



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas a 06 de noviembre de 2023

Oficio No. SA/DIP/940/2023

Asunto: Autorización de Impresión de Tesis

C. Adriana Alessandra Lanni Aspiazu
CVU: 1333507
Candidata al Grado de Maestra en Tecnología Educativa
Facultad de Humanidades
UNICACH
Presente

Con fundamento en la opinión favorable emitida por escrito por la Comisión Revisora que analizó el trabajo terminal presentado por usted, denominado Formación virtual en producción artística contemporánea a través de la plataforma ARAMAUCA cuya Directora de tesis es la Mtra. Amairani Cuesta Aguilar (CVU: 1333472) quien avala el cumplimiento de los criterios metodológicos y de contenido; esta Dirección a mi cargo autoriza la impresión del documento en cita, para la defensa oral del mismo, en el examen que habrá de sustentar para obtener el Grado de Maestra en Tecnología Educativa.

Es imprescindible observar las características normativas que debe guardar el documento impreso, así como realizar la entrega en esta Dirección de un ejemplar empastado.

Atentamente
"Por la Cultura de mi Raza"

Dra. Carolina Orantes García
Directora



DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

C.c.p. Mtro. Braulio Calvo Domínguez, Director de la Facultad de Humanidades, UNICACH. Para su conocimiento.
Dra. María Eugenia Balderas Correa, Secretaria Académica, Facultad de Humanidades, UNICACH. Para su conocimiento
Archivo/minutario.

RJAG/COG/igp/gur

2023 AÑO DE FRANCISCO VILLA
EL REVOLUCIONARIO DEL PUEBLO

Dirección de
Investigación
y Posgrado

Dirección de Investigación y Posgrado
Libramiento Norte Poniente No. 1150
Colonia Lajas Maciel C.P. 29039
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México
Tel:(961)6170440 EXT.4360
investigacionyposgrado@unicach.mx

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROYECTO DE
INTERVENCIÓN**

**FORMACIÓN VIRTUAL
EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
CONTEMPORÁNEA
A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA
ARAMAUCA**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

**MAESTRA EN TECNOLOGÍA
EDUCATIVA**

PRESENTA

ADRIANA ALESSANDRA LANNI ASPIAZU



RESUMEN

Esta intervención educativa en el ámbito de las artes visuales, surge ante la problemática de la escasez de estudios profesionales y programas de formación en artes en San Cristóbal de Las Casas, y más aún escasean oportunidades de educación virtual; a pesar de ser esta una ciudad de importante desarrollo cultural empírico, de reconocida tradición textil, pictórica y artesanal de la zona del sur este mexicano, que atrae a visitantes y creadores de todas partes del mundo.

Consecuentemente, este Proyecto de Intervención, tiene por objetivo general: Diseñar un Programa de Formación virtual, en producción artística contemporánea a través de la plataforma Aramauca, para creadores y artistas del estado de Chiapas.

La metodología se trabaja a través de la creación de la página <https://adrianalanni9.wixsite.com/ppac>, mediante la cual se orienta al participante y se ofrecen link para que, a partir de la web 2.0, enlacen con las plataformas virtuales gratuitas, de libre y fácil acceso; tales como, Google classroom-meet, Microsof-teams, entre otras.

Como resultado, el Proyecto de Intervención pasó por diversas fases: 1. Diagnóstico y Definiciones, 2. Organización y Administración, 3. Desarrollo del Plan Operativo, 4. Evaluación Continua; y concluyó con el diseño de un Diplomado virtual en arte contemporáneo, contentivo de 6 módulos: I Revisión Histórica, II Apreciación del Arte Contemporáneo, III Producción de Proyectos, IV Curaduría para Artistas, V Marketing Cultural, VI Taller de Producción. Lográndose con este Diplomado virtual, convocar a los creadores y artistas de Chiapas, generando diálogos y proyectos colaborativos entre artistas locales y foráneos dentro de las gramáticas actuales del arte, lográndose un intercambio de conocimientos y experiencias entre artistas de todas las latitudes con gran éxito.

PALABRAS CLAVE: intervención educativa, programa de formación, ambientes virtuales, arte contemporáneo, producción artística, Plataforma Aramauca.

SUMMARY

This educational intervention in the field of visual arts arises from the problem of the scarcity of professional studies and training programs in arts in San Cristóbal de Las Casas, Mexico, and even more there are almost no opportunities for virtual education; all of this despite being a city of important cultural development empirically, with a recognized textile, pictorial and craft tradition of the Mexican south east area, which attracts visitors and creators from all over the world.

Consequently, this Intervention Project has the general objective: Designing a Program of Virtual training in contemporary artistic production through the platform Aramauca, for creators and artists from the state of Chiapas.

The methodology is worked through the creation of the web page <https://adrianalanni9.wixsite.com/ppac> which is oriented to the participants to find links that offered access to virtual platforms, all free and easy to access, such as Google classroom-meet, Microsoft-teams, among others.

As a result, The Intervention Project went through various phases: 1. Diagnosis and Definitions, 2. Organization and Administration, 3. Development of the Operational Plan, 4. Continuous Evaluation, and concluded with designed, containing 6 modules: I Historical Review, II Contemporary Art Appreciation, III Project Production, IV Curatorship for Artists, V Cultural Marketing, and VI Production Workshop. Achieving this Diploma virtually⁷, summon the creators and artists of Chiapas, generating dialogues and collaborative projects between local and foreign artists within the grammars of art, achieving an exchange of knowledge and experiences between artists from all latitudes with great success.

KEY WORDS: educational intervention, training program, virtual environments, contemporary art, artistic production, Aramauca platform.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Análisis situacional	3
1.2. Descripción del Problema general	5
1.3. Definición del problema	7
II. BASES TEÓRICAS	9
2.1 Marco histórico y contextual	9
2.1.1. Aramauca. La organización promotora de la intervención	11
2.2 Marco referencial	14
2.3 Marco legal	17
2.4 Marco teórico	22
2.4.1. Modelos educativos de base para el diseño instruccional.	22
- El Constructivismo	22
- El Conectivismo	23
2.4.2. La Intervención Educativa	24
2.4.3. Arte Contemporáneo	28
- Principales movimientos de arte contemporáneo	28
- El arte contemporáneo y la era digital	30
2.4.4. Ambientes Virtuales	31

2.4.5. Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación	32
2.5. Definición de términos básicos	35
III. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA. ENUNCIADO Y DESCRIPCIÓN.	38
- Fases del Programa	38
3.1. Fase 1 de la intervención educativa. DIAGNÓSTICO Y DEFINICIONES BÁSICAS	39
3.1. Diagnóstico de necesidades.	38
3.2. Definiciones Básicas.	43
3.2.1. Objetivos	
- Objetivo General	41
- Objetivos específicos	42
3.2.2. Análisis de factores restrictivos o motores del proyecto	44
3.2.3. Justificación	45
IV. Fase 2 de la intervención educativa. ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.	46
4.1. Elementos del ambiente virtual de aprendizaje en el Diplomado en Arte Contemporáneo.	47
4.2. Descripción de la intervención educativa mediante el Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo.	50
4.3. Perfil del participante en el Diplomado	52

V. FASE 3 de intervención educativa. DESARROLLO DEL PLAN OPERATIVO	53
5.1. Estructura curricular. Temario / Contenidos Programáticos	53
5.2. Estrategias instruccionales para el Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo.	62
5.3. Cronograma de actividades	66
5.4. Recursos	67
5.5. Presupuesto y listado de gastos	68
VI. FASE 4 de intervención educativa. EVALUACIÓN CONTINUA	69
VII. CONCLUSIONES	71
VIII. RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	84
ANEXOS	86

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA No 1. Descripción de la intervención educativa	48
TABLA No 2. Estructura curricular por módulos	53
TABLA No 3. Cronograma del programa de intervención	66
TABLA No 4. Presupuesto del programa de intervención	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO No 1. Aramauca Plataforma para el Arte Contemporáneo, ubicación satelital. Fuente: Google Maps 2022.	10
GRÁFICO No 2. Fases del programa de intervención educativa	38

I. INTRODUCCIÓN

En esta era de la comunicación virtual, este proyecto de intervención educativa, tiene su motivación a partir de la evidente escasez de estudios profesionales y programas de formación en artes visuales con la modalidad virtual; específicamente, en regiones como Chiapas. Este estado del sureste mexicano, con un territorio de 73.311 km², que equivale a un 3,7% del territorio nacional y encuentra dividido en 124 municipios, los cuales están integrados en 15 regiones socioeconómicas, que se caracteriza por tener distintas condiciones geográficas, poblacionales, étnicas, culturales, climáticas y productivas. Abarcando, en su diversidad geográfica, ciudades, sabanas, playas, montañas y selvas. Este territorio, posee una población: 5.543.828 habitantes, (el 4,4 % del total del país). Destaca que sus principales ciudades se han consolidado como epicentros culturales, en virtud de su creatividad y expresión artística ancestral y contemporánea; ello, gracias a su tradición textil, pictórica y artesanal de la zona que atrae a visitantes y creadores de todas partes del mundo.

Sin embargo, Chiapas, a pesar de esta abundancia y extensión territorial y poblacional; y más específicamente, la ciudad San Cristóbal de las Casas, no cuenta con una escuela estatal de arte, y escasean los espacios privados que ofrezcan una alternativa artística a nivel profesional. Si bien, la modalidad de escuelas de arte se centra en la capital del Estado, los diplomados de producción artística es escasa en toda la región, la modalidad en línea es nula; la cual, es pertinente en la era actual, pues, en todos los ámbitos prevalece la educación y la comunicación virtual.

Por tal razón, es fundamental diseñar y llevar a cabo un proyecto educativo que permita la opción de formación artística a distancia, a través de la creación de una plataforma virtual, para que los interesados tengan la oportunidad acceder a ella dentro de su localidad, teniendo presente la generación de un cambio, cultural, económico y social en las formas tradicionales de desarrollo de su praxis creativa y, por lo tanto, la posterior influencia en el desarrollo cultural de sus comunidades.

En tal sentido, se presenta este diseño de proyecto de intervención educativa, el cual tiene por objetivo general: Diseñar un programa de Formación virtual, en producción artística contemporánea a través de la plataforma Aramauca, para creadores y artistas del estado de Chiapas. La metodología se trabaja a través de la creación de una página [www,programaseducativosaramauca-plataforma](http://www.programaseducativosaramauca-plataforma) de arte contemporáneo y www.aramauca.org; mediante la cual, se orienta al participante acerca del plan académico y procedimientos instruccionales, administrativos y técnico-docentes, y además, se ofrecen los link para que mediante la web 2.0, se puedan enlazar con las plataformas virtuales gratuitas, de libre acceso, amigables para este tipo de población que no cuenta con recursos tecnológicos, más que su celular o una PC.

El diseño es estructurado como una intervención educativa, en el área artística, mediante un diplomado virtual o en línea. En este documento se muestra, el desarrollo de este programa de intervención educativa, el cual contiene como Punto I, la parte Introdutoria y descriptiva, que permite definir el problema que habrá de resolverse con esta intervención. En el Punto II, las están las bases teóricas, el marco histórico y contextual; así como, los aspectos legales necesarios de atender, el marco teórico y su definición de términos básicos que son base para explicar, este Diplomado como programa de intervención educativa.

Ya en el Punto III, se da inicio a la estructura del Proyecto de Intervención, ofreciendo su enunciado y descripción, su objetivo general y los específicos; así como Justificación del Programa. En el Punto IV, se expone la Organización y Administración del Programa de Intervención, los elementos del ambiente virtual de aprendizaje, las estrategias para la implementación de este plan de intervención y sus correspondientes Fases: 1. Diagnóstico. 2. Organización y Administración, 3. Desarrollo del plan operativo. Fase 4. Evaluación continua de la intervención.

Seguidamente, se encuentra el Punto V referido a la Administración técnico-docente del Programa de intervención; concretamente, sus Recursos y Presupuesto. Al cierre, se explica en el punto VI, algunas Conclusiones y Recomendaciones para mantener activa esta intervención educativa en la modalidad Diplomado Virtual.

1.1. Análisis situacional

La UNESCO (2017), ha establecido los objetivos para el desarrollo sostenible en su agenda 2030, conformada por 17 objetivos (ODS) y 169 metas, en las cuales, las industrias culturales y creativas, así como la cultura constituyen un sector en sí mismo, y a su vez, contribuyen de manera transversal, al desarrollo sostenible en los tres pilares: Desarrollo social, económico y ambiental. Coherentemente, la cultura es tanto, un medio como una finalidad del desarrollo sostenible y por lo tanto, un eje transformador del escenario social mundial que debe ser tomado en cuenta de manera prioritaria; y, en este sentido, se asume que el estado de Chiapas no debe excluirse de esta oportunidad.

Interpretando a Kingman (2012) y el artista Vásquez (1987), se aprecia su coincidencia al opinar que, el arte contemporáneo se produce gracias a procesos reflexivos, y son productos culturales que no se guían por la estética tradicional de la belleza; sino que, se motivan por temáticas controversiales, políticas y/o sociales, rebeldes e incitadoras de interrogantes en el espectador. La conexión entre obra y observador, en muchos casos, se difunde por los medios de comunicación y las redes, socializándose su mensaje, o la información contenida en la obra. Es así como, la sociedad del conocimiento emplea la cultura en pro del desarrollo social.

En Chiapas, la tradición artesanal y sus respectivos procesos de aprendizaje y preservación, tienen un lugar primordial debido a la naturaleza de las expresiones culturales de sus comunidades y de lo que se denomina el arte popular; sin embargo, el arte contemporáneo no se difunde, no tiene espacio en los medios de comunicación y redes sociales y está carente de espacios formativos; más bien, ocurre de forma autodidacta, espontánea y/o en entornos educativos muy limitados.

En Chiapas aflora de forma natural, y como tradición ancestral el arte. En lo textil, prevalecen los bordados en sus vestidos femeninos y masculinos, con abundantes flores, y la decoración de múltiples colores vivaces, sobre todo en los chalés bordados.

Con respecto a otras artesanías, se elabora desde el cántaro de tres asas, hasta una multiplicidad de figurillas de animales como jaguares, palomas y gallinas de barro, entre otros utensilios. En zona de Chiapa de Corzo se trabaja con arenas y pigmentos naturales, y confeccionan las máscaras de los tradicionales “Parachicos”. Los pueblos originarios lacandones fabrican arcos y flechas, pipas, figuras rituales, tambores y bisutería a partir de materiales de la naturaleza y en la orfebrería de oro, plata y ámbar destacan extraordinarias piezas artísticas. En San Cristóbal de las Casas, destacan las obras de joyería elaboradas en jade, coral, lapislázuli, cristal de roca y perlas de río; así como, el empleo de las maderas, desde las más corrientes hasta las más preciosas, donde se tallan esculturas, altares, utensilios domésticos, muebles, techos, máscaras, etc.; también destaca el instrumento musical originario: La marimba, elaborada con finísimas maderas.

La situación actual en Chiapas, es que existe poca oferta de formación en las artes, y que cada vez más el dominio de lo tecnológico viene priorizándose en todos los escenarios; situación que lleva a los artistas y creadores de la región a orillarse a un escenario marginal de su producción artística, cuando su valía es verdaderamente significativa y trascendente, por su carga ancestral, cultural y expresividad técnica. Por ende, idear las estrategias necesarias para revertir esta situación mediante proyectos de índole educativo virtual, son un desafío que amerita atención inmediata.

Es importante destacar que, a partir del auge de las tecnologías emergentes y la denominada era 2.0, la mayoría parte de los ámbitos creativos de las artes se han visto impactados, ya que de la mano de estos nuevos medios aparece una percepción disímil del mundo, que implica miradas alternativas a las tipologías existentes en el arte y con ello, formas inéditas de observar la realidad. En efecto, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han tenido una enorme influencia en el mundo actual, desde la perspectiva socio-política, cultural y económica, lo cual ha generado grandes transformaciones educativas, filosóficas, epistémicas, con consecuencias en todos los ámbitos involucrados en la actividad humana y por lo tanto, en el arte.

1.2. Descripción del problema general

La situación actual en Chiapas, es que existe poca oferta de formación en las artes, y los escenarios culturales se subestiman, el arte de enorme calidad técnica y conceptual sumado al profesionalismo de sus creadores se desdibuja; situación que lleva a los artistas locales a reducir al mínimo sus manifestaciones artísticas, más como un esfuerzo individual, en muchos casos carente de reconocimiento institucional; pasando, más bien, a ser un sector marginal, en el marco de la vorágine del turismo y el comercio de artesanías en serie, los cuales se han convertido en ejes centrales del movimiento sociocultural del estado de Chiapas y más específicamente, de la ciudad de San Cristóbal de las Casas.

Idear las estrategias necesarias para revertir esta situación mediante proyectos de índole educativo, es un desafío de atención inmediata, en virtud de la relevancia que tiene actualmente la evolución de la cultura visual; más aún, si estos programas se valen de las herramientas que ofrece la tecnología y cuyo fin es la inserción y acceso masivo de los estudiantes superando barreras geográficas, como es el caso en Chiapas.

En el estado de Chiapas, las personas interesadas en estudiar artes visuales deben trasladarse a la capital Tuxtla Gutiérrez, e integrarse a la licenciatura en Artes Visuales que ofrece la Universidad de las Ciencias y las Artes de Chiapas UNICACH o tomar los cursos y talleres de CONECULTA, que se ofrecen de manera puntual en cada región, con temáticas muy variadas, de lo contrario conformarse con talleres de manualidades o ciertos géneros artísticos desde el enfoque lúdico, como si fuera un *hobbie*; siendo estas, las únicas opciones de este tipo en todo el estado. Es de resaltar que, las limitaciones económicas para los artistas y creadores que viven en las regiones alejadas de la capital, pasan a ser un gran obstáculo que afecta su desarrollo artístico y trunca el conocimiento de nuevos lenguajes y las vivencias de las nuevas manifestaciones del arte contemporáneo.

Ciertamente, Chiapas cuenta con artistas sumamente destacados en el ámbito estético; pero, por las razones ya mencionadas, muchos de ellos -los que no tienen acceso a un plan de formación universitario o formal- desconocen los antecedentes históricos, las teorías respecto de los movimientos más relevantes, la concepción estética-filosófica de los mismos y más grave aún, no saben expresar todo su potencial, el porqué hacen su trabajo, en virtud de la carencia de sustentos teóricos o conceptuales, lo que conlleva a un manejo muy precario de su propia obra, pocas o nulas posibilidades de comercialización e inserción en los mercados artísticos mundiales (ferias, galerías, bienales internacionales). De allí, la desmotivación respecto de su propia profesión e incapacidad de convertirla en un medio sostenible a nivel económico, lo cual, en muchos casos, genera el abandono de la misma, impactando negativamente el desarrollo de la cultura contemporánea de la región.

Como una alternativa a las problemáticas existentes en materia de formación artística en la zona, desde el año 2018, Aramauca Plataforma para el Arte Contemporáneo A.C., desarrolla programas especializados en artes visuales y producción artística contemporánea, la afluencia de participantes y listas de espera en algunos talleres en específico; lo cual pone de manifiesto la necesidad de continuar la actualización profesional de los creadores locales.

El Departamento Educativo de Aramauca, convoca a los creadores mediante programas comunitarios, cursos, exposiciones y residencias artísticas, para generar diálogos y crear proyectos colaborativos entre artistas locales y foráneos dentro de las gramáticas actuales del arte, ofreciendo talleres especializados en filosofía del arte, curaduría, marketing cultural para artistas en el mundo digital, redacción de statements y creación de portafolios, fotografía y cursos orientados a la producción artística; siempre explicando la teoría que le da sustento, generándose así, un intercambio de conocimientos y experiencias entre artistas de diversas latitudes.

La institución cuenta con una sala de usos múltiples equipada con recursos multimedia, (4 computadoras con internet de fibra óptica), para docentes y estudiantes

que lo requieran. Los talleres de formación que se imparten han sido presenciales o en la modalidad en línea. Dado que, la disgregación geográfica de los creadores y artistas en Chiapas abarca zonas ejidales, ciudades medianas y grandes, pueblos y comunidades indígenas, es necesario encontrar alternativas innovadoras para la formación artística a distancia, que permitan la participación e inserción de los mismos en esta importante área del saber. De allí, la motivación de ofrecer un Diplomado virtual desde la web educativa de la Plataforma Aramauca.

1.3. Definición del problema

Desde el Departamento Educativo de Aramauca, se planteó un diagnóstico¹ que puso en evidencia la poca amplitud en la oferta educativa de carácter formal en arte, la mayoría de los jóvenes de distintos municipios no realizan esta carrera con profundidad profesional, solo aprenden o heredan técnicas de creación.

Causas: La carencia de opciones educativas formales en el área de las artes visuales desde un enfoque contemporáneo, la poca o nula investigación en torno a este tema y el costoso acceso a ella. Y, además, los museos e instituciones culturales poseen propuestas expositivas que, en su mayoría, privilegian el arte tradicional, sin brindar espacio para los nuevos lenguajes: Además, hay ausencia de textos actualizados en materia artística en las bibliotecas locales, y los docentes poseen escasa formación en arte contemporáneo lo cual va en detrimento de la construcción colectiva de saberes en torno a este tema. Como agravante, el prediagnóstico mencionado indica carencia de recursos económicos por parte de creadores y artistas que viven en poblaciones aledañas a la Ciudad de San Cristóbal de las Casas, principalmente.

Consecuencias del problema: Los artistas locales al tener limitaciones en su capacidad de insertarse y conocer las gramáticas actuales del arte, coartan su desarrollo

¹ En la Fase 1 de este Proyecto de Intervención, se explica la metodología del Diagnóstico Participativo utilizado para detectar estas problemáticas.

profesional. Precisamente, porque no tienen el espacio expedito para dialogar con un discurso sustentado sobre su obra. Destaca que, a creadores y artistas de Chiapas, se les dificulta utilizar las estrategias de difusión y marketing cultural para convertir su profesión en su modus vivendi; lo cual, tiene un impacto negativo en el escenario local del arte y en el desarrollo de la cultura contemporánea en Chiapas. En todo esto influye la desmotivación de jóvenes en formación y artistas, pues dejan de creer en el arte como profesión; e incluso, no consideran que esta área de desempeño sea factible como medio de sobrevivencia personal y familiar, dada la competitividad de las artesanías de procedencia dudosa, no de pueblos originarios, o más bien de origen industrial, lo cual, impacta negativamente el desarrollo de la cultura contemporánea de la región.

Posibles soluciones: Para esto es clave, la intervención con un programa formativo en línea, con galería o espacio expositivo virtual, con acceso a herramientas didácticas y documentales como las ofrecidas por algunos museos internacionales y sus bancos de información digital en formato PDF. Por ende, la plataforma que aquí se ofrece para la socialización de los aprendizajes es una de las opciones concretas y viables para brindar solución a la problemática planteada en este proyecto de intervención.

II. BASES TEÓRICAS

2.1. Marco histórico y contextual

El horizonte del arte contemporáneo en México es sumamente diverso y desde la década de los ochenta, ha logrado superar muchas limitaciones y llevar a los artistas mexicanos a producir obras con identidad propia, insertas dentro de las corrientes artísticas mundiales. Esta diversidad y multidisciplinariedad, se manifiesta en los procesos y técnicas que se han empleado para sus obras, han desafiado las nociones del arte tradicional, para ofrecer una propuesta personal mediante símbolos vinculados a su propia experiencia; para ello, se valen del arte objetual, videoart, instalación, performance, fotografía, netart, dibujo, escultura y pintura, entre otros; con lo cual, han generado interesantes relaciones con la antropología, la ciencia, la moda, la política, la música, la literatura y la filosofía, reinventando conceptos y denunciando en muchos casos temáticas universales: sociales, ecológicas, económicas, migratorias, etc.

Entre 1920 y 1950, destacó el muralismo en el arte mexicano. Con artistas de visualización mundial como Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros. Sin embargo, México está cargado de importantes artistas de reconocimiento mundial, cuyo trabajo se ubica dentro del arte contemporáneo. Generalmente, destaca solo Frida Kahlo; pero en verdad, son muchos los artistas que hicieron sus aportes, por mencionar algunos como los siguientes:

Desde 1974 hasta la fecha destaca el autor Eduardo Terrazas, con más de 650 obras, y es considerado uno de los máximos exponentes del arte contemporáneo de México. Este creador mexicano ha trabajado con distintos géneros (dibujo pintura, diseño, museografía, así como la planeación urbana), de este modo, tales disciplinas han constituido un medio para observar, aprehender y generar reflexiones sobre la realidad como un hecho cambiante, al proponer nuevas maneras de relacionarnos desde el arte. Resalta su obra “Cosmos”, como expresión magna de arte contemporáneo, por su lectura interdisciplinaria que sobrepasa el arte, incursionando en las matemáticas y la geometría, entre otras disciplinas; al mezclar línea, espacio, color y textura con significado.

También, destaca Carlos Aguirre, (1948), quien realiza estudios de diseño industrial en la Universidad Iberoamericana (1967-1971) y la maestría en artes por la Central School of Art and desing y cuyo trabajo es fundamental para entender el arte contemporáneo de México de las últimas décadas; dado que desarrolló obras vinculadas a lo conceptual haciendo uso de materiales, lenguajes y formatos poco utilizados hasta el momento. No se define con una técnica explícita, porque usa diferentes, según lo que tenga a mano para transmitir una idea.

Ya en los años 2000, destacan autores del arte contemporáneo como Betsabee Romero, (1984-2023) quien mezcla el arte contemporáneo con el arte popular, con predominio de lo urbano. Maneja un discurso crítico acerca de temas como migración, mestizaje y movilidad, mediante símbolos y ritos cotidianos de la cultura del consumo global, como automóviles, tatuajes, señalética urbana, etc. Su universo plástico coloca al espectador en una situación de familiaridad que, refleja lo cotidiano y las problemáticas de la sociedad moderna. Mariana Magdaleno, (1982-2023) por su parte, se expresa con la técnica del dibujo, descubriendo la identidad, el imaginario, la magia, la espiritualidad, el simbolismo de la naturaleza, los temas del bien y el mal. Con su lenguaje refleja la influencia de las fábulas y su gusto por las caricaturas. A través de la gráfica, relaciona la inocencia con atributos animales, lo siniestro con lo infantil.

Carlos Amoraes, (1970-2023) es un artista plástico conceptual, quien trabaja con el dibujo, la animación, la escultura, el performance, la animación, el collage, el cine y la escritura, como medios de expresión para mostrar su lenguaje y sus códigos que proceden de una tradición intelectual anarquista. También, es importante mencionar a Yleana Hurtado, (1982-2023), quien, desde su experiencia como diseñadora textil, explora la tierra, los paisajes y la geografía de su entorno. Destaca que, esta artista, crea June Joon Jaxx, en 2011 como plataforma en línea, con contenido sobre el arte contemporáneo, que incluye visitas a estudios y entrevistas con artistas, lo cual será un referente en el presente Programa. (Perrée, 2023).

2.1.1. Aramauca - Plataforma de arte contemporáneo. La organización promotora de la intervención

La Fundación Aramauca, Plataforma para el Arte Contemporáneo A.C. es un centro cultural independiente, fundado en 2018, y está ubicado en el Barrio de Guadalupe de San Cristóbal de Las Casas, Chiapas (Ver Imagen 1), y se describe como un espacio sin fines de lucro, flexible y cambiante, cuyo objetivo principal es promover la difusión, investigación, estudio, desarrollo y enseñanza del arte contemporáneo.

Según el Sistema de Información Cultural de México SIC, Aramauca funge como escenario local de difusión del arte actual abierto al público general, que está conformada por profesionales de los ámbitos artísticos y de gestión cultural, pero en su visión interdisciplinar, el equipo cuenta con profesionales de las ciencias sociales y otras ramas del saber.

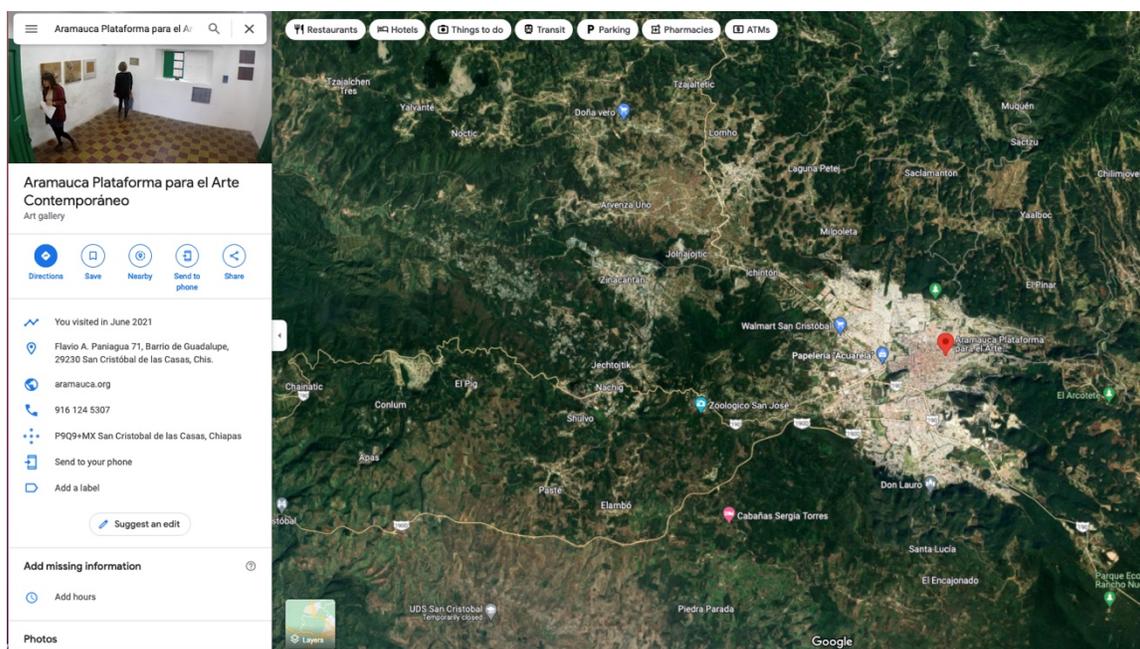


GRÁFICO No 1. Aramauca Plataforma para el Arte Contemporáneo, ubicación satelital. Fuente: Google Maps 2022.

La Organización Aramauca, fundada en 2018, surge de la necesidad de activar un espacio de reflexión, construcción colectiva de conocimientos, producción y actualización para artistas, desde la intersección entre las prácticas artísticas -en su dimensión formal- y la discusión estética, conceptual e histórica de las mismas para potenciar e impulsar su desarrollo desde nuevas formas posibles, en la época actual, postpandemia, se plantea mantener sus actividades desde una perspectiva conceptual igual, pero con modelos virtuales para talleres, diplomados y actividades de muestra artística.

Misión:

Aramauca busca apoyar todas las formas de expresión artística desde un enfoque transdisciplinario, con especial interés en los lenguajes contemporáneos. Su intención es contribuir a la construcción y transformación de la sociedad, y promover programas educativos donde se invita a diversos artistas internacionales a integrarse a las comunidades tradicionales de Chiapas y entrar en contacto con los saberes ancestrales y formas de vida de estas comunidades. Al mismo tiempo, estos artistas/creadores ofrecerán talleres gratuitos para las comunidades con la intención de generar un intercambio de conocimientos y experiencias.

Visión:

Generar puentes y diálogos entre el arte y otras ramas del saber, al tiempo que busca apoyar los procesos de reflexión de los artistas/creadores interesados en vincularse con la cultura local en Chiapas, dentro de las gramáticas del arte vigentes. Aramauca está dirigida por un equipo de educadores y otros profesionales especializados en diversas áreas de las ciencias sociales y el arte.

Valores:

- Sensibilidad y creatividad. Aramauca funge como punto de encuentro público para la experimentación y la innovación que facilita nuevas formas de creatividad y capacidad de pensamiento crítico.

- Compromiso e impacto social. Se busca estimular la experiencia estética y la emoción de crecer a través del arte y la cultura en valores como la apertura, el respeto, la tolerancia, la igualdad y la diversidad en los Altos de Chiapas.
- Educación y Cultura. La educación es prioridad, en tanto que el programa educativo de Aramauca, y el resto de las actividades buscan dos objetivos básicos: desarrollar una sensibilidad personal en torno al arte contemporáneo y acercar a los visitantes a los discursos intelectuales de la práctica artística actual aplicando modelos presenciales o virtuales.
- Transversalidad de las artes. Las manifestaciones culturales, las artes plásticas, la música, el cine, la danza, etc. se interrelacionan. No tanto como la transmisión de conocimiento entre disciplinas, sino como disposición para la acción conjunta, en pro de mejorar el movimiento cotidiano de la sociedad.
- Mediación entre la creación, el público y el consumo cultural. En Aramauca, como canal y medio de comunicación entre ellos, desarrolla un trabajo de gestión educativa, artística y cultural que lo inserta en una estrategia social y territorial para hacer viable el proyecto en sus dimensiones económica, formativa-educativa y política.

Estructura Organizativa Aramauca:

Esta organización cultural está conformada por:

- 1) Dirección General: establece las directrices y modelos de gestión cultural necesarias para llegar al público local de manera efectiva.
- 2) Departamento de Difusión y Comunicación: cuyo objetivo es conectar con el público general y las comunidades a través de los medios de comunicación y redes sociales, para informarles de las actividades que se realizan.
- 3) Departamento de Educación: encargado de diseñar y ofrecer talleres de formación.

- 4) Departamento de Relaciones Interinstitucionales: garantiza el cumplimiento de los objetivos mediante los enlaces y alianzas estratégicas con otras instituciones públicas y privadas.
- 5) Comité Curatorial: conjunto de expertos internos y externos a la institución encargados de elegir la agenda expositiva anual, redactar los textos curatoriales y/o invitar curadores o investigadores.
- 6) Departamento de Extensión y Programas Comunitarios: encargado de generar actividades para comunidades en situación de riesgo, población migrante, pueblos originarios, etc.

En resumen, Aramauca convoca a los creadores mediante programas comunitarios, cursos, exposiciones y residencias artísticas, para generar diálogos y crear proyectos colaborativos entre artistas locales y foráneos dentro de las gramáticas actuales del arte, ofreciendo talleres especializados en filosofía del arte, curaduría, marketing cultural para artistas en el mundo digital, redacción de statements y creación de portafolios, fotografía autoral y otros cursos orientados a la producción artística; siempre de la mano de la parte teórica que le da sustento y profundidad; generando así, un intercambio de conocimientos y experiencias entre artistas de todas las latitudes, algunos de estos cursos se llevaron a cabo mediante plataformas virtuales que ofrece la web 2.0, como Google Classroom con gran éxito.

2.2. Marco referencial

Las constantes innovaciones tecnológicas, traen consigo transformaciones y maneras distintas de trabajar por lo que, en el ámbito educativo, docentes de diversos niveles y áreas, consideran necesario desempeñarse acorde a este reto en el aula, dentro de la cual el uso de herramientas digitales se ha vuelto una necesidad para el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje.

Por otro lado, Alanís, (2010) comenta que los altos costos de infraestructura tecnológica que son requeridos aunado a la falta de conocimientos relacionados con el manejo de estas herramientas por parte de docentes y directivos, ha limitado el uso de nuevos recursos en el salón de clases, por lo tanto, en muchos casos esta última todavía es tradicional.

A pesar de que surgen, constantemente, nuevas herramientas digitales aplicadas a la educación, muchos docentes mantienen su método habitual limitándolos a nuevas estrategias de enseñanza. El mismo desinterés por conocer las características de otros recursos tecnológicos, ha traído como consecuencia que se desconozca las potencialidades didácticas que podrían tener, en este caso, las redes sociales educativas pueden acceder a estas innovaciones en tecnología, sin necesidad de invertir grandes recursos económicos para su adopción en el salón de clases.

También, Cabero, (2002) observa que, en su gran mayoría los profesores de instituciones de educación superior, desconocen la existencia de las plataformas virtuales, pues, aunque existe un auge en el uso de medios electrónicos, estos entornos todavía no han tenido la suficiente promoción en todos los niveles educativos, por lo que se encuentra desaprovechada su capacidad en la enseñanza.

Una de las primeras experiencias que se tienen registradas sobre estudios relacionados con la adopción de las redes sociales en educación, es el realizado por García, (2008), hace mención de la necesidad de reorganizar el papel que desempeña tanto el profesor como el estudiante, para que se pueda apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una de estas, en este caso la de *Facebook*.

Por medio de actividades bien definidas, García, (2008) obtuvo resultados positivos relacionados con la forma en la que la red social de *Facebook* podía favorecer el trabajo colaborativo en el estudiante universitario, aunque hace referencia a la existencia del temor que invade al profesor al tratar de cambiar su rol de simple exponente de información al de orientador del aprendizaje de sus alumnos.

Cabe resaltar que el miedo del profesor tiene su origen de acuerdo con Cabero, (2002) en la falta de experiencia, preparación y destreza en el manejo de la herramienta digital que se desee adaptar a los métodos de enseñanza, por lo que antes de implementarla en el salón de clases, es necesario que el docente cuente con la instrucción necesaria que le permita utilizarla de manera adecuada.

En el trabajo realizado por Espuny, C., González, J., Lleixà, M. y Gisbert, M. (2011), el análisis consistió en determinar la red que los estudiantes de nuevo ingreso de una universidad, consideraban más apta para utilizarla en el salón de clases, por lo que se diseñaron actividades relacionadas con la comunicación e interacción entre los alumnos, por medio de diferentes entornos digitales, como fueron *Facebook*, *Twitter* y *MySpace*.

Al término del estudio se observó que, aunque en un inicio los alumnos muestran entusiasmo con el empleo de una red social en el ámbito educativo, todavía no se sienten convencidos sobre lo adecuada que es su utilidad en el área académica, pues las actividades realizadas se mantuvieron bajo el perfil de las interacciones sociales y de comunicación que llevan a cabo a diario en su red social personal.

Otras experiencias que se tienen detectadas sobre la utilización de las redes en educación, se enfocan en el desarrollo de actividades en cursos a distancia a nivel de posgrado, como la realizada por Panckhurst y Marsh, (2011), las cuales utilizaron la red privada denominada *Ning*.

En los estudios realizados por medio de esta red educativa, las investigadoras concluyeron que esta plataforma adaptada a fines didácticos fomenta no solo el aprendizaje colaborativo; sino que también, son adecuados para promover la construcción individual de conocimientos, por lo que el estudiante desarrolla otras habilidades como la autonomía y la responsabilidad en su propio aprendizaje.

Por último, sin importar el nivel educativo al que se dedique el docente, la implementación exitosa de una plataforma o red educativa depende, por un lado, de la preparación del profesorado en el manejo del entorno virtual y por otro, de la cuidadosa selección de

actividades formativas que cumplan con las siguientes características que proponen Díaz y Piñones, (2012).

- Que ofrezcan tareas creativas que involucren a los estudiantes en la generación de aprendizajes.
- Presentar instrucciones claras en la realización de cada una de las actividades.
- Seleccionar estrategias de enseñanzas acordes al nivel cognitivo de los estudiantes.
- Elegir un entorno digital amigable que permita que tanto el alumno como el profesor naveguen con facilidad dentro del mismo.

Solo así, puede constatar que la participación del maestro es fundamental en la adopción de cualquier herramienta digital, debido a que se requiere tanto de su preparación como de su experiencia para lograr que los educandos aprovechen al máximo la experiencia didáctica ofrecida por las plataformas tecnológicas.

2.3. Marco Legal

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), organización que dicta pauta para la educación en los principales países del mundo, la cultura es definida como el “conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos” (p.12), que posee toda sociedad y que, además de las artes y las letras, han de compartir las maneras de vivir juntos, los valores, las tradiciones y las creencias. En sentido educativo, el arte como expresión de la cultura, puede ser entendido como “una actividad humana consciente, en la que el individuo se manifiesta plenamente capaz de observar e intervenir en su contexto”. (p.12)

Ciertamente, en México, otrora, se les dio relevancia a las artes. Prueba de ello es que, desde 1946 se publica la Ley para la creación del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, con personalidad jurídica propia; el cual depende de la Secretaría

de Cultura. Sus objetivos, se prevén en los art I, II y III, modificados en 2015, los cuales rezan:

I. El cultivo, fomento, estímulo, creación e investigación de las bellas artes en las ramas de la música, las artes plásticas, las artes dramáticas y la danza, las bellas letras en todos sus géneros y la arquitectura.

II. La organización y desarrollo de la educación profesional en todas las ramas de las Bellas Artes; así como, participar en la implementación de los programas y planes en materia artística y literaria que establezca la SEP para la educación inicial, básica y normal.

III. El fomento, la organización y la difusión de las Bellas Artes, inclusive las bellas letras, por todos los medios posibles y orientada esta última hacia el público en general y en especial hacia las clases populares y la población escolar. (Ley para la creación del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2015, Art, I, II, III)

Se interpreta entonces, que los legisladores sí han tenido presente regular la enseñanza de las artes, y la difusión de la cultura originaria de las diferentes tradiciones en México. Sin embargo, en una mirada rápida por las diversas ofertas educativas en Chiapas, de carácter público, o de responsabilidad federal, no se encuentran oportunidades académicas para los pobladores del mencionado estado, con inclinaciones creativas o artísticas.

Complementando lo opinado hasta aquí, debe mencionarse además que, en el marco de la Ley General de Educación, varios legisladores de México, (liderados por Cárdenas y Adame, 2015), han abogado por la reforma los artículos 48 y 71; argumentando que, se debe redefinir “la educación de calidad”, asumiéndola como una educación que ofrece a todas las personas, que aprendan las capacidades útiles para su entorno; para así, desarrollarse correctamente en el seno de su sociedad según las necesidades a resolver; la educación debe adecuarse a las vidas, a las aspiraciones y a los intereses tanto de los estudiantes como de sus familias y

sociedades; y, finalmente, debe ser incluyente y estar basada en los derechos humanos, como lo dicta UNESCO, (2017).

Los proponentes de la reforma, cuestionan que, en el sistema educativo de México, se ve la cultura como algo secundario o un pasatiempo de la educación, dándole más importancia a otras temas y disciplinas; por lo que, resulta necesario cambiar esta visión. La actividad cultural y algunas materias relacionadas con las bellas artes se incorporan, a veces, al plan de estudio como, entretenimiento, o con el fin de dar cobertura al tiempo académico exigido; nunca con la finalidad de que el alumno descubra y disfrute de las bellas artes.

Sin embargo, la actividad cultural (teatro, música, danza, pintura, literatura, cine) y cualquier otra actividad artística, poseen una importancia transcendental tanto o más que las actividades académicas, ya que despierta otra sensibilidad y emociones siendo el complemento perfecto para su formación integral; pues permiten crecer espiritualmente de las personas.

La actividad artística, en cualquiera de sus expresiones, es un buen comienzo para que los ciudadanos perciban el mundo desde lo artístico y encuentren una vía de expresión de sus sentimientos e inquietudes. Por lo que, la cultura se debe entender como el educar la sensibilidad, ya sea leyendo grandes obras, mirando una pintura, disfrutando de una cinta cinematográfica, una puesta teatral, entre otras expresiones artísticas. La cultura es encontrar en el arte una fuente de conocimientos que apuntan más al corazón que al cerebro. Por ende, los proponentes de la reforma educativa, (Cárdenas y Adame, 2015), plantean que:

Se debe generar un consenso sobre la importancia de la educación artística para el desarrollo de una sociedad creativa y sensibilizada a la cultura; fomentar una actuación y reflexión en común y reunir los recursos humanos y financieros necesarios para aumentar el grado de integración de la educación artística en los sistemas y centros educativos. (Cárdenas y Adame, 2015, p.1).

Sin embargo, a pesar de estas críticas referidas a los art 48 y 71 de la Ley General de Educación Federal, puede leerse en su Artículo 60, que se hace obligatoria la implementación de mecanismos para apoyar y promover la creación y difusión artística, este artículo reza:

Se adoptarán medidas para que, dentro de la orientación integral del educando, se promuevan métodos de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de que exprese sus emociones a través de manifestaciones artísticas y se contribuya al desarrollo cultural y cognoscitivo de las personas. (Ley General de Educación, Art. 60)

Los legisladores, completan el espíritu de la ley, explicando en su Artículo 61, la importancia de que esta sea una ley de educación inclusiva, que de valoración a la riqueza y diversidad cultural de México; por lo que indica que hay que adaptar el sistema educativo, para responder con equidad a las características, necesidades, intereses, capacidades, habilidades y estilos de aprendizaje de todos y cada uno de los ciudadanos; tal como es el fin del programa de intervención que aquí se presenta. Al respecto reza:

La educación inclusiva se refiere al conjunto de acciones orientadas a identificar, prevenir y reducir las barreras que limitan el acceso, permanencia, participación y aprendizaje de todos los educandos, al eliminar prácticas de discriminación, exclusión y segregación. (Ley General de Educación, Art. 61).

Esto es ratificado más recientemente, en 2017, en el apartado dedicado a la Presentación del documento “Cultura en tu escuela”, emitida por el Gobierno de México, por intermedio de las Secretaría de Educación Pública y la Secretaría de Cultura, se conmina a la inclusión de las artes en la educación:

Propiciar el conocimiento crítico, así como la difusión del arte y las culturas. La imaginación y la creatividad son capacidades presentes en

todos los individuos, que deben desarrollarse desde una edad temprana. El nuevo Modelo Educativo concibe a la apreciación y las diversas expresiones artísticas como parte integral de la educación y sus objetivos, de este modo, las incorpora como materias esenciales en el currículo, para así contribuir al desarrollo personal y social de los estudiantes, desde la educación básica hasta la media superior. Niñas, niños y adolescentes poseen un potencial artístico y son portadores de cultura.

A través de sus vivencias comunitarias y valiéndose de la música, las artes visuales, la danza, la literatura, el teatro, la cocina, los juegos y las diversas expresiones de la vida cotidiana encuentran una lengua común para plasmar sus deseos y preocupaciones. Viven una etapa afortunada de formación en la que disfrutan al crear y transformar su intelecto en libertad. (SEP, 2017:7).

Como puede observarse, está prescrito desde las orientaciones fundamentales del Estado en México, asignarle gran importancia a la creatividad y las artes que emergen desde la diversidad cultural en el pueblo mexicano; por ende, se plantea que la educación en México, sistematice estos saberes y aprendizajes en los programas de estudio, y, preferiblemente, los conduzca a través de los varios niveles educativos que se ofrecen como política pública de educación en México.

Por todo ello, urge este tipo de Programas de formación para que los docentes desarrollen competencias propias de su quehacer en el área de las artes, por lo que es indispensable actualizarlos y contribuir a su formación, de manera continua e integral.

A continuación, se presenta un análisis general con importantes elementos que dan sustento a la propuesta, en la sección del Marco Teórico.

2.4. Marco Teórico

2.4.1. Modelos educativos de base para el diseño instruccional.

- El Constructivismo

Una de las posturas epistémicas básicas para el desarrollo de modelos educativos inclusivos, humanísticos y flexibles, de este último siglo, es el Constructivismo; el cual se basa en una serie de perspectivas filosóficas, psicológicas, epistemológicas y pedagógicas totalmente diferentes, entre ellas destacan: la teoría de pedagógica de Piaget, (1969): (considerado el **padre** del Constructivismo), el enfoque histórico cultural de Vygotsky, (1968) y las teorías del aprendizaje significativo de Ausubel, (1969). (Mazarío, 2022).

El Constructivismo como postura epistémica, pone de relieve la potencialidad de cada individuo para construir su propia realidad subjetiva. En el área educativa, se parte del convencimiento que, el estudiante construye el conocimiento, pasando a ser partícipe activo del plan de clases y el centro de cualquier estrategia educativa planteada. Esta perspectiva según Sánchez (2004), se sustenta en los siguientes principios:

- a) Implicación del estudiante en el proceso;
- b) Autonomía del estudiante;
- c) Promueve la capacidad creadora del estudiante
- d) Uso de metodologías interactivas (trabajo en equipo, seminarios, etc.);
- e) El papel del docente es de “agente motivador y creador” de escenarios de aprendizaje.

Este enfoque constructivista de la educación, intenta superar la “educación bancaria” donde las personas llegan a un nivel profesional “lleno de conocimientos”, pero carente de un espíritu innovador, creativo y proactivo, que proponga y lidere en su ejercicio profesional estrategias para dar solución a los problemas que enfrenta la sociedad.

Para los constructivistas el aprendizaje debe propiciar en el estudiante, el “aprender a pensar” de una manera efectiva, razonar, solucionar problemas concretos y desarrollar habilidades aprendidas, tener visión de la complejidad de los procesos humanos y de la naturaleza. (Gros, 1997).

- **El Conectivismo**

Existen razones obvias, para utilizar las nuevas tecnologías en la enseñanza; considerando que se vive en la era digital. Es así como, aparece la corriente “Conectivista”, como una teoría del aprendizaje para la era digital, desarrollada en los años 80, por George Siemens, investigador sobre el aprendizaje mediante redes, análisis y visualización virtual y la apertura de la educación hacia nuevas tecnologías. El autor, les asigna un enfoque sociológico a sus teorías, lo cual fue desarrollado a finales de los 90 con los trabajos de Latour (1999), principalmente.

Según esta corriente, existen limitaciones en la teoría del Conductismo, el Cognitivismo y el Constructivismo, para explicar el efecto que posee la tecnología actual, sobre el conocimiento, la comunicación y el aprendizaje. (Bates, 2001). Y esto, efectivamente, conduce un nuevo paradigma del proceso educativo, a considerar para cualquiera que proponga un proyecto de formación. La corriente del “Conectivismo” toma principios de la teoría del caos, estudios sobre las redes neuronales, y teoría de la complejidad, principalmente. Por ello, se entiende el aprendizaje como un proceso dentro de ambientes diversos sin el control del individuo (directivo, o docente o estudiante). (Siemens, 2007)

Respecto a las dinámicas escolares, el conectivismo, reconoce nuevas estrategias para la construcción de grupos, la conexión inmediata, el sistema descentralizado que mantiene las redes sociales, y ha facilitado la creación natural de una inteligencia colectiva, un aprendizaje continuo, fruto de la colaboración y la cooperación de las partes involucradas. Esta teoría entiende que, las decisiones académicas están basadas en la transformación acelerada de los basamentos. Continuamente, y de forma acelerada, la nueva información es adquirida dejando obsoleta la anterior. Pero,

además, se requiere que docentes y estudiantes adquieran la habilidad para discernir entre la información que es importante y la que es trivial es vital, así como la capacidad para reconocer cuándo esta nueva información altera las decisiones tomadas con base en la información pasada. (Johnson, 2013).

Ciertamente, el punto de inicio de la corriente Conectivista es el individuo. El conocimiento personal se toma de una red que brinda información libre y sin restricciones a organizaciones e instituciones; lo cual, a su vez retroalimenta información en la misma red; lo cual, finalmente, termina por proveer un nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones virtuales. (Siemens, 2007)

2.4.2. La Intervención Educativa

La intervención educativa se construye a partir de la práctica de distintos profesionales, cada cual desde su propia área de actuación. Consiste en una táctica que emplean a fin de planificar e implementar todas aquellas acciones conducentes a una mejora significativa en las oportunidades para la vida de las personas. Tanto en el ámbito de la educación formal, como en el socio-comunitario y en el laboral, el éxito de las intervenciones, que se plantean los profesionales, está íntimamente ligado a su capacidad de reflexión sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje que promueven y, particularmente, a la manera que tienen de fundamentarlas, diagnosticar necesidades y evaluarlas para intentar desarrollarlas de la mejor manera posible.

Es así como, la investigación pasa a ser un instrumento clave para la calidad en las intervenciones educativas; la cual debe ser asumida con destrezas metodológicas de investigación, por parte de los profesionales, para ayudar a orientar las decisiones en la fundamentación de sus intervenciones educativas. Ciertamente, la mayoría de las profesiones asumen la misión de intervenir y llevan a cabo una actuación responsable, al utilizar métodos y procedimientos avalados por sus resultados de investigaciones

previas; realizadas a los fines de que, puedan planear sus intervenciones desde un análisis sistemático y evaluación que permita su actuación eficiente.

Es precisamente por ello, que los profesionales de la educación deben fundamentar el desarrollo de sus intervenciones educativas de la mejor manera posible y, de este modo, podrán contribuir al bien común, la competencia en investigación deviene un instrumento clave para la promoción de la calidad de las intervenciones en los diferentes ámbitos de los que se ocupan.

El autor, Touriñán, (1998), explica que la Intervención Educativa, es la acción intencional del profesional docente para la realización y el logro del desarrollo integral de sus educandos. Es interesante, el carácter teleológico que le asigna a la intervención educativa, cuando afirma:

Existe un sujeto agente (educando-educador) existe el lenguaje propositivo (se realiza una acción para lograr algo), se actúa en orden a lograr un acontecimiento futuro (la meta) y los acontecimientos se vinculan intencionalmente. La intervención educativa se realiza mediante procesos de autoeducación y heteroeducación, ya sean estos últimos formales, no formales o informales. La intervención educativa exige respetar la condición de agente en el educando. La acción (cambio de estado que un sujeto hace que acaezca) del educador debe dar lugar a una acción del educando y no sólo a un acontecimiento (cambios de estado que acaecen a un sujeto en una ocasión) (Touriñán, 1998:7).

Toda intervención educativa tiene el propósito de hacer efectiva la meta de la acción; hay acciones que requieren bajo nivel de competencia técnica y son efectivas; hay acciones cuyo nivel de competencia técnica se ha divulgado y forman parte del acervo común de una cultura; es posible adquirir competencia técnica desde la propia práctica; como es el caso de creadores y artistas de comunidades en México.

En resumen, una Intervención Educativa se fundamenta, principalmente, en la indagación-investigación en los fenómenos educativos; en el caso aquí presentado,

en el área del arte y la cultura creativa y el impacto de las problemáticas referidas a la carencia de centros educativos formales para aunar las diversas disciplinas artísticas. Como se ha anunciado supra, este diagnóstico fue realizado por la Fundación Aramauca, y brinda a esta intervención los puntos centrales de la problemática a resolver, imprescindibles para la construcción del Programa de intervención.

Esto, no sólo impacta el desarrollo del Arte Contemporáneo en la región; sino que, tiene sus costes personales y sociales en los creativos y artistas del estado Chiapas. Así pues, se está ante un proceso socioeducativo formal y tradicional, desde la política pública federal, que tiene consecuencias graves y que, pueden expresarse mediante múltiples problemáticas, que van desde la subestimación del área artística para educar, hasta las dificultades económicas, producto de la minusvalía que socialmente se le asigna a estos creadores y artistas, por no tener certificados, o diplomas profesionales cualificados.

En definitiva, como afirman Merino y García (2007), la poca cualificación del colectivo de artistas y creadores, puede traducirse en una problemática social que acabaría afectando su inserción social. Por su parte, afirma Unesco (2020), que es importante considerar, en los planes académicos, la importancia de la educación en las artes,

La educación artística desempeña una función importante en la transformación de los sistemas educativos y contribuye directamente a la solución de los problemas sociales y culturales que afronta el mundo contemporáneo. Es por esta razón que la UNESCO promueve las artes en los diversos espacios educativos a lo largo de toda la vida.
(UNESCO, 2020)

El Diseño de una intervención educativa debe permitir diseñar una serie de medidas, programas y acciones educativas concretas, para cada uno de los ámbitos de trabajo previstos dentro del plan. En otras palabras, es tan importante lo que se hace, como de qué manera se hace. En este caso, no se trata sólo de encontrar artistas y creadores que deseen estudiar; sino que, implica buscar como solución a la

problemática brindar una formación teórica y práctica mediante un Plan estratégico de intervención educativa en el área del arte contemporáneo, que permita potenciar sus propias capacidades culturales, creativas y artísticas; y les convierta en un elemento clave para la transformación y la mejora creativa del estado de Chiapas, poniendo en el centro el crecimiento y el talento de las personas.

Mediante el proyecto de investigación se concretan las acciones que hay que desarrollar con todos los agentes implicados en una intervención y, al mismo tiempo, se crea un contexto de intervención participativa, en el que se expresan la coordinación, la corresponsabilidad y el consenso como pilares sobre los que se basa el Plan de Diplomado diseñado.

La intervención educativa prevé, ejes estratégicos o fases de ejecución, los cuales pudieran escogerse entre los siguientes: Fase 1. Diagnóstico y priorización de necesidades. Fase 2. Diseño técnico-docente y cronograma; Fase 3. Presentación, motivación y venta; Fase 4. Ejecución del Plan de acción; Fase 5. Evaluación del Diplomado y su plan de acción. (Meneses, et al 2018).

El lector se habrá dado cuenta de que, hasta ahora, se ha insistido en la importancia de una de las fases del proceso de intervención: la Fase diagnóstica o de investigación; en el entendido que los términos investigación, intervención, diagnóstico y evaluación están correlacionados y son los que garantizan la calidad de cualquier intervención.

Se interpreta que, es importante considerar un elemento que tienen en común las diferentes fases de intervención: se basan en evidencias empíricas, racionales, sistemáticas y coherentes que otorgan legitimidad y justifican la toma de decisiones con conocimiento de causa por parte del profesional de la educación cuando diseña el Plan de Intervención. (Meneses, et al 2018).

2.4.3. Arte Contemporáneo

Sienra (2021), ofrece una definición de Arte Contemporáneo, opinando que este se refiere a “todo el arte–ya”; sea este manifestado por medio de pintura, escultura, fotografía, instalación, performance, y/o video. Muchos historiadores del arte determinan su origen en la década de los sesenta, específicamente hacia la segunda mitad, donde el arte moderno llega a su fin. Estrada (1986) expresa que no se ciñe a problemas formales, técnicos o estéticos sino que es algo que afecta su uso social, creando perplejidad en la gente. Ya no es la belleza el canon de medida, ni es la perspectiva, la proporción, tampoco son la armonía y la simetría lo que este arte ilustra.

- Principales movimientos de Arte Contemporáneo

Aunque se trata de “arte actual”, el arte contemporáneo en realidad tiene una historia muy larga y se enmarca en una categoría muy particular en tanto que no todo arte actual obedece a esta definición. Para entender mejor su evolución, se revisan a continuación los movimientos y artistas que componen su historia. (Danto, 1999)

Es importante iniciar este recuento, mencionando que, el arte contemporáneo está en los límites temporales del Pop Art, iniciado por artistas como Andy Warhol (1928-1987) y Roy Lichtenstein, (1923-1997), (aproximadamente desde 1950 hasta la década de 1970, y renació como Neo-Pop Art en los 80 con artistas como Jeff Koons). Este tipo de arte, se definió por un interés en retratar la cultura de masas.

Además, siguiendo a Danto, (1999) en sus estudios sobre la historia del arte contemporáneo, puede afirmarse que este es parte de un movimiento generado por el “Arte conceptual”. Este se desarrolló a principios del siglo XXI y, secuencialmente, le precede el Pop Art, del cual tuvo importante influencia y se mantuvo siempre contra la idea del arte como mercancía, dándole prioridad a la idea que expresa cada obra de arte. Los principales exponentes del arte conceptual son: Damien Hirst, Ai Wei

Wei y Jenny Holzer, aunque surgió como un movimiento formal en la década de 1960 sigue siendo una importante corriente del arte contemporáneo en la actualidad.

Danto, (1999) también menciona, en sus estudios sobre la historia del arte contemporáneo, varias expresiones destacadas históricamente:

El Fotorrealismo: este arte apunta a crear dibujos y pinturas hiperrealistas, lo más cercano a la realidad como fuera posible. Los fotorrealistas desarrollan una técnica que parte del uso de la fotografía, a partir de la cual pueden reproducir la naturaleza, retratos, objetos y otros elementos de manera precisa. Sus exponentes principales son Chuck Close y Gerhard Richter.

Minimalismo: Surge en la década de 1960 y aún prevalece en la actualidad. Al igual que el Arte conceptual, este movimiento también desafió las estructuras existentes para crear, difundir y ver arte. El minimalismo es un movimiento cuya filosofía consiste en el mínimo uso de elementos, invitando a los espectadores a responder a lo que ven, no a lo que creen que una obra de arte representa. Sus representantes más destacados son: Donald Judd, Sol LeWitt y Dan Flavin.

El Performance: Este, es otro movimiento relevante desde la década de 1960 hasta el día de hoy, el cual se mantiene con raíces conceptuales. Su objetivo es transmitir un mensaje o una idea a partir de arte dramático, el entretenimiento. Los artistas más representativos incluyen a Marina Abramović, Yoko Ono y Joseph Beuys. (Danto, 1999)

La instalación: Es una forma inmersiva de arte. Se trata de obras tridimensionales (de sitio específico) que se desarrollan pensando en un determinado espacio y lugar, al modificar sustancialmente el entorno, son capaces de alterar la percepción espacial de los espectadores. Las instalaciones, están relacionadas a la arquitectura de un determinado lugar y pueden ser obras a gran escala. Algunos de los artistas de instalación más conocidos son Yayoi Kusama, Dale Chihuly y Bruce Munroe.

Land Art o “arte terrenal”: Una variante de la instalación, y es un movimiento en el que los artistas transforman los paisajes naturales en obras de arte conectadas con el sitio en el que se encuentran. Sus representantes más destacados son: Robert Smithson, Christo y Jeanne-Claude, y Andy Goldsworthy . (Danto, 1999)

Arte Urbano: Uno de los movimientos de arte contemporáneo más recientes, el arte urbano o callejero es una corriente que ganó prominencia con el auge del graffiti en los años 80. El arte urbano suele estar relacionado con el activismo social, incluyendo instalaciones, murales, trabajos de estencil y *stickers* en espacios públicos. Los artistas urbanos más importantes de los años 1980, son Jean-Michel Basquiat y Keith Haring; y en la actualidad destacan Banksy y Shepard Fairey. (Danto, 1999).

También es oportuno mencionar, otros personajes clave del arte contemporáneo, entre ellos Marina Abramović, Damien Hirst, Ai Wei Wei , Adriana Varejão, Yayoi Kusama y Jeff Koons, quienes han creado piezas vanguardistas en los campos de la pintura, escultura, instalación y performance.

- El arte contemporáneo y la era digital

El arte contemporáneo se encuentra en permanente evolución, muchos artistas se nutren de los avances de la tecnología para el desarrollo de su obra. Esto incluye el arte generado por código, el uso de la inteligencia artificial, el videomapping, pero también el uso de las técnicas tradicionales con nuevos enfoques conceptuales. A medida que la inteligencia artificial continúa avanzando, algunos artistas han usado esta tecnología para crear obras hiperrealistas que desdibujan la línea entre realidad y ficción cuestionando la percepción del mundo que nos rodea.

Aunque la tendencia principal del arte contemporáneo, se encuentra en el arte conceptual, en esta era digital, es imposible obviar el “Criptoarte”. Este tipo de arte en auge desde 2020, se basa en la tecnología del blockchain. Artistas como Beeple, realizaron ventas históricas millonarias a través del uso del NFT (tokens no fungibles o activos digitales), y cada vez más artistas e instituciones artísticas, como galerías y

museos, ven las posibilidades de esta forma de arte. Este tipo de arte, permite a artistas digitales monetizar obras que antes eran difíciles de vender, dado su carácter como piezas efímeras, sean estas mediante instalaciones, performances o murales y recibir una compensación, haciendo posible que su arte virtual sea coleccionable.

Como se puede observar en estas corrientes actuales, el arte contemporáneo se transforma de forma vertiginosa, muchos artistas contemporáneos emergentes están desarrollando un cuerpo de obra interesante que denota nuevas formas de mirar el arte, la vida y el mundo que nos rodea. Además suelen ofrecer nuevos escenarios para las técnicas convencionales como la pintura y la escultura, también han popularizado nuevas formas de hacer arte, mediante el bordado, el origami y cientos de técnicas milenarias que al ser planteadas fuera de sus contextos habituales, presentan una lectura completamente diferente, demostrando las infinitas posibilidades del arte actual.

2.4.4. Ambientes Virtuales

En la actualidad, las tendencias en materia educativa se orientan a partir de esquemas en red, tanto de estudiantes y académicos centrados en el aprendizaje como en el trabajo colegiado con importantes demandas de comunicación y acceso efectivo a recursos de información. Esto tiene su expresión en el modelo educativo que debe sustentar la educación en línea, lo cual implica un cambio sustancial en los paradigmas tradicionales, una re-expresión de los currícula y una reorganización de los roles de los actores educativos. Asimismo, debe impulsar una oferta educativa flexible, pertinente y de mayor cobertura, basada en el estudiante que desarrolle competencias para el arte, como creación y que al mismo tiempo, permitan el logro de aprendizajes significativos sobre el arte contemporáneo, incorporando el uso inteligente de las tecnologías de la información y la comunicación; e incluso, que pueda ser una salida laboral.

Los modelos educativos contemporáneos, principalmente los modelos innovadores en línea que están basados en tecnologías emergentes, deben fomentar ambientes de

aprendizaje interactivos, tanto sincrónicos como asincrónicos, donde el docente tenga un fuerte compromiso con el aprendizaje de los estudiantes y cumpla su rol de asesor-facilitador; de este modo, los estudiantes se convierten en actores de cambio con habilidades y modos de trabajo innovadores, que se valen del uso de las tecnologías de vanguardia, materiales didácticos y contenidos digitales.

La propuesta metodológica para operar estos modelos educativos se les denomina “Ambientes Virtuales de Aprendizaje” (AVA), cuyo concepto pone en claro que ya que, crear un ambiente virtual, no implica sólo trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni cambiar el pizarrón por un medio electrónico, o concentrar el contenido de una asignatura en un texto que se lee en la computadora o en un teléfono inteligente. (López, et al, 2009).

Se espera que, aquellos participantes del diseño de los ambientes virtuales, estén familiarizados todos los recursos tecnológicos disponibles en línea (redes, infraestructura, medios, apps, recursos de información, etc.); así como también deben conocer, las ventajas y limitaciones de éstos, para establecer relaciones oportunas con los objetivos, las estrategias, los contenidos y actividades de aprendizaje y la evaluación. Una integración de medios donde figuran el texto, los gráficos, los sonidos, la animación y el video, o los vínculos digitales, pierden sentido sin las dimensiones pedagógicas que el diseñador del ambiente virtual puede darles. Sin embargo, es importante destacar que los ambientes virtuales de aprendizaje se consolidan ya desde el proceso, cuando los estudiantes y docentes-facilitadores se encuentran interactuando con los materiales y recursos de información.

2.4.5. Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación

La constante actualización de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación genera inquietudes, tanto en docentes como en los directivos de las instituciones de educación superior, de acuerdo con Casado, (2006), opinan que hoy día es una necesidad el conocer, manejar y adoptar recursos digitales en los salones de clase.

Entonces, debido a que las nuevas generaciones hacen uso de dispositivos electrónicos, forman parte de la vida diaria y cada vez, se observa más} el uso frecuente de la tecnología en los distintos ámbitos en los que se desarrollan las personas. Por esta razón, el maestro antes de comenzar a utilizar una herramienta digital, lo primero que tiene que hacer, si se toman en cuenta las recomendaciones de Casado, (2006), y Marcelo, (2001), es investigar cuáles son los recursos tecnológicos que se podrían integrar en el aula de clases; así como, identificar sus principales componentes y características, para que, de esta manera, se puedan adaptar de forma oportuna a los métodos de enseñanza. Es necesario analizar los principales elementos que se deben tomar en cuenta para su adopción, debido a que no se trata de elegir un recurso digital porque esté de moda, sino porque en realidad representa una verdadera opción para enriquecer la práctica educativa.

Cada vez es más evidente que las tecnologías permean todas las áreas de la vida cotidiana y que ellas generan una hibridación permanente de textos y de formas, que propician un diálogo y un debate constante sobre la esencia misma de la creación y la percepción. En el contexto del lenguaje audiovisual y lo digital, “contamina lo que toca y se fusiona con este, adoptando una forma proteica” como lo afirma Russo, (2007, p.166). Paralelo a ello, y como consecuencia, surgen movimientos que, desde la tecnología, cuestionan y transgreden los principios de las máquinas para trascenderlas y generar rupturas, como en su momento lo hicieron los artistas de las vanguardias del siglo XX. Las visiones críticas de la relación entre arte y tecnología han estado presentes a lo largo de la historia, y evidencian el dualismo existente entre los medios analógicos y los medios digitales.

Interpretando a Flusser (2004), se entiende que hay diferentes formas de comprender las imágenes en una perspectiva artística:

- Las “imágenes técnicas”, que son productos directos de textos científicos.
- Las “imágenes tradicionales” son de primer grado ya que se abstraen del mundo concreto.

- Las “imágenes tradicionales” de tercer grado, que se abstraen de textos de imágenes tradicionales y, además, de las del mundo concreto.

Esto significa que las imágenes técnicas son complejas de descifrar y su objetividad puede ser engañosa; pues de ellas se suele observar su superficie no los textos que las componen. Esto sucede porque “no son imágenes simbólicas como las imágenes tradicionales, sino, ventanas, síntomas del mundo”. (Flusser 2004, p.17). Desde estas definiciones de Flusser, debe ponerse especial atención a las imágenes electrónicas poseen una especie de magia que revela una extraña fascinación que, en sí misma, absorbe las imágenes tradicionales. Profundizando, puede entenderse que existe una dualidad entre la imagen análoga y la imagen técnica. Esto confirma, desde el análisis con pensamiento complejo que, existen al unísono, dos escenarios; por una parte, se observa un universo estable, mecánico, frente a otro globalizado, digitalizado, cambiante, oculto en codificaciones algorítmicas desconocidas.

Para Zielinski (2006), el computador representa una cámara oscura, un dispositivo cerrado que provoca respeto y miedo, excepto entre quienes lo dominan, como los ingenieros, programadores e informáticos. Afirma, que su magia fascina a los artistas más vinculados con la materialidad. Esto posibilita nuevas estratificaciones entre lo análogo y lo digital y un amplio abanico de variantes narrativas.

La producción artística en los inicios del siglo XXI está representada por los discursos que abogan por la digitalización y los procesos colaborativos; pero también, por recuperar la materialidad en los procesos creativos y por la revisión del papel de las máquinas como sistemas organizativos que crean flujos, aproximaciones y dominios (Raunig 2008).

La mayoría de las áreas creativas de las artes se han visto influidas, de alguna u otra manera, con la entrada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y la aparición de los nuevos medios ha introducido una percepción diferente del mundo, que implica miradas inéditas de representar, comunicar y diseñar las tipologías existentes del arte.

2.5. Definición de términos básicos

Los términos utilizados para esta primera parte del proyecto de intervención, están relacionados con los aspectos que se tomaron en cuenta para llevar a cabo la investigación del problema. Los conceptos son los siguientes.

- **Blockchain:** esta es una tecnología basada en la creación de una cadena de bloques de información virtual con un propósito específico asignado por la institución creadora. Estos bloques almacenan información suministrada de operaciones descentralizadas y públicas, que genera una base de datos compartida, a la cual tienen acceso los participantes, dado que ellos pueden rastrear cada operación o movimiento digital realizado. Su origen se dio en la IBM, ofrecido como un gran libro contable computarizado, inmodificable y compartido, que se escribe desde una gran cantidad de ordenadores de forma simultánea. Sus usos son diversos, como por ejemplo: datos médicos, datos logísticos, datos electorales, datos contables, etc. (Sáes, 2002).
- **Formación docente.** Consiste en el proceso de preparación profesional que lleva a cabo el maestro, para desempeñar su práctica educativa. (Sarmiento y Guillén, 2008),
- **Formación virtual.** La educación virtual es uno de los nuevos métodos de enseñanza y utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y, tiempo. También conocida como enseñanza en línea, hace referencia al desarrollo de la dinámica de enseñanza- aprendizaje con un formato educativo en donde los docentes y estudiantes pueden interactuar diferente a distancia, apoyados en las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación), y en las herramientas que ofrece internet. Es importante tener en cuenta que la educación virtual es educación a distancia, y es una modalidad académica complementa la educación presencial. (edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual, 2023)
- **Intervención educativa.** Es una respuesta académica para ayudar los estudiantes a y docentes para mejorar las prácticas en sus áreas curriculares. Se trata de un programa eminentemente práctico, que permite avanzar en el proceso académico. Dentro de las tareas en el ámbito educativo, la intervención ayuda a resolver los diferentes tipos de

necesidades que puedan tener los usuarios. Todas las intervenciones educativas tienen en común algunos elementos: un objetivo: lograr el desarrollo integral del estudiante; posee una serie de estrategias o programa, que incluyen acciones educativas concretas que dependen de las necesidades definidas previamente; dura un tiempo determinado, es concreta y limitada, y es abierta en pro de la supervisión por parte de los sectores involucrados en el centro educativo. (Universidad Oberta de Cataluña, 2023)

- **Plataforma educativa.** Es el instrumento tecnológico utilizado por los profesores e instituciones para la creación de ambientes de enseñanza en los cuales se fomenta la construcción de aprendizajes significativos (Ardila, 2011).
- **Redes sociales.** Tomando en cuenta lo comentado por (Campos, 2008) se considera como el sistema de comunicación e interacción que se establece dentro de la web y en el cual se promueven los sentidos de afiliación, pertenencia y participación en los usuarios.
- **Tecnologías de Información y Comunicación.** Tomando en cuenta lo señalado por (Sarmiento y Guillén, 2008), están constituidas por el conjunto de herramientas y aplicaciones informáticas, las cuales permiten automatizar las actividades organizacionales y los procesos de comunicación, facilitando la obtención, generación e intercambio de información.
- **Wiki.** Es un concepto que se utiliza en el ámbito de Internet para referirse a las páginas web cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios a través de cualquier navegador. Dichas páginas, por lo tanto, se desarrollan a partir de la colaboración de los internautas, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información. Es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de Internet, sin que necesiten saber HTML. (Universidad Internacional Laureate. 2022).

- **Web 2.0 o la Web Social:** En el año 2004, se origina el término, a raíz de la conferencia dictada por Tim O'Reilly sobre el futuro de Internet, y juega con la denominación usual de código binario para los programas informáticos (1.0, 1.1., 1.2, 2.0, etc.) a medida que se actualizan y evolucionan. Sin embargo, no se refiere realmente a una mejoría técnica de la red, como a una manera distinta de entenderla. Se refiere al modelo de páginas Web que facilitan la transmisión de información, la interoperabilidad y la colaboración entre sus usuarios, mediante un diseño centrado en sus necesidades, más que en las de la empresa, institución, según el caso. Al mismo tiempo, es una tendencia propia de internet, donde se promueve una red interactiva que sea menos unilateral, para que los usuarios tengan roles activos y sociales. El concepto Web 2.0, representa un paso activo para la evolución de internet, donde el usuario es un agente activo en su desarrollo y funcionamiento, y no como un simple receptor de información o cliente. Esto se logra gracias a los sitios web dinámicos en donde los usuarios son capaces de generar contenido, interactuar o crear con sus aportes comunidades virtuales. (<https://concepto.de/web-2-0/#ixzz7sql6qB3s>)

III. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA. ENUNCIADO Y DESCRIPCIÓN.

Se denomina Programa Formación virtual en producción artística contemporánea, el cual es diseñado en la modalidad de Diplomado, (teórico práctico), para desarrollarlo con 6 módulos en forma virtual, con carácter teórico-práctico, lo cual sumará 16 horas académicas; y se lleva a cabo a través de la Fundación Aramauca, Plataforma de arte contemporáneo, ubicada en la ciudad de San Cristóbal de las Casas, Chiapas (México). Para tal fin, esta institución cuenta con una población de 5 Docentes, 3 personal administrativo y con la infraestructura y equipamiento base para desarrollo de esta intervención educativa.

- Fases del Programa.

En correspondencia con las fases enunciadas para un programa de intervención educativa, las fases del programa que aquí se presentan, son:

FASE 1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES y DEFINICIONES BÁSICAS. Se atiende a un diagnóstico realizado por Aramauca, sobre las necesidades primarias de creadores y artistas en Chiapas para definir los contenidos educativos a impartir. Definición de objetivos, justificación y delimitación conceptual y espacio-temporal.

FASE 2. ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DEL PROGRAMA, la organización del talento humano y de los recursos disponibles, basados en la Plataforma Aramauca y creación de la plataforma digital o afinamiento de su el sitio web con aula virtual.

FASE 3. DESARROLLO DEL PLAN OPERATIVO. Aquí se consideran los aspectos pertinentes de carácter técnico docente a ejecutar con el diseño curricular, diseñado específicamente, para la participación activa en línea, por parte de artistas jóvenes de distintos puntos geográficos de Chiapas y con distintos lenguajes plásticos, como un espacio virtual colectivo de reflexión/producción. También, en esta fase 3 se atiende a la difusión del curso y la elección de los participantes.

FASE 4. EVALUACIÓN CONTINUA DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA. La cual

habla de la Evaluación y seguimiento de las fases del Plan con la participación y apoyo de los sectores involucrados, Y además, de la Socialización de los resultados al finalizar el Diplomado virtual, mediante una exposición artística virtual acompañada de un catálogo digital descargable y conferencias en línea.

GRÁFICO No 2. FASES DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA



Autoría propia, (2023)

3.1. Fase 1 de la intervención educativa.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y DEFINICIONES BÁSICAS.

El proyecto nace del diagnóstico previo realizado por la Fundación Aramauca, (ver Anexo 1) en el Estado de Chiapas; el cual se realizó con los artistas y público interesado en el arte contemporáneo, entre los cuales destacan aquellos que acuden como residentes a la Fundación y los que acuden en calidad de espectadores; de donde emerge la necesidad de adaptar y desarrollar nuevas estrategias y herramientas educativas, ante las situaciones que impidan asistir a clases presenciales, foros o actividades expositivas en una institución educativa formal dirigidas a creadores y artistas de las regiones aledañas a San Cristóbal de las Casas, Chiapas. (ver Anexo 4)

Las estrategias usadas por Aramauca, para levantar un diagnóstico actualizado sobre las necesidades de artistas y creadores en la región fueron, principalmente de carácter participativo, tales como:

- La Observación Participante: A ciencia cierta, la Fundación Aramauca también tuvo como fuente de Observación Participante; pues desde sus inicios, abrió las puertas a los creadores que visitaban la sede desde ejidos rurales o ciudades variadas del estado de Chiapas, produciéndose experiencias de convivencia que permitieron detectar de cerca la situación problema ya descrita. (ver Anexo 2)
- Mesa Ciudadana: Esta técnica, se realiza mediante una convocatoria a los ciudadanos que conviven en el territorio del estudio, con el propósito de discutir en mesas de trabajo ciudadanas, una agenda afín al problema que motiva la intervención psicosocial, y lograr, operativizar un proyecto en pro de soluciones consensuadas. Generalmente, tiene características interdisciplinarias que nutren las propuestas de iniciativas ciudadanas tanto en lo conceptual, causas y consecuencias del problema, como la puesta en común de criterios básicos de trabajo. De este proceso de discusión y acuerdos, así como de la información significativa, surge un el mapa modo de resumen gráfico final, teniendo en cuenta el tema problema central. Siguiendo el proceso participativo y en una línea coherente surgen también las iniciativas para la solución al problema en discusión. (Lezcano, 2020).
- Las Narrativas: En Intervención social, la narrativa es un mecanismo importante de transmisión del conocimiento social. Los relatos, preferiblemente espontáneos, aunque guiados por un tema central, se han utilizado en todas las culturas para facilitar el conocimiento de la experiencia. No son discursos ni sermones, simplemente son historias de vida narradas fluidamente, que reflejan las dificultades, peligros, miedos, conflictos y situaciones de vulnerabilidad vividas. Esto permite que surjan imágenes que ayudan a canalizar respuestas, enseñan a luchar contra las dificultades, ayudar a resolver los conflictos emocionales, construir una personalidad más equilibrada y a enfrentar a situaciones para dominar los obstáculos y vencerlos. (Burns, 2010). Plantea el autor que, escuchar, conversar y discutir un relato, permite el pensamiento

analítico para poder transferir lo aprendido a la situación real y propia. Como herramientas el interventor puede apoyarse en lecturas motivadoras, la interacción personal con el texto y ejercicios metacognitivos de carácter socioeducativo.

- El Árbol de Problemas: Esta técnica, es muy usada en intervención social, ya que permite a los participantes hacer el análisis y reflexión sobre las causas, que conllevan a una situación problema. Es un enfoque crítico, sobre los diversos factores que intervienen en las causas y consecuencias del problema; así como, sus interrelaciones. Su análisis final permite, entender la problemática y sugerir propuestas para transformarle. Esta técnica utiliza la figura de un árbol donde el tronco, representa la base del problema, las raíces representan las causas, las ramas ayudan a visualizar su extensión y la diversidad de consecuencias, que se derivan del problema, haciendo de las hojas y en los frutos las posibles soluciones. (Lezcano M, 2020). (ver Anexo 3)

Los resultados diagnósticos que ofrece Aramauca, emergieron de la aplicación de estas diversas técnicas definidas supra y son tomados como base para esta intervención educativa. Estos resultados son:

- A nivel global, cada vez más evidente, el dominio de lo tecnológico, priorizándose en todos los escenarios.
- Los artistas y creadores de la región de Chiapas se encuentran en un escenario no favorable en lo referente al reconocimiento y validez financiera de su producción artística, aun cuando su valía es verdaderamente significativa y trascendente, por su carga ancestral, cultural y expresividad técnica.
- El desarrollo del arte y otras expresiones culturales, ocurre de forma autodidacta, espontánea y/o en entornos educativos muy limitados.
- En el estado de Chiapas, las únicas opciones para las personas interesadas en estudiar artes visuales, se encuentran en la capital Tuxtla Gutiérrez, por lo que deben integrarse a la licenciatura en Artes Visuales que ofrece la Universidad de las Ciencias y las Artes de Chiapas, o tomar los cursos y talleres de CONECULTA.

- No existen ofertas educativas en el área de las artes en el sector de la educación pública para creadores y artistas de zonas alejadas de la ciudad. Como agravante, se presentan constantes conflictos sociales, que usan los bloqueos carreteros de la cabecera municipal lo cual impide el traslado desde zonas como ejidos, comunidades, zonas campesinas, etc.
- En Chiapas, la tradición artesanal y sus respectivos procesos de aprendizaje y preservación, tienen un lugar primordial debido a la naturaleza de las expresiones culturales de sus comunidades y de lo que se denomina el arte popular; sin embargo, el arte contemporáneo no se difunde, no tiene espacio en los medios de comunicación y redes sociales, y está carente de espacios formativos.
- Las limitaciones económicas para los artistas y creadores que viven en las regiones alejadas de la capital, pasan a ser una gran limitación que afecta su desarrollo artístico y trunca el conocimiento de nuevos lenguajes y las vivencias de las nuevas manifestaciones del arte contemporáneo.
- Chiapas, cuenta con artistas sumamente destacados en el ámbito de la estética; pero, por las razones ya mencionadas, desconocen los antecedentes históricos, las teorías respecto de los movimientos más relevantes, la concepción estética-filosófica de los mismos.
- Los creadores y artistas de la región, no pueden expresar todo su potencial, porque hacen su trabajo, en carencia de sustentos teóricos o conceptuales, lo que conlleva a un manejo muy precario de su propia obra, pocas o nulas posibilidades de comercialización e inserción en los mercados artísticos mundiales (ferias, galerías, bienales internacionales).
- Existe en artistas y creadores de Chiapas, desmotivación respecto de su propia profesión e incapacidad de convertirla en un medio sostenible a nivel económico, lo cual, en muchos casos, genera el abandono de la misma, impactando negativamente el desarrollo de la cultura contemporánea de la región.

- Desde la Observación Participante, se detectó como una constante la falta de estudios profesionales de los artistas, quienes en su gran mayoría eran autodidactas, con un enorme interés en participar de las actividades; esto aunado al desconocimiento de conceptos básicos en materia artística, como la creación de un *statement* personal, el desarrollo de un portafolio de trabajos, o la concepción del arte como hobby. Estas condiciones observadas, llevaron al Departamento de Educación de la fundación a ofrecer talleres gratuitos para profundizar en estos conceptos y contribuir al proceso de formación de los creadores. Se observó con énfasis, que el tema geográfico, las distancias y la dimensión económica, impidió a muchos su participación, razones por las cuales Aramauca dio inicio a ciertos talleres y programas de formación en línea.

Por supuesto, ante estos descriptores que arrojó el diagnóstico y la misma observación directa, se infiere que se requiere usar estrategias virtuales para la comunicación y para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje, que le permita al creativo o artista ser más autónomo en su aprendizaje.

3.2. Definiciones Básicas.

3.2.1. Objetivos de objetivos

- Objetivo general

Diseñar un programa de Formación virtual, en producción artística contemporánea a través de la plataforma Aramauca, para creadores y artistas del estado de Chiapas.

Para apoyar la consecución de este objetivo general, se establecieron tres objetivos específicos. Estos se definen según las fases de todo proyecto de intervención.

- Objetivos específicos

1. Diagnosticar las necesidades primarias de creadores y artistas en Chiapas para definir los contenidos educativos a impartir.

2. Organizar la ejecución del plan, sus talento humano y recursos disponibles basados en el sitio web con aula virtual de la Plataforma Aramauca.
3. Desarrollar el Plan de formación virtual en arte contemporáneo, con la participación activa de artistas jóvenes de distintos puntos geográficos de Chiapas y con distintos lenguajes plásticos, como un espacio virtual colectivo de reflexión/producción.
4. Socializar los resultados al finalizar el Diplomado virtual, según los resultados de la evaluación, mediante una exposición artística virtual acompañada de un catálogo digital descargable y conferencias en línea.

3.2.2. Análisis de los factores restrictivos o motores del proyecto

Con el propósito de dar solución a posibles situaciones o limitantes para el desarrollo del proyecto se considera preciso identificar los factores que favorecerían o dificultarían la implementación. Entre los factores restrictivos se encuentran:

- **Tiempo:** Este factor se consideró restrictivo debido a las responsabilidades que tienen los docentes en la Universidad. Ya que deben cumplir con funciones como docencia, gestión y tutoría, por lo que frecuentemente tienen una agenda saturada y una carga de trabajo que dificulta su asistencia a eventos como cursos de formación.
- **Resistencia a la innovación:** Todo proyecto de intervención tiene como propósito generar cambios y mejoras, sin embargo, promover la mejora de las prácticas de enseñanza y fomentar la colaboración entre docentes requiere nuevos conocimientos teóricos y metodológicos, por lo cual puede ser visto como amenazante y desconocido.
- **Ubicación geográfica y tiempo:** La mayor parte de los participantes del proyecto, viven fuera del municipio San Cristóbal de Las Casas, por lo cual el traslado a la Sede tiende a ser un problema, considerando las variables económica, temporal y de transporte.

También, se revisaron los factores motores del proyecto:

- Formación docente: una de las necesidades que se identificaron en el diagnóstico fue la formación de los docentes por lo que la intervención implica en sí misma un proceso formativo.
- Diversidad en el alumnado: como en todas las instituciones educativas existe diversidad en los alumnos, sin embargo, la homogeneización de las clases atenta contra su formación ya que se generan barreras a la participación y al aprendizaje, por lo que se requiere fomentar una cultura inclusiva en la que los docentes mejoren sus prácticas aprovechando la diversidad como un recurso, con este proceso formativo se busca proporcionar elementos para trabajar con la diversidad en todas sus dimensiones.

3.2.3. Justificación

En los nuevos ambientes de enseñanza-aprendizaje, existe una enorme necesidad de fomentar la participación de los estudiantes de manera activa, en la construcción de conocimientos significativos mediados por herramientas ofrecidas por la tecnología, pues es un requerimiento de la sociedad conformada en la era digital.

Sociedad dentro de la cual, Casado (2006) resalta el hecho, de que los jóvenes que nacieron a partir de los años noventa, comenzaron a desarrollar importantes habilidades relacionadas con el manejo y uso de dispositivos digitales, los cuales ya forman parte de su vida cotidiana, por lo que la inclusión de herramientas tecnológicas al sector educativo se ha tornado necesaria.

Estas habilidades digitales desarrolladas por la juventud actual, así como el nacimiento de la Web 2.0, favorecieron la creación de espacios virtuales, los cuales de acuerdo con Pastor (2005) se comenzaron a utilizar para ofrecer servicios de educación a distancia, para atender las necesidades de estudio de las personas que, por sus diversas actividades, estaban impedidas para continuar con su formación escolar.

Aunque esta necesidad de preparación, surgió principalmente en el nivel de educación superior, los requerimientos digitales de los estudiantes, la inclusión de herramientas

tecnológicas en todos los sectores de la sociedad y la creación de los espacios para interactuar en la red de internet, han despertado el interés de los docentes para adoptar recursos virtuales en otros ámbitos escolares y laborales.

Por esta razón, en pro de mejorar la calidad de enseñanza e involucrar a los docentes de Aramauca en el manejo de herramientas digitales, se consideró importante iniciar con el manejo de las estrategias virtuales en línea, aplicándolo en las clases: De esta manera, obviamente, se podría responder a las necesidades los sectores del entorno de la Ciudad, para ofrecer contenidos en escenarios no favorecidos con tecnología.

IV. Fase 2 de la intervención educativa. ORGANIZACIÓN y ADMINSTRACIÓN.

Primeramente, el Plan de acción, talento humano y recursos disponibles basados en el sitio web con aula virtual de la Plataforma Aramauca. se concertó una cita con la coordinadora del área educativa de Aramauca para hacer de su conocimiento de los detalles del proyecto, dando a conocer para quién sería dirigido, cómo se impartiría, cuándo y la modalidad virtual desde la sede Aramauca donde se llevaría a cabo el proyecto. Una vez autorizado, se procedió a la exposición de la propuesta ante docentes. A quienes se les dio a conocer el objetivo general y los específicos del proyecto, así como la metodología a seguir, las ventajas que implicaría para los artistas y creativos que asistieran al Diplomado.

Fue de vital importancia mantener una estrecha comunicación con la Coordinadora Educativa de Aramauca para informar de los avances, las actividades a realizar, acordar fechas y revisar detalles de esta intervención educativa mediante un diplomado virtual. En cuanto al involucramiento de los docentes se planteó generar un ambiente de confianza y empatía, planear las sesiones de adiestramiento y unificación de criterios metodológicos, a partir de las necesidades e intereses identificados, presentar materiales significativos, mantener constante comunicación, proporcionar retroalimentación del

trabajo realizado y de los avances, brindar un acompañamiento durante el proceso formativo y flexibilizar las actividades que se realizaron desde la web Aramauca.

Las principales resistencias identificadas fueron: el tiempo y la resistencia a la innovación tecnológica. Al analizarlas se plantearon algunas acciones para disimularlas y facilitar el trabajo. Entre las propuestas relacionadas al factor tiempo se optó por agendar anticipadamente las sesiones y distribuir las actividades, pues el taller propedéutico para docentes-facilitadores tuvo una duración de 10 horas.

En cuanto a la resistencia a la innovación tecnológica, se planteó proporcionar revisiones periódicas de las actividades y adaptación a las asignaturas que imparte cada docente y el material digital de apoyo para el proceso de adopción de la herramienta digital classroom-meet y Microsoft teams. Los docentes, mostraron gran interés en aprender las características y beneficios que se obtienen al hacer uso de este sistema de gestión de aprendizaje.

La puesta en marcha del Diplomado en Producción de Arte Contemporáneo -Chiapas- resulta pertinente en el sentido de una intervención académica, ya que se propone incrementar la vinculación de la práctica y teoría artística, dando como resultado un proceso sinérgico que permite una formación más asertiva del estudiante. Esto está en correspondencia con la fase 4. De la intervención: Desarrollar el Plan de intervención académica considerando los aspectos pertinentes de carácter técnico docente.

4.1. Elementos del ambiente virtual de aprendizaje en el Diplomado en Arte Contemporáneo

Interpretando orientaciones de López et al. (2000), los elementos de un ambiente virtual de aprendizaje que se consideran en este Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo, son:

a) Los usuarios. Se refiere al QUIÉN va a aprender, a generar habilidades y desarrollar competencias; es decir, en este Programa virtual del Diplomado en Arte

Contemporáneo, como los actores del proceso enseñanza aprendizaje, están principalmente como estudiantes los creadores y artistas de Chiapas; y como facilitadores se toman los facilitadores artistas residentes de la Fundación Aramauca.

b) El currículo. Es el QUÉ se va a aprender. Consiste en todo el fundamento, los contenidos, los programas curriculares de estudio que componen el programa formativo, el cual está expuesto adelante como Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo,

c) Los Especialistas. Consiste en el CÓMO se va a aprender. Se trata de los profesionales que se encargan del diseño y desarrollo para finalmente, materializar todos los contenidos educativos a utilizar. Esto se lleva a cabo por un equipo multidisciplinario integrado por tecnólogos educativos, docentes, técnicos informáticos y diseñadores gráficos.

d) Sistemas de administración de aprendizaje. Se refiere al CON QUÉ se va a aprender. También llamado el sistema de control de estudios, el cual posee las funciones necesarias para la gestión de los estudiantes, como la inscripción, seguimiento y la evaluación y egreso. Con este, también se puede llevar el seguimiento del aprendizaje de los participantes; así como, el registro académico de cada docente-facilitador, lo cual es parte imprescindible del proceso de seguimiento y evaluación permanente del programa; dado que permite estar al día con los avances y necesidades de cada uno de estos sectores.

e) Herramientas virtuales. Este Programa cuenta con herramientas para colaborar y comunicarse entre docentes-facilitadores y estudiantes, tales como video, foros virtuales, chats, videoconferencia y grupos de discusión, entre otros. Esto permite tener acceso a recursos de apoyo como: artículos en línea, bases de datos, catálogos, etc., y facilita mostrar, atraer y motivar la participación constante y productiva de los participantes.

f) Acceso, infraestructura y conectividad. Se cuenta con una infraestructura tecnológica, tanto para la docencia en línea y en redes, como para el sistema de

administración de aprendizaje. Esto implica: Internet, fibra óptica, servidores y equipos de cómputo.

g) Entorno de conocimiento. Está basado en el currículo que se ofrece a través del Diplomado. Sus contenidos digitales que invitan al estudiante a buscar y manipular la información en formas creativas, atractivas, interactivas y colaborativas. La construcción de este entorno en el Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo, es a partir de una página Web de Aramauca, con contenidos temáticos enfocados en la teoría y práctica del arte contemporáneo.

h) Entorno de práctica. Es el espacio que complementa la teoría donde cada creador o artista inscrito en el Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo, puede expresar sus conocimientos con muestras artísticas.

i) Entorno de colaboración y asesoría. En este punto se genera la retroalimentación e interacción entre el facilitador y los estudiantes y los estudiantes con otros estudiantes, e incluso, facilitadores con facilitadores. La dinámica que se gesta en este entorno es un trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por chat, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros virtuales de discusión o listas de distribución. A partir de esto se co-construye el conocimiento, es entonces cuando el facilitador funge como moderador en las intervenciones de los participantes. También se contemplan asesorías personalizadas (asincrónico), con el objetivo de acompañar la producción del participante, aclarar dudas y la retroalimentación de los avances.

j) Entorno Administrativo. Este entorno es de suma importancia para los para los estudiantes y para los facilitadores, para viabilizar trámites escolares, tales como: inscripción, historial académico y certificación. Así mismo, los facilitadores, deben ser capaces de Por otro lado, los facilitadores deben ser capaces de orientar a los estudiantes, a través del seguimiento del proceso de aprendizaje, registrando sus calificaciones y extendiendo la acreditación.

4.2. Descripción de la intervención educativa mediante el Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo.

TABLA No 1 DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA		
TIPO DE CURSO	Diplomado en Producción de Arte Contemporáneo	
BASE EPISTÉMICA	Constructivismo Conectivismo	El Diplomado parte de la mirada del creador-participante, priorizando en el programa sus necesidades particulares.
MODALIDAD	En línea virtual-presencial y práctico-teórico.	Como innovación se plantea transformar la mirada de cursos teórico/prácticos a cursos práctico/teóricos. Dando relevancia a los intereses, necesidades y cualidades artísticas del participante.
TIEMPO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO DE INTERVENCIÓN	1 año en total	
DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO TOTAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO DE INTERVENCIÓN	6 meses para la fase 1 y 2 de la intervención. 6 meses para el desarrollo del Diplomado en Línea distribuidas en los (6 módulos, 1 mensual), por parte de los participantes.	Fase 1: de diagnóstico, Fase 2: creación de la plataforma digital, difusión del curso e inscripciones. Equivalente a 240 hrs. académicas
MOMENTOS DEL PROCESO ACADÉMICO	Se desarrollan durante los primeros 6 meses, del Programa de intervención	1. Selección/ingreso, (al 2do mes del inicio) 2. Ingreso al ciclo de competencias, (3er mes del desarrollo del Diplomado) 3. Egreso (en el último mes, al finalizar el Diplomado)
ÁREAS DE FORMACIÓN	- Creación Artística - Historia y Nuevos Medios - Teoría - Curaduría - Gestión del Arte.	

<p>POBLACIÓN OBJETIVO</p>	<p>Creadores emergentes o consagrados de cualquier género o lenguaje plástico residentes en el estado de Chiapas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los artistas que se postulen, pueden o no, poseer estudios en el ámbito artístico. - Se solicita que puedan demostrar una trayectoria de trabajo consistente en los últimos 3 años a través de un portafolio y entrevista previa (en línea o presencial). Además, deben ser capaces de reflejar sus intenciones de profesionalización. - La prioridad es formar artistas jóvenes, por lo tanto, se contempla un rango etario entre 18 y 45 años, (se podrán realizar excepciones puntuales a consideración del comité de selección).
<p>CONTENIDO PROGRAMÁTICO</p>	<p>6 Módulos: I Revisión Histórica; II Apreciación Del Arte Contemporáneo; III Producción de Proyectos; IV Curaduría para Artistas; V Marketing Cultural; VI Taller de Producción.</p>	<p>Fase 3. Desarrollo</p>
<p>TIEMPO TOTAL PARA LA EJECUCIÓN DEL PROGRAMA DEL INTERVENCIÓN</p>	<p>1 año.</p>	<p>Distribuido de la siguiente manera: - 6 meses para la creación de la plataforma digital, la difusión del curso y la elección de los participantes, y - 240 hrs. distribuidas en los 6 meses que dura el Diplomado en Línea (6 módulos, 1 mensual, a razón de 40 hrs por módulo).</p>
<p>TIEMPO PARA LA EVALUACIÓN</p>	<p>Al final de cada módulo.</p>	<p>Se procede a autoevaluación, coevaluación y evaluación del docente. También se evalúa el proceso académico administrativo del Diplomado, por parte de participantes y docentes.</p>

Autoría propia, (2023)

4.3. Perfil del participante en el Diplomado

Perfil. El perfil del estudiante desde su ingreso en el Diplomado de Producción de Arte Contemporáneo hasta su egreso se divide en tres momentos: Proceso de selección/ingreso, ingreso al ciclo de competencias específicas y egreso. Se admitirán creadores emergentes o consagrados de cualquier género o lenguaje plástico residentes en el estado de Chiapas, que tengan o no estudios en el ámbito artístico, pero que puedan demostrar una trayectoria de trabajo consistente en los últimos 3 años a través de un portafolio y entrevista previa (en línea o presencial).

Los artistas que se postulen deben ser capaces de reflejar sus intenciones de profesionalización. La prioridad es formar artistas jóvenes, por lo tanto, el diplomado contempla un rango etario entre 18 y 45 años, se podrán realizar excepciones puntuales a consideración del comité de selección. En este escenario, para ser admitidos en el Diplomado los aspirantes deben contar con requisitos de nivel artístico.

- Portafolio que demuestre trayectoria en el campo de las artes donde se manifieste coherencia estética y perseverancia en la profesión.
- Conocimientos de cultura general.
- Información en las artes, conocimientos básicos de teoría e historia del arte.
- Demostrar habilidad para la representación visual de conceptos.
- Capacidad de expresar con claridad sus ideas de forma verbal y escrita, así como demostrar comprensión lectora.
- Capacidad de manejo de información textual y visual, así como el análisis y la interrelación entre ideas y conocimientos.
- Interés en la exploración/experimentación de situaciones novedosas y creativas.
- Capacidades básicas en el manejo de equipos tecnológicos y lenguaje digital.

El perfil de egreso del estudiante, además del perfeccionamiento de las competencias anteriormente descritas, implica que el participante desarrolle habilidades expresivas que le permitan expandir sus capacidades creativas en distintos formatos y soportes, mediante la activación de procesos de investigación y conocimiento de diferentes

técnicas artísticas y lenguajes contemporáneos. En términos generales, el estudiante a su egreso, debe ser capaz mirar hacia distintos formatos y soportes bien sean analógicos, digitales o una mezcla de estos, mediante un lenguaje artístico, propio, coherente y ético, siempre fundamentado en la investigación, así como de autogestionar su obra, difundirla y presentarse a sí mismo dentro del ámbito artístico mexicano e internacional actual. Al mismo tiempo será capaz de desarrollar proyectos artísticos, de curaduría y autogestión, así como expandir la producción de su trabajo.

V. FASE 3 de la intervención educativa. DESARROLLO DEL PLAN OPERATIVO.

En esta fase, se consideran poner en ejecución los aspectos pertinentes de carácter técnico docente, para la participación activa de artistas jóvenes de distintos puntos geográficos de Chiapas y con distintos lenguajes plásticos, como un espacio virtual colectivo de reflexión/producción.

5.1. Estructura curricular. Temario / Contenidos Programáticos

Para cumplir con la Fase 5 que implica Desarrollar el Plan de formación virtual en arte contemporáneo, con la participación activa de artistas jóvenes de distintos puntos geográficos de Chiapas y con distintos lenguajes plásticos, como un espacio virtual colectivo de reflexión/producción, se implementó el siguiente plan instruccional.

TABLA No 2 ESTRUCTURA CURRICULAR POR MÓDULOS

<p>I MÓDULO. REVISIÓN HISTÓRICA: Arte Contemporáneo -Una mirada general desde las prácticas estéticas, sociales y políticas desde la prehistoria hasta hoy.</p>			<p>Duración: 40 hrs.</p>
CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	TEMARIO
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos básicos sobre la creación artística en sus aspectos estéticos e históricos - Conceptos y terminologías aplicables al arte. - Movimientos artísticos de los siglos XX y XXI. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la metodología de investigación de las fuentes, el análisis y la síntesis. - Gestiona la información. - Capacitado para el aprendizaje autónomo. - Comprende críticamente la historia, teoría y discursos del arte. - Conoce el vocabulario y conceptos inherentes al campo artístico actual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conocimientos sobre la función que el arte ha tenido en los diferentes contextos socioculturales en los que se ha generado. - Conocer de forma básica los diferentes istmos de la Historia del Arte Universal, desde la Prehistoria hasta el siglo XXI. - Reconocer las grandes obras maestras del arte universal. - Diferenciar los estilos artísticos. - Conocer la función y conceptualización del arte en cada periodo histórico. 	<p>Tema 1. De la Prehistoria al arte clásico. Sobre lo ritual y la concepción cívico-política.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. El arte en la prehistoria. 1.2. El arte de las primeras civilizaciones: Egipto y Mesopotamia. 1.3. Arte griego y Romano 1.4. El arte paleocristiano y bizantino. <p>Tema 2. Arte y espiritualidad: la época medieval</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Arte prerrománico español. Arte hispanomusulmán. 2.2. Arte Románico y Gótico <p>Tema 3. La Edad Moderna y el Clasicismo</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Renacimiento. 3.2. Barroco. <p>Tema 4. El nacimiento del arte contemporáneo: Siglos XIX y XX</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. De la ilustración al neoclasicismo. 4.2. Romanticismo e historicismo. 4.3. Realismo, idealismo y modernismo. Siglo XX, vanguardias artísticas. Siglo XXI, nuevos lenguajes del arte.
<p>EVALUACIÓN: Se valorará la asistencia, la puntualidad y la participación colaborativa en el desarrollo del módulo hasta un 15% de la calificación final de la asignatura. La asistencia a las sesiones es obligatoria, y es necesario cubrir un porcentaje igual o superior al 80% de asistencia para ser evaluado. El proceso de evaluación y ponderación del grado de adquisición de los conocimientos y las competencias vinculados con el aprendizaje de los contenidos de la asignatura se efectuará mediante la valoración de los trabajos y actividades realizadas a lo largo del curso.</p>			

II MÓDULO. APRECIACIÓN DEL ARTE CONTEMPORÁNEO: Introducción a las nuevas gramáticas del arte y nuevas lecturas de la praxis creativa.			Duración: 40 hrs.
CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	TEMARIO
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los conceptos y lenguajes relacionados con al ámbito artístico contemporáneo. - Conocimiento de las instituciones, organismos culturales, agentes artísticos y otros para la difusión de las prácticas artística, y de su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce de forma básica de la metodología de investigación, conocimiento de fuentes fidedignas, análisis, interpretación y síntesis. - Adquiere capacidad de razonamiento crítico y autocrítico. - Capacitado para la gestión de la información. - Promueve la comunicación y el aprendizaje autónomo. - Comprende de forma crítica de la dimensión performativa y de incidencia social del arte. - Conoce las teorías y los discursos actuales del arte, así como el pensamiento de los creadores a través de sus obras. - Reflexiona sobre el pensamiento de los creadores, la teoría y los discursos del Arte. - Gestiona proyectos artísticos en contextos más amplios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer los parámetros de apreciación de las principales líneas de pensamiento y teóricos que se han dedicado al análisis del hecho artístico. - Conocer los conceptos fundamentales sobre el arte, objeto artístico, belleza, teorías estéticas y estilo. - Comprender la evolución de las prácticas artísticas contemporáneas desde la modernidad hasta hoy. - Desarrollar un vocabulario básico para hablar sobre arte con la terminología especializada. - Definir los parámetros de análisis que sustentan los lenguajes artísticos. - Desarrollar las capacidades para exponer un discurso ante el hecho artístico desde un punto crítico y fundamentado. - Situar al estudiante y fomentar las condiciones para analizar una obra de arte y emitir un juicio objetivo sobre ella. 	<p>Contenidos teóricos:</p> <p>Tema 1. Conceptos básicos del ámbito artístico actual.</p> <p>1.1. Arte y Objeto artístico 1.2. Actitud del espectador 1.3. Estilo y Belleza</p> <p>Tema 2. La apreciación y la valoración del Arte en tanto que Arte</p> <p>2.1. Cómo se usan (aprecian y valoran) las “obras de Arte” 2.2. La poética fundamento de la apreciación y la producción fundamentada de Arte</p> <p>Tema 3. Lenguajes plásticos en dos dimensiones.</p> <p>3.1. Dibujo y Pintura. 3.2. Fotografía.</p> <p>Tema 4. Lenguajes plásticos en tres dimensiones.</p> <p>4.1. Escultura. 4.2. Instalación. 4.3. Happening y performance.</p> <p>Tema 5. Lenguajes plásticos secuenciales.</p> <p>5.1. Cómic. 5.2. Cine. 5.3. Videocreación. 5.4. Nuevas tecnologías, arte digital y realidad aumentada.</p> <p>Contenidos Prácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. - Lectura y redacción sobre temas propuestos. - Visitas a exposiciones y/o museos (presenciales o virtuales).
<p>EVALUACIÓN: Se valorará la asistencia, la puntualidad y la participación colaborativa en el desarrollo del módulo hasta un 15% de la calificación final de la asignatura. La asistencia a las sesiones es obligatoria, y es necesario cubrir un porcentaje igual o superior al 80% de asistencia para ser evaluado. El proceso de evaluación y ponderación del grado de adquisición de los conocimientos y las competencias vinculados con el aprendizaje de los contenidos de la asignatura se efectuará mediante la valoración de los trabajos y actividades realizadas a lo largo del módulo.</p>			

III MÓDULO. PRODUCCIÓN DE PROYECTOS:

Idea y Concepto. De la conceptualización a la práctica. -Herramientas para la profesionalización del artista

Duración: 40 hrs.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	TEMARIO
<ul style="list-style-type: none"> - Análisis y aplicación de los conceptos y poéticas en los ámbitos creativos del arte. - Ideación, experimentación y materialización de la práctica artística. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla sensibilidad estética. - Posee capacidad de comunicación, para el aprendizaje autónomo y para trabajar en equipo. - Desarrolla capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción. - Razona de forma crítica y autocrítica. - Aprecia la diversidad y la multiculturalidad. - Colabora y trabaja en equipos multidisciplinares sensible hacia los temas medioambientales, sociales y patrimoniales. 	<p>Generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dotar a los estudiantes de herramientas para integrar sus conocimientos en procesos de creación autónoma y de experimentación interdisciplinaria, de manera que puedan ampliar su práctica artística a diversidad de formatos. - Desarrollar la capacidad de identificar y comprender los problemas del arte a través de la experimentación práctica, estimulando los procesos de conceptualización. - Adquirir conocimientos sobre los problemas definidos por otros artistas y sus predecesores, así como las soluciones ofrecidas por ellos, los criterios que han sido previamente utilizados y el porqué de los mismos. - Adquirir la habilidad para gestar estrategias de creación artística a partir de la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración cultural de las sociedades. <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el proceso de la 	<p>A) Contenidos Teóricos:</p> <p>Tema 1. Análisis y conceptualización de las ideas fundamentales del Arte y las prácticas artísticas (pictóricas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. ¿Qué es el Arte”? <ol style="list-style-type: none"> 1.1.1. La definición de “arte” según los teóricos e historiadores. 1.1.2. La definición de “Arte” Vs. “obra de Arte” 1.1.3. La definición de “el Arte” Vs. “mundo del Arte <p>Tema 2. La poética como fundamento del proyecto artístico</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. La obra de Arte como realización de una poética estética para el creador 2.2. La práctica artística personal como concepción intelectual: Conceptualización, configuración y realización del proyecto creativo. <p>B) Contenidos Prácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño, producción, presentación y defensa de un “Proyecto fundamentado de creación artística”.

		<p>producción artística desde el desarrollo de un proyecto artístico fundamentado en la poética estética.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestionar de forma eficaz y productiva la información y los recursos necesarios para la elaboración de un proyecto artístico. - Desarrollar una comprensión crítica/fundamentada de la producción del arte. - Diseñar una propuesta innovadora respecto al hecho artístico contemporáneo. - Diseñar y defender un proyecto de producción artística personal crítica y consistentemente fundamentado, aportando explicaciones argumentadas sobre el hecho creativo propio. 	
--	--	--	--

EVALUACIÓN:

Se valorará la asistencia, la puntualidad y la participación colaborativa en el desarrollo del módulo— hasta un 15% de la calificación final de la asignatura. La asistencia a las sesiones es obligatoria, y es necesario cubrir un porcentaje igual o superior al 80% de asistencia para ser evaluado. El proceso de evaluación y ponderación del grado de adquisición de los conocimientos y las competencias vinculados con el aprendizaje de los contenidos de la asignatura se efectuará mediante la valoración de los trabajos realizados a lo largo del curso.

IV MÓDULO. CURADURÍA PARA ARTISTAS: Curaduría en el mundo contemporáneo, investigación y práctica artística.			Duración: 40 hrs.
CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	TEMARIO
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los conceptos y lenguajes relacionados con el ámbito artístico contemporáneo y la selección de obras. - Conocimiento de los mecanismos para la elección de piezas artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña e implementa acciones de puesta en valor cultural, divulgación y circulación de obras de arte. - Investiga de forma reflexiva y analítica la producción artística contemporánea. - Crea, diseña y ejecuta proyectos artísticos. - Analiza y desarrolla productos dentro de las prácticas artísticas actuales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el papel de la figura del curador. - Fomentar el desarrollo creativo en el diseño y la elaboración de los propios proyectos expositivos. - Planificar, elaborar y llevar a la práctica la metodología del diseño y armado de una muestra personal. 	<p>A) Contenidos teóricos:</p> <p>Tema 1- Introducción a la geografía crítica:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Papel de la cultura en el mundo de hoy 1.2. Estética de la migración y las prácticas fronterizas para el arte contemporáneo. <p>Tema 2- Curaduría y alteridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Curaduría como potencial de investigación etnográfica 2.2. Investigación antropológica y práctica artística. <p>Tema 3- Montaje y tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Dimensiones temporal y espacial de la curaduría 3.2. Montaje como potencialidad política. <p>Tema 4- Gestiones terrestres:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Gestión de proyectos curatoriales. <p>B) Contenidos Prácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. - Lectura y redacción de trabajos sobre temas propuestos. - Propuesta curatorial para exposición personal del artista.
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se valorará la asistencia, la puntualidad y la participación colaborativa en el desarrollo del módulo, hasta un 15% de la calificación final. La asistencia a las sesiones es obligatoria, y es necesario cubrir un porcentaje igual o superior al 80% de asistencia para ser evaluado. El proceso de evaluación y ponderación del grado de adquisición de los conocimientos y las competencias de aprendizaje de los contenidos de la asignatura se efectuará mediante: La valoración del trabajo final o propuesta curatorial personal.</p>			

CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	TEMARIO
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los conceptos y lenguajes relacionados con al ámbito artístico contemporáneo. - Conocimiento de las instituciones, organismos culturales, agentes artísticos y otros para la difusión de las prácticas artística, y de su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestiona la información. - Capacitado para trabajar autónomamente. - Capacitado de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares. - Razona de forma crítica y autocrítica. - Consciente de las capacidades y de los recursos propios dentro del lenguaje del marketing actual aplicado a la cultura. - Habilidadado para reconocer los recursos propios en el desarrollo del trabajo artístico. - Autogestiona la difusión del propio trabajo artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los conceptos clave del marketing online para artistas en la actualidad. Reflexionar colectiva e individualmente sobre cómo funcionan los mecanismos digitales, redes y otras plataformas para la difusión de la obra. - Aprender técnicas digitales y estéticas para la creación de portafolios online. - Desarrollar una estrategia de marketing online para compartir el trabajo artístico con las audiencias globales. 	<p>Tema 1: Marketing online</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. ¿Por qué un Marketing para Artistas? 1.2. Definición de Marketing 1.3. Diferencias entre las estrategias de marketing comunes y las estrategias de marketing para artistas. 1.4. Estrategias de marketing digital que pueden usar los artistas 1.5. La creación de una Marca personal / El sitio web o portafolio / SEO o Posicionamiento de tu web en buscadores / Las redes sociales / Publicidad y uso de plataformas artísticas online <p>Tema 2: Definiendo el propósito</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Honestamente ¿Qué es lo que quieres? 2.2. Público/audiencia meta - Estableciendo objetivos concretos - Arte Vs. Mercado - Puntos clave del mercado actual del arte contemporáneo - Cronología de las más importantes subastas anuales, exposiciones, ferias, etc. alrededor del mundo 2.3.- Nadie tocará la puerta del taller. Importancia de la difusión y presencia en la era digital.

			<p>Tema 3: Mapa hacia el más allá -</p> <p>3.1. Define tu plan de acción</p> <p>3.2. Tripulación y mecenazgo: A cuántos necesitas en el barco y cuánto necesitas en el banco</p> <p>3.3. Estrategias para la búsqueda de recursos - Plataformas y redes internacionales de comunicación online (Becas, patrocinios, residencias, etc).</p> <p>Tema 4: Herramientas para artistas</p> <p>4.1. Recursos para navegar</p> <p>4.2. Por los caminos verdes: Estrategias para conseguir seguidores</p> <p>4.3. Requerimientos técnicos y estándares para que tu obra sea tomada en cuenta.</p> <p>4.4. Modo 2.0: Cómo desarrollar tu propio website.</p> <p>4.5. Breve introducción al diseño web para artistas. Tips y herramientas de uso. ¿Cómo detectar qué tantas visitas tienen tu sitio? Datos estadísticos precisos tales como ubicación geográfica, intereses, obras preferidas e información relevante que interesa a los visitantes.</p> <p>4.6. Ventas online.</p>
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se valorará la asistencia, la puntualidad y la participación colaborativa en el desarrollo del módulo— hasta un 15% de la calificación final de la asignatura. La asistencia a las sesiones es obligatoria, y es necesario cubrir un porcentaje igual o superior al 80% de asistencia para ser evaluado. El proceso de evaluación y ponderación del grado de adquisición de los conocimientos y las competencias vinculados con el aprendizaje de los contenidos de la asignatura se efectuará mediante la valoración del trabajo final del módulo consistente en una propuesta de difusión mediante los canales digitales de la propia obra de arte.</p>			

VI MÓDULO. TALLER DE PRODUCCIÓN: Ejecución de las obras, materiales extra artísticos y modalidades actuales de montaje. -Presentación de resultados-			Duración: 40 hrs.
CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	TEMARIO
<ul style="list-style-type: none"> - Motivación, experimentación, materialización, exposición y difusión del proyecto. - Modelos de búsqueda, organización, reflexión y análisis de la documentación necesaria para la fundamentación de un proyecto artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestiona adecuadamente la información. - Determina los medios de presentación adecuados según las cualidades artísticas específicas de una obra de arte. - Realiza proyectos de investigación artísticos. - Habilitado para la creación artística. - Establece estrategias de producción. - Organiza y gestiona proyectos artísticos innovadores. - Comunicar, gestiona y difunde proyectos artísticos actuales. - Presenta de manera adecuada un proyecto artístico. - Habilidades interpersonales, mediante la conciencia de los recursos y capacidades propias para el desarrollo del trabajo artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir la habilidad para elaborar procesos creativos a través de la realización de Proyectos individuales o grupales, desde la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como germen activo en la configuración cultural. - Comprensión de los métodos de trabajo idóneos para el desarrollo del Proyecto Artístico. 	<p>Tema 1. Aproximación al proyecto artístico. Conceptualización.</p> <p>1.1. El concepto de arte expandido: interdisciplinariedad y multidisciplinariedad en el campo artístico contemporáneo</p> <p>1.2. Configuración del proyecto artístico personal: planteamiento previo y definición del tema y sus alcances.</p> <p>Tema 2. Metodologías aplicadas a la creación artística: el proyecto como mecanismo de trabajo e investigación.</p> <p>2.1. Pluralidad de modos de hacer, diversidad de procesos creativos.</p> <p>2.2. Argumentación y contextualización del proyecto: Marco teórico, ámbito y localización. Fases del proyecto: Planificación.</p> <p>Tema 3. Recursos para la elaboración del proyecto artístico final.</p> <p>3.1. Viabilidad del proyecto artístico.</p> <p>3.2. Medios tradicionales y nuevos medios (tecnología).</p> <p>3.3. Correlación entre técnica y poética, forma y contenido.</p>
<p>EVALUACIÓN: Se valorará la asistencia, la puntualidad y la participación colaborativa en el desarrollo del módulo— hasta un 15% de la calificación final de la asignatura. La asistencia a las sesiones es obligatoria, y es necesario cubrir un porcentaje igual o superior al 80% de asistencia para ser evaluado. El proceso de evaluación y ponderación del grado de adquisición de los conocimientos y las competencias vinculados con el aprendizaje de los contenidos de la asignatura se efectuará mediante: La valoración del trabajo final del diplomado consistente en la producción de un proyecto artístico personal que será expuesto de manera colectiva y abierto al público general, donde deben aplicarse todos los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante la duración del programa de formación.</p>			

5.2. Estrategias instruccionales para el Programa virtual del Diplomado en Arte Contemporáneo.

1. Diseño instruccional

Siguiendo la concepción de aprendizaje surgida a raíz del uso de la tecnología y su influencia en el aprendizaje, como se ha mencionado, referida al Conectivismo, teoría, desarrollada por George Siemens, tiene como punto de partida al individuo. "El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos" (Siemens, 2004:25). A partir de esta noción, se toman los criterios para el utilizados en el diseño instruccional a desarrollar partiendo del principio que se pone al estudiante en el centro y se enfoca en brindar experiencias de alta calidad, personalizadas, intuitivas, divertidas e innovadoras.

El desarrollo de cursos en entornos virtuales conlleva un proceso profundo y exhaustivo, de cierta forma mucho más importante que lo demandado por la enseñanza presencial, en virtud de que realiza todas las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza/aprendizaje desde formas totalmente mediadas por la tecnología. En este proceso el docente-facilitador tiene un papel fundamental como artista y debe apoyarse en las indicaciones de especialistas en docencia y su diseño instruccional, con conocimiento de las diferentes estrategias didácticas y metodológicas. Entre las estrategias y recursos a virtuales, a usar según planifique la clase cada facilitador, pueden considerarse los siguientes:

- Página web.
- Audioconferencia.
- Videoconferencia.
- Chat.
- Foro de discusión.
- Wikis.
- Talleres en línea. (Módulos del Diplomado)

- Video (se graba al estudiante realizando algún procedimiento artístico o creación).

Cuando un profesional se plantea el desarrollo de un curso en línea sigue un proceso, de forma consciente o rutinaria, con el fin diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad virtual. Cada facilitador, debe diseñar los materiales y estrategias didácticas del curso, las fases a tener en cuenta para presentarlas y los criterios a considerar según el conocimiento que vaya teniendo de las expectativas y el nivel de su colectivo de estudiantes, los recursos disponibles y los objetivos del módulo.

Esto se asume siguiendo a Coll (2008), quien plantea el concepto de "diseño tecnoinstruccional o tecno-pedagógico", haciendo referencia a que en el proceso de diseño instruccional en la formación virtual se vinculan de forma indisoluble dos dimensiones:

- La Dimensión Tecnológica, la cual deriva en la selección de las herramientas tecnológicas apropiadas para el proceso formativo, analizando y ponderando las posibilidades y limitaciones, desde la plataforma virtual, las aplicaciones de software, hasta los recursos multimedia, entre otros.
- La Dimensión Pedagógica, la cual requiere conocer las características de los cursantes, el análisis de los objetivos y/o competencias de la formación virtual, desarrollo e implementación de los contenidos, planificación de las actividades, con orientaciones y sugerencias sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, y la preparación de un plan de evaluación de los procesos y de los resultados.

Por ende, también los docentes -facilitadores, para el eficiente desarrollo de los Módulos asignados del Diplomado, deberá saber manejar los materiales didácticos en entornos virtuales. Deberá disponer de:

- Habilidades y conocimientos informáticos básicos/específicos que le permitan la adaptación de los contenidos para la enseñanza virtual y a distancia.

- Conocimiento preciso y oportuno de las características que tienen los materiales en la enseñanza mediada por la tecnología, así como los elementos que la conforman, los formatos y tipologías. Con la consiguiente capacidad de valorar tanto las ventajas como los inconvenientes en el empleo de cada uno de ellos según sea el caso.
- Conocimiento de las implicaciones temporales y de trabajo que representa el desarrollo de unos materiales frente a otros, de manera tal que, pueda seleccionar las mejores soluciones acorde a cada caso concreto.
- Capacidad en el manejo y uso del software específico para el diseño de materiales en múltiples formatos (textual, hipertextual, multimedia, etc.)
- Los conocimientos necesarios para implementar a cabo la implementación de metodologías diversas dirigidas a la construcción del conocimiento.
- Habilidades y conocimientos sobre la evaluación desde la modalidad virtual de los procesos de formación y exposición creativa final de los participantes.

Es también muy interesante, tomar lo expuesto Herrera Batista (2006) respecto a el proceso instruccional virtual. El autor explica que, los ambientes virtuales deben considerar dos elementos fundamentales que interactúan entre sí, son codependientes):

1. los elementos constitutivos (los medios de interacción, los recursos, los factores físicos: y las relaciones psicológicas) y
2. los elementos conceptuales, (el concepto del Diplomado, el modelo educativo, el modelo virtual) todo lo cual influye en el diseño instruccional y el diseño de la interfaz, así: Un momento de Inicio, donde el profesor facilitador, debe estar muy pendiente para valorar y recuperar los aprendizajes y experiencias previas (de los estudiantes creadores y artistas), relacionadas con el tema del Módulo, motivando sobre nuevos aprendizajes sobre el tema y su relación con otros aprendizajes. (Herrera, 2006)

Un segundo momento, donde se da el Desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, en donde es relevante la interacción entre el profesor y los estudiantes, de éstos entre sí y con los materiales de enseñanza. Aquí se da el diseño de la Interfaz o modalidad de la expresión visual y formal del ambiente virtual. Se trata entonces, del escenario virtual donde han de coincidir los participantes.

Las características visuales y de navegación (expresadas en el menú, en el cual se expresa la propuesta educativa). Esto es determinante para un adecuado desarrollo del modelo instruccional, o por el contrario, para desvirtuarla. Por ello, es menester el apoyo del desarrollador y del diseñador gráfico digital, para en la creación de los ambientes virtuales de aprendizaje, sobre la base de un buen diseño instruccional y la asesoría del docente, quien velará por la expresión visual y formal del ambiente virtual para garantizar su sintonía con la planificación del contenido de actividades académicas como las aquí previstas. (Herrera, 2006).

En resumen, como estrategia instruccional, atendiendo al enfoque de la Web social o Web 2.0, poseen, imprescindiblemente, de un diseño de la interfaz. Este es el esquema general de navegación o menú del entorno virtual, en el cual se vacían los contenidos del Diplomado. Esto desarrolla y poner en práctica las habilidades cognitivas y específicas de cada quien, y es el momento de la transferencia de conocimiento, del diálogo de saberes, de la práctica artística y la construcción de su muestra creativa.

Siguiendo al autor, Herrera Batista (2006) también es de considerar el momento de cierre. Este es clave para afianzar los aprendizajes, destacar los aspectos relevantes y valorar los aspectos positivos del trabajo realizado.

Se deben prever las Estrategias Instruccionales, dirigidas al desarrollo de la interacción y el trabajo cooperativo; pero también deben ser dinámicas, participativas y generadoras de un ambiente colaborativo e interactivo, en el cual todos se sientan miembros de un grupo. El gran reto de las estrategias instruccionales, es lograr la

armonía y articulación de la triada entre -el referente teórico, -los objetivos y competencias y – las acciones que le competen al facilitador y al estudiante.

5.3. Cronograma de actividades

El proyecto de intervención se organizó, con un calendario que contiene el tiempo estimado para la ejecución de las actividades claves administrativas y docentes, así:

TABLA No 3. CRONOGRAMA DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Tiempo		Objetivos	Distribución	Responsable
Un año	6 meses	Creación de la plataforma digital	2 meses	Dirección General
		Creación de la interfaz		Departamento de Educación
		Adaptación tecno-curricular por parte de los docentes a c/módulo	1 mes	Docentes-facilitadores asignados
		Visitas a comunidades.	1 mes	Departamento de Extensión y Programas Comunitarios
		Visitas a entidades Gub, y Fundaciones de arte.		Departamento de Relaciones Interinstitucionales
		Elección de los participantes	1 mes	Departamento de Educación -Comisión Diplomado
		Inscripción	1 mes	
	Difusión del curso (redes y medios de comunicación)	Simultáneo	Departamento de Difusión y Comunicación	
		TOTAL	6 meses	
	6 Meses 240 hrs	Módulo I. Revisión Histórica	1 mes	Docente-facilitador
		Módulo II. Apreciación del Arte Contemporáneo	1 mes	Docente-facilitador
		Módulo III. Producción de Proyectos	1 mes	Docente-facilitador
		Módulo IV. Curaduría para Artistas	1 mes	Docente-facilitador
Módulo V. Marketing Cultural		1 mes	Docente-facilitador	
Módulo VI. Taller de Producción		1 mes	Docente-facilitador	

		Evaluación permanente	Simultáneo	Departamento de Educación- Comité Curatorial
	1 año	TOTAL	6 meses	

Autoría propia, (2023)

5.4. Recursos

Para llevar a cabo la implementación de plan de acción se requirieron diversos recursos, tales como:

- Recursos Humanos: Coordinador del proyecto de intervención, coordinador y docentes/creadores de la Fundación Aramauca para el Arte Contemporáneo, un asesor externo que brinde apoyo con información, fuentes y asesoría.
- Recursos físicos: Para el desarrollo de las sesiones se requirió del espacio sede de Aramauca, fundación de arte contemporáneo. Allí fue posible contar con equipos de cómputo, wifi a 50mb, mesas de trabajo; desde este espacio fue posible dar curso a la fase inicial del proyecto de Intervención, realizar las sesiones de trabajo con los docentes y diseñadores gráficos y otros especialistas asesores en el área de la educación en línea.
- Recursos materiales: laptop, computadoras, router, papelería (libretas de notas, hojas blancas, marcadores, bolígrafos, lápices, fotocopias, etc.).
- Herramientas digitales: Plataforma Aramauca, correo electrónico, buscadores, procesadores de texto e imagen audiovisual.

En la siguiente se desglosa el presupuesto total de la investigación, los gastos fueron de manera directa, no se incluyeron los recursos humanos y físicos ya que son con los que cuenta la sede.

5.5. Presupuesto y listado de gastos

TABLA No 4. PRESUPUESTO DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Ítems presupuestarios	Precio Unitario	Cantidad	Total
Laptop	\$4500.00	1	\$5,500.00
Hojas de papel	\$70.00	2 paquete	\$140.00
Libreta de notas	\$30.00	1	\$30.00
Marcadores	\$90.00	1 paquete	\$90.00
Bolígrafos	\$45.00	1 paquete	\$45.00
Lápices	\$20.00	1 paquete	\$20.00
Tintas de impresora	\$200.00	4	\$800.00
Fotocopias	\$1.00	1000	\$1000.00
Licencia de plataforma Aramauca	Donación de Aramauca	Ilimitado	\$0.00
Router con wifi 50mgb		Ilimitado	\$0.00
Viáticos y transporte (vistas a los medios, a comunidades, instituciones y otros)	3000pesos/año	50 días aprox	\$3.500
Total:			\$13,125.00

Autoría propia, (2023)

VI. FASE 4 de intervención educativa. EVALUACIÓN CONTINUA.

En el plan de Intervención educativa, se definió desde su inicio que, el Programa Educativo del Diplomado sería sometido a una constante evaluación, en la que participarán los mismos estudiantes, la comunidad académica-docente y la directiva Aramauca.

En atención a la fase 4 del Programa de Intervención, se presentó el Proyecto al colectivo Aramauca, dado que es la organización de apoyo a la autora proponente del Diplomado; todo a los fines de viabilizar la ejecución del plan, apoyarse en su talento humano y en los recursos disponibles; basándose, principalmente, en su sede y en su sitio web con aula virtual. Atendiendo a las siguientes definiciones del plan la evaluación se centra en los siguientes criterios:

- Evaluación y seguimiento continuo.
- Evaluación participativa del Programa de intervención, involucrando estudiantes, profesores-facilitadores, expertos invitados y la directiva Aramauca.
- Evaluación al finalizar cada módulo del Diplomado.
- Tipos de evaluación del Diplomado:
 1. Evaluación colectiva virtual.
 2. Autoevaluación el estudiante en línea.
 3. Evaluación sumatoria del docente-facilitador al estudiante.
 4. Evaluación de la Coordinación del Diplomado al docente-facilitador.
- Socialización de los resultados al finalizar el Diplomado virtual. Estrategias:
 1. Una exposición artística virtual
 2. Un catálogo digital descargable
 3. Conferencias en línea destacando logros.

Respecto a la evaluación de los docentes facilitadores, es importante aclarar, que estos deberán presentar la adecuación virtual de los programas de cada módulo, sugeridos en esta Planificación. Esto se refiere, a todas y cada una de las clases y sus actividades virtuales, contenidos concretos y actualizados; todo a los fines de generar y estimular las competencias que han sido contempladas en el presente diseño curricular, el modo de evaluación y la bibliografía básica y complementaria sugerida.

El Departamento de Educación, constituirá para los fines del Diplomado un Consejo Técnico, conformado por un grupo de docentes facilitadores y otros asesores externos, expertos en arte contemporáneo, quienes, en su carácter de autoridad, tendrán la función de realizar la revisión, y respectiva aprobación, o de sugerir modificaciones a dicho programa, del módulo, de ser necesario.

Por tratarse de Arte Contemporáneo, una temática en constante evolución y de rápidos cambios, se prevé que, en cada módulo los estudiantes y los profesores llevarán a cabo una evaluación participativa y coevaluación, a través del dialogo virtual en grupo y de entrevistas privadas en línea; donde se podrá canalizar de forma contundente los logros y cumplimiento de objetivos y así, realizar ajustes si fueran necesarios. Tanto los docentes y guías como los invitados externos mantendrán permanentemente procesos de interacción con estudiantes, para conocer aquellas circunstancias que pudieran generar situaciones irregulares o incumplimiento en los objetivos, se trata de un proceso abierto, flexible, cambiante y dinámico, susceptible de revisiones constantes que garanticen mantener la calidad y excelencia académica.

VII. CONCLUSIONES

Se exponen las conclusiones, a partir de los resultados logrados en cada objetivo específico, lo cual tributa y permite el logro del objetivo general de este Programa de Intervención educativa, el cual consiste en: Diseñar un programa de Formación virtual, en producción artística contemporánea a través de la plataforma Aramauca, para creadores y artistas del estado de Chiapas. En tal sentido, véase conclusiones según lo que se propuso en cada uno de los 4 objetivos específicos, los cuales van en coherencia con lo definido por especialistas como, fases de una intervención educativa:

Objetivo específico 1. Diagnosticar las necesidades primarias de creadores y artistas en Chiapas para definir los contenidos educativos a impartir.

Los resultados y conclusiones principales del diagnóstico son:

- La carencia de opciones educativas formales en el área de las artes visuales desde un enfoque contemporáneo,
- Existe poca o nula investigación en torno a este tema del arte contemporáneo.
- Existen opciones privadas y presenciales para el estudio formal del arte, que implican un costoso poco accesible para creadores y artistas de Chiapas, principalmente, de las zonas de la periferia de las principales ciudades.
- Los centros culturales, los museos e instituciones promotoras del arte, poseen propuestas expositivas que, en su mayoría, privilegian el arte tradicional, sin brindar espacio para los nuevos lenguajes
- Existe ausencia de textos actualizados en materia artística en las bibliotecas locales.
- Los docentes de educación artística, poseen escasa formación en arte contemporáneo que contribuyan a la construcción colectiva de saberes en torno a este tema.

- Los creadores y artistas que viven en poblaciones aledañas a la Ciudad de San Cristóbal de las Casas, han expresado la carencia de recursos económicos por para sustentar sus creaciones.
- Los artistas locales tienen limitaciones para insertarse en el mundo artístico nacional e internacional.
- La disgregación geográfica de los creadores y artistas en Chiapas abarca zonas ejidales, ciudades medianas y grandes, pueblos y comunidades indígenas, es necesario encontrar alternativas innovadoras para la formación artística a distancia, que permitan la participación e inserción de los mismos en esta importante área del saber.
- Creadores y artistas si muestran interés por conocer las gramáticas actuales del arte contemporáneo.
- En Chiapas aflora de forma natural, y como tradición ancestral el arte
- El no tener el espacio expedito para dialogar con un discurso documentado, de teorías, filosofías y prácticas en el arte contemporáneo, coartan su desarrollo profesional y subestiman la sustentación artística sobre sus obras.
- Creadores y artistas de Chiapas, se les dificulta utilizar las estrategias de difusión y marketing cultural para convertir su profesión en su modus vivendi.
- El poco desarrollo del proceso artístico en creadores de la región, tiene un impacto negativo en el escenario local del arte y en el desarrollo de la cultura contemporánea en Chiapas.

Objetivo específico 2. Organizar la ejecución del plan, su talento humano y recursos, basados en el sitio web con aula virtual de la Plataforma Aramauca.

En el presente documento se ofrece la organización y plan de desarrollo, del Programa de intervención educativa y de su proceso enseñanza-aprendizaje, mediante la creación de un Diplomado virtual en arte contemporáneo. En este proceso se logró concluir:

- Se organizó un diseño de la Interfaz o modalidad de la expresión visual y formal del ambiente virtual, apoyados en la ya existente Plataforma Aramauca, la cual ofrece una página web específica para el diplomado, como el espacio virtual en el que han de coincidir los participantes.
- Se organizaros las herramientas virtuales y de navegación y su coherencia con la propuesta didáctica; lo cual, prevé lo determinante para un adecuado desarrollo del modelo instruccional.
- En el diseño instruccional organizado, se planeó la vinculación de 2 dimensiones: 1. La Dimensión Tecnológica, (herramientas tecnológicas para el proceso formativo: plataforma virtual, software, multimedia, etc.). 2. la Dimensión Pedagógica, partiendo de las características de los participantes, de los objetivos, de las competencias y contenidos de la formación virtual, la planificación de las actividades virtuales por módulo, y un plan de evaluación de los procesos y de los resultados.
- Como resultado, se diseñó un Diplomado virtual en arte contemporáneo, contentivo de 6 módulos: I Revisión Histórica, II Módulo Apreciación del Arte Contemporáneo, III Módulo Producción de Proyectos, IV Módulo Curaduría para Artistas, V Módulo Marketing Cultural, VI Módulo Taller de Producción.
- El Plan de intervención con un Programa formativo en línea, se planificó con galería o espacio expositivo virtual, con acceso a herramientas didácticas y documentales.

Objetivo específico 3. Desarrollar el Plan de formación virtual en arte contemporáneo, con la participación activa de artistas jóvenes de distintos puntos geográficos de Chiapas y con distintos lenguajes plásticos, como un espacio virtual colectivo de reflexión/producción.

- Para desarrollar el Plan de formación, se asumieron los modelos epistémicos del Constructivismo y el Conectivismo, buscando las bondades de cada uno. La idea motivadora fue trabajar el desarrollo del Diplomado, desde modelos educativos inclusivos, humanísticos y flexibles y actualizados que permitan el uso de la web 2.0

y las redes; y, que pongan de relieve la potencialidad de cada individuo para construir su propia realidad subjetiva.

- La intervención educativa es acogida en este proyecto como estrategia central. Esta fue usada al momento de planificar e implementar acciones conducentes a mejorar las oportunidades en la vida de los creadores y artistas de la región. El éxito de esta intervención, está garantizada al planificarse en cada Módulo, momentos de reflexión sobre las teorías de arte contemporáneo, y sus fundamentos principales, así como, sobre las prácticas de enseñanza-aprendizaje virtuales que se ofrecen, las cuales parten de las necesidades y expectativas de los participantes.
- En coherencia con las conclusiones del primer objetivo, se hizo relevante, conocer desde la fase inicial, los intereses, y necesidades de los participantes y velar por la interacción entre el profesor y los estudiantes, de éstos entre sí y con los materiales de enseñanza.
- Aramauca, ya tiene experiencia de trabajo en cursos virtuales desde plataformas amigables gratuitas con acceso desde el teléfono, incluso; en tal sentido, el Diplomado virtual en Arte contemporáneo, aplica las mismas plataformas como Edmodo, Google Classroom, Blackboard.
- El Plan diseñado propone estrategias que mantienen el fin último del Diplomado, que consiste en: Contribuir a estimular la creatividad y el arte contemporáneo, en el estado de Chiapas, partiendo desde una educación artística profesionalizada, teórico-práctica que considere múltiples factores creativos de los pobladores de la región, y su afianzamiento en el desarrollo de la comunidad y sociedad.
- Se desarrolla un Plan de acción comprometido con el dominio de lo tecnológico; ya que esto es un eje transversal prioritario en todos los escenarios; y hoy en día en la producción artística. Ello, potenciará la valía y significación trascendente del arte contemporáneo en Chiapas, dada su carga ancestral, cultural y expresividad técnica.

- El Plan de intervención dura 1 año; disgregándose las actividades por 6 módulos durante 6 meses; esto es, un equivalente a 120hs académicas por ley.
- El Desarrollo del Programa del diplomado virtual, se conduce utilizando la página www.aramauca.org, [www,programaseducativosaramauca-plataforma](http://www.programaseducativosaramauca-plataforma) de arte contemporáneo, audioconferencia, videoconferencias, chats, foros virtuales de discusión, wikis, uso de apps, talleres en línea, módulos, auto videos, principalmente.

Objetivo específico 4. Socializar los resultados al finalizar el Diplomado virtual, según los resultados de la evaluación, mediante una exposición artística virtual acompañada de un catálogo digital descargable y conferencias en línea.

- Ciertamente, se concluye que Chiapas cuenta con artistas sumamente destacados en el ámbito de la estética; pero, por las razones ya mencionadas, desconocen los antecedentes históricos, las teorías respecto de los movimientos del arte contemporáneo más relevantes; en este sentido, se plantea publicar permanentemente en la Plataforma web de Aramauca, los resultados de la experiencia durante el Diplomado.
- Socializar los resultados también implica resolver la desmotivación respecto de su propia profesión e incapacidad de convertirla en un medio sostenible a nivel económico, lo cual, se plantea realizar convocatorias de intercambio artístico-cultural, entre creadores y artistas de la región.
- Según los resultados de la evaluación, se socializan los resultados mediante conferencias en línea abiertas al público en general.
- Se socializan los resultados mediante una exposición artística virtual al final del Diplomado.
- Se socializan los resultados por medio de un catálogo digital descargable.
- Se socializan los resultados escribiendo, por lo menos 1 artículo en revista de arte, acerca del desarrollo de la cultura contemporánea de la región, a partir de la

experiencia del Diplomado. Es evidente el impacto social, político, cultural y económico de este Programa de formación virtual en las artes contemporáneas, ya que libera importantes cuestiones filosóficas sobre la vida del ser humano, lecturas distintas sobre su realidad; lo cual está relacionado con temas diversos, como: género, ambiente, ecología, salud, sociedad y otros.

En concordancia con lo expuesto en estas conclusiones específicas se logró cumplir con el **OBJETIVO GENERAL** de este Plan de Formación. Ciertamente, se logró Diseñar un programa de Formación virtual, en producción artística contemporánea a través de la plataforma Aramauca, para creadores y artistas del estado de Chiapas.

En tal sentido, en Conclusión, la Intervención Educativa requerida, se desarrolla al momento de planificar e implementar acciones conducentes a mejorar las oportunidades en la vida de los creadores y artistas del estado de Chiapas; procurándose que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde cada Módulo, existan momentos de reflexión sobre las teorías de arte contemporáneo, así como, sobre las prácticas de virtuales que se ofrecen, en correspondencia con las necesidades y expectativas de los participantes.

Esto está argumentado dado que, el Diseño del Programa de Formación virtual, o DIPLOMADO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA, se desarrolla como una INTERVENCIÓN EDUCATIVA, a partir de las necesidades de los creadores y artistas y las carencias en el campo de las artes, en el estado de Chiapas. Y, además, se desarrolla con estrategias guiadas por los modelos epistémicos del Constructivismo siguiendo la teoría de pedagógica de Piaget, (1969), y cultural de Vygotsky, (1968) como modelos educativos inclusivos, humanísticos y con modalidades instruccionales actualizadas, basadas en el Conectivismo, de Siemens, (2007), que permitan el uso de la web 2.0 y las redes virtuales aptas para la educación en línea. Todos estos enfoques epistémicos y estrategias ponen de relieve la potencialidad de cada individuo para construir su propia realidad subjetiva; todo lo cual, coadyuva al empoderamiento de artistas y creadores en arte contemporáneo, en escenarios, regionales, nacionales e internacionales, y coadyuva a hacer de Chiapas un referente de arte contemporáneo.

VIII RECOMENDACIONES

- Hacer valer las disposiciones de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), para quienes la cultura es definida como el “conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos” que posee toda sociedad; donde, el arte como expresión de la cultura, es “una actividad humana consciente, en la que el individuo se manifiesta plenamente capaz de observar e intervenir en su contexto”.
- Hacer valer las disposiciones legales en México, en referencia a la validación de la enseñanza de las artes; asumiendo, desde la Ley para la creación del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, (1946), la Ley General de Educación, (reforma los art. 48 y 71), en la cual las bellas artes se incorporan, a todo plan de estudio; la Ley General de Educación Federal, (2017, Art. 60), que se hace obligatoria la implementación de mecanismos para apoyar y promover la creación y difusión artística, todo en correspondencia con los dictámenes jurídicos del Gobierno de México.
- Realizar convocatorias de intercambio artístico-cultural, entre creadores y artistas de la región.
- Planificar conferencias en línea, abiertas al público en general.
- Realizar exposiciones artísticas virtuales al final de cada cohorte de Diplomados.
- Realizar un catálogo digital descargable.
- Publicar periódicamente, por lo menos 1 artículo en revista de arte, acerca del desarrollo de la cultura contemporánea de la región, a partir de la experiencia del Diplomado.
- Involucrar en las actividades aquí propuestas, a entidades gubernamentales con misión establecida hacia el desarrollo de las artes, con organizaciones y fundaciones de la región cuyo objetivo sean las artes, a los fines de elevar el nivel de formación y creatividad artística de interesados en artes, e incluso del público en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alanís, M. (2010). Gestión de la introducción de la innovación tecnológica en educación. *Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración* (págs. 37-48). México: Trillas.
- Alanís, M. (2010). Manejo de la introducción de la innovación tecnológica en educación. *José Vladimir Burgos Aguilar y Armando Lozano Rodríguez, Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración*, 37-48.
- Aramauca. Plataforma para el Arte Contemporáneo A.C. (2020). Programas. Obtenido el 20 de noviembre de 2022. Disponible en: www.aramauca.org.
- Aramauca. Plataforma para el Arte Contemporáneo A.C., 2018, Diagnóstico situacional Chiapas, 2020. Documento arm 1-5, pág 5, México.
- Ardila, M. (2011). Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales. *Educación y Educadores*, 14(1), 189-206. Obtenido el 19 de mayo de 2022. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/834/83418921011.pdf>
- Bates, A. W. (2001). La gestión de la tecnología en la educación superior. Estrategias para transformar la enseñanza y el aprendizaje Colección Educación universitaria., S.L 3ra edición. Universidad de Barcelona. Ediciones Octaedro.
- Burns, Anne y Richards (2010). Educación en segunda lengua. Capítulo: Investigación-acción en la formación del profesorado de segundas lenguas *Estrategias de intervención*. 3 edic, Prensa de la Universidad de Cambridge (pp.289-297)
- Cabero, J. (2002). Diseño y Evaluación de un material multimedia y telemático para la formación y perfeccionamiento del profesorado universitario para la utilización de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia (Informe No. EA2002-0177). Sevilla, España. Obtenido el 21 de mayo de 2022 de Disponible en <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/88206/>

- Cárdenas y Adame, 2015). Reforma de Ley General de Educación, artículos 48 y 71; Documento presentado y dictaminado en la Gaceta Parlamentaria, año XVIII, número 4255-VIII, México.
- Casado, R. (2006). Alfabetización tecnológica. ¿Qué es y cómo debemos entenderla? En Casado, R. (coord.) Claves de la Alfabetización digital. Barcelona: Editorial Ariel. Fundación telefónica. Obtenido el 05 de junio del 2022. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=423876>
- Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En Psicología de la educación virtual, editado por C. Coll y C. Monereo. España: Morata.
- Danto, Arthur C. (2019). Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia. Dos Transiciones. Vol. 16. Paidós Esenciales. Obtenido el 11 de noviembre de 2022. Disponible en https://www.planetadelibros.com/libros_despues_del_fin_del_arte.pdf
- Díaz, C. y Piñones, J. (2012). Una experiencia de éxito en el uso de las redes sociales en una asignatura de la Carrera de Contador Público de la Universidad Nacional de Córdoba. XIII Encuentro Internacional Virtual Educa, Panamá. Obtenido el 05 de julio de 2022. Disponible en <http://www.econ.unicen.edu.ar/extension/duti2012/14.Diaz.pdf>
- Espuny, C., González, J., Lleixà, M. y Gisbert, M. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), 8(1), 171-185. Obtenido el 22 de mayo del 2022. Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/>
- Estrada, L., de Molina, M. I., & de Vélez, M. L. E. (1985). *Arte actual: diccionario de términos y tendencias*. Editorial Colina.
- Flusser (2004), "La apariencia digital". In: YOEL, G. Pensar el cine 2. Buenos Aires: Manantial.

- García, A. (2008). Las Redes Sociales como Herramientas para el Aprendizaje Colaborativo: Una experiencia con Facebook. Revista RE- Presentaciones, Periodismo, Comunicación y Sociedad, 2(5), 49-59. Obtenido el 17 de diciembre del 2022. Disponible en <https://www.researchgate.net/publication/>
- Gobierno de México. (2017). Cultura en tu escuela. Documento emitido por la Secretaría de Educación Pública y la Secretaría de Cultura. Edita: Gobierno de México.
- Gobierno de México. 1946. Ley para la creación del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. Actualizado en 2015, Secretaría de Cultura. México Edita: Gobierno de México.
- Gros, B. (Coord.). (1997). Diseño y programas educativos. Pautas pedagógicas para la elaboración de software. Barcelona: Ariel Educación.
- Herrera Batista, M.Á. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Revista Iberoamericana, 38(5). Obtenido el 17 de diciembre del 2022. Disponible: <http://www.rieoei.org/deloslectores/Herrera.pdf>.
- Johnson, L. et ál. (2013). Perspectivas tecnológicas: educación superior en América Latina 2013-2018. Un análisis regional del Informe Horizonte, NMC, Austin, Texas, The New Media Consortium.
- Kingman Manuel (2012). Arte contemporáneo y cultura popular: el caso de Quito. Edita: FLASCO, Ecuador, 199 p.
- Latour B (1999), "Sobre el recuerdo de ANT", Teoría del actor-red y el Después. En: Law y Hassard. Oxford: Blackwell Publishers, págs. 15-26
- Ley General de Educación, Art. 60-61. Obtenido el 14 de diciembre del 2022. Disponible en https://leyes-mx.com/ley_general_de_educacion/61.htm
- Lezcano M, y Martínez, (2020) La acción socioeducativa en las leyes de servicios sociales autonómicas: la figura del educador/a social. Revista de Educación Social. No 31. RESEÑAS págs. 722-733. Barcelona: Octaedro.

López Rayón Parra, A.E., Ledesma Saucedo, R. & Escalera Escajeda, S. (2009).

Ambientes virtuales de aprendizaje. Obtenido el 05 de enero de 2023 Disponible en http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/rayon_parra.pdf

Marcelo, C. (2001). Aprender a enseñar para la sociedad del conocimiento. *Revista Complutense de Educación*, 12 (2), 531-593 Obtenido el 11 de enero del 2023. Disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/>

Mazarío, Triana, Israel (2022). El constructivismo: paradigma de la escuela contemporánea. Edita: Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos” Cuba. Obtenido el 18 de enero del 2023. Disponible en <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/constructivismo.pdf>

Meneses Julio, et al. (2018). El papel de la investigación científica en la intervención educativa. Segunda edición. Barcelona: Oberta UOC Publishing, SL.

Merino y García (2007), Innovación en educación. Actas del Congreso. I Congreso Internacional Virtual Innovagogía 2012. Congreso Virtual sobre innovación pedagógica y praxis educativa. Organizan: Colectivo Docente Internacional INNOVAGOGÍA y AFOE Formación. SEVILLA (ESPAÑA) Obtenido 21 de enero del 2023. Disponible en <http://www.innovagogia.es/> E-m

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), (p.12). Obtenido el 02 de febrero del 2023. [Disponible en https://www.unesco.org](https://www.unesco.org)

Panckhurst, R. & Marsh, D. (2011). Utilización de redes sociales para la práctica pedagógica en la enseñanza superior impartida en Francia: perspectivas del educador y del estudiante. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Obtenido el 27 de marzo del 2022. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/780/78017126010.pdf>

Pastor, M. (2005). La educación superior a distancia en el nuevo contexto tecnológico del siglo XXI. *Revista de la Educación Superior*, 4 (136), 77-93. México:

- ANUIES. Obtenido el 22 de agosto del 2022. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/604/60413606.pdf>
- Perrée Caroline. (2022). Bajo los ojos de la memoria. Guadalajara. México. Obtenido el 16 de septiembre del 2023. Disponible en <https://es.arteldia.com/International/Contenidos/Artistas>
- Raunig Gerald. (2008). Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Russo, (2007), Artes Audiovisuales. ¿Qué aprender, qué transmitir, que proyectar?. En: Artes y Medios Audiovisuales en estado de situación. Compilado por Jorge La Feria. 1ra edic. Buenos Aires: Nueva librería.
- Sáes, H, Javier, (2002) Qué es Blockchain y cómo funciona la tecnología Blockchain. IEBS, Finanzas. Obtenido el 17 de diciembre del 2022. Disponible en <https://www.iebschool.com/blog/blockchain-cadena-bloques-revoluciona>
- Sánchez Ilabaca Jaime (2004). Bases constructivistas para la integración de TIC's. Revista Enfoques educacionales. Vol. 6 Núm. 1. Chile:Universidad de Chile.
- Sarmiento, M., & Guillén, J. (2008). Formación en TIC: necesidad del profesor universitario. Revista de educación Laurus, 14 (28), 11-34. Obtenido el 11 de octubre del 2022. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/761/.pdf>
- Siemens G. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. Febrero 7, 2007 Obtenido el 15 de diciembre del 2022. Disponible en: www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens-Conectivismo.doc.
- Sienra. (2021). ¿Qué es el arte contemporáneo? una mirada al movimiento artístico de la actualidad. Obtenido el 11 de octubre del 2022. Disponible en <https://mymodernmet.com/es/definicion-de-arte-contemporaneo/>
- Touriñán, (1998). Intervención Educativa. Revista *Aula Abierta*. 5. vol 1. Obtenido el 05 de noviembre del 2022. Disponible en <http://dondestalaeducacion.com/conceptos.html>

- UNESCO (2017). Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Objetivos de aprendizaje. Agenda 2030. Obtenido el 07 de septiembre del 2022. Disponible en <https://es.unesco.org/>
- UNESCO (2020). Las artes y la educación artística. Obtenido el 07 de septiembre del 2022. Disponible en <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes>
- Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (2011). Plan de Desarrollo Institucional Visión 2025. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. Producción Editorial UNICACH. Obtenido el 27 de septiembre del 2022. Disponible en <https://www.unicach.mx/ /descargar/PRDI2017-2021.pdf>
- Universidad Internacional Laureate. (2022). Estrategias de aprendizaje y habilidades digitales. Análisis de ambientes virtuales. (Wiki). Obtenido el 07 de septiembre del 2022. Disponible en [www.studocu.com/es-mx/document/universidad-del-valle de México.](http://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-del-valle-de-mexico)
- Universidad Oberta de Cataluña. (2023). Educación-virtual. Obtenido el 18 de septiembre del 2022. Disponible en <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/queeslaeducacionvirtual/1/>
- Universidad Oberta de Cataluña. (2023). Intervención educativa. Obtenido el 18 de septiembre del 2022. Disponible en <https://fp.uoc.fje.edu//que-es-una-intervencion-educativa/>
- Vásquez (1987). Muestra El Cerro de Andévalo, Huelva. Entrevista de: Sara Torres Sifón , 4 Febrero, 2021, Obtenido el 22 de noviembre del 2022. Disponible en www.arteencasa.com,artist interviews,entrevistas,millennial artists.
- VV.AA. Digital Artist Residency. (s.f). Home: Digital Artist Residency. Obtenido el 06 de octubre del 2022. Disponible en de: <http://digitalartistresidency.org>
- Zielinski (2006). Cultura digital y creación. Revista de Artes Visuales. Errata #3, Obtenido el 18 de noviembre del 2022. Disponible en https://issuu.com/revistaerrata/docs/errata_3_cultura_digital_creaci_n/95

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Alfonso, R. F. O. (2013). Modelos Cualitativos en la Educación de la Apreciación Artística. Atenas, vol. 3, núm. 23. Universidad de Matanzas, Cuba.
- Bertalanffy, L. (2001). Teoría General de los sistemas. Fondo de Cultura Económica.
- Besana, S. (2012). Schoology: IL learning Management System Diventa "Social". *Tecnologie Didattiche*, 20 (1), 51-53. Obtenido el 18 de mayo de 2018. Disponible en <http://ijet.itd.cnr.it/article/view/196/133>
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Cataluña, España: *Revista de Universidad y Conocimiento*, 4(1) 36-47. Obtenido el 07 de septiembre del 2022. Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/view/58133/68225>
- Bourne, C. (2015). Virtual Art Residencies: A new Model of AIR. Obtenido el 17 de septiembre del 2022. Disponible en <https://virtualartistresidency.wordpress.com/>
- Cabero, J. (2007). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Madrid, España: McGraw-Hill. Obtenido el 18 de mayo de 2022. Disponible en http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/capitulo2-cabero.pdf
- Cabero, J. y Gisbert, M. (2005). La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos. Sevilla, España: MAD, Eduforma.
- Campos, F. (2008). Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales. *Revista Latina de Comunicación Social* (63). Obtenido el 19 de mayo de 2022 Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/>
- Cárdenas Gabriel y Adame Juan, (2015). Reforma los artículos 48 y 71 de La Ley General de Educación, Palacio Legislativo. Obtenido el 15 de noviembre del 2022. Disponible en <http://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos>

- Edel, R. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje: La contribución de lo virtual en la educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15 (44), 7-15. Obtenido el 05 julio 2022. Disponible en <http://www.comie.org.mx/documentos>
- Efland, A., y otros (1996): *La educación en el arte posmoderno*. México: Paidós.
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente*. México: Paidós.
- Hora, D. (2006). *Art residencies. The multiple directions of contemporary transits*. En Cuaderno Videobrasil, Associação Cultural Videobrasil.
- López-Martín; Elena Borja Morgado-Aguirre (2017). *Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión*. Madrid: Complutense.
- Morawski, E. (1977) *Fundamentos de estética*. Barcelona: Península.
- Pevsner, N. (1982). *Academias de Arte: pasado y presente*. Madrid: Cátedra.
- Polanco, A. F. (2004). *Formas de mirar en el arte actual*. Madrid: Edilupa.
- Ramírez, J. (2016). *Hacia una breve historia de la convivencia de artistas*. En *Processi* 143. Real Academia de España 2015/16. Obtenido el 27 de septiembre del 2022. Disponible en /AECID/Cooperación Española.
- Tarazona, J. E. (2012). *Generalidades del Diseño Instruccional*. Uniminuto, Obtenido el 18 de septiembre del 2022. Disponible en <http://dx.doi.org/10.26620/>
- Trojanska, W. (2013). *Virtual Art Residencies*. En *Interactive Contemporary Art + Thought: Art and Mobility*. 55. Obtenido el 22 de noviembre del 2022. Disponible en <http://artmobility.interartive.org/virtual-art-residencies>.
- Valenzuela, J. y Ramírez, M. (2010, junio). *Trans-formando a los profesores: desarrollo de competencias para una sociedad basada en conocimiento mediante objetos de aprendizaje abiertos*. Ponencia en el XI Encuentro Internacional Virtual Educa. Santo Domingo. República Dominicana. Obtenido el 21 de noviembre del 2022. Disponible en <http://www.ruv.itesm.mx//desarrollo/material.pdf>.

ANEXO 1

Sesiones de Diagnóstico Comunitario



ANEXO 2

Mesa Ciudadana



ANEXO 3

Observación participante/ Narrativas

