

“ARTISTIC DREAM” DE VISITA POR EL MAC

Herramienta virtual 3d interactiva y didáctica en la formación de conceptos pictóricos básicos  
para la apreciación artística en jóvenes y adultos visitantes del Museo de Arte

Contemporáneo MAC

JAKELINE ÁLVAREZ CRIOLLO

JULIE NATHALY MARTÍNEZ RUBIANO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN

ARTÍSTICA

BOGOTÁ

2014

“ARTISTIC DREAM” DE VISITA POR EL MAC

Herramienta virtual 3d interactiva y didáctica en la formación de conceptos pictóricos básicos  
para la apreciación artística en jóvenes y adultos visitantes del Museo de Arte  
Contemporáneo MAC

JAKELINE ÁLVAREZ CRIOLLO

JULIE NATHALY MARTÍNEZ RUBIANO

Monografía para optar al título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en  
Educación Artística (programa académico)

Asesor

Ruth Katia

Gustavo Motta

Asesor técnico

Juan Carlos Quinche.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN

ARTÍSTICA

BOGOTÁ

2014

Nota de aceptación

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

Bogotá

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mis padres por ser los forjadores de mi educación, a ellos por empeñarse en mantener viva la esperanza de poder desenvolverme en la vida como profesora de artes, a mi sobrina Sofía Gisel Morales por ser una de mis inspiraciones, gracias a ella descubrí el amor hacia la enseñanza infantil. A mi compañera Nathaly Martínez por su esfuerzo y contribución con este trabajo, por ser una grandiosa amiga y compañera, con quien mantuve un excelente trabajo en equipo, y de quien me siento orgullosa (después de todo es un producto en conjunto). A mi pareja David Alberto Jerez Montenegro por ser el motor para seguir adelante con este proyecto, por apoyarme y no dejarme decaer ante las dificultades, por su comprensión y motivación a seguir adelante, a mis hermanas Monica, Martha; Sandy y diego, quienes me apoyaron y me animaron Por ultimo agradezco a los profesores que estuvieron en mi formación como docente, a la profesora Ruth Katia Castro quien contribuyó y apoyo nuestro proceso en el desarrollo de nuestra monografía ,a el profesor Juan Carlos Quinche por creer en nuestro trabajo y esfuerzo para sacar adelante este proyecto, y quien desarrollo junto a nosotros un gran proceso productivo, a Luis Eduardo Motta quien fue nuestro artista invitado, a Álvaro pinto Marroquín, y a todos aquellos que impulsaron mi fortalezas y capacidades artísticas, a mí, por mi esfuerzo y dedicación, mis sacrificios, por las horas largas y pacientes y a todos aquellos que contribuyeron a que este proyecto tuviera un futuro.

Yackeline Álvarez Criollo.

Agradezco a mi madre Yolanda Rubiano por estar siempre apoyándome en todo momento que sin su apoyo no lo hubiera podido conseguir, todos mis logros y metas agradezco a mis hermanos Catherine Xiomara y Juan Manuel a mis familiares de una forma u otra que siempre confiaron de mi conocimiento y me apoyaron con su conocimiento innato de la vida especialmente a Deyanira Sosa quien me apoyo en mis locuras al momento de armar algunas de mis obras. Agradezco a mi pareja Alexander Gonzales por colaborarme en todo momento y no dejarme desfallecer en los momentos difíciles. A los profesores que me enseñaron a amar esta carrera. Especialmente a Ekhs Alayon, Luis Motta, Cielo Vargas Gómez, Ruth kattia y Juan calos Quinche estos últimos siendo los más importantes por creer en nosotras para la realización de este proyectos. Utilizando la tecnología como estrategia didáctica para mostrar de una manera diferente la apreciación artística en mundo virtual es en 3 D. A Dios y a la vida a mí por todo el conocimiento que con esfuerzo y sacrificio he logrado a mi compañera Yackeline Alvares que si su colaboración y sabiduría no hubieras logrado ser tan fácil y maravilloso este trabajo.

Julie Nathaly Martínez Rubiano.

**R.A.E.**

<b>RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO</b>	
<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR (s)</b>
“ARTISTIC DREAM” DE VISITA POR EL MAC Herramienta virtual 3d interactiva y didáctica en la formación de conceptos pictóricos básicos para la apreciación artística en jóvenes y adultos.	MARTÍNEZ RUBIANO, Julie Nathaly, ÁLVAREZ CRIOLLO, Jakeline.
<b>EDICIÓN</b>	<b>FECHA</b>
Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO	Noviembre de 2014
<b>PALABRAS CLAVES</b>	
Apreciación Artística, galería, virtual, 3d, Museografía, Newmedia Art. obras pictóricas.	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Monografía para optar por al título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Artística.	
<b>CONTENIDO</b>	
Las galerías virtuales 3D interactivas, proporcionan un espacio por el cual se puede obtener funciones interactivas y de acercamiento para ser utilizadas como estrategias pedagógicas con el usuario, de manera que este pueda ejecutar acciones, que proveen un acercamiento más detallado acerca de la apropiación de los conceptos pictóricos básicos de la apreciación artística.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
El diseño metodológico, es la fase en la cual determinaremos las etapas con las cuales realizaremos el trabajo de investigación. En este espacio se determinaran los parámetros a utilizar con los cuales se evaluara toda la información.	
<b>CONCLUSIONES</b>	
. “Artistic Dream” herramienta virtual interactiva 3D, al ser una estrategia didáctica que brinda conceptos pictóricos básicos de la apreciación artística, permite por su diseño impactar positivamente a usuarios tanto jóvenes como adultos que lo utilicen durante la prueba piloto a realizar en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC).	

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>Introducción.....</b>	<b>12</b>
<b>1. Contextualización (Ver).....</b>	<b>13</b>
<b>2. Problemática (Ver).....</b>	<b>22</b>
<b>2.1. Descripción Del Problema.....</b>	<b>25</b>
<b>2.2. Formulación Del Problema.....</b>	<b>27</b>
<b>2.3. Justificación.....</b>	<b>28</b>
<b>2.4. Objetivos.....</b>	<b>32</b>
<b>2.4.1. Objetivo General.....</b>	<b>32</b>
<b>2.4.2. Objetivos Específicos.....</b>	<b>32</b>
<b>3. Marco Referencial (Juzgar).....</b>	<b>33</b>
<b>3.1. Antecedentes.....</b>	<b>34</b>
<b>3.1.1 Museos Virtuales Y Sus Características.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2 Marco Teórico.....</b>	<b>43</b>
<b>3.2.1 Cultura Estética.....</b>	<b>43</b>
<b>3.2.2 El Arte, La Plástica Y La Estética.....</b>	<b>47</b>
<b>3.2.3 Galerías y Museos.....</b>	<b>49</b>
<b>3.2.4 Apreciación Artística.....</b>	<b>51</b>
<b>3.2.5 La Comunicación Artística.....</b>	<b>54</b>
<b>3.2.6 Los Elementos Plásticos.....</b>	<b>57</b>
<b>3.2.6.1 El Punto.....</b>	<b>57</b>
<b>3.2.6.2 La Línea.....</b>	<b>58</b>
<b>3.2.6.3 El Plano.....</b>	<b>59</b>
<b>3.2.6.4 El Volumen.....</b>	<b>60</b>

3.2.6.5 El Color.....	60
3.2.6.6 La Textura.....	60
3.2.7 Los Elementos Secundarios.....	60
3.2.7.1 Las Formas.....	61
3.2.7.2 Formas Positivas Y Negativas.....	61
3.2.7.3 Las Figuras.....	61
3.2.7.4 La Composición.....	61
3.2.7.5 Superposición.....	61
3.2.7.6 Punto De Fuga.....	61
3.2.7.7 Iluminación.....	62
3.2.7.8 Sombra.....	62
3.2.7.9 Las Proporciones.....	62
3.2.7.10 La Simetría.....	62
3.2.7.11 La Dirección.....	62
3.2.7.12 Escorzo.....	63
3.2.7.13 Contextura.....	63
3.2.8 “Artistic Dream” De Visita Por El MAC.....	71
3.2.9 Como Mirar Un Cuadro.....	87
3.2.10 Análisis De Las Obras Del Artista Luis Eduardo Motta.....	88
3.2.10.1 La Cultura Estética.....	88
3.2.10.2 Abstracción.....	89
3.2.10.3 Bodegón.....	90
3.2.10.4 Figura Humana.....	92
3.2.10.5 Paisaje.....	93
4. Diseño Metodológico.....	95
4.1. Tipo de Investigación.....	96



<b>4.2. Metodología de la Investigación.....</b>	<b>97</b>
<b>4.3. Fases de la investigación.....</b>	<b>97</b>
<b>4.4 Población y muestra.....</b>	<b>101</b>
<b>4.5. Instrumentos de recolección de datos.....</b>	<b>102</b>
<b>5. Resultados (Devolución creativa).....</b>	<b>113</b>
<b>6. Conclusiones (Devolución creativa).....</b>	<b>113</b>
<b>7. Prospectiva (Devolución creativa).....</b>	<b>115</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>116</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>119</b>
<b>    Cronograma del proyecto.....</b>	<b>119.</b>
<b>    Carta al MAC.....</b>	<b>120</b>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1. Mapa minuto de dios.....</b>	<b>16</b>
<b>Imagen 2. Museo de arte contemporáneo.....</b>	<b>17</b>
<b>Imagen 3. MAC.....</b>	<b>17</b>
<b>Imagen 4. MAC historia y arquitectura.....</b>	<b>18</b>
<b>Imagen 5. MAC.....</b>	<b>19</b>
<b>Imagen 6. Dónde. Museo de Arte Contemporáneo.....</b>	<b>21</b>
<b>Imagen 7. La Cultura Espiritual. Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.....</b>	<b>45</b>
<b>Imagen 8. Ciclo de Actividades del Arte. Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.....</b>	<b>47</b>
<b>Imagen 9. Elementos para la Apreciación de la Obra de Arte. Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.....</b>	<b>53</b>
<b>Imagen 10. El Proceso de Comunicación. Lisa Langevin Hogue, Lise Langevin, La Comunicación: un Arte que se Aprende, 2000.....</b>	<b>54</b>
<b>Imagen 11. Léxico... Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.....</b>	<b>55</b>
<b>Imagen 12. El punto. Creado por Jakeline Álvarez criollo y Julie Nathaly Martínez.....</b>	<b>58</b>
<b>Imagen 13 La línea. Creado por Jakeline Álvarez criollo.....</b>	<b>58</b>
<b>Imagen 14. Prisma y colores, Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.....</b>	<b>59</b>
<b>Imagen 15. Ciclo de aprendizaje, David Kolb. “el aprendizaje experiencial”, Jeremías Gómez Pawelek.....</b>	<b>64</b>
<b>Imagen 16. ATTACHE A TA PEAU, LUIS EDUARDO MOTTA ,2010.....</b>	<b>75</b>

<b>Imagen 17. DANS LE ROUGE, LUIS EDUARDO MOTTA, 2010.....</b>	<b>76</b>
<b>Imagen 18. EMPREINTE, LUIS EDUARDO MOTTA, 2005.....</b>	<b>77</b>
<b>Imagen 19. CERRADURA, LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>78</b>
<b>Imagen 20. DIRECCIONES, LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>79</b>
<b>Imagen 21. VALISSE. , LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>80</b>
<b>Imagen 22. MANO Y PINCELES , LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>81</b>
<b>Imagen 23. SUBLIME. LUIS EDUARDO MOTTA. 2009.....</b>	<b>82</b>
<b>Imagen 24. FRAGMENT, LUIS EDUARDO MOTTA, 2008.....</b>	<b>83</b>
<b>Imagen 25. PESCADOR , LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>84</b>
<b>Imagen 26. LAGO EN OTOÑO, LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>85</b>
<b>Imagen 27. PAISAJE DE PLAYA, LUIS EDUARDO MOTTA, 2009.....</b>	<b>86</b>
<b>Imagen 28. BODEGON, LUIS EDUARDO MOTTA, 2010.....</b>	<b>87</b>
<b>Imagen 29. MONTAJE DE LA HERRAMIENTA.....</b>	<b>100</b>
<b>Imagen 30. MONTAJE DE LA HERRAMIENTA.....</b>	<b>101</b>
<b>Imagen 31. Interactividad línea, punto, color, etc.....</b>	<b>102</b>
<b>Imagen 32. En la herramienta virtual.....</b>	<b>103</b>

## INTRODUCCIÓN

La apreciación artística es un concepto poco conocido en estos días, la cual se puede observar en diferentes espacios y por diferentes medios. Al utilizar las estrategias tecnológicas como el New Media Art (hace referencia al arte creado a partir de las nuevas tecnologías o como se conoce en el medio arte digital, arte tecnológico, arte multimedia y arte interactivo) concepto que más adelante analizaremos a profundidad, donde queremos mostrar un espacio en el cual el público pueda interactuar con las muestras artísticas del pintor invitado Luis Eduardo Motta.

Esta es una estrategia para todo público con la cual puedan adquirir un nuevo u/o mejor conocimiento a lo que significa analizar una obra pictórica, obteniendo un análisis propio a través de los conocimientos adquiridos con la galería virtual “Artistic Dream”. Siendo un mecanismo más atractivo y dinámico, con el cual se pueda manejar un espacio interactivo, entre la obra y el observador, a través de la herramienta Opensim. Empleado como un soporte gráfico e informático para crear las obras en un espacio virtual.

Las galerías virtuales 3D interactivas, proporcionan un espacio por el cual se puede obtener funciones interactivas y de acercamiento para ser utilizadas como estrategias pedagógicas con el usuario, de manera que este pueda ejecutar acciones, que proveen un

acercamiento más detallado acerca de la apropiación de los conceptos pictóricos básicos de la  
apreciación artística

## 1. CONTEXTUALIZACIÓN

La contextualización es el término referido al entorno en el cual se desempeña nuestra investigación, el escenario en el que tendrá lugar el desarrollo metodológico de nuestra monografía, la cual tendrá una repercusión sobre los resultados que denoten de ella. Gómez (2006) afirma: “el contexto de la investigación. Es decir lugar físico, la población, los acontecimientos que pudieron influir en los resultados obtenidos, las características particulares del objeto de estudio, etc.” (p. 173).

Cuando analizamos el término contextualización podemos pensar en todo aquello en que se verá inmersa la problemática de nuestro tema, estas situaciones pueden ser culturales, educativas, sociales, geográficas, físicas.

En esta primera fase trataremos de establecer una observación detallada de las distinciones sobre la realidad del lugar y la situación que tienen una relación clara sobre nuestro proyecto. Ante ello, Carlos German Juliao Vargas afirma: esta es una fase de exploración y de análisis/síntesis (VER) que responde a la pregunta: ¿qué sucede?, Es una etapa fundamentalmente cognitiva, donde el profesional/ praxeólogo recoge, analiza y sintetiza la información sobre su práctica profesional (en nuestro caso monografía), y trata de comprender su problemática y de sensibilizarse frente a ella. En este proceso, analizaremos todos los datos

recolectados sobre el entorno clave de nuestra monografía, para obtener de ello una mejor comprensión sobre el contexto en el cual se desenvuelve nuestra investigación.

A partir de ello, podemos mencionar a Uniminuto como nuestro escenario en el cual se ve inmersa nuestra monografía, por tanto es pertinente mencionar de Uniminuto los siguientes apartes:

**La misión de UNIMINUTO es:**

“El Sistema Universitario UNIMINUTO inspirado en el Evangelio, la espiritualidad Eudista y la Obra Minuto de Dios, agrupa Instituciones que comparten un modelo universitario innovador, para ofrecer educación superior de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible, formar profesionales altamente competentes, éticamente orientados y líderes de procesos de transformación social y construir un país justo, reconciliado, fraternal y en paz”. (Proyecto curricular de programa LBEA – junio 2011, p. 35).

**La visión nos dice:**

“El Sistema Universitario UNIMINUTO, en el 2013 es ser reconocido en Colombia por las vivencias espirituales y la presencia de Dios en el ámbito universitario, su aporte al desarrollo del país a través de la formación en Educación para el Desarrollo, la alta calidad de sus programas académicos estructurados por ciclos y competencias, su impacto en la cobertura originado en el número de sus Sedes y la gran facilidad de acceso a sus programas y sus amplias relaciones nacionales e internacionales”.

Ubicación de la sede principal en Bogotá

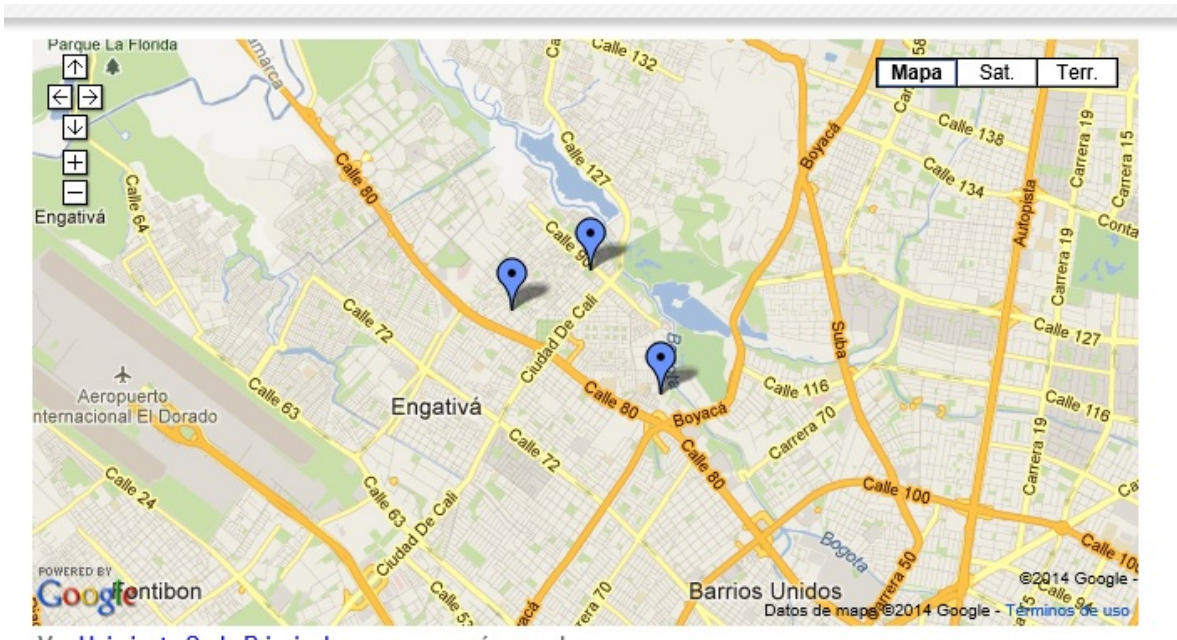


Imagen 1.

<https://maps.google.com/maps/u/0/ms?msa=0&msid=214709529714074473815.0004d481d6aa31de2952f&ie=UTF8&t=m&ll=4.70492,-74.096947&sfn=0.059879,0.073128&z=13&source=embed&dg=feature>

Calle 81 No. 77 B - 70 Barrio Minuto de Dios Call center: 5933004 Número nacional: 018000-936670

**Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá el Mac “Minuto de Dios”.**



## HISTORIA

Dentro del proyecto para desarrollar integralmente a la persona humana, la cultura desempeña una función vivificante y renovadora de la sociedad, así lo entendió el P. Rafael García Herreros al gestar la obra evangelizadora y social de "El Minuto de Dios".

El 15 de agosto de 1966 se formaliza la fundación del Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, Germán Ferrer Barrera gestiona con destacados artistas del momento la donación de las obras que formarán parte de la colección del nuevo museo. El 25 de noviembre de 1966 se abre al público en una modesta sala el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá MAC, 55 obras hicieron parte de la colección del MAC en su primer año, el aumento en sus actividades y nuevas donaciones para su colección motivaron la construcción de un edificio nuevo que se inauguró en 1970 lo que constituyó algo sin parangón no solo por su diseño vanguardista sino por su ubicación en un barrio popular.



**Imagen 2.** Museo de arte contemporáneo, Recuperado de la página web

<http://www.mac.org.co/mac/historia-y-arquitectura>

Desde ese momento el museo se ha constituido en el punto de encuentro de las manifestaciones contemporáneas en las artes visuales, sonoras, escénicas, electrónicas y literarias que se dan a nivel local, distrital y nacional. A través del "Salón de Agosto", "Salón del Fuego", "Nuevas expresiones", "Tesis", "Festival de las Artes Contemporáneas Electrónicas", en múltiples exposiciones temáticas, antológicas y convenios interinstitucionales el MAC contribuye significativamente a la difusión, estudio y apropiación de las prácticas artísticas.



**Imagen 3.** MAC. recuperado de la página web <http://www.mac.org.co/mac/historia-y-arquitectura>

Diseñado en 1970 por los arquitectos Eduardo del Valle y Jairo López, fué el primer edificio en el país concebido exclusivamente para un museo y recibió el premio nacional de arquitectura. El concepto espacial del museo corresponde a una espiral que se desenvuelve sobre un gran vacío central que le sirve de lucernario, la escalera permite una circulación helicoidal por

sus tres plantas. Situado en la plaza de banderas del barrio Minuto de Dios forma un sólo volumen con el teatro para constituirse en icono de la cultura en el noroccidente de Bogotá.



**Imagen 4.** MAC historia y arquitectura. Recuperado de la página web

<http://www.mac.org.co/mac/historia-y-arquitectura>

En 1998 se emprendió una remodelación de sus muros, sistema de iluminación, pisos y almacén para actualizarlos a los requerimientos museográficos, a la vez que se remozaba la plaza de banderas y sus accesos. Sus espacios tanto interiores como exteriores son escenario de frecuentes actividades académicas, sociales, culturales comunitarias y religiosas.



**Imagen 5.** MAC. Recuperado de la página web <http://www.mac.org.co/mac/historia-y-arquitectura>

El MAC es considerado como uno de los espacios museísticos más atractivos, dinámicos y vanguardistas con que cuenta Bogotá.

### Misión

El Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, entidad perteneciente a la Universidad Minuto de Dios, convencido de que puede contribuir al mejoramiento de la sociedad mediante la generación de espacios de reflexión, diálogo y tolerancia, es un escenario activo en la exhibición, difusión y comunicación de diferentes prácticas artísticas y culturales contemporáneas, a través de las cuales tiene como prioridad la participación e inclusión de públicos y de su comunidad en virtud de la cultura con significado social.

### VISIÓN

Para el año 2024 el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá será reconocido como un escenario de discusión, reflexión y tolerancia mediante la inclusión activa de públicos y de su comunidad a través de la investigación, exhibición, experimentación, divulgación y gestión del arte y la cultura contemporánea.

Galerías virtuales

### GOOGLE ART PROJECT

El 19 de abril de 2013 el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá ingresó al selecto grupo de museos que expone su colección en Google Art Project, un espacio virtual que permite a sus visitantes interactuar con más de 57 mil obras de cerca de 200 instituciones de todo el mundo.

En esta primera selección incluimos 103 obras, entre las cuales encontramos trabajos que precedieron la entrada de la modernidad y la transición hacia la contemporaneidad en Colombia. La consolidación de la abstracción y la nueva figuración de los años sesentas; el expresionismo y la gráfica de los setentas; los aportes del Salón de Nuevas Expresiones que hizo del MAC un espacio para las prácticas artísticas derivadas de las nuevas corrientes de pensamiento en la década de los ochenta; el arte conceptual, las instalaciones y todas aquellas manifestaciones de fin del siglo XX; los aportes de proyectos curatoriales como Proyecto Tesis, Proyecto S.A. y el Festival de Artes Contemporáneas Eléctricas FACE, entre otras convocatorias promovidas desde el ámbito académico, curatorial y museístico.

De esta manera el MAC deja abierta la invitación a recorrer el Arte Contemporáneo Colombiano en cualquier momento de la cotidianidad, desde la comodidad de un escritorio, la informalidad de un café Internet o la practicidad de un móvil, a tan solo un clic o un touch de distancia.

Documento tomado de la página web <http://www.mac.org.co/mac/historia-y-arquitectura>



Imagen 6. Dónde: **Museo de Arte Contemporáneo**. Cr 74 N° 82A-81, barrio Minuto de Dios

Bogotá, Colombia. Recuperado de [www.mac.org.co](http://www.mac.org.co).

## **2. PROBLEMÁTICA**

Dentro de la investigación es importante determinar el significado de lo que consideramos como problemática, la cual surge en el momento de tener claro el contexto en el que se llevara a cabo la investigación.

El planteamiento del problema implica tomar como eje un tema de investigación, a este tema se tendrá que ir aterrizando a algo más preciso, e ir explicando porque el problema a analizar es determinante para los objetivos (estos vendrán más adelante).

Ante esto, Carlos Juliao Vargas, afirma: Se trata de establecer una problemática que, por una parte, supone que la práctica, tal como es ejercida, se puede mejorar y, por otra, exige una comprensión (una segunda mirada) que no aparece de manera espontánea y que implica un segundo momento. Observar permite una inaugural distancia, una incipiente objetivación; se busca desprender y delimitar los elementos-claves de la práctica, mediante un análisis de contenido, de identificación de sus fuerzas y debilidades, más allá de las percepciones espontáneas de una primera lectura.”(Juliao, 2002)

De igual manera es pertinente objetivar temas para reforzar, teniendo en cuenta si el tema elegido ya ha tenido antecedentes previos. Ante el problema a plantear se necesitaran una agrupación de datos, teóricos para ir recalcando nuestra afirmación problemática.

En este sentido, la investigación pertinente de nuestro proyecto se concretara a partir de 2 temas, la apreciación artística en jóvenes y adultos y los entornos virtuales de aprendizaje, en secuencia, determinaremos una serie de capítulos que articularan tanto los avances y cuestiones que se resolverán.

Para iniciar una investigación, es necesario partir de lo que consideramos la problemática, que es la focalización de un tema con respecto a un eje de investigación que se quiere llevar, de manera que en este tema se pueda observar una falencia a la cual vamos a dar solución.

En la construcción de una problemática, es pertinente elegir el tema, construir el objeto de estudio y desarrollarlo por tiempos de manera que se tengan en cuenta los siguientes pasos:

**Primer momento.** *Exploración del terreno y de documentos.* Es conveniente hacer un balance sobre el problema tal y como aparece en el terreno, el cuestionamiento o pregunta inicial enriquecido con la investigación documental (lecturas) y entrevistas, en una fase todavía exploratoria.



Concretamente, la problemática consiste, por un lado, en identificar y describir los diferentes aspectos o dimensiones del problema (sociológico, psicológico, económico, político, institucional, jurídico, etc.) y, de otra parte, en tomar en cuenta los aspectos del problema tal como es vivido por los protagonistas (población, profesionales, instituciones, etc.). En seguida, hay que mostrar las relaciones y oposiciones que existen entre esos aspectos o dimensiones y puntos de vista de actores. Finalmente, es necesario situar el conjunto en la perspectiva de diversos abordajes, ligándolo implícita o explícitamente a sistemas teóricos que podrían servir de cuadro para muchas problemáticas.

**Segundo momento.** *Exploración de enfoques teóricos.* Se trata de inscribir el trabajo en uno de los cuadros teóricos expuestos, o de concebir un nuevo modelo. La elección se hace teniendo en cuenta las convergencias que aparecen entre el cuadro teórico, la pregunta de partida y las otras informaciones sacadas de la fase exploratoria. Cuando la pregunta de partida no fue precisada anteriormente, la elección de una problemática es también la ocasión de reformular la pregunta de partida en referencia a un cuadro teórico particular y de hacerla más precisa.

**Tercer momento.** *Explicitación de la problemática e hipótesis.* Se trata de explicitar la problemática. Concretamente, la operación consiste en exponer los conceptos fundamentales y la estructura conceptual que fundamentan las proposiciones que se elaboran en respuesta a la pregunta de partida y que toman forma definitiva en la construcción. (Mugrabi Edivanda, La construcción de una problemática de investigación, aprende en línea Recuperado de:<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=604>

66.)

## 2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Según las “*Orientaciones Pedagógicas para la educación artística*”, (documento No 16, Ministerio de Educación nacional, 2010), dentro del contexto de la educación artística es fundamental conocer las competencias del mismo, es allí en donde podemos encontrar que unas de esas competencias ha sido enfocada hacia la apreciación estética donde se valora más la comprensión del arte. Esta, se define dependiendo de unas jerarquías que enmarcan un orden a partir de las impresiones sensoriales. En ella, la sensibilidad conlleva una serie de información que se transforma en ideas (se crean juicios de valoración). Se puede definir la estética a partir del sentir- razón, mediante la experiencia, no solo se queda en lo emocional si no que crea juicios para llegar a un término, dejando de lado el concepto que se tiene de la educación artística en Colombia, que se imparte a partir de actividades que se realizan sin ningún fin pedagógico definido, sin demostrar otras manifestaciones artísticas que se pueden utilizar como recursos pedagógicos, con fines de enseñanzas en diferentes área, como herramienta didáctica utilizando la apreciación artística de obras pictóricas para el aprendizaje estético.

Estos factores, fueron los que permitieron objetivar un nuevo horizonte que diera paso a nuevas estrategias, que enmarcaran un nuevo manejo, visión y comprensión cognitiva acerca de la apreciación de obras pictóricas del artista colombiano Luis Eduardo Motta, “con la superación el espacio dejado por la enseñanza artística centrada en la producción de artefactos y

no en la reflexión sobre estos” (Morales Artero, Juan José, 2001, la evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria, Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España,). La formación de la capacidad crítica y sensitiva conlleva a que el desarrollo de la apreciación plástica de pinturas pueda mejorar. Obteniendo un mejor proceso reflexivo en cada persona hacia una obra de arte; por ello al elegir nuevas estrategias didácticas estamos adentrándonos a lo que es, un nuevo horizonte educativo, que permite a las personas obtener un mejor aprendizaje y utilización de nuestra capacidad crítica y reflexiva a través de herramientas tecnológicas.

Freedman, 2006: *“Una responsabilidad esencial de la educación del futuro será enseñar a los alumnos acerca del poder de las imágenes y las libertades y responsabilidades que vienen con este poder. Si queremos que los alumnos comprendan el mundo posmoderno en el que viven, el currículum tendrá que prestar una mayor atención al impacto de las formas visuales de expresión más allá de los límites tradicionales de la enseñanza y el aprendizaje, incluyendo los límites de las culturas. Las disciplinas y las formas artísticas”* (Citado por María Acaso, 2009, la Educación Artística no son Manualidades).

Teniendo como base las galerías virtuales ya existentes, lo que se quiere es mejorar y encontrar un valor positivo a los espacios virtuales, que hoy en día ha cobrado tanto auge en el país, aportando nuevas funciones que únicamente se pueden llevar a cabo en plataformas virtuales y que no se pueden ver en la vida real.

Las herramientas virtuales incluidas en algunas galerías artísticas elaboradas para interactuar con los usuarios, posibilitan un mejor acercamiento didáctico a jóvenes y adultos, que aquellas galerías que sólo proponen un espacio virtual bidimensional, puesto que éstas muestran en su mayoría un recorrido preferentemente lineal de las obras sin ofrecer en muchos casos niveles de interacción con el usuario como se puede observar en la tabla adjunta en la página 38.

El presente trabajo brinda la oportunidad de que usuarios tanto jóvenes como adultos, interactúen en un mundo virtual en primera instancia desde el espacio físico del MAC, en donde se llevara la prueba piloto y en segunda instancia a partir de navegadores en internet con el programa Opensim, que les brinde una herramienta con la cual puedan adoptar conceptos básicos sobre apreciación de obras plásticas a través de obras pictóricas del artista Luis Motta. Para luego asimilar los conceptos apropiados en otras obras.

## **2.2 FORMULACIÓN PROBLEMA:**

¿Cómo impacta “Artistic Dream”, herramienta virtual 3D, como estrategia didáctica en la apropiación de los conceptos pictóricos básicos para la apreciación de pinturas, a través de las obras del artista Luis Motta, en jóvenes y adultos visitantes del Museo de Arte Contemporáneo (MAC)?

## 2.3 JUSTIFICACIÓN:

Para la justificación, un fundamento importantes se encuentra en el documento No 16 (2010) *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en Básica y Media*, donde afirma el texto que “La interpretación formal de una obra de arte puede definirse como el proceso de decodificación de los elementos estéticos o unidades de sentido que componen su estructura y la identificación del papel que juegan estos en la configuración de dicha obra como un todo”, recuperado de: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_Edu\\_Artistica\\_Basica\\_Media.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf). P.36.

En este sentido, la apreciación artística permite que las personas desarrollen competencias que le ayudan a realizar una interpretación estética de las diversas obras de arte, posibilitando que disfruten de las expresiones artísticas, que tengan una mejor comprensión y reflexión mediante las sensaciones que el artista ha querido transmitir mediante su obra, es decir, para un observador sin noción de la apreciación artística una pintura puede no tener significado, refiriéndose a la observación general de la misma y por tanto limitada de lo que en ella está plasmado.

Por lo anterior es necesario desarrollar estrategias didáctica que mejoren, la apreciación artística a partir de la internet, siendo este fuente hasta el momento inagotable de imágenes que nos muestra una parte de nuestra cultura visual, social, y como una estrategia para logra niveles

significativos de atención y motivación por medio del New Media Art, para crear un dialogo, una comunicación entre el autor la obra y el observador (Acha, 1994, reimpresión 2007.). utilizando los aspectos visuales de forma interactiva de conocimiento artístico –plástico de una forma didáctica, ayudando a afianzar más el conocimiento del observador dándole herramientas a los profesores de avanzar mucho más en este espacio académico.

Queremos que jóvenes y adultos se interesen más por las muestras artísticas y haga un análisis más conciso de la obra, que aprenda a identificar los aspectos básicos de una composición artística para que pueda emitir un juicio diferente dejando de lado el análisis estético y corto de si “es feo o bello”, sino que logre concentrarse más con lo que el autor quiere transmitir mediante la apreciación de una obra única y original con un proceso.

Acha (1994, reimpresión 2007) “es el observador quien le atribuye un sentido, significado y contenidos. El observador la ve según la educación artística que haya recibido a lo largo de su vida, (...). Esto quiere decir que la apreciación artística es una estructura de relaciones entre la obra de arte y un receptor o apreciador de la misma” (p.39). Creando valoraciones, experiencias, significativas y sentidos, dando juicio y un aspecto agregado frente a la obra, esta lectura final dará la propia apreciación que el participante hizo de la obra.

Esto se facilitaría si lo implementamos dentro de un contexto virtual, ya que, sería más atractivo si se usa por medio de una herramienta didáctica, que consigue llevar al espectador a la

a la representación visual ya sean a partir de video arte, galerías virtuales, arte interactivo, instalaciones multimedia y realidad virtual, etc.

Iniciamos una propuesta a partir de la creación de una galería virtual en 3D interactiva, que por su gran contenido interactivo será muy fácil de comprender, por tanto, se utilizarán una serie de salas en 3d, que mostrarán cada una de las técnicas que componen una apreciación artística de una obra, además su diseño gráfico atraerá no solo al estudiante sino todo aquel espectador que tenga accesibilidad a este medio tecnológico, para descubrir el mundo artístico de diferentes formas.

La UNESCO (1998) en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías. Ávila M., Bosco H. M. (2014,10 de febrero). Ambientes Virtuales De Aprendizaje Una Nueva Experiencia. (Recuperado de: [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf).)

El usuario o navegador reconocerá aprenderá muy fácilmente las técnicas artísticas y tendrá una mayor recordación ya que es un aprendizaje participativo que va de la mano con el

juego interacción, al poder manipular los objetos virtuales que están contenidos en la galería virtual.

Finalmente queremos incentivar el pensamiento divergente en el usuario quien participa activamente en estos medios tecnológico, cambiando un poco la imagen tan distorsionada que se ha venido dando de los mundos cibernéticos, puesto que ellos se pueden utilizar como herramientas educativas.

## **2.4 OBJETIVOS.**

### **2.4.1 Objetivo General:**

Diseñar "Artistic Dream" herramienta virtual interactiva en 3D, como estrategia didáctica que incentive en jóvenes y adultos visitantes del museo de arte contemporáneo (MAC), la apropiación de conceptos pictóricos básicos de la apreciación de pinturas a través las obras de Luis Motta.

### **2.4.2 Objetivos específicos:**



- Diseñar e implementar "Artistic Dream" herramienta virtual 3d, a través de las obra del artista colombiano Luis Eduardo Motta.
- Documentar y vincular los conceptos primarios y secundarios básicos de la apreciación pictórica.
- Documentar y vincular los elementos plásticos que comprenden a la obra pictórica integrándolos al diseño y la navegación dentro de la herramienta virtual 3D "Artistic Dream" en un espacio arquitectónico digital.
- Implementar la herramienta virtual "Artistic dream" con jóvenes y adultos visitantes del MAC, a partir de una prueba piloto con 2 grupos de 10 personas. Mediante las encuestas previas y después de la experiencia.
- A partir del análisis de datos, observar cuales son los elementos que hay que cambiar para que la herramienta sea más pertinente

### **3 MARCO REFERENCIAL**

El marco referencial está dividido en tres momentos fundamentales que son: antecedentes: Tesis, trabajos y proyectos previos sobre la apreciación artísticas, composición, refiriéndose fundamentándonos a cuatro géneros (abstracción, bodegón, figura, paisaje), cultura estética, galerías virtuales, new art, open sim (que es el programador), el análisis expuesto por nosotros de las obras del artista invitado Luis Eduardo Motta.

En el capítulo del juzgar lo que se pretende demostrar: es que es una herramienta conceptual y soporte bibliográfico y biográfico, para la investigación a trabajar, siendo fundamental desarrollar la propuesta de investigación y lo que fundamenta el marco teórico siendo el soporte del mismo. (Carlos German Juliao Vargas 2011).

### 3.1 ANTECEDENTES

Propuesta para la creación de un espacio de interpretación de un espacio de interpretación ambiental virtual; caso del instituto de investigación de recursos biológicos Alexander von Humboldt

Luis Fernando Arboleda Londoño, Mariluz Arias Castellanos.

Pontífice Universidad Javeriana Facultad de Comunicación y Lenguaje Carrera de Comunicación Social.

Utilizar la comunicación en el elemento articulador que ayude a contribuir al desarrollo en la parte ambiental en un espacio virtual en el cual las personas que visiten el sitio web del instituto Humboldt, aprenda, entienda, interpreten, y cambien su perspectiva sobre la biodiversidad y el medio ambiente en Colombia a través de la herramienta web 2.0

Implementación del museo virtual anatomopatológico para apoyo a la docencia.

Sebastián Gomes Jaramillo, José Iván Gómez Aristizabal, Sergio Iván Sierra Uribe, Jhoan Fernando escobar Agudelo.

Tecnología de Antioquia institución universitaria Medellín.

Universidad de Medellín utilizan las TIC (tecnologías y de la comunicación) como una herramienta digital especial mente en la educación. Creando un museo virtual morfológico para que los estudiantes puedan acceder desde cualquier lugar a piezas humanas que están en el laboratorio de morfología, disminuyendo el riesgo biológico debido a la interacción con la pieza. Estas ligadas al sistema del cuerpo, siendo observadas en 360° comparándolas con otras piezas similares pero con diferentes enfermedades.

New Media Consortium, conformada por cientos de instituciones y organizaciones educativas de impacto mundial, elabora año tras año el “Horizon Report”, que indica las tendencias y desarrollos tecnológico que van a impactar la educación en los próximos años. En el documento específico de Latinoamérica resaltan que un horizonte de cuatro a cinco años se debe implementar en las instituciones de educación superior laboratorios virtuales y remotos, pero adicionalmente, mencionan el uso de contenidos abiertos, la realidad aumentada y el aprendizaje móvil en un espectro de dos a tres años. (NMC - Horizon Project, 2013).

Museo Virtual-Presente y Futuro.

Arq° Gonzalo Velez Jahn

Laboratorio de Técnica avanzadas en Diseño.

Facultad De Arquitectura y Urbanismo

Universidad Central de Venezuela.

En la actualidad el tema de museos y galerías virtuales presenta aún conceptualmente confusiones y hasta contradicciones en cuanto a su interpretación y utilización incluso en renombradas instituciones tradicionales, que han visto en el concepto una forma de promocionar y divulgar tradicionalmente la contraparte “real” que constituye el patrimonio original y más valioso de la institución. Cuando esta filosofía se adopta. Como razón de ser del desarrollo de los aspectos virtuales del museo “real” ello conlleva, en muchas ocasiones, a severas inhibiciones del desarrollo del potencial real del concepto, mezquindades en cuanto al tamaño y calidad de la muestra presentada al público, identificación innecesaria entre la estructura, disposición y ubicación real de las obras expuestas por el museo y complicaciones injustificadas en cuanto al ofrecimiento de servicios “en sitio” que escapan a las posibilidades de acceso y al interés del visitante que accede a través de la Internet-WWW.

## Los Museos Virtuales Como espacios Para el Aprendizaje

Carmen Gomez Mont.

Los museos en internet han evolucionado de manera rápida, ante la modernidad que existe en la digitalización de archivos gráficos mediante el arte digital en internet. Según la ICOM, existen 20 mil museos en internet, los comprenden una sofisticada red de plataformas virtuales, la proliferación de estas tecnologías enmarcan nuestra vida cotidiana y crean espacios educativos.

La interactividad de este medio de comunicación permite dar a los usuarios la capacidad interactiva de comunicación. la interactividad parte de la relación del espectador con la obra, pero también

Tiene como origen un diálogo entre el hombre y las interfaces de una máquina.). La apropiación de estos medios tecnológicos la construcción de imaginarios y la propuesta de nuevas acciones permitirán ir al espectador tan lejos como el diseño de modelo de interacción lo permita. Lo más importante será el proceso cognitivo que derivará de estos principios. (Los Museos Virtuales Como espacios Para el Aprendizaje, Carmen Gómez, 2013).

### 3.1.1. Museos Virtuales y sus Características.

A continuación expondremos un análisis de algunas galerías virtuales actuales, determinando las características que poseen o no.

Características	El Museo Carrillo Gil: <a href="http://www.museodeartecarrillogil.com/">http://www.museodeartecarrillogil.com/</a>	El Museo Nacional de Arte: <a href="http://www.munal.com.mx/">http://www.munal.com.mx/</a>	El Palacio de Bellas Artes: <a href="http://www.palacio.bellasartes.gob.mx/">http://www.palacio.bellasartes.gob.mx/</a>	Museo Sorolla <a href="http://museosorolla.mcu.es/visita_virtual/visita_virtual.html">http://museosorolla.mcu.es/visita_virtual/visita_virtual.html</a>	Museo del oro, banco de la república <a href="http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/salas-del-museo-en-bogota/360">http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/salas-del-museo-en-bogota/360</a>	Casa de la moneda <a href="http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/num/monedas.htm">http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/num/monedas.htm</a>	Fundación mapfre. <a href="http://www.exposicionesmapfrearte.com/impresionismo/">http://www.exposicionesmapfrearte.com/impresionismo/</a>	El Museo Nacional de Ferrocarriles Mexicanos: <a href="http://museoferrocarrilesmexicanos.gob.mx/">http://museoferrocarrilesmexicanos.gob.mx/</a>
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

							<a href="#">visita</a> <a href="#">virtual</a> <a href="#">/visita</a> <a href="#">_virtua</a> <a href="#">l.html</a>	
Panorámica 360°	Si	No	No	si	Si	No	Si	No
Efecto sonoro	No	No	No	si	No	No	No	No
Tour automatico ( experiencia guiada)	No	No	No	Si	No	No	Si	No
Auto navegación espacial	No	Si	No	no	No	No	No	Si
Galería bidimensional de	Si	No	Si	no	No	Si	Si	si

las obras								
Se obtiene información de las obras pulsando en un punto determinado	Si	No	No	No	No	Si	No	No
Entorno modelado 3D	No	Si	No	No	No	No	No	Si
Libertad de interacción en forma de recorrido circular	Si	Si	No	Si	Si	No	si	
Barra de menú ( exposiciones,	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No



salas, galería, etc)								
Zoom y desenfoco	No	Si	No	No	No	No	No	No
Zona sensible de video o animación ( al hacer clic sobre ellas se activa un video o enlaza a una pagina web)	No	No	No	No	No	No	No	No
Presencia visual de usuario dentro del entorno	No	Si	No	No	No	No	No	No
Salas virtuales	No	Si	Si	no	No	No	Si	Si

Plataformas interactivas con pinturas y esculturas en 3 dimensiones	No	Si	No	no	No	no	No	No
Salas de chat	No	No	No	No	No	No	No	No
Biblioteca virtual glosario	Si	Si	Si	No	No	No	No	No
Es una plataforma publicitaria para museos físicos	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
es necesario tener un soporte informático (ordenador,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si

Smartphone...) con conexión a Internet								
Ficha técnica de las obras	Si	No				si	no	No

## **3.2 MARCO TEÓRICO**

### **3.2.1. Cultura Estética.**

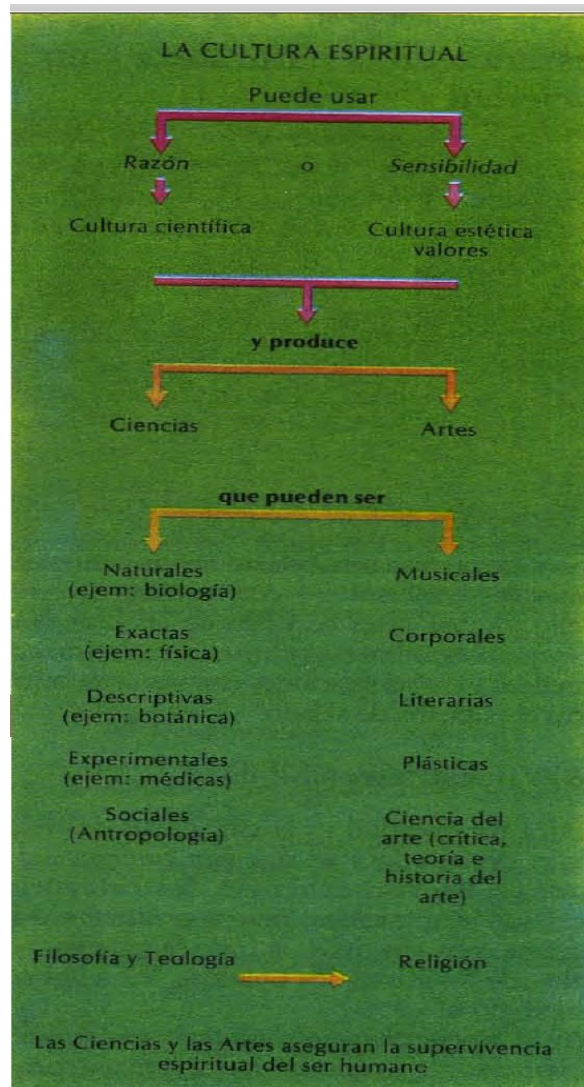
Según Acaso, “conjunto de representaciones visuales que forman el entramado que dota de significado al mundo en el que viven las personas que pertenecen a una sociedad determinada. La cultura visual es el conjunto de productos visuales que pueblan nuestra cotidianidad y dan origen a la identidad del individuo contemporáneo”. (Acaso, 2006, p 18).

El fundamento social de la sociedad, hace parte de la cultura hecha por el ser humano, siendo punto de fuga de las características socios culturales. En ella encontramos íntimamente ligada el significado de las artes, cuya participación es implícita en la creación y critica en cualquier sociedad.

La cultura por tanto, se puede hallar relacionada en todas las acciones del ser humano, al ser no solo un estilo de vida material sino también un manifiesto en su comportamiento, en su acciones, en su ritmo de vida, y las cuales son innatas porque las apropiamos desde pequeños, pero de igual manera varían dependiendo de la educación, de la sociedad económica donde interactuamos y de su régimen político-religioso.

Por ello podemos mencionar a la cultura espiritual, la cual según el autor Juan Acha, en su libro “Expresión y Apreciación Artísticas”, asegura: “La cultura espiritual · comprende las actividades que se encaminan a producir y distribuir, consumir o apreciar los bienes destinados a formar y cultivar nuestro espíritu y conciencia. Esta cultura se divide, a su vez, en científica y estética.” (*Acha Juan, expresión y apreciación artísticas, 1994, editorial trillas, México*) Considerando esto, podemos asimilar que la comunidad, necesita de la cultura estética mencionada anteriormente, para poder lanzar juicios valorativos en cuanto al medio que lo rodea, creando su propia interpretación crítica, manteniendo un ideal y un soporte propio que diferencia a cualquier individuo en cualquier población.

En tanto a la cultura espiritual podemos decir que de ella se desencadena el ideal sensible y valorativo en la profundización del arte, unificando en ella el valor real de la verdadera ciencia, siendo esta parte esencial en su creación.



**Imagen 7.**

La Cultura Espiritual. Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.

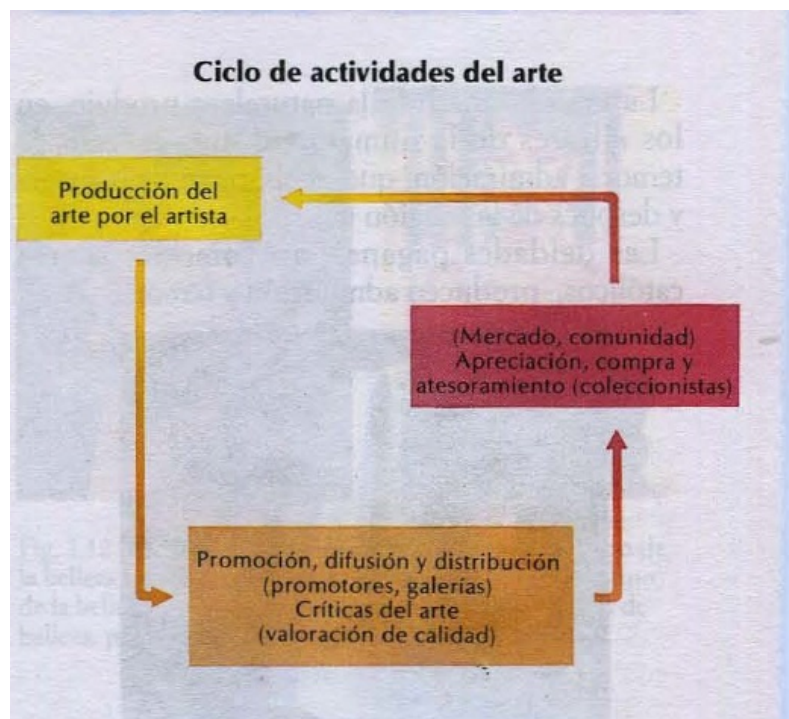
Una de las culturas más influyente hasta estos tiempos es la cultura occidental, en donde se diferencian los diferentes tipos de arte, los cuales son, las artes prerrenacentistas o artesanías, las artes renacentistas o artes cultas y las artes tecnológicas o de diseño.

Estas artes tienen una raíz que le dan valor. En muchas comunidades para poder reflexionar y catalogar cosas sobre nuestro entorno, nuestras actitudes, nuestros hábitos, nuestros modos de vestir y sobre nuestros semejantes le hemos dado ciertos términos con significados que varían en una escala. A esto le llamamos categorías estéticas, que “constituyen patrones, conceptos o abstracciones que sirven para catalogar las cosas y los fenómenos en, por ejemplo, bellos o feos, cómicos o dramáticos”. (*Acha Juan, expresión y apreciación artísticas, 1994, editorial trillas, pág. 32, México*), que luego se les dan unos valores estéticos, como la belleza, la fealdad, lo trágico y lo dramático, y lo cómico, lo sublime, lo grandioso y lo trivial, lo típico y lo nuevo (*Acha Juan, expresión y apreciación artísticas, 1994, editorial trillas, pág. 34. México.*)

Aquello que nos gusta o nos atrae crea una afinidad y agrado hacia ciertas características de ciertos objetos, comportamientos, colores y muchas cosas más, creando la existencia de una capacidad sensitiva, nos referimos a esta capacidad no como un sentimiento afectivo, sino a un sentimiento más estético que conlleva a un conocimiento de diferentes patrones de abstracciones en cada individuo que nos sirve para catalogar cualquier objeto en el ambiente en cada una de las categorías estéticas nombradas anteriormente. (*Acha Juan, expresión y apreciación artísticas, 1994, editorial trillas, pág. 33 México*).parafraseo.

### 3.2.2. El Arte, La Plástica Y La Estética.

Estos términos son movimientos socioculturales que están fundamentados en tres actividades básicas, como lo es, la producción la distribución y el consumo que está relacionado con la apreciación. Estas tres actividades están ligadas y se complementan la una con la otra, si faltase alguna no podrían subsistir. Creando una dependencia entre ellas. (*Acha Juan, expresión y apreciación artísticas, 1994, editorial trillas, pág. 36 México*).parafraseo.



**Imagen 8.**

(Ciclo de Actividades del Arte. Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994).



En la fase de producción nos referimos a la actividad en la cual el artista crea una obra, para su creación debe contar con una experiencia previa en artes pero sobre todo con gran sensibilidad.

La siguiente fase de distribución observamos que, según Montero (citado por Pérez Leticia Calero Sánchez, 2011) definimos la distribución comercial artística como: Aquella que hace referencia a la intermediación entre los sectores de producción (el artista) y el consumo (los clientes); ambos constituyen los agentes interdependientes que tratan de lograr que una obra de arte esté disponible para su adquisición. Su realización se produce a través de un canal de distribución que efectuará la entrega de la obra en el lugar y tiempo adecuados, por el precio acordado y al cliente convenido. (...) de esta manera, es importante definir los canales de distribución por los cuales la obra de arte es distribuida, ya que de estos se hará la respectiva adquisición y/o consumo de la obra de arte.

En cuanto a los canales de distribución podemos encontrar grandes servicios como los marchantes, que son aquellos distribuidores que no tienen un establecimiento fijo, más comúnmente relacionados con vendedores ambulantes, los cuales, aprecian obtener mercancía (obras artísticas) de artistas muy jóvenes, los cuales necesiten de un medio de distribución asequible. Así, La intermediación entre el valor artístico y su precio está en manos de impulsores audaces, que respaldan con su prestigio los incipientes méritos del joven artista (Pérez Leticia Calero Sánchez, 2011). Además de lo anterior también podemos mencionar las casas de subastas, que fundamentan un medio de eje principal de distribución de arte, estas ferias

de arte que establecen una importante herramienta en la exposición y muestra artística crean un desarrollo de lazos comerciales de gran valor entre artistas y promotores.

“Es muy improbable que el proceso de aprender a crear arte visual y a responder adecuadamente a sus complejidades, ocurra sin guía. A menos que las personas reciban instrucción, seguramente nunca llegaran más allá de la superficie de las imágenes y de los objetos diseñados que ven cada día” (Freedman, 2006:19). Apartado del libro de María Acaso, 2009 Pág. 165.

### **3.2.3. Las Galerías y Museos**

La galería es el lugar de intercambio de conocimiento cultura, y considerado el espacio para hacer transacciones. Hay dos tipos de galerías las físicas y virtuales donde se encuentran las obras de artistas famosos, consagrados y de la nueva tendencias. Incluso se encuentra libros y revistas para que los visitantes puedan entender y apreciar mejor las obras.

Para el mercado de arte es fundamental la intervención de las galerías ya que ellos escogen a una serie de artistas, donde escogen una colección con la posibilidad de elegir una serie de obras que muestra por algunas semanas prolongadas una serie de obras. Estos artistas mayormente son independientes, generalmente esto atrae mucho a los clientes que habitualmente son coleccionistas también la galería le da una serie de confiabilidad, un seguro de que se lleva una pieza única y todo el papeleo reglamentario para que esté en regla la adquisición de cualquier obra.

(<http://www.picassomio.es/articulos-sobre-arte/que-es-una-galeria-de-arte.html>)

[http://institucional.us.es/revistas/arte/23/articulo\\_26.pdf](http://institucional.us.es/revistas/arte/23/articulo_26.pdf)

(Pérez Leticia Calero Sánchez, 2011).

## **Museo**

Hay dos clases de museo el privado y público (sin ánimo de lucro) en el museo se hacen exhibiciones, este, es considerado un lugar de investigación científica e histórico por los objetos que en él se resguarda. Es estimado como un medio donde se trasmite el conocimiento de generación en generación, resguardando el valor cultural. Se ha implementado espacios virtuales para que accedan en la actualidad, se hace tanto en espacios físicos, sitios virtuales para atraer a otro tipo de población y para gente que no se puede trasladar de un sitio al otro pueda apreciar estas obras.

(<http://definicion.de/museo/2008-2014>).

## **Museografía**

La museografía se ocupa, de las características físicas, estéticas y organizacionales de los museos. “La museografía da carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre / objeto; es decir, propicia el contacto entre la pieza y el visitante de manera visual e íntima, utilizando herramientas arquitectónicas y museográficas y de diseño gráfico e industrial para lograr que éste tenga lugar”. (Paula Dever Restrepo, Amparo Carrizosa, Manual básico de montaje museográfico. División de museografía, Museo Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Paginas/Publicaciones.aspx>.

Con ella se maneja la correcta presentación de las exposiciones que se produzcan en un museo o galería., al igual que planea y programa el montaje de las exhibiciones, siendo responsable de la adecuada estética visual y física de los objetos que conforma la exhibición.

El diseño museográfico, debe considerar el tipo de recorrido que se quiera manejar en la exhibición. Existen diferentes tipos de recorrido como lo son:

### **Recorrido sugerido**

Se maneja una ruta a seguir, pero el visitante puede realizar el recorrido de manera distinta

### **Recorrido libre**

Permite realizar el recorrido de forma libre, según el gusto de cada quien.

### **Recorrido obligatorio**

En esta clase de recorrido el visitante debe realizar el recorrido de acuerdo a un orden establecido.

Referencias:

[http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que\\_es\\_RV.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf)

### **3.2.4. Apreciación Artística.**

El autor Juan Acha nos dice: “el conocimiento y la apreciación del arte no solo amplía tu cultura, sino que además puede enriquecer tus relaciones estéticas (sensibles) con la naturaleza y semejantes” (P38). A partir de esto podemos considerar que tenemos una apreciación artística por cualquier obra y lo hacemos más sensitivamente porque hay una conexión más estética, visual esto también nos ayuda a tener una memoria más sensorial aprendemos con mayor sencillez al igual que recordamos con mayor facilidad. Con ello se puede observar que la parte estética y la educativa se utilizan para el análisis de una obra como apreciación y que depende

también de la educación o formación del entorno donde observador tiene sus propias herramientas de juicio propias adquiridas al transcurso de su vida. Se clasifica la apreciación artística en tres características que son: la artística escolar, la educación a través de las artes, la artística profesional. (Acha, 1994).

**Artística escolar:** Empieza en Europa a principios del siglo pasado y lo que hace es enseñar a apreciar las obras de arte observar (estético, plástico y el tema de la obra de arte), esto permite realzar los detalles las formas y colores los materiales de la composición traduciéndolo en sensaciones que son emociones estéticas, y la razón lo vuelve en algo más racional o pensamiento.

**Educación a través de las artes:** esta se fundamenta en la observación con ella se aprende a apreciar el tema expuesto en la obra de arte entre ellos encontramos mensajes de todo tipo tanto políticos religiosos, históricos y de las costumbres de la época que refleja en la obra se hace una reflexión en todos estos aspectos. (Acha, 1994).

Artística profesional: empieza la creación de academias talleres de grandes artistas, escuelas especializadas que empiezan a recibir a los artistas, artesanos, y diseñadores dándole un estatus, a ellos se les da un valor importante como profesión. (Acha, 1994).

La obra de arte es fundamental en la educación artística, en ella se distinguen tres componentes como lo son el estético, el plástico, y el tema. Esto suscita al receptor una

sensaciones o percepciones, sentimientos y pensamientos que conlleva a que el receptor saque sus propios juicios sobre la obra a través de sus experiencias personales y conocimiento innato. La obra de arte posee formas y no contenidos es el que le da el sentido, significados y contenidos. (Acha, 1994).



**Imagen 9.**

Elementos para la Apreciación de la Obra de Arte. Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.

### 3.2.5. La Comunicación Artística.

«...para que haya obras de arte, para que haya un fenómeno estético, se necesita un lugar, un creador, medios y, por su puesto, alguien del otro lado, en fin, se necesita al otro, el creador no puede estar simplemente encerrado en su creación.»

Jean Baudrillard

Al oír la palabra comunicación pensamos en la forma en la cual dos o más personas transmiten información a otra, es decir, existe un desplazamiento de una partícula que puede ser un objeto, una idea, una palabra hablada, o una imagen con un propósito hacia el receptor, el de crear una comprensión. En este sentido podemos denotar la existencia de un propósito o una intención.

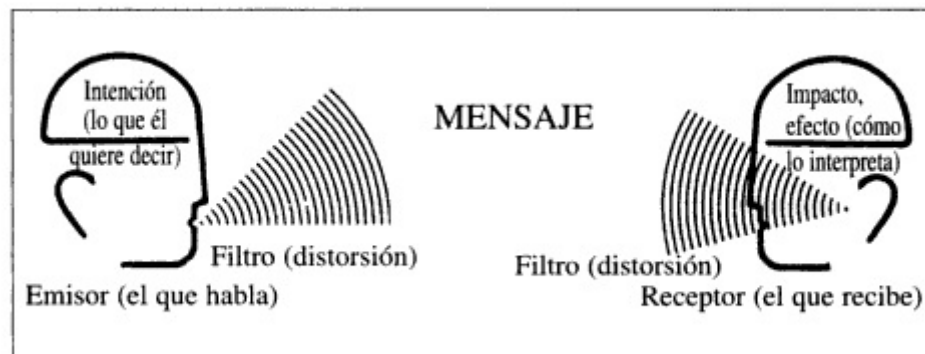


Imagen 10.

El Proceso de Comunicación. Lisa Langevin Hogue, Lise Langevin, La Comunicación: un Arte que se Aprende, 2000.

En el cuadro anterior podemos observar un esbozo básico que nos permite comprender la forma en la cual el dialogo se establece por cuatro factores: el emisor el mensaje, el código y el receptor, de esta manera podemos apreciar la forma en la cual el mensaje enviado al receptor deberá mantener un significado y este podrá o no cambiárselo de acuerdo a lo que el comprenda, esto es, percibirla y denotarle un valor significante.

En la vida cotidiana nos enfrentamos a distintos flujos sociales, el ruido del transporte público, personas transitando en las calles, música en locales, entre otras características sociales, para poder mantenernos y comprender lo que está sucediendo necesitamos de unas habilidades sensoriales que nos den el poder de percibir lo que sucede, en consecuencia nuestros sentidos, se adaptan a muchas cosas que ya damos por sentadas y que no producen un asombro, de modo que se vuelve algo inconsciente. (Acha, 1994). Es decir sensitivamente.

Léxico
<b>Emisor:</b> el artista.
<b>Mensaje:</b> la obra de arte.
<b>Receptor:</b> el observador o espectador (o sea, tú).
<b>Código:</b> los recursos usados por el emisor para producir su obra; y por el receptor para entenderla y apreciarla.



## **Imagen 11.**

Léxico... Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.

Acha (1994) afirma: “La función comunicativa de la obra de arte consiste en *incitamos* a apreciarla, lo que equivale a *entablar un diálogo* con ella” (P.52). Al analizar esto entendemos que por tanto, en la comunicación con el artista, la obra y el observador, se entabla una importancia en lo sensitivo de los signos, Acha (1994) manifiesta que esto es lo más importante en las manifestaciones artísticas: cada uno de nosotros ve detalles que otros no ven”, en este orden de ideas, podemos observar que para poder mantener una comunicación asertiva de forma sensitiva con la obra de arte se es necesario darle también un sentido estético, con el cual se capte mejor el significado del cuadro. La siguiente cuestión por tanto será dar un sentido a los componentes temáticos, a lo estéticos y a los pictóricos.

En el componente temático se encuentran el significado de las figuras, o lo que estas simbolizan. En el componente estético aparece lo sensitivo de las figuras, formas, trazos, y la consideración de belleza que les otorguemos. En lo pictórico se manejan las semejanzas y diferencias pictóricas con sus similares de su tiempo.

Por otra parte, en la comunicación artística (nombre creado por nosotras) al igual que en la comunicación general, mantenemos unos códigos y lenguajes artísticos los cuales sirven para

descifrar lo que la obra quiere decir. Para empezar, distinguiremos 2 códigos los planos o niveles comunicativos y los efectos comunicativos.

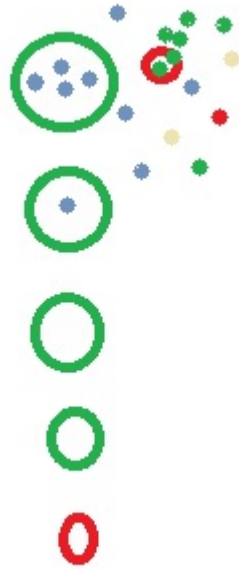
Entre los planos comunicativos nombraremos el semántico, que detecta el parecido de la imagen de la obra plástica con la realidad, el sintáctico en la cual predomina la composición u organización armónica de sus componentes (...), el pragmático en el cual la obra acentúa los efectos de ella sobre el receptor, es decir, logra afectar, asombrar o escandalizar. (Acha, 1994, p.55).

### **3.2.6. Los elementos plásticos**

Un cuadro es conformado por una serie de elementos que llevan a la formación de todo su ser, cada cuadro provee unas distinciones que logramos ver en cada figura de la obra, estas figuras son las que exaltan las características del cuadro, nos da un acercamiento sobre como el artista logro darle forma y vida a una imagen con cada uno de los elementos que mencionaremos a continuación:

En las artes plásticas podemos observar distintos elementos básicos o primarios. Los cuales ayudan a la conformación de una imagen en su totalidad, podemos nombrar los siguientes:

**3.2.6.1.** Según Acha (1994): “**El punto**, es la mínima expresión geométrica (o también la intersección de dos líneas) y podemos observarlo, gracias a su tamaño, en sus relaciones con otros elementos o por la ubicación que el punto tenga en una pintura o dibujo. (...)” (p.58).



**Imagen 12.** El punto. Creado por Jakeline Álvarez criollo y Julie Nathaly Martínez

**3.2.6.2. La línea.”** Es una sucesión apretada de puntos. La línea no sólo puede distinguirse por su tamaño, relación con los otros elementos o según su ubicación en la superficie, sino que también se distingue por sus diferentes formas, tales como rectas y quebradas, curvas o rectangulares, delgadas o gruesas, regulares o irregulares, ondulantes o zigzagueantes, entre otras. (...).”Acha, (1994), p.58.

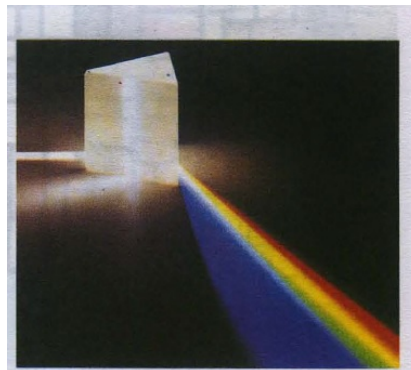


**Imagen 13.** La línea. Creado por Jakeline Álvarez criollo

**3.2.6.3.** Acha (1994):“**El plano.** Este elemento primario puede ser producido por una línea ( ) o por la sucesión apretada de muchas líneas ( ). En la realidad el plano es, además, la superficie o el espacio de un cuerpo”. (p.58).

**3.2.6.4. El volumen** “es una serie de planos o Superficies juntas o yuxtapuestas en diferentes direcciones. Son también infinitas las formas de los volúmenes; por ejemplo, todas las especies de cada reino de la naturaleza poseen un cuerpo y, por consiguiente, un volumen. El volumen es tridimensional, vale decir, tiene altura, anchura y profundidad. Entre las artes plásticas, la escultura y la arquitectura producen obras con volúmenes reales. En la pintura, el dibujo o el grabado, en cambio, vemos volúmenes ilusorios o virtuales: vemos sus imágenes tridimensionales cuando en realidad son bidimensionales o planas”. Acha, (1994), p.59.

**3.2.6.5.** Acha (1994):“**El color** es un fenómeno lumínico cuya percepción depende no solo de la iluminación que recibe el objeto sino también depende de sus colores vecinos. (...) Al pasar por un prisma, un rayo de luz se descompone en sus colores. (p.100).



**Imagen 14**, Prisma y colores, Acha Juan, Expresión Y Apreciación Artísticas, 1994.

**3.2.6.6.** En cuanto a **la textura**, Jurado Claudia (2007) afirma: “La **textura** se refiere a la cercanía en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada y puede atraer el sentido del tacto como a la vista” (p.13).

### **3.2.7. Los elementos secundarios.**

Estos elementos mencionados anteriormente son la base que da pie a **los elementos secundarios** que mencionaremos a continuación, estos determinaran la composición central de las obras de artes plásticas:

**3.2.7.1. Las formas:** “Las formas. Es una propiedad de cada elemento primario; por ejemplo, el punto es redondo; una línea puede ser curva o recta: esas son sus formas (...). Las formas pueden ser ovaladas o cuadradas, redondas o triangulares, cóncavas o convexas, etc.” (Acha, 1994, p.60.)

**3.2.7.2. Formas positivas y negativas:** “cuando se perciben como ocupando un espacio las llamamos formas positivas, cuando se le percibe como un espacio en blanco rodeado de un espacio ocupado la llamamos negativa. Tendemos a considerar al negro como ocupado y al blanco como vacío”. (Jurado Claudia, 2007, p.12)

**3.2.7.3. Las figuras.** “Están constituidas por la estructura externa de un cuerpo, sea éste natural o cultural como la geometría. Cada reino de la -naturaleza abunda en figuras; lo mismo ocurre con la tecnología y las artes. En las artes, se les llama imágenes miméticas a aquellas que representan fielmente realidades visibles. A las figuras también se les llama configuraciones”. (Acha, (1994), p.60.)

**3.2.7.4. La composición.** “Este elemento secundario consiste en la organización de la totalidad de una obra de arte; y ésta se halla constituida por elementos primarios y secundarios”. (Acha, (1994), p.60.)

**3.2.7.5. Superposición.** “Es uno de los factores provocadores de espacio, consiste en el hecho de que una figura u objeto oculte parcialmente a otro, en este caso la figura que se ve completa se encuentra en el primer término o nivel espacial y la incompleta en el segundo termino o nivel espacial”. Recuperado de:

<http://www.arts4x.com/spa/d/superposici%C3%B3n/superposici%C3%B3n.htm>

**3.2.7.6. Punto de fuga.** “Si se prolongan hasta el horizonte las líneas que definen un plano de cualquier objeto o grupo de objetos, se encontraran en un punto a distancia infinita; en un dibujo, se llama punto de fuga al punto de la línea de horizonte donde aparentemente convergen estas líneas”. (Mayer, 1981, p.589).

**3.2.7.7. Iluminación:** Para Edouard Manet (citado por Parramon Ediciones S.A, 2006), el principal personaje de un cuadro es la luz. Manet, como todos los impresionistas, tenía claro que el color es luz Iluminación.

**3.2.7.8. La Sombra.** “La sombra es la falta de luz, la imagen oscura que sobre una superficie cualquiera proyecta un cuerpo opaco.” Sánchez Vigil Juan Miguel (2009, 03, 25) La Sombra en el arte. *Miod, un lugar para la ciencia y la tecnología*, recuperado de: <http://www.madrimasd.org/blogs/documentacion/2009/03/25/115160>.

**3.2.7.9. Las proporciones.** Son las relaciones entre las partes de una figura o de una obra. Por ejemplo, entre la cabeza y el cuerpo de una figura humana o entre los tamaños de las figuras cercanas o lejanas, hay una cierta proporción, por la forma en que están dispuestas y por sus dimensiones o tamaños. (Acha, 1994, p.74.).

**3.2.7.10. La simetría:** El equilibrio es visual en las artes plásticas, se determina por la relación armónica de fuerzas opuestas que se compensan y destruyen mutuamente. Este es un aspecto relacionado directamente con las masas y con el peso de los elementos estructurales. (Georgina pino, 1982, p.74).

**3.2.7.11.** Según Acha (1994): “**La dirección:** Determina el sentido de orientación de una figura o forma, (...).Todos estos principios ordenadores tienen un fundamento biológico; es decir, se basan en el hecho de que nuestro funcionamiento corporal nos permite orientarnos en el

espacio. Nuestro cuerpo nos orienta según nuestro arriba y abajo, nuestra izquierda y derecha y nuestro adelante y atrás” (p. 75)

**3.2.7.12. Escorzo.** “Es una aplicación local de la perspectiva en la representación de un objeto que está dispuesto sobre un plano oblicuo respecto de la línea de visión del espectador”. (Soto, 2005, p.156)

**3.2.7.13. Contextura:** Configuración corporal de una persona. Recuperado de: <http://www.wordreference.com/definicion/contextura>

## **Aprendizaje experiencial**

El aprendizaje experiencial según Jeremías Gómez Pawelek (el aprendizaje experiencial), “se centra en la importancia del papel que juega la experiencia en el proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es el proceso por medio del cual construimos conocimiento mediante un proceso de reflexión y de “dar sentido” a las experiencia”.

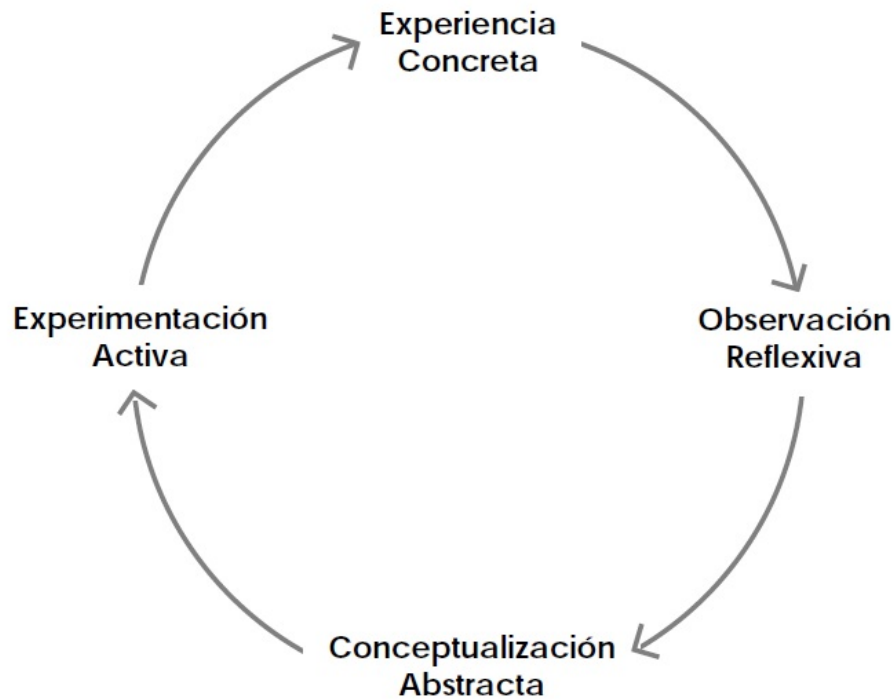
Recuperado de:

[http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA\\_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_LECTURE\\_5/1/3.Gomez\\_Pawelek.pdf](http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf).

En este sentido, el aprendizaje experiencial se puede definir como un proceso por el cual nuestras experiencias se convierten en nuestro motor de reflexión y conceptualización; el proceso cognitivo que se adquiere mediante el abordaje de experiencias nos da una conceptualización para adquirir y comprender información acerca de lo experimentado.



Los desarrollos de David Kolb (citado por Jeremías Gómez Pawelek) suponen un flujo de etapas para llegar a este tipo de aprendizaje, según él, se puede determinar el siguiente ciclo de aprendizaje:



**Imagen 15.** Ciclo de aprendizaje, David Kolb. “el aprendizaje experiencial”, Jeremías Gómez Pawelek.

En este ciclo observamos 4 etapas:

La experiencia concreta: realizar una actividad,

La observación reflexiva: reflexionar sobre lo que hicimos, y el resultado que dio.

Conceptualización abstracta: mediante nuestras reflexiones logramos obtener conclusiones.

Experimentación activa: comprobamos nuestras conclusiones en las acciones próximas que realicemos.

Como observamos, cada etapa genera una acción, unas reflexiones propias, una generación de conocimiento que desemboca en la activación de conceptos significativos para futuras acciones.

### **New Media Art.**

“El *New Media Art* apoya pues el uso de los medios digitales y a las instancias comunicativas propias, apropiándose de los medios de comunicación, y describe “proyectos que se sirven de las tecnologías de los medios emergentes y desarrollan las posibilidades culturales, políticas y estéticas de estos medios”. En este sentido, el término hace referencia a un movimiento artístico que estalla en el curso de los años noventa”. ( mdoloresal, (2008), Del Videoarte al Net.Art

New Media Art. Recuperado de: <http://delvideoartealnetart.wordpress.com/2008/03/28/new-media-art/>).

**Realidad virtual:** Burdea citado por Daniel Zapatero Guillén, en el libro las actuales enseñanzas de artes plásticas y diseño escrito por María Acaso. Ángeles Saura Pérez, Pedro J. Alonso Pérez, Clara Boj Tovar, (2011) nos define: “un sistema de realidad virtual es una interfaz que implica simulación en tiempo real e interacciones mediante múltiples canales sensoriales. Estos canales son los del ser humano: vista, oído, tacto, olfato y gusto.

La actualidad del arte contemporáneo está sujeta a cambios y transformaciones a escala planetaria bajo la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación. Para diseñar

modos de interpretación y divulgación es necesario tener en cuenta este contexto interdisciplinar, en conexión con los grandes debates en tecnología, ciencias, comunicación y humanidades. (María Acaso, Perspectivas Situación Actual de la Educación en los Museos de las Artes Visuales, p 110).

### **Ambientes virtuales 3d.**

Para poder definir lo que es un ambiente virtual 3d, comenzaremos por definir dos términos en especial:

Un **ambiente de aprendizaje** “es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido”. (Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.html>). Es decir, En el, se organiza el espacio y los recursos didácticos a disposición, se establecen roles y se generan actividades.

“Los **ambientes virtuales** se pueden definir como espacios propicios para la exploración, los cuales contienen objetos con una intencionalidad preestablecida, la construcción de este tipo de ambientes requiere la implementación de técnicas de realidad virtual basadas en graficas computacionales avanzadas”. (Quinche Juan Carlos (2011). Perspectivas pedagógicas de los ambientes virtuales 3D, como apoyo a los procesos de Formación a distancia (Tesis de maestría).tecnológico de monterrey, Universidad Virtual Escuela de Graduados en Educación, Bogotá, Colombia).

El manejo de las tecnologías que tenemos es importante para mejorar la calidad de la educación. El uso adecuado de estas herramientas y la capacidad de poder usarlas didácticamente, nos permite prever las estrategias educativas en el futuro.

### **Características de los Ambientes Virtuales.**

Los ambientes virtuales están compuestos por una serie de características que hacen que sus componentes logren crear una serie de sensaciones en el usuario.

En un sistema de realidad virtual se pueden distinguir los siguientes aspectos:

#### **Interacción.**

“Es la capacidad que tiene el sistema de responder ante las acciones ejecutadas por el usuario y por el mismo sistema. Tiene el objetivo de permitir al usuario la libertad de controlar sus acciones dentro del entorno para que éste último responda a las acciones realizadas. Este intercambio de acción-reacción genera una interdependencia entre sistema y usuario”. (Quinche Juan Carlos (2011). Perspectivas pedagógicas de los ambientes virtuales 3D, como apoyo a los procesos de Formación a distancia (Tesis de maestría).tecnológico de monterrey, Universidad Virtual Escuela de Graduados en Educación, Bogotá, Colombia). Implica manipular, explorar, visualizar libremente y en tiempo real la navegación en el mundo virtual. Desarrollando habilidades de desplazamientos y de manipulación de objetos.

## **Inmersión**

“Es la propiedad que tiene el ambiente virtual de producir en el usuario la sensación de encontrarse dentro del mismo pasando a ser parte activa de la experiencia, vivida en el mismo. Para lograrlo es necesario eliminar cualquier elemento de distracción y permitir que el usuario se concentre en la información y estímulos que está recibiendo, con ello logra que el sistema genere una experiencia sensorial convincente para el navegante”. (Quinche Juan Carlos (2011). Perspectivas pedagógicas de los ambientes virtuales 3D, como apoyo a los procesos de Formación a distancia (Tesis de maestría).tecnológico de monterrey, Universidad Virtual Escuela de Graduados en Educación, Bogotá, Colombia). Adentrarse en un ambiente virtual es sentir lo que se está experimentando, tener la sensación de que se está dentro del entorno virtual. Para ello la estimulación de los sentidos es fundamental, ya que ellos dictaminan el estímulo que se reciba para poder concluir la veracidad de la realidad que se está viviendo.

## **Tridimensionalidad.**

“La tridimensionalidad tiene que ver directamente con la manipulación de los sentidos del usuario, principalmente la visión, para dar forma a el espacio virtual; los componentes del mundo virtual se muestran al usuario en las tres dimensiones del mundo real, en el sentido del espacio que ocupan, y los sonidos tienen efectos estereofónicos (direccionalidad).”

(Levis Diego. “¿Qué es la Realidad Virtual?, Colombia aprende. Recuperado de [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-74628\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-74628_archivo.pdf)). La realidad virtual, como su nombre lo indica, de proveer la sensación de una experiencia real, para ello, el entorno virtual debe estar diseñado de forma que tenga la capacidad de representar la realidad, creando profundidad en el espacio virtual, que de la sensación de volumen y distancia (quinche, 2011).

### **Tiempo Real.**

En los sistemas de Realidad Virtual la información visual que se presenta al usuario no pertenece a datos almacenados previamente, sino que se va presentando en tiempo real, respondiendo a estímulos recibidos por el usuario. Interactúa en un momento exacto en el entorno virtual y el mundo real. De modo que emite respuestas concretas ante un comando a ejecutar. (Quinche, 2011).

### **Computación en nube.**

“La computación en nube es un sistema informático basado en Internet y centros de datos remotos para gestionar servicios de información y aplicaciones. La computación en nube permite que los consumidores y las empresas gestionen archivos y utilicen aplicaciones sin necesidad de

instalarlas en cualquier computadora con acceso a Internet.” Recuperado de:  
<http://www.computacionennube.org/#sthash.krjhbUEs.dpuf>

**Nombre: Luís Eduardo Motta Rodriguez**

**Edad:**

**Fecha de nacimiento:** 25 de enero de 1957

**Lugar de nacimiento:** Rodeo, California, USA

La trayectoria artística de Luis Eduardo motta y su inclinación por el arte hasta llegar al desarrollo de su carrera , se remonta a la infancia que es el comienzo donde se ve una breve inclinación a alguna materia, su primer recuerdo parte de su aprendizaje en el leer y escribir en grado 1ro, sintió una gran propiedad a la escritura, aprendió a escribir perfecto pero sin saber leer, lo que estaba haciendo era simplemente dibujando, escogió la cartilla charry, copiaba todas las paginas exactamente igual, incluyendo los dibujos , pero sin saber que significaban, había un gran acercamiento por el aprecio a la imagen por el dibujo. Poco a poco aprendió a leer, con lo que se acercó a la primera biblioteca cerca de su casa, el cual se convirtió en su refugio infantil, se escapaba allá a leer historietas. a leer bastante y con la lectura de esas historietas , le gustaban mucho porque llevaban muchos dibujos, fue el acercamiento a muchos otros campos, no solamente por la pintura sino también por la ciencia , y lo del arte pues le impacto y gusto mucho, mientras más practicaba más le atraía, porque a quien le gustaban sus dibujos les impresionaba mucho en la medida que fue cursando distintos grados en la primaria y secundaria, él era el que ayudaba a los profesores haciendo los dibujos, cuando veían biología , él era el que

dibujaba el aparato reproductor, luego en el colegio y luego inclusive colaboro con un periódico de la gobernación, realizando las ilustraciones.

“Artistic Dream” galería virtual interactiva 3D, al ser una estrategia didáctica que brinda conceptos pictóricos básicos de la apreciación artística, permite por su diseño impactar positivamente a usuarios tanto jóvenes como adultos que lo utilicen durante la prueba piloto a realizar en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC).

### **3.2.8 “ARTISTIC DREAM” DE VISITA POR EL MAC**

Galería Virtual 3d Interactiva como Estrategia didáctica, dirigida a la formación de conceptos pictóricos básicos en la apreciación artística para jóvenes y adultos visitantes del Museo de Arte Contemporáneo (MAC)

Esta investigación pretende demostrar cómo se puede mejorar la apreciación artística en una interacción con el receptor y la obra del artista Motta, creando una comunicación entre la obra y el receptor, que como producto final ara que el observador tenga su propio análisis individual de lo que es apreciar una obra pictórica. Esto se logra con la herramienta didáctica de



la herramienta virtual interactiva 3D (Artistic Dream”), que es un programa que representara los elementos más importantes de una composición pictórica, a través de las obras del artista invitado de una forma interactiva siendo atractiva para el usuario.

La apreciación artística específicamente en la parte pictórica trabaja criterios como:

- Cultura estética.
- Reconocer los principales géneros del arte pictórico.
- Reconocer los elementos concretos del arte
- Sustancia, forma y técnica.
- El espacio y la superficie, lo bidimensional y lo tridimensional.
- Identificar los elementos primarios y secundarios de las artes pictóricas.
- Primarios: punto, línea, plano, volumen, color y Textura.
- Secundarios: formas, superposición, punto de fuga, figuras y composición
- Positivo y negativo.
- Temática.
- Iluminación: (brillo, luz y sombra).
- La Sombra.
- Los ritmos

- Las proporciones
- Las simetrías
- Las direcciones
- Las oposiciones
- Escorzo.
- Contextura.

Se escogieron tres obras y se dividieron por cuatro géneros (abstracción, bodegón, figura, paisaje).



**ABTRACION**



**Imagen 16.**

**ATTACHE A TA PEAU**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2010**

**33\*55cms**

**TECNICA MIXTA- OLEO SOMBRE  
LIENZO.**

.



**Imagen 17.**

**DANS LE ROUGE**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2010**

**40\*55 CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO SOMBRE**

**LIENZO**



**Imagen 18.**

**EMPREINTE**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2005**

**39\*70 CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO SOMBRE**

**LIENZO.**

## BODEGÓN



**Imagen 19.**

**CERRADURA**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**35\*20 CMS.**

**TÉCNICA – ACUERELA**



**Imagen 20.**

**DIRECCIONES**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**50\*45 CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO**

**SOMBRE LIENZO**





**Imagen 21.**

**VALISSE.**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**60\*45 CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO SOMBRE LIENZO**



**FIGURA HUMANA**

**Imagen 22.**

**MANO Y PINCELES**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**35\*20 CMS**

**TÉCNICA - ACUERELA**



**Imagen 23**

**SUBLIME.**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**100\*73 CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO**

**SOMBRE LIENZO**



**Imagen 24.**

**FRAGMENT**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2008**

**24\*60CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO SOMBRE LIENZO**

**PAISAJE**



**Imagen 25**

**PESCADOR**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**35\*20 CMS**

**TTÉCNICA ACUERELA**



**Imagen 26**

**LAGO EN OTOÑO**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**35\*20 CMS**

**TÉCNICA ACUERELA**



**Imagen 27**

**PAISAJE DE PLAYA**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2009**

**35\*20 CMS**

**TÉCNICA ACUERELA**

**CULTURA ESTETICA**



**Imagen 28**

**BODEGON**

**LUIS EDUARDO MOTTA**

**2010**

**150\*120 CMS**

**TECNICA MIXTA- OLEO**

**SOMBRE LIENZO**





### **3.2.9. Cómo Mirar un Cuadro**

Basados en uno de los apartes del libro Como mirar un cuadro

Este libro lo que nos muestra es una mirada un poco más rápida, de cómo podemos apreciar una obra pictórica, mostrando varias técnicas este análisis se desarrolla utilizando un recurso al alcance de la mano como lo son las sociedades. Donde se puede ver las diferentes manifestaciones artísticas, plasmadas en la obra también se observa el movimiento del tiempo en el recorrido que nos muestra el texto. Otra parte fundamental es como el artista utiliza los diferentes componentes de la obra su composición en el color, espacio, formas el contenido de la temática.

Proporciona una serie de claves para la interpretación de las obras artísticas y como receptores podríamos intentar llegar a lo que el autor propuso para dicha obra. Esto se realiza a través de una gran variedad de obras expuestas en el texto de diferente género lo que nos muestra, un diferente contexto y un análisis individual, para cada obra siendo más perceptiva la mirada, dándole un sentido y un significado donde podemos unir otros aspectos teóricos relacionando lo intuitivo el conocimiento previo y lo que vivencia del artista, reflejadas en sus producciones de arte en un lenguaje de imágenes si la necesidad de un texto y mostrando el estilo comprensible y casual donde sin perder la esencia de la academia pueda verse un aprendizaje didáctico.(...)

### 3.2.10 Análisis a las obras del artista Luis Eduardo Motta.

Con todo lo anterior mencionando hicimos un análisis a las obras del Artista Luis Eduardo Motta de donde escogimos una representación pictórica que clasificamos en cuatro géneros (abstracción, bodegón, figura humana y paisaje), también utilizamos una de las representaciones para hablar de la cultura estética, para hacer una lectura no tan técnica pero enfatizando en aspectos fundamentales de la composición de obra. (Francoise barbe-gall, 2010)

#### 3.2.10.1 LA CULTURA ESTÉTICA

Técnica mixta, oleo, cultura, orgánico, bodegón, inertes.



Es un cuadro que hace referencia a un tema bastante realista; representado en una serie de elementos que hacen alusión a la comida, al placer y a la buena vida. Obra trabajada en técnica mixta que incluye el óleo. Todas las figuras representadas son piezas que de alguna manera tiene que ver al momento que fue pintado la obra, con las costumbres alimentarias en España.

Se pueden observar productos manufacturados como las bebidas, el vino y el pan, y otros de charcutería, evidenciados en los jamones que tienen gran identidad con esta cultura, al igual que los embutidos, los chorizos y las morcillas. Otros productos de ingestión alimentaria aquí reunidos son los de origen orgánico resaltando los dados por naturaleza como las frutas, las uvas, las manzanas, los plátanos, algunas verduras y hortalizas como el pepino, la cebolla y los pimientos, lo mismo los pescados y la carne de cordero; todos ellos elementos que de alguna manera demuestran una buena mesa. La composición deja ver en su conjunto lo que se podría denominar como un bodegón acompañado y contrastando a su vez por una gran representación de objetos inertes como lo son las jarras, las botellas de vino, las copas, la lámpara. Es esta la representación de cosas tan esenciales y vitales que sin ellas no podríamos sobrevivir, nutrirnos y gozar.

### **3.2.10.2. ABSTRACCIÓN.**

Textura, línea, plano, superposición, equilibrio, asimetría



En el siguiente cuadro se logra observar una imagen que insinúa un círculo al fondo sobrepuesto por texturas táctiles y visuales, realizadas unas con grandes costuras cocidas en el interior de la figura y otras dadas por una variedad de colores cálidos en su mayoría (tierras y rojos) y otros fríos (azules); los cuales atraen la mirada hacia diferentes planos que insinúan superposiciones; pero en especial es atrayente el recorrido que nos incita a seguir las líneas blancas que dibujan una silueta ordenada con un cierto equilibrio asimétrico en formas rectangulares que se repiten dentro de la misma unidad.

Sin embargo podemos también mencionar que la técnica utilizada por el artista, que es el óleo empastado con mineral puro, colabora a dar un especial graneado a la obra. Intentar darle un significado a esta representación abstracta es muy subjetivo, por ende su interpretación queda en el criterio tanto del creador como del observador mediante libre participación en diálogo abierto.

### 3.2.10.3 BODEGÓN

Planos, superposición, positivo y negativo, color y volumen, iluminación (brillo, luz y sombra).



En la siguiente obra denominada “Direcciones”, podemos apreciar una división de planos marcados en una mitad por un rectángulo al lado izquierdo y en el otro costado por dos formas cuadradas aproximadamente.

Encontramos a su vez una superposición sobre una imagen que a primera vista no se observa con claridad, esta está oculta tras la figura de la flecha de mayor tamaño, la cual está en posición opuesta a sus compañeras laterales; quizás lo que en el trasfondo yace sea la silueta de lo que parece ser una serie de hombres observando quienes simulan una representación sombría y oscura que refleja una situación siniestra. Las flechas localizadas en el lado lateral derecho, crean una percepción en forma positiva y negativa dada por la contraposición entre los colores rojo y blanco. La manzana expuesta en el cuadrado inferior nos da la ilusión de volumen y nos

muestra una representación gráfica de una fruta en plena madurez, denotando un tono rojo con un leve brillo hacia el costado izquierdo superior donde se posa la luz que llega del mismo lado y una sombra en diagonal contraria a la fuente luminosa, además posee una marcada línea horizontal que la divide en dos sin explicación alguna.

#### 3.2.10.4 FIGURA HUMANA

Estética, proporción, asimetría, sombras, fondo, plano, superposición, escorzo, textura, contextura.



Hasta la punta, el cual es visiblemente claro y está pintado sobre la superficie de madera, permitiendo al recubrimiento del lienzo, demarcar figuras rectangulares en diferentes tamaños y proporciones. En general, la extremidad ésta ampliamente cubierta por una especie de textura táctil que le da una sensación más dramática y expresiva, enfatizando más su contextura rígida muscular, siendo por tanto ésta la figura central de la obra, Particularmente esta obra nos muestra una figura estéticamente proporcionada

asimétricamente, donde interviene un excelente manejo de sombras. Se ha utilizado técnica mixta, incluyendo como fondo madera quemada.

El lienzo desgarrado forma sobre la tabla planos horizontales configurando una escala pegada a ésta, lo cual podemos denominar una superposición que se presta para dividir una pierna en escorzo pintada al óleo en dos partes , una porción de ésta arriba, denota la pantorrilla que pareciese ser forrada con una especie de tela roja y otra abajo, donde se enmarca un pie desde el tobillo donde se destaca una división expuesta por un alambre cosido, dando la sensación de púas que cortan la obra ¿Se podría decir que la imagen alude a un episodio de tortura?

### **3.2.10.5 PAISAJE**

Color, línea de horizonte, punto de fuga, puntos, líneas, y temática.





En esta obra se visualiza con gran magnitud un contraste de colores cálidos (tierras) y fríos (azules) que muestran un paisaje el cual evoca la estación de otoño en la Dordoña al suroeste de Francia.

Se destaca además de la línea de horizonte, un punto de fuga que va dirigido hacia el lateral izquierdo de la pintura, éste se ve plasmado por la imagen y el movimiento reflejado en el agua que tiende a irse hacia ese costado. Los detalles de los arbustos y las hojas son creados a partir de puntos agrupados dando la sensación de vegetación en variados colores otoñales y se percibe el movimiento del viento hondando entre sus frágiles ramas recreadas a partir de líneas curvas deformadas al ojo del observador. Por último temáticamente y no menos importante, llama la atención la figura de un hombre pescando, enmarcando en su conjunto una actividad que era del común europeo y que quizás aún hoy se conserva en escasos lugares.

#### 4. DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico, es la fase en la cual determinaremos las etapas con las cuales realizaremos el trabajo de investigación. En este espacio se determinaran los parámetros a utilizar con los cuales se evaluara toda la información. Por lo tanto, la estrategia que se maneje determinara el tipo de estudio que se vaya a elegir, como los métodos y técnicas para definir la población con la que se desarrollara la investigación, el lugar de intervención, las técnicas de análisis, entre otras. (Jully Pahola Calderón Saldaña, Luis Alex Alzamora de los Godos Urcia, 2010.p.156)

Por otra parte, según la praxeología definido en el libro el enfoque praxeológico, se podría definir de la siguiente forma: “Cuando se llega a este momento, se comprende que actuar no es únicamente la aplicación de políticas venidas de fuera. Un mejor conocimiento de sí mismo, del medio, de los diversos actores conduce a un rigor en la formulación, la planeación y la elaboración estratégica de la acción, que se desea, al mismo tiempo, eficiente y eficaz. Es así que el investigador/ praxeólogo buscara precisar bien los objetivos que le permitirán discernir mejor los núcleos de la acción, los medios y las estrategias. Además, se verá obligado a equiparse de una serie de herramientas que mejoraran su trabajo, por ejemplo, ciertas habilidades técnicas” (Juliao, 2011, p.137). De esta manera la metodología dará el que hacer, y como de toda la organización y acción de la investigación

#### **4.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

Esta investigación se realizó mediante la investigación cualitativa, que nos permite identificar explicar y fundamentar las percepciones artísticas de jóvenes y adultos visitantes del MAC, al ingresar y participar en el programa Opensim, de esta forma sistematizamos las percepciones y los impactos que tuvo Artistic Dream ( galería virtual) en la forma de apreciar una obra en los participantes.

Cerda (citado por Guido C. Machaca Benito, 2005) afirma: “Mediante la investigación cualitativa pueden ser abordados aquellos fenómenos que no pueden ser captados e interpretados por la estadística; utiliza la interferencia inductiva y criterios de credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad; pero preferentemente a la observación y la entrevista abierta como técnicas en la recolección de datos”. (p.29)

#### **4.2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación ha sido abordada mediante el método cualitativo, con la cual se quiere evidenciar a través de la creación de “Artistic Dream” galería virtual interactiva 3D, como esta incentiva la apropiación de conceptos pictóricos básicos de la apreciación artística a jóvenes y adultos visitantes del Museo de Arte Contemporáneo (MAC). Debido a que la investigación consiste en estimar las expectativas y percepciones respecto a la estimulación de las capacidades apreciativas, el método a utilizar es la encuesta y la observación.

### **4.3 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.**

Fase 1. Recopilación de Información sobre la propuesta artística (Ver).

En esta fase se analizó y examino sobre las propuestas ya existentes acerca de entornos virtuales de aprendizaje y como estos entornos proveen un mejor acercamiento estratégico para incentivar una capacidad, en nuestro caso la apreciación artística, a los participantes de la misma.

Fase 2. Reflexión (Juzgar)

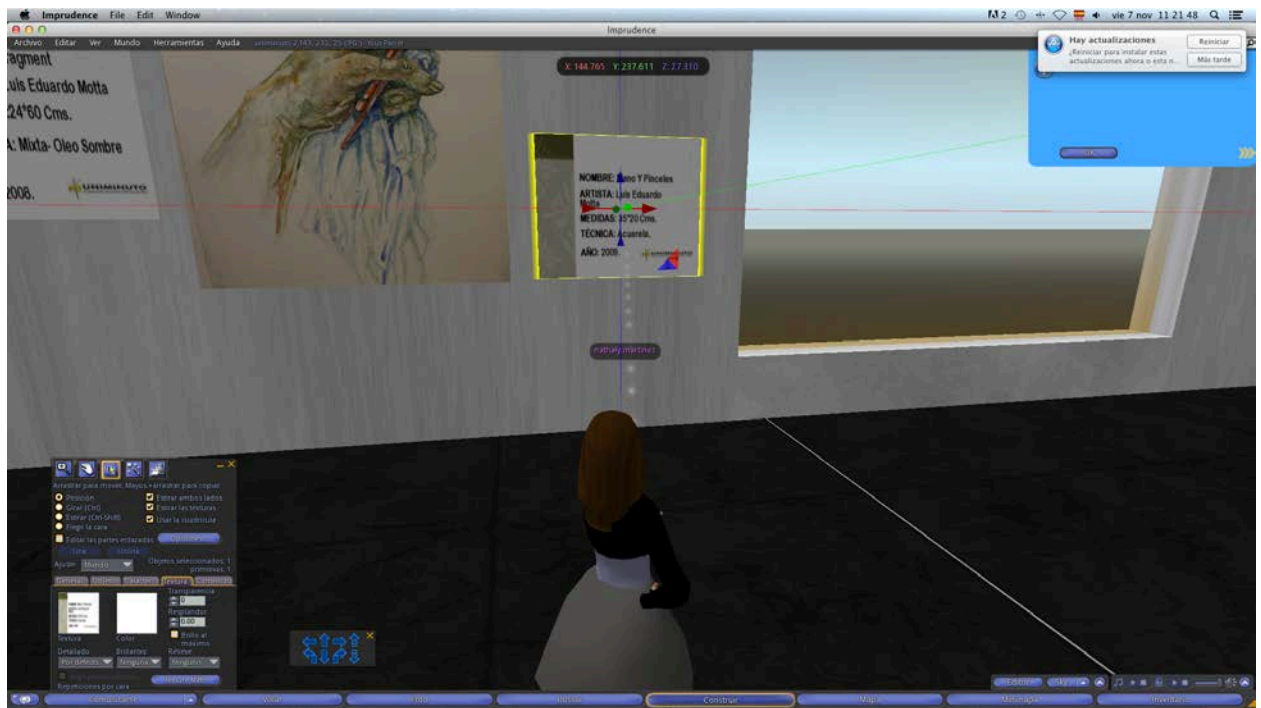
Se seleccionó toda la información referente a todos los artículos y temas de investigación que expusieran información pertinente sobre galerías virtuales y su manejo estratégico educativo, y también sobre apreciación artística en las personas, para poder identificar una mejor percepción y ejecución de nuestra estrategia educativa, “Artistic Dream”.

FASE.3 Desarrollo (Actuar)

En primer lugar se seleccionara toda la información concerniente para la investigación, retomados de los artículos, tesis, libros entre otros, que enfatizen la relación entre galerías virtuales, entornos de aprendizaje y apreciación artística.

## 1. Creación de la galería virtual a través de Opensim.

### Diseño de investigación



**Imagen 29. Montaje de la herramienta.**

Dentro de la investigación propuesta se utiliza la plataforma en 3d utilizando como recursos el programa Integrando Moodle, OpenSim también conocido como GBL (Game Based Learning), es utilizado como una estrategia de aprendizaje significativo donde el estudiante aprende mediante el juego, en la plataforma se maneja Metaverso es un entorno en 3d, virtual e el usuario puede interactuar actividades realizan desde cualquier punto geográfico esto se puede lograr mediante los avatares que son creados y manejados por el usuario quienes los personalizan para que los represente un ambiente virtual. Revista de Tecnología | Journal Technology | Volumen 12 | Número Especial | Págs. 79-87 Recuperado de la página web:



**Imagen 30. Montaje de la herramienta.**

[http://www.uelbosque.edu.co/sites/default/files/publicaciones/revistas/revista\\_tecnologia/volumen12\\_numeroespecial/6Articulo\\_Rev-Tec-Num-Especial.pdf](http://www.uelbosque.edu.co/sites/default/files/publicaciones/revistas/revista_tecnologia/volumen12_numeroespecial/6Articulo_Rev-Tec-Num-Especial.pdf)

Para nuestra investigación la utilización de esta programa tridimensional es importante para realizar la prueba piloto por costo se utiliza Opensim ya que es un aplicativo libre esto que quiere decir que el software es libre no tiene ningún costo lo único que se necesita es ser instalado en un servidor propio se utiliza el servidor o software de la universidad Minuto de Dios esto mejora de forma significativa los niveles de control y apropiación para la creación del mundo interactivo en este caso el “ARTISTIC DREAM” DE VISITA POR EL MAC, Galería virtual 3d interactiva y didáctica en la formación de conceptos pictóricos básicos para la apreciación artística en jóvenes y adultos visitantes del Museo de Arte Contemporáneo.

Se procede adecuar el diseño se plantean las actividades de aprendizaje, y luego se implantan las obras de arte y el análisis de algunas que representan los cuatro géneros que se muestra en el recorrido, con estas actividades se pretende que el usuario interactúe con la obra y pueda sacar su propia conclusión de la apreciación.



**Imagen 31. Interactividad línea, punto, color, etc.**

Artística de una obra pictórica basado en los recursos expuestos en la galería virtual. Esta prueba se llevara a cabo en el museo MAC utilizando a los visitantes (jóvenes y adultos), que participan esta actividad aproximadamente 30 visitantes lo que se pretende es como estos ambientes puede ser un herramienta didáctica de aprendizaje para que el usuario pueda clarificar el concepto que tiene de apreciación artística además de crear una comunicación entre obra (código u mensaje) y el usuario quien da su propio concepto de sensibilidad estético frente a la apreciación artística.

<file:///C:/Users/NATHALY/Downloads/Manual%20de%20Uso.pdf>.



**Imagen 32. En la herramienta virtual.**

#### **4.4. POBLACION Y MUESTRA**

La magnitud de la población concluyo en 2 grupos de 10 personas, pertenecientes a la corporación universitaria minuto de dios y también en jóvenes visitantes del MAC con un nivel educativo medio – superior., los cuales fueron invitados por las creadoras de la herramienta.

La muestra consistió en aplicar dos encuestas a 20 personas entre jóvenes y adultos, para evidenciar a través de la herramienta “Artistic Dream”, el nivel de apreciación a obras pictóricas previamente a la utilización de la herramienta y otra que sea posterior a la utilización de la herramienta, para analizar el nivel de percepción aprendido y observar que elementos se tienen que mejorar para que la herramienta sea más pertinente.



#### **4.5. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

El proceso de recolección de datos pretende por medio de un instrumento, dar una información que ayude a responder la pregunta de investigación mediante encuestas, observaciones y trabajo de campo. El instrumento más utilizado es la encuesta para recolectar los datos. La encuesta es una técnica que consiste en formular preguntas a un sujeto con el fin de obtener información sobre un problema de investigación, por tanto el tipo de preguntas que se utilizaron fueron cerradas y abiertas. (Sampieri, 2010, p. 321, 322).(Álvarez, 2005, p. 57.Como Hacer una Tesis en Bachillerato).

Dicho lo anterior, se cree pertinente concluir la encuesta en el espacio físico del Museo de arte Contemporáneo. Obteniendo un permiso, que ya se ha pedido con anticipación.



## **Encuesta previa de Investigación del Proyecto de Grado Lic. Educación Artística**

La encuesta a continuación es con fines académicos, será utilizada solo para beneficio de los estudios de esta investigación, usted está libre de contestar. Agradecemos su apoyo.

### **“Propuesta “Artistic Dream” galería virtual interactiva 3D”.**

Estimado/a Participante:

La presente investigación busca evidenciar cómo desde la galería virtual “Artistic Dream” podemos utilizar una estrategia didáctica dirigida a la formación de conceptos pictóricos básicos en la apreciación artística.

Este es un cuestionario sencillo y práctico, se marcar con una X o se da una respuesta abierta.

Gracias por la colaboración prestada.

Genero F  M

LUGAR DE NACIMIENTO: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

B: Básico M: Medio S: superior.

NIVEL DE ESCOLARIDAD B \_\_\_\_\_ M \_\_\_\_\_ S \_\_\_\_\_

BARRIO DONDE VIVE: \_\_\_\_\_

### **Propuesta de Apreciación Artística Primer Momento**

**1 ¿Tienes idea de qué es la apreciación artista?**

Si  No

**2 ¿Sabes identificar los géneros de las obras plásticas? Si  No**

**Si contesto si Diga Cuáles?**

---

---

**3¿Puede reconocer el punto de fuga en una obra pictórica?**

Si  No

**4 ¿Sabe encontrar o diferenciar la perspectiva en un cuadro?**

Sí  No

**5 ¿Reconoce en una obra de arte los colores fríos y cálidos?**

Sí  No

**6 ¿Puede diferenciar la superposición en una obra pictórica?**

Sí  No

**7¿Puede identificar algunas de estas composiciones en una obra de arte?**

**X**

**Sí**

**No**

<b>Equilibrio</b>		
<b>Línea horizonte</b>		
<b>Temática</b>		
<b>Volumen</b>		
<b>Punto</b>		
<b>Proposición</b>		
<b>Sombras</b>		
<b>Fondo</b>		
<b>Plano</b>		
<b>Escorzo</b>		

**8¿A simple vista podrías identificar la textura y contextura en una obra?**

**Si**  **No**

**9 ¿Reconocerías la iluminación (brillo, luz y sombra) en una obra pictórica?**

**Si**  **No**

**10 ¿Identificarías los aspectos positivos y negativos en una obra de arte?**

Si  No



## **Encuesta Posterior de Investigación del Proyecto de Grado Lic. Educación Artística**

“Propuesta “Artistic Dream” galería virtual interactiva 3D”.

Este es un cuestionario sencillo y práctico, debes marcar con una X o respuesta abierta.

Gracias por tu colaboración.

### **Propuesta de Apreciación Artística Segundo Momento**

**1; Identificas a que genero pertenece?**



**Direcciones**



**DANS LE ROUGE**



**FRAGMENT**



**BODEGON**



---

## PAISAJE

**2¿Podría identificar la línea y el punto en algunas de las representaciones expuestas en el recorrido?**

Si  No

**Diga en Cuáles** \_\_\_\_\_

---

**3¿Reconoce los elementos secundarios como (formas figuras composición) se encuentran en la exposición artística?**

Sí  No

**Diga Cuáles** \_\_\_\_\_

---



**4 ¿Identifica algunos de estos elementos primarios (planos, volumen, color) que se encuentran presentes en las obras del artista invitado?**

Sí  No

**Diga Cuáles** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**5 ¿Puede determinar los factores de organización (ritmo, simetría, figura, positivo y negativo), representados en algunas de las obras expuestas en la galería?**

Sí  No

**Diga Cuáles** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**6 ¿Identifica la función de la temática (religioso, vida diaria, cultura, política) en alguna obra del artista invitado en particular?**

**7 ¿Reconoce la función estética (belleza, fealdad, drama, típico) en las diferentes expresiones pictóricas expuestas en el recorrido de la galería?**

Sí  No

**Diga Cuáles** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**8 ¿Distingue las obras que son en la técnica acuarela y las que están intervenidas en óleo  
están exhibidas en galería virtual Artic Dream?**

Si  No

**Diga Cuáles** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**9¿Después de esta experiencia podría darnos el punto de vista sobre que es la apreciación  
artística de una obra?**

Sí  No

**Diga Cuál** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**10 ¿Puede indicarnos si adquirió un conocimiento o clarifico alguna duda sobre la  
apreciación artística de una obra pictórica?**

Sí  No

**Diga Cuál** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Le gusto esta experiencia Sí  No**

**Le gustaría seguir utilizando estas herramientas para aprender sobre la apreciación pictórica u otras obras. Sí  No**

**Esto le incentiva para volver a visitar una herramienta como esta.**

**Sí  No**

**Que aprendió sobre el recorrido.**

**DigaCuál\_\_\_\_\_**

\_\_\_\_\_

**¿Cree pertinente poder implementar estas herramientas en otros espacios?**

**Si**

**Diga cuales\_\_\_\_\_**

**¿Le agrado poder participar en esta actividad? ¿Porque?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

## **5. RESULTADOS.**

A partir de la creación de la herramienta “Artistic Dream” de visita por el MAC. Hemos concluido la primera fase de creación de esta herramienta.

Hemos podido observar e implementar el nivel de interacción de la herramienta, de igual forma la investigación pertinente acerca de los antecedentes y las galerías y museos con niveles de interactividad distintos.

El montaje de la herramienta virtual se diseñó a partir de la creación de las obras del artista Motta en el espacio virtual, al cual se le hace un análisis previo y luego de ello se hace una modificación, para mostrar en su pinturas los elementos básicos pictóricos que se visualizan en cada una de ella mencionados anteriormente en el documento (línea, punto, plano, color, brillo, entre otras).

## **5. CONCLUSIONES.**

Se concluye que el objetivo general del proyecto fue diseñar "Artistic Dream" herramienta virtual interactiva en 3D, como estrategia didáctica que incentive en jóvenes y adultos visitantes del museo de arte contemporáneo (MAC), la apropiación de conceptos pictóricos básicos de la apreciación de pinturas a través las obras de Luis Motta. Por tanto las planeaciones de la propuesta enmarcados en su creación y montaje fueron satisfactorias cumpliendo con las expectativas esperadas visuales y graficas.

Al igual que el cumplimiento de los objetivos específicos, enmarcados en la construcción de la herramienta. Destacando los niveles de interactividad, creación del espacio arquitectónico digital y montaje de cada una de las obras del artista, adecuando en ellas la interactividad, destacando el punto, la línea y otros elementos de composición básicos de la pintura.

Demostrando que a partir de los medios tecnológicos es posible crear nuevas estrategias de interacción didácticas para la comprensión del arte pictórico que se desarrollaran en la segunda fase de investigación de este proyecto que llevaran a cabo otros estudiantes, interesados en seguir con esta propuesta, en donde se evidenciara toda la implementación de la herramienta que fue creada en la primera parte para este propósito como herramienta didáctica en la formación de la apreciación artística específicamente en la parte pictórica

Esta implementación se llevara en la segunda fase, sin embargo llevaremos a cabo una prueba piloto el 6 de diciembre en el MAC.

Queremos ver a futuro la implementación de nuestra herramienta y como es recibida por los visitantes.

## **7. PROSPECTIVAS.**

Basados en las conclusiones, se sugiere utilizar distintas obras artísticas para dar las herramientas para contrastar, no solo con obras pictóricas, sino también en otros énfasis artísticos y en los nuevos movimientos. Donde se pueda desglosar y darle otro tipo de percepción al visitante. Para que puedan sacar su propio valores de juicio.

Siguiendo esta línea de investigación. Es pertinente poder desarrollar otros tipos de estrategias didácticas enmarcados en la ejecución de las Tic, las cuales motiven a la creación y análisis para crear impacto y profundizar en algunos temas que para los individuos de la sociedad no son claros. De esta forma se podrá mejorar la construcción de conocimientos para las personas del siglo XXI.

Esta herramienta se puede mejorar para el apoyo de la educación, implementándola en otros espacios educativos y culturales. Enmarcando el uso libre y accesible para todo tipo de personas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acha, J. (1994, reimpresión 2007). *Expresión y apreciación artísticas, artes plásticas*. México: Editorial trillas.
- Acaso, María (2009,) *La Educación Artística no son Manualidades*. Madrid, : editorial Catarata.
- Ávila M., Bosco H. M. (2014,10 de febrero). *Ambientes Virtuales De Aprendizaje Una Nueva Experiencia*. (Recuperado de: [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf)).
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina: Editorial Brujas.
- Juliao, C. (2011). *El enfoque praxeológico*. Bogotá, Colombia: Editor Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- <http://www.mac.org.co/mac/historia-y-arquitectura>.
- <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=60466>.)
- Mugrabi, E. Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=60466>.
- Cuellar, Juan. A, Effio, M. Sol, Ministerio de educación. (2014, 11,27). *Orientaciones Pedagógicas para la educación artística*. Recuperado de:

[http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_Edu\\_Artistica\\_Basica\\_Media.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf).

- Morales Artero, Juan José. (2001), *la evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria*, (Tesis doctoral), Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Gómez. J, Gómez.I, Sierra. S, Escobar. J. (2014,10 de febrero). *Implementación del museo virtual anatomopatológico para apoyo a la docencia*. (recuperado de: <http://www.virtualeduca.org/ponencias2014/374/SebastianGomezImplementaciondemuseosvirtuales.pdf>).
- Vélez. G, (2014, 11, julio). *MUSEOS VIRTUALES- Presente y Futuro*. (Recuperado de: <http://cuminca.des.scix.net/data/works/att/6132.content.pdf>).
- Gómez, (2013). *Los Museos Virtuales Como espacios Para el Aprendizaje*, (Recuperado de: [https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB0QFjAA&url=http%3A%2F%2Faplicaciones.ccm.itesm.mx%2Fvirtualis%2Findex.php%2Fvirtualis%2Farticle%2Fdownload%2F79%2F65&ei=1WV3VNTrBsXbsASjioDADg&usq=AFQjCNGpn842coaZaTDVJFQ\\_pfeuFluT5g&sig2=kWeMEkAs5X57iLveGQiCIw](https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB0QFjAA&url=http%3A%2F%2Faplicaciones.ccm.itesm.mx%2Fvirtualis%2Findex.php%2Fvirtualis%2Farticle%2Fdownload%2F79%2F65&ei=1WV3VNTrBsXbsASjioDADg&usq=AFQjCNGpn842coaZaTDVJFQ_pfeuFluT5g&sig2=kWeMEkAs5X57iLveGQiCIw)).
- [http://museosorolla.mcu.es/visita\\_virtual/visita\\_virtual.html](http://museosorolla.mcu.es/visita_virtual/visita_virtual.html).
- <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/salas-del-museo-en-bogota/360>.
- <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/num/monedas.htm>.



e.

- [http://www.exposicionesmapfrearte.com/impresionismo/visita\\_virtual/visita\\_virtual.html](http://www.exposicionesmapfrearte.com/impresionismo/visita_virtual/visita_virtual.html).

## ANEXOS

Actividades semanales	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identificación del problema	X																			
2. Identificación de los objetivos			X																	
3. Justificación				X																
4. Diseño metodológico.						X														
5. Creación de la herramienta.										X										
6. Definición de la población y muestra.														X						
7. Conclusiones.																		X		
8. entrega																				X

## Carta al MAC

Bogotá, 05 de Noviembre de 2014.  
Señor  
Gustavo Ortiz  
Director Museo de Arte Contemporáneo  
MAC.  
Calle 81 No. 77 B - 70 Barrio Minuto de Dios

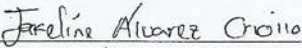
Respetado señor:

Nosotras Julie Nathaly Martínez Rubiano y Jakeline Álvarez Criollo estudiantes del programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la universidad Minuto de Dios, estamos realizando un proyecto de opción de grado el cual consiste en una galería virtual en 3d que se llama Artistic Dream, la cual, es una estrategia educativa donde se puede visualizar la apreciación artística de una obra pictórica, en esta galería virtual podemos apreciar las obras del artista invitado Luis Eduardo Motta, donde el visitante tendrá una comunicación entre la obra el autor y el receptor. Al final, el visitante podrá tener su propio concepto personal de la apreciación de una obra.

Para cumplir el buen desarrollo del trabajo de nuestro proyecto de tesis necesitamos su colaboración, para lo cual requerimos pedirle el favor de permitirnos utilizar el espacio físico del museo con la intención de utilizar uno de los monitores que ustedes tienen en la sala de exposición para poder utilizar los instrumentos de nuestro trabajo virtual, y que este se visualice en su monitor (televisor) para que los visitantes lo puedan ejecutar y apreciar en periodo de prueba. El espacio lo estaríamos requiriendo el día 14 de noviembre, en el horario de 2:00 pm a 4:00 pm., en caso de que no se pueda dar la fecha requerida, estaríamos dispuesta a aceptar otra fecha y horario flexible. Esta colaboración sería de gran ayuda para la realización de nuestro proyecto de grado, por lo cual le agradeceríamos inmensamente.

Muchas gracias por su atención.

  
Julie Nathaly Martínez Rubiano  
Tel: 3112553675  
Correo electrónico: [mm335015@gmail.com](mailto:mm335015@gmail.com)

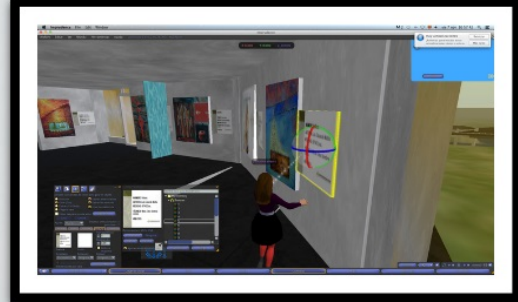
  
Jakeline Álvarez Criollo.  
Tel: 3105742561  
Correo electrónico: [upstolangelito@gmail.com](mailto:upstolangelito@gmail.com)

  
Recibido  
5/11/14  
  
El espacio fue apartado de  
Para el sábado 14 de  
a la 10:00  
Diciembre  


# GRACIAS.



Avatar de  
Nathaly



Avatar  
Yakeline

