

LAS IMÁGENES VIRTUALES EN LA FORMACIÓN DE LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE ARTE Y HUMANIDADES.

Dra. IRMA FUENTES MATA.
Investigadora de Arte y Educación.
ifuentesmata@msn.com¹

Resumen

Esta ponencia aborda el tema de ¿qué sucede con el aprendizaje de los estudiantes de artes y humanidades al estar en contacto con tantas imágenes virtuales?, ¿qué percepción se construye en los futuros artistas en proceso de formación a partir de que pueden encontrar millones de imágenes al día en internet y en redes sociales como *Facebook*?

El campo visual se ha desbordado la circulación de las imágenes digitales, ha penetrado en las personas a tal grado que los jóvenes no puede pasar 10 minutos sin sentir la ansiedad de tomar un celular o móvil para “ver” algo en un dispositivo visual. Ahora se escriben, se envían mensajes, se postean, se insertan emoticones, fotos, memes, videos, *gifts*, o conversan en la pantalla por *facetime*, *skype* y otros medios como blogs y foros en conversaciones individuales o en grupo, *en chats o whatss app*.

La metodología para desarrollar este trabajo es a partir de la dinámica de interacción con jóvenes estudiantes de licenciaturas de arte y humanidades de entre 20 y 30 años, identificar y describir sus preferencias y seleccionar, los medios y las imágenes en los que consideran que obtienen conocimientos o aprenden y que son significativos para sus propuestas artísticas. Cuales de ellas les hacen reflexionar, pensar o aprender y cómo esto obliga a una manera distinta de configurar procesos educativos. Es también identificar qué elementos de análisis consideran para elegir.

Las imágenes sirven para configurar la visión, conocimiento, aprendizaje y creación artística.

La comunicación ha cambiado el modo de ver y por lo tanto de aprender y enseñar. La función de los profesores de arte acordes a los tiempos de la prevalencia de las imágenes para la formación artística debe considerar esto y reconocer que aprender de las imágenes no es sólo un recurso didáctico, en la educación artística es un todo que absorbe, involucra, abraza o agobia. Están ahí, estáticas o en movimiento, son millones, pasan tan rápido a nuestra vista que nuestro cerebro difícilmente puede procesar tanta información, entre más imágenes se ven, más difícil es la selección, el discernimiento, solo algunas configuran el conocimiento, y dejan poco espacio para la imaginación propia o la creatividad.

Lo que vemos a través de las pantallas es inmaterial, transmitible, disponible puede o no ser una vía de conocimiento o puede llevarnos a la invisibilidad del aprendizaje y a la incomunicación. Los modos de aprender de los jóvenes y el acceso a las imágenes cambian el escenario de aprendizaje y revelan la crisis de las instituciones.

¹ Doctora en Humanidades y Artes, Maestría en Educación e Investigación Artísticas, Licenciada en Pedagogía, Investigadora de Arte y Educación en el CENIDIAP / INBA, profesora de Estudios Superiores en grado, y posgrado en universidades e instituciones de arte. Especialidades Artes visuales, Museos y Gestión Cultural y Diseño curricular. Tiene libros publicados individuales y colectivos.

Abstract

This document is about what happens to the learning process of art and humanities students when they are in contact with so many virtual images. What perception is built in the future artists in the training process since they can find millions of images a day on the Internet and on social networks like Facebook? The visual field has overflowed the circulation of digital images, has penetrated people to such a degree that young people can not spend 10 minutes without feeling the anxiety of taking a cell phone or mobile to "see" something in a visual device: messages, posts, emoticons, photos, memes, videos, gifts, or conversations are displayed on the screen by Facetime, Skype and other media such as blogs and forums in individual or group conversations, in chats or Whatsapp. The methodology developed in this work is based on the interaction dynamics with students, 20-30 years old, of art and humanities of undergraduate programs, to identify and describe their preferences and to select the media and images in which they consider that they gain knowledge or learn and if they are meaningful for their artistic proposals. Which of them make them think, or learn and how is this forcing them into a different way of configuration of the educational processes. It is also to identify what elements of analysis are they considering to choose.

The images serve to configure the vision, knowledge, learning process and artistic creation. Communication has changed the way of viewing and therefore the learning and teaching process. The role of art teachers according to the prevalence of images for artistic training should consider this and must recognize that learning from images is not only a didactic resource, in art education is a whole thing that absorbs, embrace or overwhelm, and they are there, static or moving, millions that pass so quickly in our eyes that our brain can hardly process so much information, the more images are seen, the more difficult is the selection, the discernment; only some shape the knowledge and leave little place for one's imagination or creativity. What we see through the screens is immaterial, transmissible, available may or may not be a way of knowledge or can lead us to the invisibility of learning and incommunication. Young people's ways of learning and access to images change the learning landscape and reveal the crisis of institutions.

Palabras clave

Educación visual, Tecnologías de la información y comunicación, Aprendizaje de jóvenes en artes y humanidades. Pedagogía del pensamiento por las imágenes.

Keywords.

Visual education, Information and communication technologies, Learning of young people in the arts and humanities. Pedagogy of thought by images.

Las imágenes articulan pensamiento y acción. Compete a la filosofía y a la teoría, pero también al arte, descifrar con urgencia su condición maleable y mutante.
(Fontcuberta 2015:9)

1 Aprender a partir de las imágenes.

Las imágenes están en todas partes afuera de nosotros y dentro de nuestras mentes, algunas de ellas son maravillosas, otras horrorosas, algunas pueden ser luces y otras sombras, pero están ahí y podemos aprender de ellas.

Trabajar en el proceso de formación con estudiantes de las licenciaturas de Arte por 30 años me ha permitido reflexionar sobre las modificaciones de sus estructuras de pensamiento en el proceso de aprender, cómo funcionan en los estudiantes actualmente y cómo han cambiado a partir del acceso a las imágenes digitales, lo podemos observar en sus formas de buscar información, de encontrar lo que les sirve para su formación, de aplicarlo, de conocer, de manipular los datos. Reconozco que los cambios son notables al paso del tiempo, pero hoy en día son cada vez más acelerados y evidentes, tiene que ver, entre otras cosas con los cambios que experimenta la sociedad, pero también con los cambios tecnológicos, están vinculados a la información a la que tienen acceso y a tipo de soportes en que la encuentran.

Hoy la manera de pensar y aprender es distinta. Si bien, los pedagogos clásicos nos orientaron sobre el funcionamiento del pensamiento, actualmente vemos los grandes cambios que los estudiantes experimentan. Los cambios tienen que ver también con las distintas formas de percibir de las generaciones. Aunque los periodos generacionales no están delimitados y siempre hay excepciones, el estudio se centró en los jóvenes universitarios estudiantes de artes, nacidos después de 1980 y con el objetivo de conocer los hábitos de uso de los dispositivos, además de conocer los espacios virtuales académicos que frecuentan.

Podemos distinguir algunas características que hacen la diferencia entre a cómo pensamos y percibimos los que pertenecemos a generaciones anteriores frente a los llamados millenians que es la generación que nace después de ochentas. Algunas cosas se han perdido y otras se han ganado. Anteriormente contemplar una imagen exigía la minuciosidad frente a una mirada superficial de imágenes, la contemplación requería en el pasado imágenes estáticas frente a la velocidad con la que hoy se perciben las imágenes en los dispositivos actuales .

El mirar detenidamente dejaba plasmado en la memoria lo que se observaba frente al vago recuerdo que queda después de deslizar vertical u horizontalmente las innumerables imágenes

Se consideraban importantes los datos precisos que hoy se han perdido frente a la amplitud de información, también afortunadamente hemos dejado las posiciones arraigadas frente a la flexibilidad.

Los estudiantes son distintos, los jóvenes piensan de manera diferente y si trabajamos con ellos no podemos ignorarlo, los profesores también hemos cambiando, a veces más lento y de manera más insegura, pero también lo hemos hecho o debiéramos hacerlo. Algunas de estas diferencias entre las

generaciones se describen un libro que identifica a los nativos digitales que serían jóvenes estudiantes que nacieron con el móvil y de los inmigrantes digitales, es decir de aquellos que nacimos con el teléfono de disco. En *Enseñar a nativos digitales.* (2013) Marc Prensky propone una pedagogía de la co-asociación para afrontar las necesidades de los alumnos del siglo XXI, esto se inicia conceptualizando el aprendizaje de una nueva manera, es decir, los estudiantes actuales no son como éramos en el pasado y no podemos ser como fueron nuestros profesores, así, no podemos seguir con la concepción Durkhemiana de enseñar a la siguiente generación lo que uno sabe, pues eso está más que superado, pero si hay cosas que las generaciones anteriores sabemos y podemos compartir, hay muchas otras que ni idea tenemos y que los jóvenes manejan sin ninguna dificultad.

El uso de la instrucción directa tiene sus deficiencias ante las nuevas herramientas que están al alcance para el conocimiento, ahora está mediatizado por el uso de dispositivos llenos de imágenes.

Ya lo decía Paulo Freire “Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su producción o su construcción. Quien enseña aprende al enseñar y enseña aprende a aprender. “

Una característica de los estudiantes actuales es que ya no escuchan a sus profesores, no reciben lo que los profesores les brindan, su pensamiento está en otra parte, con frecuencia en el mundo electrónico. Interactúan, explorando con otros en ese otro mundo. Están relacionándose con otros, incluso en grupo y en comunicación simultánea pero no presencial. Antes, era suficiente con dar un contenido una vez y se comprendía, hoy repito 5 veces es mismo contenido y no lo aprenden de esa manera y entregan cosas diferentes a lo solicitado, porque así está en *google* o en el sitio que visitaban en ese momento.

Algunos de los teóricos del aprendizaje por internet nos advertían también el riesgo de culturización de las TIC ,(Monereo, 2005) y resume estos peligros en:

El naufragio informativo

La caducidad informativa

La patología comunicacional (autismo comunicativo)

La brecha digital (distancia geopolítica y alfabetizada)

Otros riesgos que también identificamos son

La estandarización

La descontextualización

La difusión de los patrones de comportamiento homogeneizado.

Lo mínimo que se espera que sepan las nuevas generaciones es que aprendan de forma autónoma, comuniquen sus ideas con fluidez y participen en la vida social con opiniones y criterios propios.

Los estudiantes de ahora operan a una velocidad impresionante, algunos más que otros, también hay quien va con calma y tampoco les preocupa tanto no seguir el ritmo establecido por los programas curriculares. Incluso algunos se salen del “sistema” sin el menor problema, y tienen muchos argumentos para poner en tela de juicio lo inoperante de las instituciones escolares.

Lo que si es importante es que los límites de nuestros estudiantes actuales están, en el sentido más positivo, desdibujados, sobre todo porque no tienen

fronteras en su navegación. Se cree en el slogan de la aldea global. Las fronteras las encuentran hasta el momento en que se quieren desplazar físicamente, se dan cuenta de existen los límites y aunque muchos aprenden de manera casi intuitiva a llenar formularios para obtener visas y sortear el reto, después se enfrentan con el muro de lo económico y la falta o dificultad de encontrar apoyos o becas para llevar a cabo sus ideas. Pero mientras naveguen, en el ciberespacio, pueden adquirir conocimientos inimaginables, aunque se pierden las experiencias a través de la piel. Esto les confiere un gran potencial para forjarse, expectativas, sueños y aventuras, aunque también incrementa el nivel de frustración

Los jóvenes estudiantes ya aprendieron desde hace muchos años a aprender sin necesidad de nosotros, ni que el gobierno lo anuncie el tardío eslogan de su fallida reforma educativa, que ya aparece en la historia de la educación en México hace más de dos décadas y se populariza en la UNESCO desde los textos de Juan Carlos Tedesco (2003).

Han puesto en práctica el aprender a aprender, de una manera casi natural. Los jóvenes aprenden entre ellos, se comparten la información, los sitios, los comentarios, que se agradecen con “like”.

2 Formar con una nueva visión.

Pero entonces, para qué estamos los profesores si todo lo pueden aprender por internet, los profesores podemos ofrecer mucho, pero al menos debemos estar para acompañar el proceso de formación:

1. Para forjar un comportamiento ético, para dar escenarios en los que puedan aprender, adaptarse, crear, y relacionarse de manera positiva con lo que están encontrando por medio de la tecnología.
2. Ofrecer un pensamiento conceptual, que no se plantea por definiciones, sino por concepciones del mundo y cómo podemos entender a los otros.
3. Para orientar a que cada uno desarrolle su propio proceso de aprendizaje. Encuentre su propio ritmo y elija según sus intereses.
4. Para identificar problemas a los que se enfrentan los estudiantes y apoyarlos para que los superen.
5. Para motivarlos a conseguir sus proyectos.
6. Para dar estructura al conocimiento.
7. Para compartir y promover experiencias.
8. Orientarlos a buscar y encontrar información, seleccionarla, organizarla y entender los conectores lógicos booleanos.
9. Para escucharlos y canalizar su potencial.
10. Para formar parte de su comunidad de aprendizaje.

Según Monereo la idea es que los estudiantes desarrollen aprendizajes permanentes, autónomos, autoregulados, autodidáctas y estratégicos. Que sepan comunicarse, colaborar, y participar en la vida pública. Seguramente el autor catalán estará asombrado de la capacidad de los millenians mexicanos para intervenir la vida pública de éste país en el momentos de los sismos.

Así la tecnología de la comunicación y la información ayuda a clarificar las actividades de aprendizaje, a planificar el proceso, a proporcionar mejores

contenidos, a dar soporte a la construcción del conocimiento, a comunicarse mejor entre alumnos y profesores y a evaluar la autonomía de los estudiantes.

Pero aún así los estudiantes ignoran para que estamos los profesores y prefieren encontrar sus propios caminos. Así que asumiendo que seré ignorada por muchos a quienes me dirijo, intentaré describir que es lo que ellos hacen cuando ignoran a los maestros.

Toman cursos en línea o ven tutoriales de *youtube* que les expliquen con palitos y bolitas como hacer las cosas. Un estudiante de Artes visuales me confesó hace 4 meses “aprendí a trabajar el oleo con unos tutoriales de *youtube* mejor que todo lo que aprendí en 4 años en la carrera”.

Los estudiantes buscan recetas y pautas a seguir. Buscan estructuras y procedimientos claros y concretos.

Identifican qué le hace falta y encuentran quien le esclarezca sus dudas, aunque sea un “maestro virtual” recomendado por *Siri*.

Es decir, los estudiantes buscan a otros maestros en el internet, que estén llenos de color, de movimiento, de sonido y puede ser que con algún contenido sintetizado y digerido pero con un diseño atractivo y gráfico.

3 Aspectos metodológicos del trabajo de campo.

La metodología para desarrollar el presente trabajo se dio a partir de la dinámica de interacción con jóvenes estudiantes de licenciaturas de arte y humanidades, con el objetivo de identificar y describir sus preferencias y seleccionar, los medios y las imágenes en los que consideran que obtienen conocimientos o aprenden y que son significativos para sus propuestas artísticas. Cuales de ellas les hacen reflexionar, pensar o aprender.

Superando el cuestionamiento sobre porqué los estudiantes de arte tienen que aprender metodología de la investigación, emprendí el trabajo de campo con el Seminario de metodología de investigación y Seminario de titulación, durante el semestre 2017-1, tenían que aprender técnicas de investigación de campo, así que juntos construimos una encuesta mixta sobre lo que querían saber sobre ellos mismos, se hicieron preguntas que se estructuraron, se diseñaron, se revisaron y se compartieron de manera virtual, por supuesto.

El diseño se realizó en una plataforma gratuita que se distribuyó a los grupos de estudio de 8 semestre y egresados, Se utilizó un sitio virtual para diseñar encuestas, primero en *google* y luego en *survey monkey*. <http://es.surveymonkey.com>

Instalamos la encuesta en las redes sociales en Facebook y por correo, se distribuyeron en los grupos cerrado de 8 vo. semestre y egresados de la Licenciatura en Artes Visuales a 20 estudiantes que a su vez la redistribuyeron entre sus “amigos fb” así se realizaron 69 encuestas, del área de artes y humanidades. En algunos casos se interesaron en responder la encuesta jóvenes de otras profesiones y en lugar de eliminarlos, nos sirvió para identificar una diferencia interesante como parámetro.

Los encuestados fueron 69 personas en un rango de 19 a 37 años el 80 % fueron de entre 19 y 25 , el 15% de 25 a 30años y el 5 % de 30 a 37 años y otro de 47(también estudiantes). El 90 % de Artes Visuales (Artes plásticas y

Diseño) el 5% de artes Música, Danza y Teatro y humanidades (Historia, Filosofía, Antropología, Comunicación, Periodismo y Derecho) y 1 ingeniero. Es decir que el 99 % eran millenians y al contrastar con la literatura ya publicada coinciden un muchos de los aspectos descritos por los autores que se refieren a esta generación. (Prensky, Monereo, Pérez Gómez)

4 Los jóvenes y los dispositivos

Los dispositivos de comunicación inmediata y personal nacieron junto con ellos, están a en su mano todo el tiempo, no se pueden alejar mucho tiempo de ellos y necesitan en algunos casos de manera adictiva estar “conectados”, sus mayores amenazas son: quedarse si batería, quedarse sin datos quedarse sin señal.

Estos dispositivos son el medio para formar comunidad, para saber quien es el otro, que hace el otro y como me comparte algo.

Los dispositivos tienen cada vez más posibilidades, cámaras con más megapíxeles, filtros más sofisticados, reproductibilidad de las imágenes simultáneas o instantáneas. Los jóvenes utilizan con mayor frecuencia los celulares o móviles, seguido de laptops , después de las computadoras fijas y lo menos usan las tabletas. Por el contrario a las generaciones anteriores que usamos la computadora fija para trabajar y los teléfonos para hablar o enviar mensajes-tipo llamadas.

(tabla4)

El tiempo que pasan frente a las pantallas abarca prácticamente desde que les suena la alarma de su teléfono hasta el último minuto en que se van a dormir que es considerablemente tarde, y durante el día pasan de la pantalla del celular, a la computadora, a las proyecciones escolares, a las series televisivas, que ya no ven en la televisión sino en la computadora o lap top, y para distraerse van al cine. Prácticamente todo el día están escuchando las alertas de que alguien les ha enviado un mensaje y difícilmente reciben llamadas y conversan por el teléfono.

El campo visual se ha desbordado la circulación de las imágenes digitales, ha penetrado en las personas a tal grado que los jóvenes no puede pasar 10 minutos sin sentir la ansiedad de tomar un celular o móvil para “ver” algo en un dispositivo visual.

Así durante casi 16 horas al día están conectados a algún dispositivo, en el mejor de los casos si durmieran 8 horas que no es lo más frecuente entre los jóvenes.

(Tabla 5)

La comunicación ha cambiado el modo de ver y por lo tanto de aprender y enseñar. Para mantenerse en comunicación ahora se escriben, se envían mensajes, se postean, se insertan emoticones, fotos, memes, videos, *gifts*, o conversan en la pantalla por *facetime*, *skype* y otros medios como blogs y foros en conversaciones individuales o en grupo, *en chats o whatssapp*. Los estudiantes utilizan las redes sociales para buscar personas, buscar información escolar, como medio de consulta académica, noticias ver memes, inspiración, y chatear.(Tabla 6)

El trabajo con estudiantes de arte me permite estar cerca no solamente de sus prácticas de convivencia personal presencial o virtuales. Aunque uno no quisiera enterarse de sus dinámicas, ellos lo publican permanentemente, y a

través de las imágenes se forman las redes, les sirven no solo para hacer, mantener, seguir o jugar con sus amigos, sino también para aprender y compartir saberes, conocimientos, experiencias artísticas, espacios en los que aprenden y confrontan sus aprendizajes y sus creaciones. Espacio en el que también encontramos la cooperación y la empatía, toma de posturas y consciencia, así como la integración a grupos activos de denuncia y organización social desde una perspectiva crítica.

La **temáticas artísticas** que son del interés de los estudiantes de arte y humanidades son en el siguiente orden interdisciplina, estudios visuales, artes plásticas, arte y tecnología, cultura en general, diseño, artes visuales, cine y fotografía.

Es decir no se limitan a las áreas disciplinares convencionales, sus amigos virtuales o reales pertenecen a diferentes áreas y emprenden proyectos conjuntos

Aprender más de la imagen que del discurso o el texto.

Desde hace 20 años que se envió la primera fotografía por un teléfono móvil hasta la fecha, la calidad técnica y nitidez de las imágenes se ha superado a sí misma cada día.

Las imágenes que percibimos en los dispositivos digitales son veloces, coloridas, instantáneas, contradictorias, intensas, luminosas, acompañadas de texto de sonido, de movimiento, de enlaces, y todas ellas nos llevan a tener una percepción distinta y particular.

El tipo de imágenes que prefieren ver son *selfies*, *gifts* y *memes*, seguido de noticias, textos, videos, fotografías, en el indicador otro que aparece en el 2o lugar hay una gran variedad de opciones. (Tabla 7)

Las imágenes sirven para configurar la visión, el conocimiento, el aprendizaje y la creación artística. Lo interesante es que estos jóvenes se prefieren ver a ellos mismos y la fotografías que cada uno se autoretrata, los *selfies*, denotan una necesidad de darse a conocer de buscar su mejor ángulo y dar su mejor cara a una sociedad que le exige un modelo estandarizado.

Los memes son imágenes que caen en la burla en el cuestionamiento y en el humor mostrando de manera irónica la realidad.

Si calculamos el tiempo destinado a ver estos mensajes es evidente que el tiempo destinado a la lectura con otros contenidos está muy en desventaja. (Tabla 8)

La imagen es más que un recurso didáctico.

La función de los profesores de arte acorde a los tiempos de la prevalencia de las imágenes para la formación artística debe considerar y reconocer que aprender de las imágenes no es sólo un recurso didáctico, en la educación artística es un todo que absorbe, involucra, abraza o agobia, están ahí, estáticas o en movimiento, son millones, pasan tan rápido a nuestra vista que nuestro cerebro difícilmente puede procesar tanta información, entre más imágenes se ven, más difícil es la selección, el discernimiento, solo algunas configuran el conocimiento, y dejan poco espacio para la imaginación propia o la creatividad.

A partir de algunas reflexiones propias y colectivas que coinciden con las ideas de cómo vivir con las imágenes se comparte la idea de “pensar la imagen y de hacer una pedagogía de ese pensamiento” (Fontcuberta, Joan, 2016:22)

Lo que vemos a través de las pantallas es inmaterial, transmitible, disponible puede o no ser una vía de conocimiento o puede llevarnos a la invisibilidad del aprendizaje y a la incomunicación. Los modos de aprender de los jóvenes y el acceso a las imágenes cambian el escenario de aprendizaje y revelan la crisis de las instituciones.

La era de la información de acuerdo con Castell “se caracteriza por la primacía del valor sobre el valor de las materias primas el trabajo y el esfuerzo físico.”

Pero tanta información produce desinformación. Considera importante el desarrollo de Tecnologías para actuar sobre la información y tener en cuenta la capacidad de penetración de los efectos de las nuevas tecnologías, así como la flexibilidad.

La imágenes artísticas durante muchos años estuvieron destinadas a la contemplación, hoy la imagen está en uso, ya no se contempla

En esta sociedad del consumo ahora las imágenes se usan, se usan y se desechan sin otorgar el valor que antaño se les confería, la imágenes se banalizan, hay tantas que es difícil discriminar cuál es la buena, los criterios que es lo bueno o no en el arte también se desdibujan. La incertidumbre se adueña y los oportunistas se aprovechan.

5 Nuevas formas de pensar.

El pensamiento evoluciona, cambian los procesos que se viven, alteran o determinan la manera en que las sociedades piensan, y manifiestan esos pensamientos. La colectividad influye en la manera de pensar de las personas y estar expuestos a la información masiva e indiscriminada determina maneras de pensar que pueden cambiar las prácticas, valores, tradiciones e incluso algunas de las llamadas instituciones como la familia y la escuela. En los años recientes estas se han modificado y no podemos estar al margen .

Todos esos cambios obligan a una manera distinta de configurar procesos educativos. Es también indispensable identificar qué elementos de análisis se consideran para elegir lo que vamos a enseñar.

El pensamiento de los estudiantes actualmente funciona de manera muy distinta a la de generaciones anteriores, aquellos quienes aprendimos a seguir reglas, a tener pautas para accionar, a esperar, a aguantar reprimendas, es muy diferente a los estudiantes de hoy que no tienen una secuencia lineal para tener acceso a la información, les urgen respuestas inmediatas, y no soportan tener la mínima frustración.

Los estudiantes tienen múltiples canales de acceso, la imagen, el sonido, el movimiento y generalmente los artistas visuales, buscan sitios para “ver”. La mayoría son sitios para ver, están contruidos solo son imágenes, algunos van acompañados de textos muy breves o pies de foto.

Me parece que la imaginación individual ha tenido un gran revés , pues a medida que el aparato evoluciona, la manera de imaginar ya está resuelta.

Los sitios que frecuentan los estudiantes para estar conectados generalmente son los convencionales *snapchat, twiter, tumblr, wordpress, Facebook, behance, pinterest, instagram, y youtube*. Como redes sociales, pero también buscan sitios académicos que les ofrezca información más especializada cuando se trata de hacer proyectos o trabajos escolares.

Los que se interesan por noticias, generalmente lo hacen en sitios que les informan sobre situaciones de su interés. Pocos visitan periódicos formales y consultan novedades de aspectos informales.

Los sitios que visitan los estudiantes de arte generalmente en el internet los consideran útiles para su aprendizaje o su producción artística. Así, buscan otros espacios para obtener mayor conocimiento como sitios de fotografía, museos, catálogos de ideas, plataformas de programación, y trabajo colaborativo, sitios para descargar y compartir música y partituras, sitios de revistas especializadas, académicas y artísticas, tutoriales, cursos *online*, comunidades, festivales y encuentros de artistas, así como librerías y bibliotecas digitales de instituciones oficiales como el CONACYT, la UNAM, y las redes de publicación académica. (Se anexa lista de sitios web)

También buscan sitios de acceso libre o piratas como Sci-hub que ofrecen las investigaciones sin las restricciones de las instituciones que se mantiene de donaciones y cuyo objetivo es ofrecer y compartir gratuitamente el conocimiento.

Aunque este asunto se discutirá en otras mesas, a los estudiantes les afecta que los lugares de consulta no sean tan abiertos, sobre todo aquellos que cobran por el acceso. Algunos, aunque son de instituciones educativas, proponen cuotas para tener acceso a la información.

6 Reflexiones finales

El pensamiento de los estudiantes actualmente se ha modificado, la relación con otras generaciones es distinta, se establece una relación de comunicación con sus pares, en la que hay una disposición para compartir sitios de aprendizaje virtual. Buscan lo que les interesa y lo que necesitan según los proyectos que emprenden. Algunos se limitan a lo mínimo para cumplir con las exigencias curriculares y, por otro lado, exploran amplia y profundamente los temas que les interesan. Aprenden lo que quieren aprender y muchas veces no coincide con lo que los profesores tienen que enseñarles.

Los sitios que usan los jóvenes les sirven para interactuar, y tener cierta comunicación, su uso es temporal y pocas veces se mantienen en una sola plataforma, por ello, las mismas empresas premian o estimulan a sus usuarios a que continúen ahí. La calidad y certeza de la información que manejan es relativa y muchas veces carece de fuentes fidedignas, se puede caer en la innumerables repeticiones y en la homogenización de trabajos al observar imágenes constantes, así los escenarios son tan “visitados” pueden generar homogenización en la propuestas.

Prácticamente todos los estudiantes de arte y humanidades respondieron afirmativamente a que el internet les nutre y apoya y los inspira para hacer sus trabajos escolares y sus propuestas artísticas, más que visitar otros lugares como bibliotecas o librerías o museos.

Se observa un dominio de la tecnología frente a la exploración de su propia creatividad.

Se prioriza el uso de sitios con imágenes frente a los sitios con documentos con textos amplios, prefieren artículos concretos y actuales que textos amplios y teóricos.

Es un reto para cualquier profesor o institución formar artistas actualmente, por lo que se debe considerar la situación de cómo las tecnologías de la información cambiaron la manera de pensar, de aprender y de formarse como artistas. Así a los profesores nos vendría bien ser más flexibles, abiertos y conscientes del potencial de los estudiantes y nuestra forma de acompañarlos en su proceso de formación. En México la visión del millennial apático hoy se ha derrumbado y surgió un millennial, activo, comprometido, solidario y creativo, apoyado por las imágenes virtuales y el uso de la tecnología.

Referencias Documentales.

Brea, José Luis. (2010). *Las tres eras de la imagen, imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.

Castells Manuel,(1996) *La era de la información* Economía, sociedad y cultura. Vol. 1 siglo XXI, México.

Dussel Inés y Daniela Gutiérrez. comp. (2006) *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Manantia/Flacso OSDE, Buenos Aires.

Fontcuberta, Joan *La furia de las imágenes*

Monereo, Carles coord. et all (2005) *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Grao, Barcelona.

Pérez Gómez, Angel I. (2012) *Educarse en la era digital*. Colofón/ Morata, Madrid.

Prensky Marc (2013) *Enseñar a nativos digitales*. SM

Anexo.

Redes Sociales y académicas visitadas por los estudiantes de artes y humanidades encuestados.

1 Pinterest, (catalogo de ideas)

2Tumblr Flickr

Cg (lenguaje de programación de alto nivel para aplicaciones)

Society ArtStation (fotos plataforma para subir portafolios)

Instagram (solo fotos)

Character Design References (artículos de artistas y su trabajo y galería)

Visual Arts, (

sdp noticias, (noticias no oficiales)

vice (reportajes informales),

merca 2.0, (revista de publicidad, medios marketing, medios y redes sociales)

Mercadorama, (empresas de diseño de carteles y camisetas de grupos musicales)
 adobe latinoamerica (programa para diseño y edición)
 Naxos, (sitio para descargar música)
 IMSLP, (petruchi music library proyecto internacional de partituras musicales para compositores dominio público)
 Freescores (música y partituras gratuitas)
 Wikipedia,(
 artespaña,(portal de la historia del arte español)
 Google art Project(sitio web de google de obras de arte de los principales museos)
 youtube (Videos)
 behance, (sitio para compartir portafolios de trabajo)
 Scientific Electronic Library Online (scielo es un sitio donde se comparten artículos de 1249 revistas de todos los temas, ciencias sociales, arte, salud, ingenierías etc)
 DIALNET (sistema abierto de revistas en español, especializado en ciencias humanas y sociales)
 World Wide Science (base de datos de revistas científicas de más de 70 países)
 Cultura Colectiva (plataforma de apoyo al talento emergente y medio de difusión de arte, fotografía y banalidades)
 Google Street Art (mapa que explora graffitis en todo el mundo y exposiciones)
 Othoniel
 Instructables (tutoriales para hacer cualquier cosa)
 Github (plataforma para programadores de desarrollo colaborativo para alojar proyectos)
 Arduino (compañía de hardware libre y software de código abierto para artistas y diseñadores para crear objetos y entornos interactivos)
 Thingiverse (comunidad de diseño en 3D más grande del mundo)
 Conicyt, (consorcio nacional de recursos de información científica y tecnológica revistas de CONACYT)
 Google Books, (biblioteca virtual de books algunas te redirige para compras)
 Biblioteca Virtual de la UNAM (
 Adobe Tutoriales
 DesignInspiration, (catlogo de imágenes para inspirarse de fotografía, arquitectura y arte)
 Google escolar,
 Motionographer, (
 Arts of the World (Asociación sitio de arte con artículos, fotos, programas y noticias de arte, etc))
 Wordpress (para crear una página en línea)
 WikiHow) (la wiki para las actividades básicas de la vida en pasos)
 Arquitectura y diseño, arte urbano , óleo y trucos de arte
 Crehana, (cursos on line para la comunidad creativa)
 juxtapoz magazine (revista de ilustración, diseño y arte)
 cut out fest (festival de animación)
 deviantart (comunidad social para artistas)
 Rock, Metal y Tatuajes Oiskull

Fahrenheit magazine,
Ciudad Seva,
The School of Life.
ArteHistoria,
Artsy,
Metmuseum.
Domestika
creatureartteacher,
Reddit Artísticos
bloomberg, VisualPolitik
fine art academy, Michel James Smit y Draw Mix Paint.
Genial, Rosario, suvermonkey, pijamasurf.(artículos de opinión informales)
Arquitectura y diseño, arte urbano, óleo y trucos de arte
Domestika
creatureartteacher,
Reddit Artísticos
bloomberg, VisualPolitik
sitio oficial del MoMA