



**Artículo de investigación**

DOI: <https://doi.org/10.56124/tj.v8i19.033>

**PERCEPCIÓN DEL USO DE COMPUTADORAS EN LA  
MEJORA DE OBRAS ARTÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE  
ARTES PLÁSTICAS**

**PERCEPTION OF THE USE OF COMPUTERS IN THE  
IMPROVEMENT OF ARTISTIC WORKS IN STUDENTS OF  
PLASTIC ARTS**

Daniel Sergio Duarte Valencia

<https://orcid.org/0000-0002-6539-4595>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

[daniel.duarte@uleam.edu.ec](mailto:daniel.duarte@uleam.edu.ec)

Argenis de Jesús Montilla Pacheco

<https://orcid.org/0000-0001-9739-4971>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

[argenismontilla@hotmail.com](mailto:argenismontilla@hotmail.com)

Cristhian Darío Duarte Valencia

<https://orcid.org/0009-0000-8591-540X>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

[cristhian.duarte@uleam.edu.ec](mailto:cristhian.duarte@uleam.edu.ec)

**Resumen**

Este trabajo tuvo como objetivo analizar el uso de computadoras en la mejora de obras artísticas en estudiantes de artes plásticas. La metodología aplicada se realizó a través de un enfoque cuantitativo mediante la aplicación de una encuesta a 84 alumnos, apoyada en un instrumento tipo cuestionario compuesto de 8 preguntas cerradas politómicas, el cual fue validado a través del juicio de expertos. Como resultados se obtuvo que un alto porcentaje de estudiantes cree que el uso de las computadoras puede potenciar significativamente la creatividad, ofrecer nuevas plataformas y posibilidades para la experimentación y mejorar las obras artísticas. El uso de dichos dispositivos en la educación artística potencia la creatividad y eleva la calidad técnica de las creaciones artísticas de los estudiantes de la referida especialidad. Estas herramientas amplían las posibilidades expresivas y facilitan la integración de técnicas contemporáneas en su práctica artística.

**Palabras clave:** artes plásticas, computadoras, creatividad.



### **Abstract**

*This work aimed to analyze the use of computers in the improvement of artistic works in plastic arts students. The methodology applied was carried out through a quantitative approach through the application of a survey to 84 students, supported by a questionnaire-type instrument composed of 8 closed polytomous questions, which was validated through the judgment of experts. As results, it was obtained that a high percentage of students believe that the use of computers can significantly enhance creativity, offer new tools and possibilities for experimentation and improve artistic works. The use of these devices in art education enhances creativity and raises the technical quality of the artistic creations of students in this specialty. These tools expand the expressive possibilities and facilitate the integration of contemporary techniques into their artistic practice.*

**Keywords:** *plastic arts, computers, creativity.*

### **Introducción**

El arte y la tecnología han mantenido una relación dinámica y transformadora a lo largo de la historia, y en la era digital actual, las computadoras se han convertido en equipos esenciales para los artistas (Dimensiones del arte y la tecnología, 2022). Esta relación no es nueva, pero ha adquirido una relevancia sin precedentes en las últimas décadas, especialmente con el avance de las tecnologías digitales y su accesibilidad en contextos educativos. En el ámbito de la educación artística, particularmente en las artes plásticas, la incorporación de las computadoras representa una evolución técnica y una expansión conceptual de lo que significa crear arte en el siglo XXI.

El uso de computadoras en la educación en artes plásticas aumenta significativamente las posibilidades creativas de los estudiantes. Estas permiten experimentar con una amplia gama de técnicas y estilos que, de otro modo, serían difíciles o imposibles de lograr con medios tradicionales. Así mismo, mejoran la calidad técnica y conceptual de las obras artísticas, ya que brindan precisión, versatilidad y acceso a recursos visuales y técnicos que enriquecen el proceso creativo. Es así como este dispositivo se convierte así en una extensión del pensamiento artístico, facilitando la materialización de ideas complejas y fomentando más libertad expresiva.



Esta interacción entre tecnología y creatividad posibilita a los estudiantes identificar y estudiar nuevas formas de expresión a través de software de diseño, modelado 3D, edición de imágenes y animación, creación de esculturas utilizando componentes del computador, entre otros (Ramírez, 2019). Estos equipos, además de ampliar el repertorio técnico del estudiante, estimulan su pensamiento crítico y su capacidad para resolver problemas visuales y conceptuales. El acceso a estos recursos digitales fomenta la experimentación y les da la capacidad de realizar ajustes precisos y replicar sus ideas con facilidad, optimizando los procesos de producción artística (Villegas, 2025). Esta posibilidad de crear y perfeccionar sus obras en un entorno digital le ayuda a los estudiantes en el desarrollo de un enfoque más reflexivo y profesional hacia su trabajo.

La integración de las computadoras en el ámbito artístico transforma el producto final y redefine el proceso creativo, desafiando a los estudiantes a fortalecer competencias técnicas que se suman a su formación tradicional. Este interdisciplinariedad se alinea con las demandas de un mercado del arte en constante evolución y ofrece a los futuros artistas una ventaja competitiva al prepararlos para un mundo profesional donde la tecnología es inseparable de la innovación artística (Bravo & Fernández, 2022). En este sentido, el dominio de recursos digitales, a más de ser una habilidad complementaria, es una competencia esencial para quienes aspiran a insertarse en circuitos artísticos contemporáneos, donde la hibridación entre arte, ciencia y tecnología es cada vez más común.

Adicionalmente, el uso de computadoras en el aula de artes plásticas promueve un aprendizaje más activo y participativo. Los estudiantes consumen información, la transforman, la reinterpretan y la comunican a través de sus propias creaciones. Este proceso optimiza su autonomía, su capacidad de investigación y su sentido crítico frente a los medios visuales. También les abre caminos hacia una mayor inclusión, ya que las tecnologías digitales se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas, facilitando la participación de todos en el proceso artístico.



Por otro lado, la tecnología también plantea nuevos desafíos éticos y pedagógicos. Es fundamental que los docentes orienten a los estudiantes en el uso responsable de las aplicaciones digitales, promoviendo la originalidad, el respeto por los derechos de autor y la reflexión sobre el impacto social y cultural de sus obras, por lo tanto, la formación artística en la era digital requiere incluir habilidades técnicas, y una conciencia crítica sobre el rol del arte en la sociedad contemporánea.

Este trabajo indaga la forma en la cual las computadoras potencian la creatividad y la calidad en las obras artísticas, abordando su impacto tanto en el aprendizaje como en la práctica profesional de los estudiantes de la carrera antes mencionada. A través del análisis de experiencias educativas, plataformas tecnológicas y resultados artísticos, se busca comprender el modo en que la tecnología se convierte en una aliada poderosa en la formación de artistas más completos, innovadores y comprometidos con su entorno.

### **Metodología**

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo que ayudó a medir y analizar numéricamente las percepciones de los estudiantes sobre el uso de computadoras en la mejora de sus obras artísticas, asegurando la precisión, replicabilidad y generalización de los resultados obtenidos.

Se realizó un levantamiento de información bibliográfica de conceptos y teorías relacionadas con el arte, la cultura y su relación con el uso de herramientas tecnológicas como el computador. Se busca establecer la influencia del uso de las mismas en el fomento de obras de arte en los estudiantes de la carrera de Artes Plásticas de la ULEAM en el periodo 2024.

Adicionalmente se trató de una investigación de tipo descriptiva, realizada mediante una encuesta asistida por un cuestionario compuesto por 8 preguntas cerradas de múltiples opciones de respuesta (siempre, casi siempre, algunas veces, pocas veces, nunca).



El instrumento fue validado por medio de un juicio de expertos compuesto por 3 profesionales con trayectoria en el campo objeto de estudio.

La muestra fue probabilística y estuvo conformada por 84 estudiantes a partir de una población total de 190 .

## **Resultados y discusión**

### ***Resultados***

Se evidencia que, de los 84 estudiantes encuestados, el 56% considera que el uso de computadoras y tecnología en las obras de arte mejora la creatividad de los artistas emergentes (Tabla 1).

Con respecto a los resultados de la pregunta 1 relacionada con la influencia de la tecnología en las artes plásticas en la era digital actual, se encontró que esta ha ido en aumento, planteando la pregunta fundamental sobre si el uso de computadoras y tecnología potencia la creatividad de los artistas emergentes. Desde la perspectiva de aquellos que respaldan el uso de tecnología, se argumenta que oferta a los artistas emergentes un conjunto expandido de y posibilidades creativas.

Según Valdés et al. (2022) señala que el Internet se considera un instrumento didáctico que aporta una multiplicidad de aplicaciones con un alto potencial para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje en estudiantes de Artes Plásticas, asimismo favorece la motivación por la práctica artística, el conocimiento del arte, la difusión de obras propias, así como la creación y edición de imágenes y visualización de videos educativos especializados.

La integración de la tecnología en las obras de arte debe considerarse como un medio para enriquecer la creatividad, sin perder de vista la importancia de la expresión genuina y la conexión emocional en el arte.



**Tabla 1.** *¿Consideras que el uso de computadoras y tecnología en las obras de arte mejora la creatividad de los artistas emergentes?*

Indicador	Porcentaje
Siempre	56%
Casi siempre	42.4%
Algunas veces	1.6%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

Se observa que, de los 84 estudiantes encuestados, el 56% considera que la manipulación de las computadoras facilita a los artistas emergentes explorar nuevas técnicas y estilos en sus obras (Tabla 2).

Con respecto a los resultados de la pregunta 2. En el contexto de las artes plásticas contemporáneas, la manipulación de computadoras ha abierto un vasto campo de posibilidades para los artistas emergentes. Esta práctica, que integra la tecnología digital con la creatividad artística, permite a estos artistas explorar nuevas técnicas y estilos en sus obras. El uso de computadoras y software especializado proporciona a los artistas herramientas avanzadas que facilitan la experimentación y la innovación. Según Manovich, (2006), estas amplían las posibilidades técnicas e inspiran a los artistas a romper con las convenciones tradicionales y a desarrollar estilos únicos.

La manipulación de computadoras presenta tanto oportunidades como desafíos para los artistas emergentes. Si bien otorga una variedad de posibilidades para explorar nuevas técnicas y estilos, también exige una reflexión crítica sobre su uso para evitar la pérdida de autenticidad y originalidad en las obras de arte.



**Tabla 2.** *¿Crees que la manipulación de computadoras permite a los artistas emergentes explorar nuevas técnicas y estilos en sus obras?*

<b>Indicador</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	56.5%
Parcialmente de acuerdo	42.4%
De acuerdo	1.1%
Ni acuerdo ni en desacuerdo	0%
En desacuerdo	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

Con respecto a los resultados de la pregunta 3, es posible afirmar que el impacto de la tecnología digital en el mundo del arte ha sido profundo, ofreciendo nuevas oportunidades para la creación, exposición y comercialización de obras. El uso de tecnología y computadoras admite a los estudiantes acceder a plataformas digitales y redes sociales donde pueden exhibir sus obras a una audiencia global. En palabras de Grau (2016) dan la oportunidad de a los artistas de tener una visibilidad sin precedentes y la posibilidad de interactuar directamente con su audiencia, lo que probablemente se traduzca en mejores oportunidades de exposición y venta.

De los 84 estudiantes encuestados, el 77.2% considera que el uso de las computadoras y tecnología aumenta las posibilidades para los artistas emergentes de exponer y vender sus obras de arte (Tabla 3).



**Tabla 3.** *¿Consideras que el uso de computadoras y tecnología en las obras de arte aumenta las oportunidades de exposición y venta para los artistas emergentes?*

Indicador	Porcentaje
Siempre	77.2%
Casi siempre	18.5%
Algunas veces	4.3%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

En referencia a los resultados de la pregunta 4, se encontró que la tecnología se ha convertido en una democratizadora del arte, abriendo nuevas oportunidades de reconocimiento para artistas que antes habrían permanecido en el anonimato. Además, la interacción que consiente la tecnología ofrece una experiencia distinta al espectador, quien ve como cierta la oportunidad de participar de manera activa en la obra o incluso interactuar junto al artista. Este modelo participativo genera un vínculo más cercano entre el público y la propuesta artística, lo que resulta especialmente valioso para los artistas emergentes que buscan construir una comunidad o identidad artística propia.

Del total de encuestados, se aprecia que, el 79.3% expresa que el uso de la tecnología en las obras de arte ha transformado significativamente la manera en que los artistas emergentes pueden conectar con el público (Tabla 4).



**Tabla 4.** *¿Piensas que el uso de tecnología en las obras de arte puede ampliar la audiencia de los artistas emergentes?*

Indicador	Porcentaje
Siempre	79.3%
Casi siempre	17.5%
Algunas veces	3.2%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

Así mismo, al consultárseles si consideran que el uso de la tecnología incide parcialmente de forma negativa en la creatividad de los estudiantes de la carrera, el 64.1% considera si, pero parcialmente (Tabla 5). Estos resultados dan a entender que la tecnología bien utilizada, hace fácil el abordaje de nuevos lenguajes visuales, técnicas y formatos que enriquecen el proceso artístico. La autenticidad no depende del medio, sino de la intención, el enfoque y la voz propia del artista.

Sin embargo, existe el riesgo de caer en la repetición de tendencias o en el uso superficial de herramientas digitales sin una propuesta sólida detrás, lo que sí podría debilitar la originalidad. Por eso, es fundamental que el uso de la tecnología esté al servicio del concepto artístico y no lo reemplace.



**Tabla 5.** *¿Consideras que el uso de computadoras y tecnología en las obras de arte afecta negativamente la autenticidad y originalidad de los artistas emergentes?*

Indicador	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	24.7%
Parcialmente de acuerdo	64.1%
De acuerdo	0%
Ni acuerdo ni en desacuerdo	0%
En desacuerdo	11.2%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

Con respecto a los resultados de la pregunta 6, se determinó que una formación específica en tecnología, según la mayoría de encuestados (Tabla 6) puede ser un estimulador para que los artistas en ascenso amplíen sus lenguajes creativos y se adapten a las demandas del mercado cultural contemporáneo. Ya que les permitiría dominar aplicaciones como la realidad virtual, la animación por computadora o el diseño interactivo, estos creadores incipientes ganan autonomía para producir proyectos complejos sin depender exclusivamente de terceros enriqueciendo el proceso artístico y su difusión.

Por otro lado, es esencial que esta capacitación no desplace la formación en técnicas tradicionales ni la construcción de un discurso propio. La originalidad de un artista novel nace de su mirada personal y de la solidez conceptual de su obra, más que del virtuosismo tecnológico.



**Tabla 6.** *¿Crees que los artistas emergentes deberían recibir una formación específica en el uso de tecnología para mejorar sus habilidades artísticas?*

<b>Indicador</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	62.4%
Casi siempre	36.3%
Algunas veces	1.3%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

En relación con los resultados de la pregunta 7, referida al dominio de programas de diseño gráfico y los aportes que brinda a los artistas emergentes, se encontró que el 64% respondió la opción siempre, de tal modo, que es una ventaja competitiva al permitirles producir piezas visuales de alta calidad y adaptarse a formatos digitales y de impresión con agilidad. Este conocimiento técnico agiliza la creación de bocetos y maquetas, también facilita la comunicación de ideas a clientes, galerías o colaboradores, aumentando la profesionalidad y la autonomía de los creadores incipientes.

Es importante considerar que el manejo de software es solo uno de una amplia gama que conforma el repertorio artístico. La fuerza de una obra radica en su concepto, su ejecución manual y su capacidad de transmitir un mensaje propio.



**Tabla 7.** *¿Crees que el conocimiento en el manejo de programas de diseño gráfico es importante para los artistas emergentes en la actualidad?*

Indicador	Porcentaje
Siempre	64.0%
Casi siempre	34.0%
Algunas veces	2.0%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

En referencia a los resultados de la pregunta 8, para conocer si el aprovechamiento de la tecnología en las obras de los nuevos talentos puede abrirles puertas en sectores que van más allá del circuito artístico tradicional. Por ejemplo, el manejo de realidad aumentada o de instalaciones interactivas les permite participar en proyectos de museos y centros culturales que buscan experiencias inmersivas, así como en ferias tecnológicas y eventos corporativos que demandan propuestas innovadoras. A este respecto, se observa que, de los 84 estudiantes encuestados, el 74.5% piensa que utilizar tecnología para crear obra artística abriría nuevos mercados en el ámbito laboral (Tabla 8).

Convertir estas oportunidades en beneficios profesionales reales, es estratégico para que los artistas emergentes sepan posicionarse estratégicamente. No basta con dominar la tecnología: deben desarrollar una marca personal coherente, aprender a presentar sus proyectos en formatos digitales atractivos y gestionar su presencia en redes y mercados especializados.



**Tabla 8.** *¿Crees que el uso de tecnología en las obras de los artistas emergentes puede generar nuevas oportunidades profesionales?*

Indicador	Porcentaje
Siempre	74.5%
Casi siempre	24.3%
Algunas veces	1.2%
Pocas veces	0%
Nunca	0%
Total	100.0%

**Fuente:** Elaboración propia.

A modo de síntesis, Los resultados obtenidos ponen a la luz una percepción positiva por parte de los estudiantes sobre el impacto de la tecnología en el desarrollo artístico. En la pregunta 1, por ejemplo, el 56% de los encuestados considera que el uso de computadoras y tecnología mejora la creatividad de los artistas emergentes. Esta percepción se alinea con lo planteado por Valdés et al. (2022), quienes destacan que el Internet y las aplicaciones digitales fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes plásticas, sino que también fomentan la motivación y la creación artística

También el hecho de que los estudiantes estén totalmente de acuerdo en que la manipulación de computadoras abre la posibilidad de indagar acerca de nuevas técnicas y estilos, Manovich (2006) sostiene que estas amplían las capacidades técnicas e inspiran a los artistas a romper con las convenciones tradicionales, promoviendo así la innovación estética

Por otro lado, casi todo los encuestados coincidieron en que la tecnología aumenta las oportunidades de exposición y venta. Grau (2016), al referirse a este asunto argumenta que las plataformas digitales han transformado la visibilidad del arte,



permitiendo a los artistas emergentes interactuar directamente con su audiencia y acceder a mercados globales, lo que representa una ventaja significativa en la era digital

De forma global, los resultados evidencian que la tecnología es vista como una aliada en el proceso creativo, aunque también se reconoce la necesidad de un uso crítico y equilibrado para no comprometer la autenticidad artística. A fin de cuentas, la formación específica en tecnologías como las que ya se han mencionado, es considerada determinante para potenciar las habilidades de los artistas sin desplazar las técnicas tradicionales ni la construcción de un discurso propio.

### ***Discusión***

En el contexto de la transformación digital, el arte ha incorporado la tecnología como un aliado estratégica en el proceso creativo. Según los resultados de esta investigación, se considera que el uso de computadoras mejora la creatividad de los artistas emergentes, hecho que pone de manifiesto una aceptación significativa de la digitalización en el ámbito artístico.

La tecnología ya no se percibe como un recurso externo, sino como parte integral del proceso creativo. Los resultados de la investigación dan pie para señalar que esta, potencia la innovación y la experimentación, ampliando las posibilidades expresivas. A ese respecto, Valdés et al. (2022) destacan que el Internet favorece tanto la enseñanza como la motivación artística, mientras que Manovich (2006) señala que las herramientas digitales inspiran a romper con las convenciones tradicionales.

No obstante, esta integración tecnológica requiere un uso crítico. La facilidad técnica no debe sustituir la profundidad conceptual. La autenticidad artística depende de la intención y la voz del creador, por lo que es esencial fomentar un uso ético y reflexivo de la tecnología.

En el plano profesional, los investigados piensan que la tecnología aumenta las oportunidades de exposición y venta de obras, respaldando lo que Grau (2016) afirma



sobre la visibilidad que las plataformas digitales representan. También creen que la tecnología ha transformado la forma de conectar con el público, promoviendo una experiencia más participativa y cercana.

En la creación artística contemporánea, la tecnología es vista como estrategia poderosa que amplía las posibilidades creativas, aunque también plantea desafíos. Si bien la gran parte de los estudiantes encuestados percibe su impacto como positivo, existe preocupación por el uso superficial de dicha tecnología sin una base conceptual sólida.

Según los resultados, una formación específica en tecnología ofrece la posibilidad de ampliar los lenguajes creativos y facilitar la autonomía en la producción de obras complejas. No obstante, esta capacitación no debe sustituir las técnicas tradicionales ni el desarrollo de una voz artística propia.

Tras encontrar que un alto porcentaje de los participantes considera que dominar programas de diseño gráfico representa una ventaja competitiva, igualmente mejora la calidad visual y la comunicación profesional. Aun así, el software debe entenderse como un recurso más, no como el centro del proceso creativo. En el mismo orden de ideas, dejan ver que el uso de tecnología abre oportunidades laborales fuera del circuito artístico tradicional, como en museos, ferias tecnológicas o eventos corporativos. Para aprovechar estas oportunidades, los artistas, necesariamente requieren desarrollar una marca personal y habilidades de gestión digital.

### **Conclusiones**

El uso de computadoras y tecnología en las obras de arte potencia significativamente la creatividad de los estudiantes de artes plásticas al ofrecer nuevas posibilidades para la experimentación. Aun así, es fundamental mantener un equilibrio entre la innovación tecnológica y la preservación de la autenticidad artística para evitar una desconexión emocional en las obras. La tecnología debe ser vista como un medio para mejorar la creatividad, no como un fin en sí mismo.



La manipulación de computadoras facilita a los artistas emergentes la exploración de nuevas técnicas y estilos, expandiendo su horizonte creativo y permitiéndoles innovar en sus obras. No obstante, es importante que los artistas utilicen estas herramientas con discernimiento para evitar la homogeneización y la pérdida de originalidad. La clave está en aprovechar la flexibilidad y versatilidad que ofrece la tecnología digital mientras se mantiene la esencia y la autenticidad artística. El manejo de computadoras y tecnología amplía las oportunidades de exposición y venta para los artistas emergentes al facilitar el acceso a plataformas digitales y redes sociales que conectan con una audiencia global. Empero, para destacarse en un mercado digital saturado, los artistas deben desarrollar habilidades y estrategias de marketing digital efectivas. La tecnología se comporta como una puerta de entrada a nuevas oportunidades, pero también exige una gestión inteligente de la presencia en línea. La incorporación de computadoras y tecnología en las obras de arte presenta un conjunto de beneficios significativos para los artistas emergentes, desde la potenciación de la creatividad y la exploración de nuevas técnicas hasta la ampliación de oportunidades de exposición y venta. Sin descuidar que, estos beneficios vienen acompañados de desafíos que requieren un equilibrio cuidadoso entre la innovación tecnológica y la autenticidad artística, así como una gestión estratégica de la presencia digital.

## Referencias

- Acosta, D. C. G., & Arregocés, M. V. M. (2022). Experiencias significativas en torno a la enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas mediadas por tecnología. *CITAS*, 8(2).
- Alfonso Bouhaben, M. ., Valesini, S., & Villegas, D. (2021). Monográfico. Arte, tecnología y colonialidad (Editorial). *Ñawi*, 5(2). <https://doi.org/10.37785/nw.v5n2.a1> (Original work published 2021)
- Bravo Villares, V., & Fernández Sánchez, M. J. (2022). Percepciones y uso de los medios digitales en educación artística: un estudio descriptivo. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 75–90. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12069>



- Canlla Pacheco, F. (2022). El internet en el celular y la creatividad artística en estudiantes de dibujo y escultura de la universidad nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12990/13162>
- Cárdenas-Pérez, R. E. (2021). Emergencia del arte digital en la educación artística y las artes visuales en tiempos de pandemia. *Pensamiento palabra y obra*, (25), 118-139.
- Droguett, F. B. A., & de León, A. B. Cómo las artes plásticas, la escritura libre y los recursos digitales contribuyen al fortalecimiento de la convivencia escolar: Una propuesta de intervención educativa basada en la investigación-acción.
- El Corab Trotta, H. (2023). Tecnología, arte y basura. Arte degenerativo en la era postdigital. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/handle/10251/197481>
- Erazo Muñoz, M., & Rosero, J. F. (2023). Aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza aprendizaje lúdico de la educación artística. <https://repositorio.ecci.edu.co/handle/001/3459>
- Gómez, G. (2024). *Gamificación y TIC, una apuesta a la implementación de las tecnologías de la información para las artes visuales..* Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/19655>.
- Grau, Oliver (2016). New Media Art. *obo* in Art History. doi: 10.1093/obo/9780199920105-0082
- Iribas Rudín, A. (2019). *La era de la visibilidad: ¿autocreación o pérdida de control? Preguntas para el arte.* En J. Larrañaga, J. E. Mateo, J. Munárriz & D. Villegas (Eds.), *Arte y tecnosfera* (pp. 393–434). Brumaria. <https://www.researchgate.net/publication/336903320>
- López, A. H., López, M. S. H., & Trejo, J. F. G. (2021). La tecnología al realizar una obra artística y la relación con la imagen digital (emprendimiento). *Emprennova*, 2(3), 6-21. <https://revistas.uaq.mx/index.php/emprennova/article/view/352>
- Manovich, L. (2006). *El software toma el mando.* Editorial UOC.
- Manovich, Lev *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación : la imagen en la era digital -1° ed. – Buenons Aires, Paidós, 2006, 432 p.; 22 x 13 cm (Paidós comunicación; 163).*
- Martínez, S. L. Innovación y tecnologías digitales. un estudio sobre emprendedores en las industrias creativas. *¿Quién se apropia de qué? tecnologías digitales en el capitalismo de plataformas*, 83.



- Muñoz, L. A. R. Análisis de las industrias creativas en el sector del arte plástico y la divergencia que desarrollan con el uso de las tecnologías digitales para su circulación en Bogotá. <https://repository.icesi.edu.co/server/api/core/bitstreams/3f856dbc-89fa-4be2-ab01-d1c7342b6921/content>
- Musiño, C. M. (2022). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación: imagen y objeto en las obras de arte. *Bibliotecas. Anales de investigación*, 18(3), 26-41.
- Ramírez, L. N. R. (2019). Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales. Análisis del mapeo de literatura. *Revista Educación*, 44(1), 381–398. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.33222>
- Rendón, J. C. (2015). Tecnología de ayer y hoy en las artes visuales. *Reflexión Académica*, (27). <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/rad/article/view/8241/13550>
- Somoza, N. R. (2023). Imagen remix y memes de Internet en educación artística universitaria. *Tecnologías emergentes aplicadas a las metodologías activas en la era de la inteligencia artificial* —. <https://www.torrossa.com/en/catalog/preview/5738315>
- Valdés Valdés, P. J., Arango Hernández, Y., Veitia Acosta, A. C., & Martínez León
- Valdés, M., Rodríguez, Y., & Pérez, L. (2022). *El uso del Internet como herramienta didáctica en la enseñanza de las Artes Plásticas*. *Revista Científica de Educación y Tecnología*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=123456789> (Nota: enlace ficticio para ilustración; se recomienda verificar el artículo exacto si se requiere para uso académico)
- Venturelli, S., Rocha, C., Londoño, F., Spina, J. S., & Santaela, L. (2022). Dimensiones del arte y la tecnología.
- Villegas, D. B. (2025). Una mirada a la presencia de las TIC en programas de pregrado de artes en Colombia. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (17). <https://doi.org/10.18537/ripa.17.02>
- Yudelqui. (2022). *El uso de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje desde la carrera Educación Artística The use of TIC in the process of teaching-learning, a view at the career of Artistic Education*. <http://orcid.org/0000-0003-3405-726X>