó al hombre*. Ediciones Destino. España.
- Darin McNabb. (2012). Hegel y el arte [archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/RkA-FdVuZdF4>
- Díaz Castro, L. (2012). *Educación Virtual*. Red Tercer Milenio. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Educacion/Educacion_virtual.pdf
- Dimock, M. (2019). *Defining Generations: Where millennials end and Generation Z Begins*. Pew Research Center. Recuperado de: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios, UNAM. (2016). *Plan y Programas Indicativos Escuela Nacional Preparatoria*. DGIRE UNAM. Recuperado de: https://www.dgire.unam.mx/contenido_wp/planes-de-estudio-y-programas-operativos/plan-y-programas-indicativos-escuela-nacional-preparatoria/
- Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública. (2019). *Educación Artística, Tercer Grado*. Recuperado de: <https://libros.conaliteg.gob.mx/P3EAA.htm#page/1>
- Durkheim, E. (2009). *Educación y Sociología*. Editorial Colofón. México.
- Echeverri, M. y Zuliani Arango, L. (2010). *Muchas inteligencias: una persona*. Universidad de Antioquia. Recuperado de: <https://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/10707acf-cbab-4365-b56f-715b32df4874/096+Muchas+inteligencias+-+una+persona.pdf?MOD=AJPERES&CVID=ISulPGq#:~:text=Estas%20inteligencias%20son%3A%201%C3%B3gico%2Dmatem%C3%A1tica,otra%20m%C3%A1s%2C%20denominada%20la%20pict%C3%B3rica>.
- Eisner, E. W. (2002). *El Arte y la creación de la mente*. Ediciones Paidós. España.
- Escuela Nacional Preparatoria. (2016). *ENP ¿Quiénes somos?*. Escuela Nacional Preparatoria. Disponible en: <http://enp.unam.mx/acercade/>
- EURYDICE. (2010). *Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa*. Secretaría General Técnica. España.
- García, A. (2005). *Enseñanza y aprendizaje en la educación artística*. El Artista, núm. 2, pp. 80-97. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/874/87400207.pdf>
- García Fuentes, M. (2019). *¿Quiénes son los Baby Boomers? (y por qué debes enamorarlos)*. Entrepreneur. Recuperado de: <https://www.entrepreneur.com/article/324880>

- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la Mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Gardner, H. & Davis, K. (2014). *La generación App: Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Ediciones Paidós. México.
- Gardner, H. (2016). *Visita al Colegio Montserrat* [archivo de video]. Barcelona. Disponible en: <https://www.inteligenciasmultiples.net/index.php/videos>
- Huesca Ramón, F. (2020). *La forma estética en Hegel: el arte como un vehículo cognitivo*. Tópicos del Seminario no.43. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-12002020000100105#:~:text=El%20arte%20se%20muestra%20en,autoconocimiento%20y%20la%20emancipaci%C3%B3n%20humana.
- Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. (2021). *Escuelas*. Inba.gob.mx. Recuperado de: <https://inba.gob.mx/escuelas#inicial>
- Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. (2020). *Proceso de admisión EIAS 2020*. [archivo de video] YouTube. México. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kp7OhdSCr08>
- Jenkins, H. (2015). *Cultura Transmedia*. Editorial Gedisa. México
- Jenkins, H. (2006). *Cultura de la convergencia*. Ediciones Paidós. Argentina.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. Technology Review. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20090326084533/http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>
- Livingstone, D. W. (2001). *Adults' informal learning: Definitions, findings, gaps and future research*. NALL Working paper No. 21. Centre for the Study of Education and Work. University of Toronto. Recuperado de: <https://tspace.library.utoronto.ca/handle/1807/2735>
- Longan-Phillips, S. (2011). *Sobre la definición del arte y otras disquisiciones*. Revista Comunicación, vol. 20, núm. 1. Instituto Tecnológico de Costa Rica. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943011.pdf>
- Luhmann, N. (2000). *La realidad de los medios de masas*. Anthropos Editorial. España. Recuperado de: <https://bidi.uam.mx:5392/a/15735/#>
- Macías, M. A. (2002). *Las múltiples inteligencias*. Psicología desde el Caribe, núm. 10. Universidad del norte. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>
- Malpartida Abadía, J. (2018). *La generación de los silenciosos*. Facultad de comunicaciones. Recuperado de: <https://blogs.upc.edu.pe/facultad-de-comunicaciones/comunicacion-y-marketing/la-generacion-de-los-silenciosos>
- Martínez C. (03 de febrero de 2017). *Contenido orgánico versus contenido promocional en las redes sociales*. TreceBits.com. Recuperado de: <https://www.trecebits.com>

com/2017/02/03/contenido-organico-versus-contenido-promocional-en-las-redes-sociales/

- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Ediciones Paidós. España.
- McNabb, D. (2012). Hegel y el arte [archivo de video]. Youtube. Disponible en: <https://youtu.be/RkAFdVuZdF4>
- Merriam-Webster. (2021). Art. En Merriam-Webster dictionary. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/art>
- Mosseri, A. (8 de junio de 2021). *Más detalles sobre cómo funciona Instagram*. Instagram.com. Recuperado de: <https://about.instagram.com/es-la/blog/announcements/shedding-more-light-on-how-instagram-works>
- Narro, J., Martuscelli, J. y Barzana, E. (2012). *Plan de diez años para desarrollar el Sistema Educativo Nacional*. Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, UNAM. Disponible en: http://www.planeducativonacional.unam.mx/CAP_00/Text/00_05a.html#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20es%20uno%20de,necesaria%20en%20todos%20los%20sentidos
- Organización de las Naciones Unidas. (30 de marzo de 2022). *Unos 150 millones de niños han perdido más de la mitad de su escolarización presencial durante la pandemia de COVID-19*. news.un.org. Recuperado de: <https://news.un.org/es/story/2022/03/1506432>
- Palacios, L. (2006). *El Valor del Arte en el proceso educativo*. Reencuentro, núm. 46. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Distribuidora SEK. Recuperado de: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Prepa Tec. (2021). *Programas Académicos*. Tecnológico de Monterrey. Disponible en: <https://tec.mx/es/prepatec/programas-academicos>
- Real Academia Española. (2014). *Consumo*. En Diccionario de la Lengua Española 23.^a edición. Recuperado de: <https://dle.rae.es/cultura?m=form>
- Ribeiro M., Hernández M. y Muñoz J. (2015). *Aprendizaje informal, alfabetización mediática e inclusión social*. Descripción de una experiencia. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 19, núm. 2, pp. 75-91. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/567/56741181006.pdf>
- Rodriguez, W. (1999). *El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación*. Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 31, núm. 3. pp. 477-489. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Rueda J., Galán E. y Rubio Á. (30 de agosto de 2014). *Historia de los medios de co-*

- municación*. Alianza Editorial. pp. 1-62. Disponible en: https://books.google.com.mx/books/about/Historia_de_los_medios_de_comunicaci%C3%B3n.html?id=5USUB-QAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es-419&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de Lev Vygotsky*. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Disponible en: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/vigotski.htm>
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de Jean Piaget*. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Disponible en: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Ruiz, E. y Estrevel L. (2010). *Vygotsky: la escuela y la subjetividad*. Pensamiento Psicológico, Vol 8, No. 15. pp. 135-146. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/801/80115648012.pdf>
- Sanz, E. & Delgado, D. (2018). *¿Cómo son los miembros de la Generación X?*. Muy interesante. Recuperado de: <https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/icomoson-los-miembros-de-la-generacion-x>
- Scolari, C. A. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Ce.Ge. España.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Cuando todos los medios cuentan. Editorial Deusto. España.
- Scolari, C. A. (2018). *Lo aprendí en un tutorial*. Revista Anfibia. Recuperado de: <https://www.revistaanfibia.com/lo-aprendi-en-un-tutorial/>
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. itdl.org. Recuperado de: http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral. Artes. Educación Secundaria*. Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: <https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/secundaria/artes/1-LpM-Secundaria-Artes.pdf>
- Secretaría de Educación Pública (2011). *Programas de estudio 2011*. Guía para el maestro. Educación Artística. Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/15233/PRIM_1ro2011_Artistica.pdf
- Secretaría de Educación Pública. (2019). *Mapa Curricular*. Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: <https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx>
- Secretaría de Educación Pública. (2019). *Tiempo Lectivo*. Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: <https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/index-mapa-lectivo2019.html>
- TIME. (1951). *People: The Younger Generation*. TIME Magazine. Recuperado de: <http://>

- content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,856950,00.html
- Thompson, J.B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Ediciones Paidós. España.
- Tolstoi L. (2011) *¿Qué es el Arte?*. Docplayer. Versión Recuperada el 15 de noviembre de 2021, Recuperado de: <https://docplayer.es/12486336-Que-es-el-arte-leon-tolstoi.html>
- Universidad Nacional del Litoral. (2017). *¿Qué es el arte?*. Universidad Nacional del Litoral. Disponible en: <http://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/cac/310a/>
- UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017, niños en un mundo digital*. Unicef.org. Recuperado de: <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- UNICEF. (Marzo de 2022). *Are Children Really Learning? Exploring foundational skills in the midst of a learning crisis*. Unicef.org. Recuperado de: <https://data.unicef.org/resources/are-children-really-learning-foundational-skills-report/>
- Valencia, E. (2014). *Las teorías de Freinet en la escuela*. Universidad Camilo José Cela. Madrid, España. Disponible en: <http://www.mcep.es/wp-content/uploads/2017/05/LasTeoriasDeFreinetEnLaEscuela.pdf>
- Vigotsky, L. (1930)* . *La imaginación y el arte en la infancia*. Recuperado de: <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/attach/74224682/20235083-Vigotsky-La-imaginacion-y-el-arte-en-la-infancia.pdf>
- Wilson, C. (2019). *Is It Time to 'Pass the Torch?' The Generational Dilemma of the 2020 Democratic Primary*. TIME. Recuperado de: <https://time.com/5618238/democrats-age/>
- Wolton, D. (2011). *Informar no es Comunicar*. Editorial Gedisa. México.
- Yi Min Shum. (15 de febrero de 2021). *Resumen de Facebook 2021*. Yi Min Shum Xie. Recuperado de: <https://yiminshum.com/facebook-messenger-2021/>
- Zamora, J. A. (2012) *El consumo como cultura*. Revista Crítica. Recuperado de: <http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/analisis/51-el-consumo-como-cultura>

* El texto consultado no contiene fecha de publicación, sin embargo, con base en una búsqueda de datos se encontró que se publicó en 1930. Artículo consultado: https://es.wikiversity.org/wiki/La_imaginaci%C3%B3n_y_el_arte_en_la_infancia

ANEXOS
LOGOS THE HACKROOM



Imagen 1. Logo oficial de The Hackroom

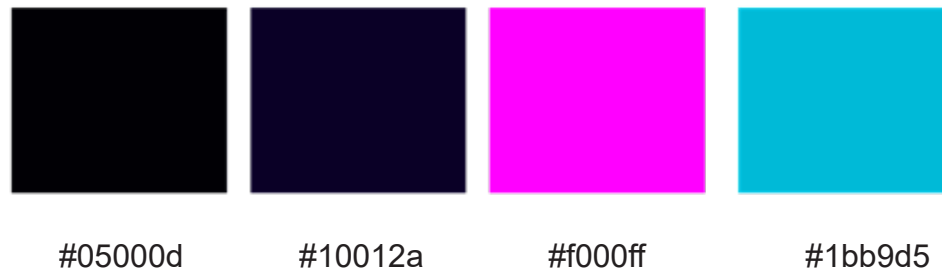


Imagen 2. Gama de colores The Hackroom

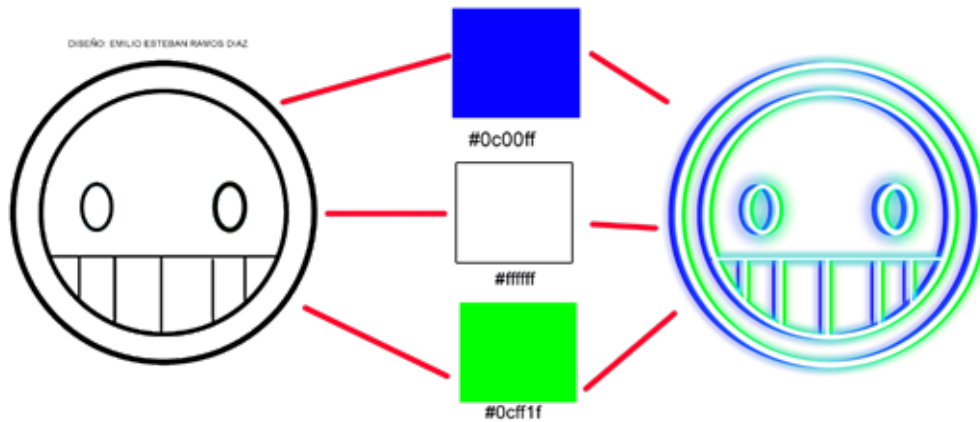


Imagen 3. Icono Redes Sociales

FUENTES Y LOGOTIPO

The Hack
ROOM

Space 1 Regular
 Disponible en dafont.com
 ABCDEFGHIEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Imagen 4. Fuentes

REDES SOCIALES

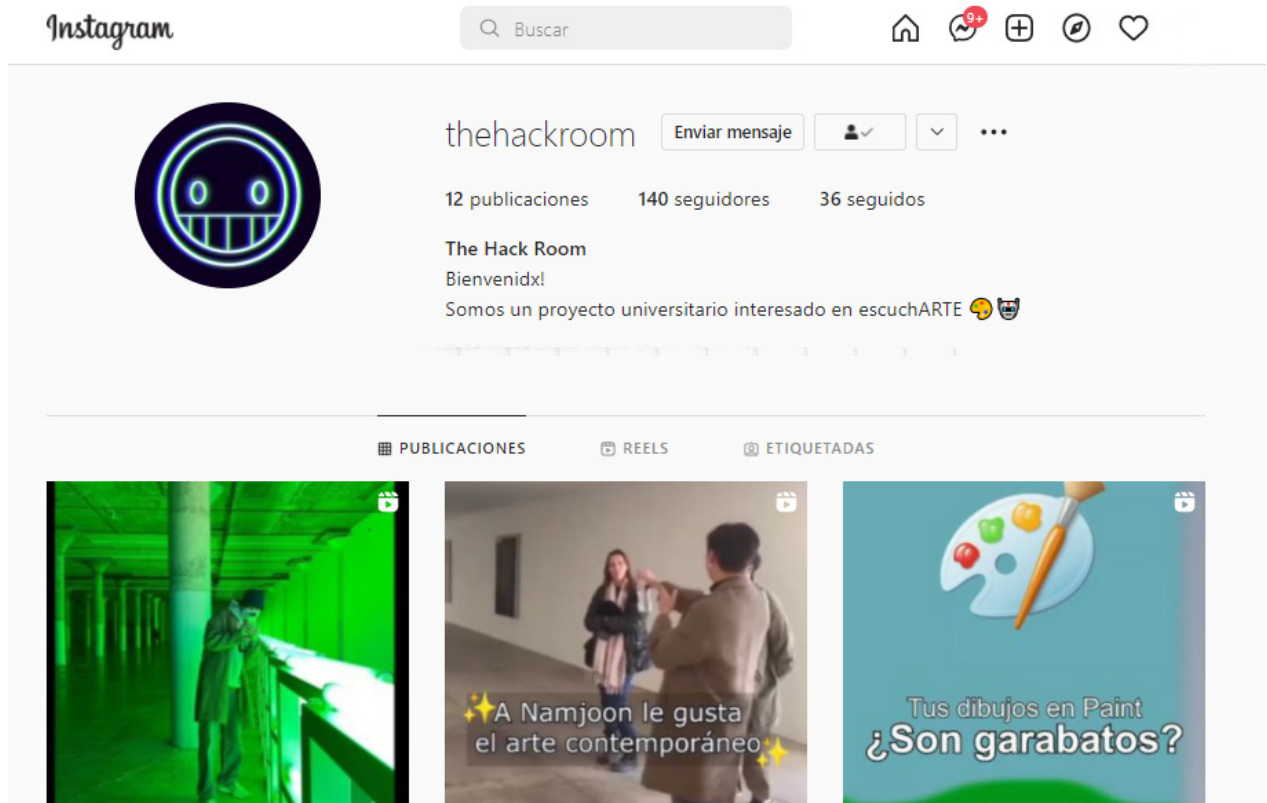


Imagen 5. Instagram Oficial



¡Escanea el código!

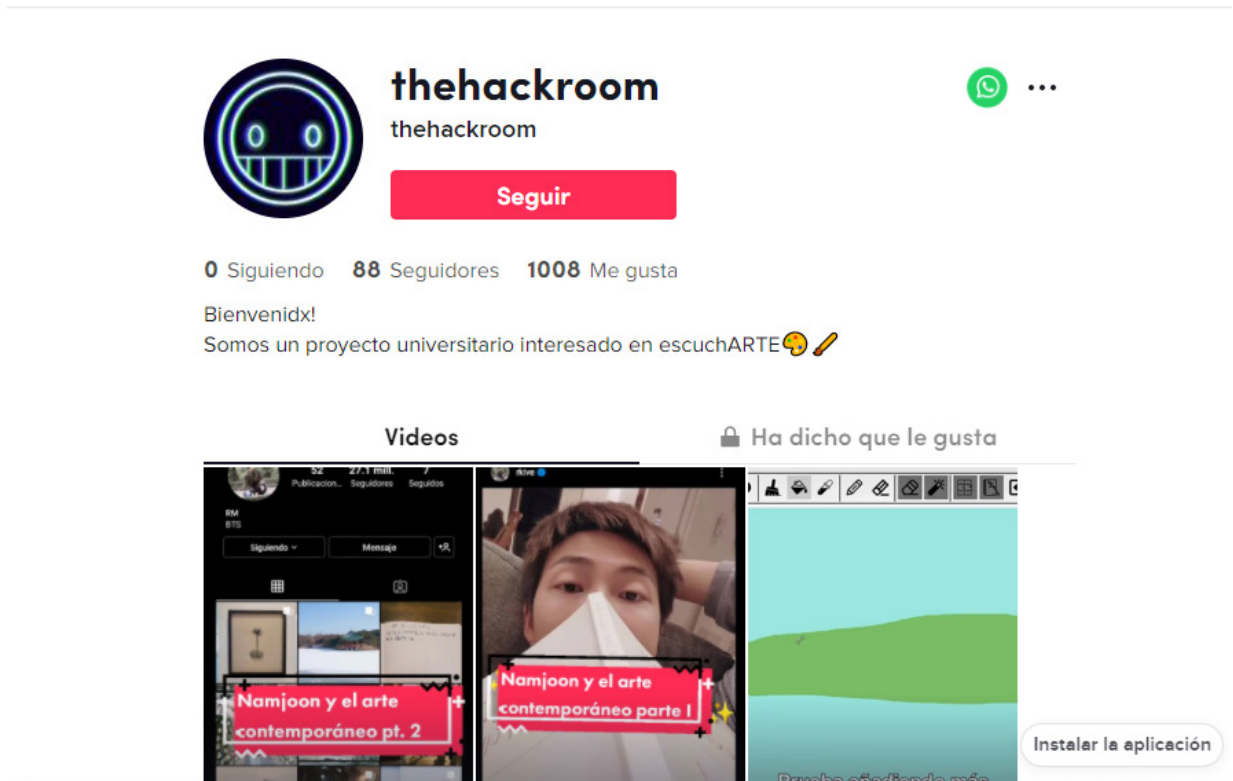


Imagen 6. TikTok Oficial

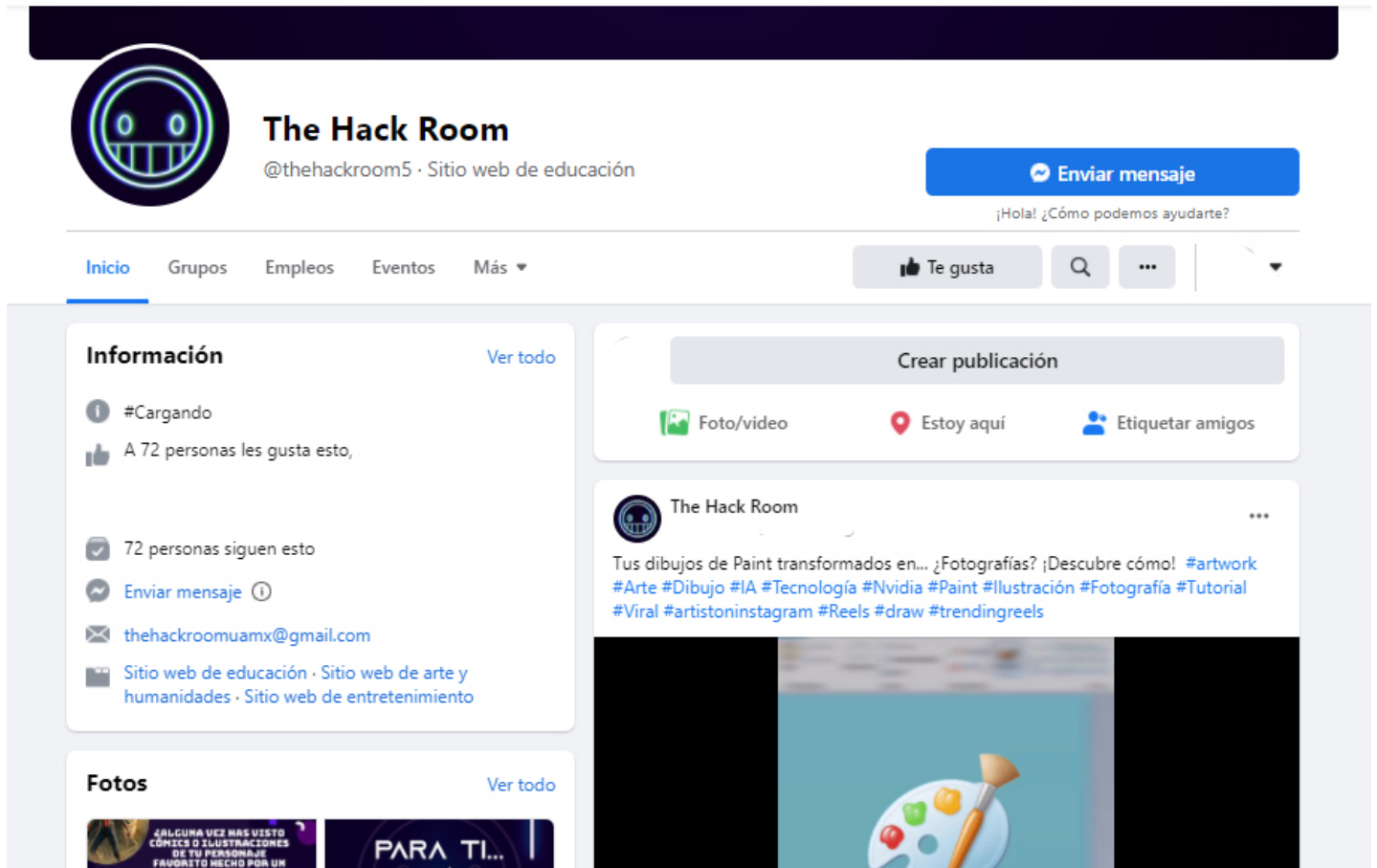


Imagen 7. Facebook Oficial



Imagen 8. Sitio web



¡Escanea el código!

Sitios oficiales

<https://www.instagram.com/thehackroom>

<https://www.tiktok.com/@thehackroom>

<https://www.facebook.com/thehackroom5>

<https://thehackroomuamx.wixsite.com/website>

GUIÓN ENTREVISTAS

PREGUNTAS PARA PROFESORES

1. Nombre (Datos generales)
2. ¿Por qué decidiste dedicarte a la educación artística?
3. ¿Con qué herramientas te apoyas para impartir las clases de educación artística? (línea y presencial)
4. El centro educativo, los alumnos o incluso tus colegas. ¿Te han recomendado utilizar alguna otra herramienta para dar las clases?
5. ¿Qué clases de educación artística están disponibles para los estudiantes en tu centro educativo? (Música, baile, dibujo, entre otros)
6. ¿En qué otras materias los profesores incorporan o introducen el arte en sus clases?
7. El centro educativo ofrece oportunidades adicionales a los estudiantes para que se interesen en artes visuales o escénicas (Actividades extracurriculares)
8. ¿Han tenido alguna colaboración con algún artista, centro u organizaciones relacionadas con el tema? ¿Cuáles? / ¿La escuela facilita acercamientos con otras instancias afines al arte? Por ejemplo, artistas, centros u organizaciones.
9. En este caso en particular, has notado que le dan el mismo valor a la educación artística que a la ciencia o el deporte?
10. Como profesor, ¿Qué retos implica impartir una clase de educación artística?
11. Durante clases en línea, ¿Cómo fue la enseñanza artística? ¿Cuáles son las principales diferencias entre las clases de arte presenciales y las virtuales?
12. ¿Consideras que los proyectos artísticos puedan tener un impacto favorable en la vida de los estudiantes? ¿Por qué?
13. ¿Nos pueden platicar de alguno o alguna de tus estudiantes en el cuál hayas notado un cambio gracias a este tipo de materias?
14. ¿La escuela/sistema cuenta con algún tipo de plan dedicado a la enseñanza artística / Algún protocolo, ¿Cuál es?
15. ¿Usted propondría algún tipo de plan para la educación artística?

PREGUNTAS PARA ESTUDIANTES

1. Nombre (datos generales)
2. ¿Eres fan de algún cantante, artista, pintor, bailarín o fotógrafo? ¿Nos puedes describir o mostrar su estilo?
3. ¿Qué te gusta? (música, videojuegos, series, libros...) Menciona algunos de tus favoritos.
4. ¿Hay alguna materia que te guste mucho? ¿Por qué?
5. Si pudieras cambiar algo de tus clases ¿Qué sería? (Explicar concepto)
6. ¿Qué piensas de tu clase de educación artística? (Con base en la respuesta anterior)
7. ¿Te gustaría dedicarte a algo relacionado con el arte?
8. ¿Has descubierto a través de redes sociales algún artista que llame mucho tu atención? (Dar descripción del artista) (nos daremos cuenta que redes sociales utiliza frecuentemente)
9. ¿En el tiempo que llevas en la escuela, te has involucrado en algún evento cultural? (conciertos, exposiciones, museos)
10. Con base a la pregunta anterior ¿Qué tipo de eventos, exposiciones, convenios y salidas, te gustaría que hubiera en tú escuela?
11. ¿Conoces la realidad aumentada?
12. ¿Crees que sea posible que la realidad aumentada y los museos virtuales se puedan integrar a tus clases? (Ya sea de matemáticas, historia, entre otras.)

TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA EN VIDEO A EDNA BARRIENTOS, PROFESORA DE ARTES EN EL COLEGIO MICHELET.

Minuto 00:00 Presentación

Edna: Hola mi nombre es Edna Barrientos, soy artista plástico y soy egresada de la Esmeralda, el Centro Nacional de las Artes con una maestría en comunicación y estudios de la cultura, y algunas especializaciones en terapia cognitivo conductual para adolescentes y adultos, que hace esto pues una conjunción muy interesante. También con el yoga y la meditación.

Minuto 0:29 ¿Por qué decidiste dedicarte a la educación artística?

Edna: Desde un principio que hice mi servicio fue como ese mi proyecto, me interesa mucho la educación de los niños y de los jóvenes porque bueno aunque se escuche trillado, pues es el futuro ¿No? Y yo si quiero un futuro mejor para mí y muy creativo.

Creo que las personas que no tienen creatividad siendo científicos, siendo psicólogos, siendo contadores, siendo cualquier otra disciplina o área, no importa que no sea arte, pues no funcionan en la sociedad porque las cosas no son cuadradas, las cosas vienen de muchos lados y las soluciones también, y la creatividad ayuda a eso.

Minuto 1:08 ¿Con qué herramientas te apoyas para impartir las clases de educación artística?

Edna: Pues como dije ahorita, me gustan mucho las terapias y la psicología me ha interesado desde un inicio, creo que el arte terapia apoya muchísimo porque el arte solo por estética, no se me hace nada interesante. El arte a partir de los fundamentos con la psicología, en ayuda con la psicología, pueden transformar la vida de un adolescente. Si un adolescente tiene problemas, si hay dudas o alguna cuestión que no puedan resolver porque en casa la familia o los padres... o simplemente no hay una buena comunicación, el arte es esa herramienta que puede hablar a través del color y de la expresión. Entonces no siempre se necesitan las palabras, a veces solamente con expresarte y con pintar y con hacer puedes decir ayuda, ¿No?

Minuto 2:07 El centro educativo, los alumnos o incluso tus colegas. ¿Te han recomendado utilizar alguna otra herramienta para dar las clases?

Edna: Claro, hacemos multidisciplina y transdisciplina con otras áreas, por ejemplo, como acabo de decir, la psicología es una de ellas. Doy varias materias no solamente este plantel sino en otros lugares y por ejemplo, los números, la contabilidad, la administración... también tienen que ver con el arte.

Hay muchas carreras en todo el mundo pero estuve en una escuela que se llama [---?] en Austria, en Österreichische, en Vienna y habla justamente de la economía y el arte, y como es que esta economía funciona para elevar pues sí, el poder adquisitivo de un país. Entonces imagínense si el arte no tiene que ver con otras áreas, no nada más con el área creativa y suelta sino también con herramientas súper duras y exactas.

Minuto 3:06 ¿Qué clases de educación artística están disponibles para los estudiantes en tu centro educativo?

Edna: En este plantel en mi parte estoy dando dibujo, comunicación visual, dibujo constructivo y fotografía, y bueno también hay teatro, no la imparto yo porque yo estoy en otra área pero también hay teatro y otras disciplinas que están muy interesantes.

Minuto 3:30 ¿En qué otras materias los profesores incorporan o introducen el arte en sus clases?

Edna: Bueno, desde salud ¿No? En la parte de la biología, de la física, la química, los experimentos... Dan unas buenas ideas para hacer cosas artísticas ¿No? Desde el pigmento hasta las herramientas de fotografía, y es que son muchísimas herramientas que se pueden hacer con otras materias ¿No?

El idioma, francés, inglés... que también se imparte aquí... pues con las frases para ciertas de ready made o algunas otras piezas de fotografía, también se utilizan textos y el tan usado libro de artista, pues necesitamos herramientas de literatura, de lenguaje, de idiomas... Imagínate, todo puede ser como un engranaje.

Y bueno, quiero mencionar que también en esta escuela aplico una técnica de una escuela que es muy famosa en Italia que se llama Reggio Emilia, que es una especie de Montessori, no es lo mismo, quiero aclarar, pero ayuda con todas las disciplinas que hay en la escuela. Nosotros llevamos como el tema del atelierista, el atelier es el taller que une todas las disciplinas que un adolescente, o un niño, podría aprender en una sola parte creativa ¿No?.

Minuto 5:04 ¿El centro educativo ofrece oportunidades adicionales a los estudiantes para que se interesen en las artes visuales o escénicas?

Edna: Bueno, como dije ahorita y que se va a escuchar bien extraño ¿No? Doy clases de yoga y de meditación, que es como un extra, pero ese extra se lleva a la creatividad y al arte. Cuando tu haces meditaciones y después creas no sabes qué cosas tan impresionantes pueden salir de tu mente, que ni siquiera tenías idea que estaban ahí, y claro, hay viajes que también son super creativos, simplemente

el año antes de la pandemia, el año antepasado fuimos profesores de química, de física, ya no me acuerdo quiénes más, psicología me parece... a Eco-guardas, que es un lugar pues super ecológico donde vemos compostas y demás, e hicieron una parte de paisaje con todas las herramientas y a través de la meditación ¿No?

Minuto 6:03 ¿La escuela facilita acercamientos con otras instancias afines al arte?

Edna: Sí, por supuesto. No solamente de la parte artística sino también esta parte de acceder por ejemplo, el año... No es cierto, este año, cuando entramos unos cuantos meses a dar clase, fuimos a hogares providencia, que es para donaciones, y allí hicimos actividades muy bonitas con la ofrenda y los niños de casa hogar.

Entonces fue una parte artística, fue una parte de donación, fue una parte no lucrativa donde se muestra a los alumnos pues esa parte del dar y de ser compasivo con todos, con el mundo a su alrededor y bueno otros profesores también han hecho sus actividades, y la parte de arte los acompañamos también para que sea más completa esa actividad. Hay viajes, hay otras visitas y muchas cosas que se pueden amalgamar pero sobre todo hacen que este conjunto, los alumnos empiecen a crear esta estabilidad en la escuela, ¿No?

Al final es como un segundo hogar.

Minuto 7:21 En este caso en particular, ¿Has notado que le dan el mismo valor a la educación artística que a la ciencia o al deporte?

Edna: Yo creo que sí. Digo, seguramente también tiene que ver con los profesores ¿No? (Risas) Pero yo soy muy así, como muy arrecha con eso y vamos a hacer esto y vamos a hacer lo otro y demás si nos dan la apertura. Claro, podrían haber dicho no ¿No? Podrían decir en muchas ocasiones no pero siempre hay esa apertura, si lo he notado a diferencia de algunos otros colegios que pues hay restricciones pero aquí son muy abiertos o sea... la verdad es que yo sí me da a veces risa porque hemos hecho actividades muy padres, por ejemplo en el roofgarden y que nos dicen 'por favor no pinten el piso' y no sé qué... Y pues nunca falta el que se le chorreó la pintura y no se qué, y al final termina casi haciendo la obra casi en el piso y bueno, todo eso.

La música, la parte de danza con arte que pues termina siendo algo impredecible pero también algo muy emocionante y sustancioso para los chicos de esta edad ¿No? Entonces sí, creo que esta escuela en su totalidad le da peso a todas las materias y hay eventos bien padres.

Y he salido de otras escuelas porque he dicho pues si no se aprecia, tanto los estudios que ciertamente han costado un trabajo y años de estar ahí trabajando con

adolescentes y demás, si no se aprovecha... pues yo la verdad no le veo mucho caso a estar en otros institutos. ¿No? Y aquí sí se ha dado esa apertura y se ha dado no solo esa sino que a veces ellos también te empujan, a ver el concurso de tal cosa y yo a veces decía ay eso también está bien, vamos a entrarle. Creo que es un impulso mutuo, y es importante. Tantos directores, como profesores, entre nosotros, y con los alumnos.

Sí he estado en... no diré nombres, pero sí he estado en instituciones donde digo, este año y bye, no vuelvo ¿Por qué? Porque el arte no es una segunda parte, o sea, el arte como dije en un inicio de esta entrevista, no puedes decir, digamos... voy a ser matemático o voy a ser abogado y el arte no me va a servir para nada. Eso no es verdad, porque el arte te abre cierta parte del cerebro que te ayuda a encontrar posibilidades donde sí solamente te enfocas a una técnica específica, a datos duros a algo cuadrado, no va a abrirse esa otra parte y bueno, pues como dije, imagínate... un científico necesita creatividad, un abogado necesita creatividad y no solo memoria de saberse todos los códigos de memoria, sino que necesita creatividad y ahora podemos hacer esto, podemos hacer lo otro y todo eso te lo da el arte.

Un doctor no puede estar sin la creatividad y fijense, esto si lo quiero comentar que a mí se me hace muy padre, yo he conocido muchos médicos e incluso egresados de esta escuela... que han ido por la parte, sí, dan la parte de la medicina hacen sus especialidades pero en los hospitales, y si se dan una vuelta en los hospitales más reconocidos de aquí de México, tienen sus galerías y exponen los médicos pintura, escultura... Entonces claro que el arte es un gran punto para que puedas desarrollarte.

Un país sin arte es un país sin criterio ¿No? Sin su voz propia.

Minuto 11:09 Como profesor, ¿Qué retos implica impartir una clase de educación artística?

Edna: Bueno yo creo que cada año te tienes que superar, o sea yo me la paso en cursos y luego me dicen 'bueno ¿que tú nunca vas a dejar de ser estudiante?' y sí ¿No? Bueno me río y creo que no, y no quiero, y no quisiera dejar de ser estudiante ¿Por qué? Porque también me pone en una parte empática con mi profesor, el que sea que me esté dando cierto curso y a la vez de esta manera me doy cuenta que les puedo dar a mis alumnos., y pues como reto siempre está esto nuevo que acabo de aprender se los voy a enseñar.

Las cosas que... también eso ¿No?.... Las cosas que ya son como maquinita, que dices 'ah esto sé que funciona, sé que resulta, sé que a los alumnos les gusta, lo

voy a volver a hacer', lo vuelves a experimentar y de pronto también hay cosas que dices creo que ya pasó de época, creo que esto ya pasó y las generaciones no lo van a recibir tan bien como si pusiera esto otro nuevo que acabo de aprender ¿No?

Entonces creo que estos son retos que también, igual si te saca una lagrimita de decir ay me acuerdo de hace, no sé, yo llevo ya más de quince años dando... No, más de quince años dando clase, y si digo ay me acuerdo muy bien que este recurso les servía mucho pero que ahora con las cuestiones virtuales y con otras cosas nuevas que han estado suscitándose y que son padrísimas, ya no funciona. Ya es otra cosa que ya se, pues se revolvió, y que ya ese recurso ya es inexistente y ya es hasta inexplicable, los alumnos se quedan viendo con cara de no te entiendo de lo que estás hablando, y cuando ves esa expresión en tus alumnos es cuando dices 'esto ya no va', esto lo requiero cambiar y lo voy a cambiar por algo que esté más actual, por algo que esté más con el presente.

Minuto 13:04 Durante clases en línea ¿Cómo fue la enseñanza artística?

Edna: Bueno es que yo tengo una cuestión enconradísima, al principio me costó mucho trabajo y después fui fan de las clases en línea, y después otra vez regresamos a la escuela y fue otra vez otro reto. Fue otra vez como que ya regresamos, ya nos vimos, ya nos sentimos, nos vibramos y ahora regrésate otra vez a virtual ¿No? Si fue como un cambio pero creo que los elementos y las herramientas de la virtualidad te ayudan mucho con los chavos de ahora porque ellos están al tiro, y a mí me enseñaron muchísimo. O sea yo aprendí de ellos más que otra cosa.

Y bueno creo que se podían hacer cosas más virtuales, mostrar videos que aquí en la escuela pues era como que poner el proyector etcétera etcétera, hacer más procesos y pues allí era facilísimo ya en la computadora.

A mí siempre me ha hecho mucho ruido eso de que antes, es más, creo que tú lo sabes... Que a mí me gusta que me digan Ed o me gusta que me digan Edna, cuando me dicen miss de pronto digo okay está bien, o maestra, está bien, sí, aunque tiene que ver con la maestría o lo que sea, sí está muy padre pero yo prefiero que sea como un guía, yo ser un guía nada más, porque a veces también los chavos nos guían a nosotros ¿No?

No somos nada más como que nosotros los que enseñamos sino que también a ver a ver enseñame esta herramienta que yo no sé ¿No?

En el salón tenemos algunas personas que traen sus iPads y hacen sus dibujos en el iPad, y luego me dicen '¿Necesitamos la pintura de polytec o lo podemos hacer

aquí? Aquí también se hacen mezclas' y yo claro puedes hacerlo y sí, de pronto sí les pido, necesito que sientan la materialidad de la pintura y es más, cómo huele... porque eso también es sensorial y luego cuando llevan creaciones tan increíbles solo en un elemento como es el iPad o el celular, digo adelante, no pasa nada y aprendemos todos.

Es que esa es justo la palabra ¿No? Romper paradigmas y rejas, abrir esas rejas que se han hecho mediante toda esta... la educación en México está más desbalanceada que en otros países, por no decir atrasada, en cuanto a esta parte que comprendamos que los profesores no solamente son los que debemos de seguir como al pie del cañón, sin cuestionar ni nada.

Aquí en estas materias que yo imparto hay una técnica que justo es de Reggio Emilia que les comentaba mucho que solamente son de preguntas, entonces ellos te preguntan algo y tú les respondes con una pregunta. Y es como, no pero yo pregunté esto y yo te respondí tal, ¡Ah, tienes razón! y entonces al final se dan cuenta que son súper sabios y que ya lo saben y que ya está la herramienta ahí y solamente es explotarla, entonces bueno, es obvio que con tantas cuestiones virtuales tú pones una palabra en google y te salen miles de opciones de lo que es esa palabra; video, el significado, la real academia española, y también cómo sería en una lengua diferente o también traducido en una cuestión de Latinoamérica que no luego no son las mismas palabras y demás... Ahora imagínate cómo podemos hacer que los alumnos digan 'Sí, sí, todo lo que me dice es verdad, te creo al cien por ciento', es mejor decir vamos a investigar, vamos a ver que esto que me estás preguntando también es una respuesta que tú solo te puedes dar.

Minuto 17:03 ¿Consideras que los proyectos artísticos puedan tener un impacto favorable en la vida de los estudiantes? ¿Por qué?

Edna: En la vida y en el mundo, o sea, bueno, soy artista plástico (risas) ¿Cómo no voy a defender esto? Pero como dije en un inicio un mundo sin arte es un mundo sin criterio, es un mundo de robots, nosotros intentamos o en mis materias intento que no haya robots.

A mí las personas que están robotizadas, en lugar de darme buena espina porque hacen el trabajo cabalmente, me dan mala espina porque sé que van a explotar, va a haber un momento de explosión de esas personas y como dije, ahí no va a haber manera de regresarlos a la creatividad.

Minuto 17:48 ¿Nos puedes platicar de alguno o alguna de tus estudiantes en el cual hayas notado un cambio gracias a este tipo de materias?

Edna: Es que hay tantos, tantos de verdad, o sea hay personitas que han tenido hasta ciertos trastornos por ejemplo de asperger o una pequeña cuestión que lo han librado con el arte y te puedo decir no de uno, sino de muchos.

En área cuatro que es la parte de artes, que yo llevo, no diré nombres pero estoy orgullosa de muchos alumnos, pero esta alumna pues tenía sobrepeso y muchos alumnitos le decían ciertas cosas y bueno entramos en este trabajo y dijeron tienen razón, todos tenemos ciertas cuestiones y gracias al arte se fueron haciendo más y más amigos, en lugar de sentirse mal con ciertas cuestiones físicas, emocionales, experiencias que hayan vivido, y se hicieron muy muy amigos. Bueno, puedo decir que esta persona ahora viaja por el mundo porque estudió para ser azafata y además de tener el físico que ella requería para sentirse a gusto, tiene amigos entrañables y manda, a mí en lo personal, me manda muchas historias y agradecimientos.

Me han mencionado, yo estudié para médico gracias al arte y dices ¿Cómo pasó esto? ¿En qué momento? y dicen sí, es que cuando hicimos el dibujo del cuerpo humano cuando vimos las proporciones, vimos todo lo que hay dentro de nuestro cuerpo me interesó que no solamente nos enfermamos por cuestiones físicas sino también por cuestiones emocionales, entonces por eso entré a estudiar medicina.

Y eso a mí me dio realmente mucho gusto, porque uno piensa ay todos los que están aquí queremos que sean artistas ¿No? Bueno en mí caso que soy artista plástico, en realidad no va por ahí, yo siempre les digo chicos, a través del arte, descubran lo que realmente quieren ser, porque esa va a ser su misión y esa misión ¿Qué creen? Les doy la noticia que es desde que somos pequeñitos, desde que somos pequeñitos lo sabemos y el arte nos va ayudando a descubrir cuál es nuestra verdadera pasión, pueden ser los números...

Alguien me decía, ah sí también hay otra persona que estudió actuaría y todo empezó por la sección áurea. Dices pero Miguel Ángel... Yo creí que... (Risas) iba por acá ¿Qué pasó? y me dice es que me interesó muchísimo que la naturaleza empezó a... bueno, que la naturaleza replica patrones y al replicar patrones vas observando que todo, todo alrededor son números, es contar y bueno de ahí empezó el interés por los números y luego se fue para actuaría.

Minuto 20:55 ¿Usted propondría algún tipo de plan para la educación artística?

Edna: Claro, de hecho o sea, he escrito algunos textos para hacer este libro de... justo para la educación de los adolescentes, de los niños y desde kinder uno se puede ir amalgamando el arte. Es indispensable que el arte esté presente en toda educación, no importa si la escuela es solamente enfocada en derecho, enfocada en... hasta en las carreras. O sea he estado en escuelas que son universidades y

que tienen estas disciplinas alternas, obviamente son pues de todas las carreras, como dije desde economía etcétera y en las tardes está esta parte artística y es obligatoria, creo que eso es indispensable. Las escuelas que no tienen este proceso están incompletas, no lo quería decir así pero sí están incompletas. No están llevando la imaginación, la creatividad al máximo de sus estudiantes en su propia carrera.

Minuto 22:18

Edna: Gracias a ustedes por esta entrevista y por favor, quien la vea, sigan creando, sigan realizando arte y abriendo sus expectativas a través de la creación

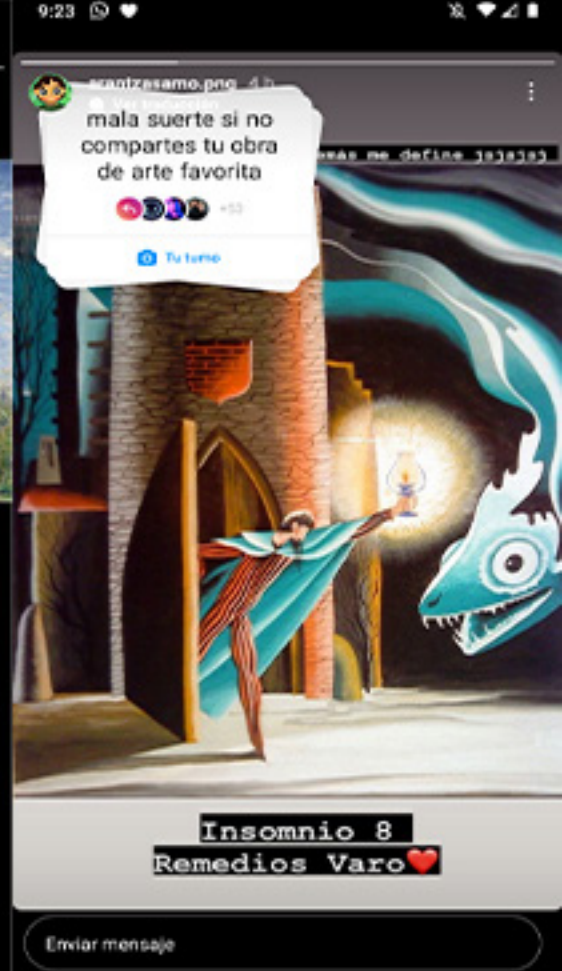


Imagen 9. Capturas de pantalla sobre respuestas a sticker

- Resultado Sticker "Mala suerte si no compartes tu obra de arte favorita"

| Usuario | Título | Autor | Corriente |
|-------------------------------|---|--|----------------------|
| bender.mejia | Free lunch | Instagram @christopherianmacfarlane | Ilustración original |
| alexggarduno | El aquelarre | Francisco de Goya | Romanticismo |
| iam.to_jh | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| brenda_moralesr | Dante y Beatriz | Henry Holiday | Realismo |
| nanbercarranco | Diseño tatuaje | Instagram @piti_meza | Ilustración original |
| _escazani | Ilustración original | Instagram @_escazani | Ilustración original |
| infinityredwolf | Ilustración digital | No especificado | Ilustración original |
| un nuevo sherrif en la ciudad | Fotografía selfie | --- | --- |
| the_geeze | The Fall of Satan | Gustave Doré | Romanticismo |
| paaola_perez | El origen del mundo | Gustave Courbet | Realismo |
| ricardosaratega | texto "quien sea mi futura novia" | --- | --- |
| 444.mir | Ivan el terrible y su hijo | Ilía Repin | Realismo |
| 444.mir | La mujer con sombrilla | Claude Monet | Impresionismo |
| yalinkablue | Desnudo Barroco | Germán Gedovius | Romanticismo |
| solaitosarutobi | El infierno | Sandro Botticelli | Renacimiento |
| imel_janeth | La Virgen con Velo | Giovanni Strazza | Neoclásico |
| giovannalvz_ | Exposición Van Gogh | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| estebandidorr | Goldfish Bowl and Cat | Ohara Koson | Shin Hanga |
| jazzieth98 | Fotografías | Instagram @shezzsp | --- |
| violetalmighty | A bouquet of love i saw in the universe | Yayoi Kusama | Pop Art |
| arantzasamo.png | Insomnio 8 | Remedios Varo | Surrealismo |
| cris_icaza | Cazadora de Astros | Remedios Varo | Surrealismo |
| cris_icaza | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| cris_icaza | Psique reanimada por el beso del amor | Antonio Canova | Neoclásico |
| valerial_oli | El Beso | Gustav Klimt | Simbolismo |
| kraken_trujillo | Cristo en el limbo | Hieronymus Bosch "El Bosco" | Renacimiento |
| kraken_trujillo | El jardín de las delicias: Infierno | Hieronymus Bosch "El Bosco" | Renacimiento |
| marcianotienda | Ochiai Puente, Provincia de Mino | Utagawa Hiroshige | Ukiyoe |

| | | | |
|-------------------------|---|---------------------------------|-------------------------------|
| soysocastillo | El estanque de Ninfeas | Claude Monet | Impresionismo |
| soysocastillo | Lirios en el Jardín | Claude Monet | Impresionismo |
| soysocastillo | Cliff Walk at Pourville | Claude Monet | Impresionismo |
| demi.lunei | Ilustración Heaven's Official Blessing | STARember | Manhua |
| _vale_lennys_ | where did i put the tickets | Albert Beck Wenzell | Realismo |
| maurohernandez | El caminante sobre el mar de nubes | David Friedrich | Romanticismo |
| diana_cst95 | Fotografía de una mascota | --- | --- |
| ilustra_marte | Goldfish | Henri Matisse | Fauvismo |
| ilustra_marte | La primavera | Sandro Boticelli | Renacimiento |
| ilustra_marte | Flora | Evelyn De Morgan | Prerrafaelita |
| ilustra_marte | Presencia Inquietante | Remedios Varo | Surrealismo |
| ilustra_marte | Las tres edades de la mujer | Gustav Klimt | Simbolismo |
| ilustra_marte | La Yola | August Renoir | Impresionismo |
| ilustra_marte | Los amantes | Rene Magritte | Surrealismo |
| xlegend85 | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| andres_vs_elfindelmundo | El caminante sobre el mar de nubes | David Friedrich | Romanticismo |
| andres_vs_elfindelmundo | Las meninas | Diego Velazquez | Barroco |
| jonatan_dair | Ilustracion original | Instagram @behemoth.slayer | Ilustracion original |
| dramaomega | El ángel caído | Alexandre Cabanel | Romanticismo |
| chinacolorina | El beso | Auguste Rodin | Impresionismo |
| _alejo_hatake | Self portrait with death playing the fiddle | Arnold Bocklin | Simbolismo |
| ronnincrap | Trickery Contagion | Botto (Inteligencia Artificial) | Arte generado por computadora |
| erick0399 | El aquelarre | Francisco de Goya | Romanticismo |
| chiaru_2201 | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| emilia_pfh | Safo | Miguel Carbonell Selva | Romanticismo |
| emilia_pfh | Cafe Sienna | Steve Quartly | Impresionismo |
| emilia_pfh | Desayuno en la hierba | Édouard Manet | Impresionismo |
| paoppau | Sin Título- El Eclipse | Zdislaw Beksinski | Surrealismo |
| moav | Sin Título - 1984 | Keith Haring | Pop Art |
| nicoleromero1009 | fotografía personal | --- | --- |
| johan_rl | El dormitorio en arlés | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| anibal_d_kato | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |

| | | | |
|-----------------------|---------------------------------------|-----------------------------|--------------------|
| waru_chan333 | La Gran Ola de Kanagawa | Katsushika Hokusai | Ukiyoe |
| ackyconj | ¿Cuándo te casas? | Paul Gauguin | Post-impresionismo |
| oscardlcp | La ofrenda | Saturnino Herrán | Modernismo |
| marina.toxica | México-Tenochtitlán | Julieta Aguinaco | Contemporáneo |
| rend.alfaro | La gran Ola de Kanagawa | Katsushika Hokusai | Ukiyoe |
| ryuusei.boy | ¿Qué, estás celosa? | Paul Gauguin | Post-impresionismo |
| xna.hdez | El Columpio | Jean Honoré-Fragonard | Rococó |
| minargxn | El nacimiento de venus | Sandro Boticelli | Renacimiento |
| lain_ivanovitch | Cronos corta las alas a cupido | Pierre Mignard | Barroco |
| shiroi_scarlet | Mujer con cabeza de rosas | Salvador Dalí | Surrealismo |
| fontecha_edwin | fotografía personal | --- | --- |
| dianis.escobar1234 | fotografía personal | --- | --- |
| viviana.santisteban.s | El beso | Gustav Klimt | Simbolismo |
| ivaaancast | Madonna | Edvard Munch | Expresionismo |
| jackyramosch | Impresion, sol naciente | Claude Monet | Impresionismo |
| jackyramosch | Almendro | Vincent Van Gogh | Impresionismo |
| zairzavaleta.s | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Impresionismo |
| ale.gattoz | Amarillo, rojo y azul | Vasili Kadinsky | Abstracto |
| _lalizabethmacarena | El jardín de las delicias | Hieronymus Bosch "El Bosco" | Renacimiento |
| ailynmendoza_ | Impresion, sol naciente | Claude Monet | Impresionismo |
| sebas971042 | Free form | Jackson Pollock | Abstracto |
| hellen_whites_ | Judith decapita a Holofernes | Caravaggio | Barroco |
| nicolasalvarezdiaz | Cabeza de esqueleto con cigarro | Vincent Van Gogh | Impresionismo |
| _dissatisfaction | Cats Nightmare Owl Bird | Louis Wain | Ilustración |
| rey_taciturno | El Caminante sobre el mar de nubes | David Friedrich | Romanticismo |
| fati.denis | Campo de Girasoles | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| jonathan_corona1 | Psique reanimada por el beso del amor | Antonio Canova | Neoclásico |
| danalopezg | La libertad guiando al pueblo | Eugene Delacroix | Romanticismo |
| danalopezg | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |

| | | | |
|------------------|---|-----------------------------|----------------------|
| designeredson | "Miranda" Inspirada en Thomas francis dicksee | instagram @designeredson | Ilustración original |
| sheeymochi | La primavera | Sandro Boticelli | Renacimiento |
| sheeymochi | El nacimiento de venus | Sandro Boticelli | Renacimiento |
| sheeymochi | Papilla Estelar | Remedios Varo | Surrealismo |
| sheeymochi | La creacion de Adán | Miguel Ángel | Renacimiento |
| Lucero_jocelyne | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| isabellardila | Paraíso | Jacopo Tintoretto | Renacimiento |
| isabellardila | Las lágrimas de Freyja | Anne-Marie Zilberman | Simbolismo |
| isabellardila | Los elefantes | Salvador Dalí | Surrealismo |
| pintocordero | El grito | Edvard Munch | Expresionismo |
| almakaotika | fotografía personal | --- | --- |
| rob.barar | La libertad guiando al pueblo | Eugene Delacroix | Romanticismo |
| rob.barar | La escuela de Atenas | Rafael Sanzio | Renacimiento |
| im.ode | El columpio | Jean Honoré-Fragonard | Rococó |
| im.ode | Almendo | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| im.ode | El estanque de Ninfeas | Claude Monet | Impresionismo |
| im.ode | Sunset Highway | Grant Haffner | Ilustración original |
| im.ode | Goldfish | Henri Matisse | Fauvismo |
| miguelangeldemar | fotografía personal | ---- | --- |
| sailorblack__ | La isla del Tesoro | Rene Magritte | Surrealismo |
| im_erick_zombee | fotografía personal | ---- | --- |
| nubes mandarina | Fotografía Min Yoongi de BTS | --- | --- |
| fer.skywalker | Escultura | H. R. Giger | Biomecánico |
| zurielarteaga | La creacion de Adán | Miguel Ángel | Renacimiento |
| zurielarteaga | El ángel caído | Alexandre Cabanel | Romanticismo |
| zurielarteaga | La terraza de Saint-adresse | Claude Monet | Impresionismo |
| mmagical_boy ss | Ilustración Madoka Magica | Gekidan Inu Curry | Ilustración original |
| kevinboschs | Puerto mediterráneo | Claude Joseph Vernet | Romanticismo |
| __emilianocruz | El jardín de las delicias | Hieronymus Bosch "El Bosco" | Renacimiento |
| 100.000pasos | Self portrait with red braces | David Hockney | Arte moderno |
| monc_gs | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |

| | | | |
|---------------------|---|------------------------------|----------------------|
| godinezwho | La alegría de vivir | Henri Matisse | Fauvismo |
| godinezwho | Magia | instagram @sakoasko | Ilustración original |
| missy.fus | The face of genius | Rene Magritte | Surrealismo |
| alex.1178 | impresion, sol naciente | Claude Monet | Impresionismo |
| alex.1178 | Terraza de café por la noche | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| alex.1178 | Piramide de calaveras | Paul Cezanne | Post-impresionismo |
| alex.1178 | Amarillo, rojo y azul | Vasili Kadinsky | Abstracto |
| alex.1178 | Lágrima | Salvador Dalí | Surrealismo |
| alex.1178 | Paisaje zapatista | Diego Rivera | Cubismo |
| milysigth | Dominant Curve | Vasili Kadinsky | Abstracto |
| babyykelloggs | Niños comiendo uvas y melón | Bartolomé Esteban Murillo | Barroco |
| ventroshka | El ángel caído | Alexandre Cabanel | Romanticismo |
| sayu_thompson | La noche estrellada sobre el ródano | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| sayu_thompson | Terraza de café por la noche | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| sayu_thompson | El nacimiento de venus | Sandro Boticelli | Renacimiento |
| sayu_thompson | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| sayu_thompson | Nenúfares | Claude Monet | Impresionismo |
| sayu_thompson | Almendro | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| sayu_thompson | Romeo y Julieta | Frank Dicksee | Romanticismo |
| karlita_luna34 | Fotografía personal | --- | --- |
| zyanya_lopez | Fotografía personal | --- | --- |
| priscilalazkano | El Beso | Gustav Klimt | Simbolismo |
| priscilalazkano | La gran Ola de Kanagawa | Katsushika Hokusai | Ukiyoe |
| untaljorgeelcurioso | La gran Ola de Kanagawa | Katsushika Hokusai | Ukiyoe |
| untaljorgeelcurioso | El hijo del hombre | Rene Magritte | Surrealismo |
| ojosdemandala | La Soirée | Vittorio Reggianini | Rococó |
| haniasant | | | --- |
| arielvertizz | | | --- |
| abby_izquierdo | Spirit Awakens | Instagram @dimitramilan | Ilustración original |
| letykaly | Venus del espejo | Diego Velázquez | Barroco |
| rotserged | Pieza musical Tchaikovksy:Overture 1812 | | |
| rotserged | Imagen meme | --- | --- |

| | | | |
|-----------------------|--|-----------------------|----------------------|
| _thesaintmandy | Fotografía personal | --- | --- |
| imandrea__ | Pintura original | instagram @imandrea | Ilustración original |
| dann.mot | Recreación La noche Estrellada de Van Gogh | instagram @dann.not | Ilustración original |
| gigio_012 | Fotografía personal | --- | --- |
| solburgastylsh | Fotografía personal | --- | --- |
| d.diazart | El Columpio | Jean Honoré Fragonard | Rococó |
| sahory_gf | Judith decapita a Holofernes | Caravaggio | Barroco |
| sahory_gf | La joven de la perla | Johannes Vermeer | Barroco |
| sahory_gf | Siete obras de misericordia | Caravaggio | Barroco |
| acidayazucarada | Ilustración Genshin Impact | --- | Ilustración original |
| _maru_g_r | Papilla Estelar | Remedios Varo | Surrealismo |
| oscaragredav | Triunfo de la Divina Providencia | Pietro Da Cortona | Barroco |
| oscaragredav | Modestia | Antonio Corradini | Rococó |
| maryclaudiavillanueva | Fotografía personal | --- | --- |
| soffayala | La balsa de la medusa | Theodore Géricault | Romanticismo |
| soffayala | El caminante sobre el mar de nubes | David Friedrich | Romanticismo |
| soffayala | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| soffayala | La consagración de Napoleón | Jacques-Louis David | Neoclásico |
| soffayala | La columna rota | Frida Kahlo | Surrealismo |
| marubz__ | El grito | Edvard Munch | Expresionismo |
| _me e e.l_ | Fotografía personal | --- | --- |
| itsvero.m | La noche estrellada | Vincent Van Gogh | Post-impresionismo |
| jezmin_monster | Sin título-Jinete | Zdzisław Beksinski | Surrealismo |

- Resultados Corrientes artísticas

| | |
|--|---|
| | Corrientes seleccionadas para filtro en Instagram |
| | Corrientes contempladas para contenido extra |

| Resultados | |
|-------------------------------|----|
| --- (No especificado) | 19 |
| Ilustracion original | 13 |
| Romanticismo | 17 |
| Post-impresionismo | 22 |
| Realismo | 4 |
| Impresionismo | 17 |
| Renacimiento | 14 |
| Neoclásico | 4 |
| Shin Hanga | 1 |
| Pop Art | 2 |
| Simbolismo | 6 |
| Ukiyoe | 5 |
| Manhua | 1 |
| Fauvismo | 3 |
| Surrealismo | 15 |
| Prerrafaelita | 1 |
| Barroco | 9 |
| Arte generado por computadora | 1 |
| Modernismo | 1 |
| Contemporáneo | 1 |
| Rococó | 5 |
| Expresionismo | 3 |
| Abstracto | 4 |
| Ilustracion | 1 |
| Biomecánico | 1 |
| Arte moderno | 1 |
| Cubismo | 1 |

Experiencias interactivas de aprendizaje para el acercamiento al arte en jóvenes de Giovanna Alvarez, Angel Cruz, Esteban Ramos, Jazmin Ruiz y Violeta Linares

Se terminó de editar en Mayo de 2022

Disponible para descarga en la siguiente liga

<https://thehackroomuamx.wixsite.com/website/proyecto-de-tesis>

Video de YouTube

<https://youtu.be/SzBgPjAlkyo>

Museo Virtual

<https://thehackroomuamx.wixsite.com/website/museo-virtual>

Filtro de Instagram

<https://www.instagram.com/ar/636621527412570/>

El trabajo en las artes no sólo es una manera de crear actuaciones y productos, es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura.

- Eisner E., 2002.

Experiencias interactivas de aprendizaje para el acercamiento al arte en jóvenes

Proyecto final universitario para obtener el Título de Licenciatura en Comunicación Social

Investigación que busca fomentar, con la utilización de la transmedia (redes sociales y sitio web), la educación artística.

La herramienta que se propone es para que los jóvenes tengan un mayor acercamiento al arte. De igual manera se presenta un modelo de aprendizaje informal, abordado desde el uso de los medios digitales y en función de la motivación intrínseca, o la carga emocional, como motor que facilita el proceso por aprender. No solamente fomentando las competencias transmedia en los jóvenes, sino que permite la retroalimentación recurriendo a las barreras afectivas facilitando el proceso de aprendizaje o comunicación.

Contacto

thehackroomuamx@gmail.com



@thehackroom5



@thehackroom



@thehackroom

