

Banco de experiencias estéticas, una herramienta digital para la educación artística.

Bank of esthetic experiences, a digital tool for artistic education

Laura Carolina Hurtado Rodríguez

Universidad Minuto de Dios

Resumen

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo crear una plataforma virtual como escenario de promoción y circulación de las experiencias estéticas creadas dentro del “Banco de experiencias estéticas”. La presente investigación se enmarca desde las categorías conceptuales experiencia estética, arte y virtualidad. Donde se retoman postulados como los de John Dewey (2010) que expone como la generación de experiencias estéticas dentro de los escenarios educativos tanto como formales y no formales permiten a los sujetos generar un conocimiento y una relación del y con el mundo. La construcción de la página Web del Banco de experiencias estéticas se apoya desde una mirada de la Investigación Basada en las Artes, tomando en cuenta que esta metodología de investigación busca entender cómo las prácticas artísticas permiten el diálogo de saberes. Por tal razón se plantea las siguientes fases: Revisión conceptual de experiencia, arte y virtualidad, Evaluación y selección de experiencias estéticas, construcción de la plataforma virtual y análisis y resultados desde la mirada de la experiencia estética como eje de construcción de conocimiento. Es importante resaltar que los resultados son preliminares ya que se la plataforma virtual se encuentra en construcción, por tal razón se han realizado unos acercamientos preliminares a esta, donde se inició a dar una reflexión en como experiencia estética es un escenario ideal para la creación de nuevas didácticas para la educación artística y a su vez abrir el debate en torno a la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en la educación artística y como la plataforma llegaría a ser una herramienta adecuada para la enseñanza aprendizaje de las artes.

Palabras clave

Experiencia estética, virtualidad creación artística, didáctica, TICs.

Abstract

The current research project aims to create a virtual platform as a promotion and circulation of aesthetic experiences scenario, created within the “Bank of aesthetic experiences”. This research is framed from the conceptual categories, aesthetic experiences, art and virtuality. Where postulates such as John Dewey’s ones (2010) are retaken, who exposes how the generation of aesthetic experiences within educational settings both as formal and non-formal allow people to generate knowledge and a relationship with the world. The construction of the Web page of the Bank of aesthetic experiences relies on a perspective of Research Based on the Arts, taking into account that this research methodology seeks to understand how artistic practices allow the dialogue of knowledge. For this reason, the following phases are proposed: Conceptual review of experience, art and virtuality, Evaluation and selection of aesthetics, construction of the virtual platform and, analysis and results from the perspective of the aesthetic experience as the axis of construction of knowledge . It is important to highlight that the results are preliminary since the virtual platform is under construction, for this reason, some preliminary approaches have been made, where a reflection was started on how aesthetic experience is an ideal setting for the creation of new didactics for arts education and at the same time to generate a debate around interdisciplinarity and transdisciplinarity in arts education and how the platform would become an appropriate tool for art teaching and learning.

Keywords

Aesthetic experience, virtual artistic creation, didactics, ICT.

Introducción

En el momento que se planteó el presente proyecto de investigación se buscaba ir solucionando y fortaleciendo los escenarios virtuales para la vivencia de las artes, lo que no nos imaginamos que ahora en esta época actual donde el mundo se volcó a la virtualidad digamos que en su 100% iba a tomar mayor relevancia y así aportar los procesos de formación e investigación de los futuros formadores.

Por eso hablar de la virtualidad en la Educación Artística, nos evoca retos y desafíos constantes frente a como se podría desarrollar el acercamiento a la práctica artística, es decir el vivenciar el arte; ya que el arte es un escenario donde se involucra al sujeto, el cuerpo, el espacio y su relación con el mundo mediante los sentidos.

Esto ha permitido preguntarme *¿Cómo desde la educación artística se pueden crear espacios virtuales para generar escenarios de interacción con las prácticas artísticas y pedagógicas?, ¿Cómo encontrar o construir escenarios virtuales que permitan la formación de futuros investigadores en las artes y en la educación?*

Para poder dar respuesta a estos interrogantes que en esta poca toman más fuerza, se vio la necesidad de consolidar el Banco de experiencias estéticas creado desde el semillero de investigación “Experiencias estéticas” de la Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a distancia, a través de la creación de una plataforma web, con el objetivo generar una herramienta digital para la educación artística que permitiera sistematizar, promover y circular las experiencias creadas.

El ejercicio investigativo que está detrás de la creación de una plataforma web, está apoyada desde una mirada de la Investigación Basada en las Artes (IBA), tomando en cuenta que esta metodología de investigación busca entender como las prácticas artísticas permiten el dialogo de saberes y a su vez validar el concepto de experiencia como esta que busca conectar la realidad y cotidianidad de los sujetos para que su relación estética con el mundo pueda ser significativa y a su vez generar conocimiento y aprendizajes en relación a lo que se está viviendo. Como escenario propicio para la formación de investigadores artísticos y pedagógicos. Ya que no solo se busca colocar una serie de experiencias dentro de la plataforma sino que este sea una escenario de dialogo e intercambio de saberes, resultado de la interacción, exploración, reproducción, transformación con las experiencias estéticas allí encontradas.

A través del ejercicio de consolidación de la plataforma, se ha empezado a encontrar como la experiencia estética es un escenario ideal para la creación de nuevas didácticas para la educación artística que permita a docentes y estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística UNIMINUTO Virtual y a distancia reflexionar y debatir entorno a la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en la educación artística y como esta plataforma a su vez incide en los procesos de enseñanza - aprendizaje e investigativos propios de la Licenciatura.

Antecedentes de escenarios virtuales de arte y pedagogía.

Para poder hablar del acercamiento de las artes a los escenarios virtuales es importante realizar una contextualización de escenarios que se han e implementado para poder acercar y vivenciar las artes a diferentes poblaciones y contextos.

Uno de los escenarios ha sido la creación de museos virtuales, que permite la interacción y generación de experiencias con la obra desde los escenarios virtuales, que permitan a los interesados acceder a las diferentes obras desde sus casas, trabajos y universidades, sin necesidad de desplazarnos a otros lugares del mundo donde se encuentran estos museos.

Los grandes y más representativos museos del mundo, como: el Louvre, MOMA, Guggenheim, Museo de Picasso, entre otros; han entrado a esa nueva forma de interactuar con el arte. Dichas plataformas de los museos virtuales, en su gran mayoría son novedosas y utilizan las herramientas tecnológicas, como la fotografía de 360°, el sonido, la descripción detallada de la obra.

Otros de los grandes proyectos a nivel de arte desde la virtualidad es de Google art project, el cual es una página web de la compañía de Google, que tiene como objetivo recopilar y mostrar las obras más representativas que se encuentran en los museos, así como las exposiciones temporales que allí se realizan. La herramienta que utilizan para la visualización de las obras en los museos es la misma utilizada en Google Street View.

Dentro de este gran proyecto podemos encontrar al Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, quien hace parte la Corporación Minuto de Dios.

Otra categoría grande sería el arte virtual, donde también se han generado plataformas y espacios virtuales para su visualización, como es el Centro Cultural Multimedia - ZMK, un espacio donde se puede apreciar el arte digital, así misma posibilidad ver y reconocer las obras de arte desde varias herramientas como el video, la fotografía y modernos medios interactivos.

En esta rama a nivel nacional encontramos el Museo Universitario de artes digitales, de la Universidad Nacional Abiertas y a Distancia, que es un espacio para la divulgación de las obras digitales que se dan desde del programa de artes visuales, y así mismo es un apoyo para las actividades académicas e investigativas que se desarrollan desde el programa.

Dentro de esta línea, se encuentra una página web, que promociona el museo MORI Building Digital Art, un museo de arte digital en Tokyo, el cual expone obras creadas con herramientas digitales, que generan experiencias estéticas a sus asistentes y quienes interactúan con ellas.

Otra plataformas digitales que permiten la generación de experiencias o también son ese medio de promoción y circulación del trabajo que hacen desde la mirada del arte desde la mirada local y distrital, es la página web del programa NIDOS del Instituto Distrital de las Arte, quien se dedica a realizar experiencias artísticas a la primera infancia, esta página no solo es informativa sino también permite que los niños niñas y padres de familia interactúen con ella, con videos, canciones, donde explican que es una experiencia artística y como replicarla en las casas.

Los distintos escenarios expuestos anteriormente han sido durante la construcción y desarrollo de esta investigación, referentes significativos, porque han aportado elementos no solo artísticos sino narrativos y de ejemplos de cómo hacer y ver la virtualidad de otra forma.

Banco de experiencias estéticas y su importancia en los procesos de investigación artística y pedagógica

La creación de un Banco de experiencias estéticas nace dentro del semillero de investigación de “experiencias estéticas” de la Licenciatura en Educación Artística de UNIMINUTO Virtual y a distancia, como a la respuesta de la necesidad encontrar múltiples escenarios propicios para dotar de herramientas investigativas, así como el poderlos poder unir las prácticas artísticas y pedagógicas. A su vez como un laboratorio para la generación de interacciones simbólicas y reales entre los sujetos. A esto Romero (2012) lo describe como:

Escenarios en los que se potencia el encuentro, se resignifica y dimensiona de manera tal que aproximarse al otro se convierte en un desafío que implica reconocerse como canal que interpela, que comunica, que conecta percepciones, modos de hacer, pensar y construir el mundo, partiendo del extrañamiento de sí mismo y de lo otro, del otro. (p.92)

El poder lograr la creación de un Banco de experiencias estéticas, ha suscitado diversos retos, ya que como se habla anteriormente este implica una interacción constante con las subjetividades propias de una comunidad que en este caso son los estudiantes de la Licenciatura, quienes tienen sus propias vivencias, saberes y narraciones. Esto es lo más enriquecedor en el proceso de la consolidación del banco porque al fin y la cabo no solo es la mirada del docente sino también de quienes lo componen, podríamos decir el este banco es un constructor o un entramado de significados y significaciones. A esto Bourdieu (1997) lo llama “Capital cultural”, allí donde el sujeto construye, reconstruye, resignifica, entrelaza, hila, deshila a partir de sus vivencias.

La creación de experiencias estéticas dentro del Bando de experiencias, para los estudiantes del semillero, fue y ha sido un escenario mediado por la imaginación, la sensibilidad, creatividad y apreciación, Prensky (2001) a esto nos dice que es importante tomar la imaginación como la mejor herramienta para crear nuevas didácticas, metodologías y espacios que permitan vivenciar las artes mediante herramientas virtuales, que apoyen y profundicen la formación de los estudiantes acorde a las necesidades y sus gustos.

Dentro de los retos que emergen en este proceso es como lograr encontrar escenarios virtuales, que aporten a los procesos de enseñanza - aprendizaje de la educación artística, ya que para ninguno es un secreto que el mundo actual está permeado por la saturación de la tecnología, donde está de alguna u otra forma ha terminado siendo un elemento muy común en la relación y experiencia que construimos con nuestra realidad, el arte y la educación han sido ajenos a estos nuevos cambios.

Por eso la creación de una página web como escenario de propicio para visibilizar el banco de experiencias estéticas, es el lugar perfecto para ejemplificar la relación y la importancia de la experiencia estética y la investigación Basada en las Artes (IBA), en la formación de futuros licenciados y de investigadores en artes y además permite abordar temas como el arte y la virtualidad, dos escenarios que por mucho tiempo no han caminado juntos de la mano, ya que el arte al involucrar el cuerpo como su principal herramienta creativa y de experimentación limita en si los procesos y mediaciones que se necesitan para vivenciar el arte.

La experiencia estética y la Investigación basada en las artes como herramientas metodológicas en la formación de investigadores artísticos.

La formación de investigadores en el campo de la educación artística es un punto clave en la consolidación de este campo de conocimiento, ya que desde hace poco tiempo se ha logrado consolidar los procesos de investigación en arte y así mismo darles es el espacio y el valor que esta tiene en cuanto a la generación de nuevo conocimiento. Por tal razón situar la experiencia estética como herramienta dentro de la investigación, permite abrir el panorama en cuanto a las formas de realizar investigación desde, para y en las artes, como escenario propicio para que tanto estudiantes como profesores les permita indagar, proponer, desarrollar e innovar en los procesos de investigación artística y pedagógica.

Al hablar de la experiencia estética como herramienta para la formación de investigadores es indispensable primero conceptualizarla, para poder dimensionar su potencialidad en los procesos de enseñanza aprendizaje de las artes y para la vida.

La experiencia estética es ese escenario donde se logra conectar la realidad y la cotidianidad de los sujetos, para que formas de interactuar con el mundo se logren generar conocimientos y aprendizajes significativos y valiosos. En este modo el banco de experiencias estéticas tiene un sentido y un horizonte claro, ya que desde allí se busca el arte con la cotidianidad a través del cuerpo, el espacio, el sonido, el movimiento, tiempo.

Así mismo en nuestro contexto social la experiencia ha sido una acción deslegitimada al ser entendida como una forma de conocimiento poco fiable disminuyendo su utilización como medio de interacción y vehículo de aprendizaje significativo. Desde la mirada de Larrosa (2003), reivindicar y legitimar la experiencia en el ámbito educativo y en otros ámbitos es indispensable para generar transformación. En este contexto, la experiencia se puede decir que es el viaje donde transitamos hacia nuevos mundos, donde lo que está sucediendo nos pasa a nosotros es decir no pasa ante mí o frente a mí; sólo yo soy el responsable de las vivencias que pasan durante ese viaje. Por esto, para que realmente sea una experiencia significativa debe vivirse y no puede ser a través del otro, es un proceso individual que está ligado a las pasiones y deseos propios del sujeto. (Larrosa, 2006).

Para Dewey (2008) “La experiencia de una criatura viviente es capaz de tener cualidad estética, porque el mundo actual en el vivimos es una combinación de movimiento y culminación, de rompimiento y reuniones” (p.19). Es decir, esta está compuesta de dicotomías, así mismo es dinámica y constante, esto permite entender mejor cuál es uno de los objetivos de la experiencia estética, pero también permite visibilizar la importancia de la generación de estas y cómo el sujeto sigue siendo el protagonista; ya que desde estas experiencias se le da la posibilidad de generar una cierta autonomía, donde este puede explorar desde su propio deseo, gusto, el desagrado o la curiosidad.



Figura 1. Relación IBA y Experiencia estética
Creación propia

En este orden de ideas, el Banco de experiencias estéticas como herramienta digital para la educación artística, nos obliga hablar de la Investigación Basada en las artes (IBA), ya que esta metodología de investigación retoma la experiencia y más la experiencia estética como ese escenario pertinente y adecuado para la generación de conocimiento, así mismo busca la diversificación y plasticidad de esta en cuando al ver, mirar, explorar, representar el mundo.

A esto Hernández (2008) nos dice que:

A diferencia de otras perspectivas de investigación la IBA no persigue la certeza sino el realce de perspectivas, la señalización de matices y lugares no explorados. Por eso no persigue ofrecer explicaciones sólidas ni realizar predicciones ‘confiables’, sino que pretende otras maneras de ver los fenómenos a los que se dirija el interés del estudio. (p.94)

Por eso la IBA es tan significativa tanto para el Banco de Experiencias como para la formación de investigadores porque permite ver la realidad académica, artística y pedagógica desde varias aristas; de tal modo que se pueda interrogar y construir pensamientos complejos del mundo, que muchas veces son invisibles a las formas tradicionales de hacer investigación.

En este sentido, realizar procesos de creación artística y pedagógica con estudiantes desde una mirada investigativa, es importante ya que permite ir construyendo nuevas estrategias o herramientas metodológicas que aporten a la investigación en artes, además crear desde la premisa de la experiencia estética fundamenta aún más los procesos, ya que no solo sea crea arte por el arte, sino se busca como dice Hernández, Fernández y Baptista (2014) investigar para poder estudiar fenómenos o problemas propios de los contextos desde un conjunto de procesos sistémicos, críticos y empíricos desde la apreciación estética, la comunicación, los lenguajes del arte, sensibilidad y creatividad.

Caminos recorridos

Para la realización del proyecto de investigación Banco de experiencias estéticas, una herramienta digital para la educación artística se planteó una serie de fases que dieran claridad y un horizonte por el cual caminar.

- **Fase 1:** se centra en proponer, crear y transformar experiencias estéticas para el Banco de experiencias estéticas.
- **Fase 2:** se evalúa y selecciona las experiencias estéticas más pertinentes que se encuentren dentro del Banco de Experiencias para realizar la consolidación y organización de las experiencias para la plataforma virtual.
- **Fase 3:** En esta fase se iniciará a realizar el diseño gráfico, programación y diseño web, teniendo en cuenta los objetivos planteados y las necesidades que tienen cada una de las experiencias estéticas de tal forma que sea una plataforma

dinámica y coherente con el concepto de experiencia estética. Para esta fase es importante contar con un profesional en desarrollo de diseños web que permita articular la parte creativa con la técnica.

- **Fase 4:** Una vez terminada la plataforma virtual de experiencias estéticas, se planeará y realizará un evento de lanzamiento dentro de la comunidad académica de UNIMINUTO, así como también a los agentes externos interesados en las experiencias estéticas. Esto permitirá dar a conocer esta herramienta tecnológica.

Lo caminado hasta el momento se centra exclusivamente en las dos primeras fases donde se ha obtenido unos resultados significantes, permitiendo generar nuevas reflexiones y diálogos entorno a la experiencia estética y a las prácticas artísticas y pedagógicas.

Dentro del ejercicio de exploración con el Semillero de Experiencias estéticas resultaron una serie de experiencias estéticas que detonaron unas categorías de análisis, que le aportan a la construcción teórica del proyecto.

Primero resultó la experiencia *Juguemos con la luz y la sombra* donde se realizó un ejercicio a través de dos dispositivos relacionales como son la luz y la sombra que permitió evidenciar la importancia y la resignificación del juego como elemento primordial para la exploración; porque es desde allí que los seres humanos configuran su lenguaje, acercándolos diferentes escenarios cargados de símbolos y signos; así mismo es el espacio propicio para la socialización con los otros y como dice Huizinga(2012) el juego es un aspecto propio de la cultura. También se evidenció como a través de este tipo de creaciones artística como son las experiencias estéticas se pueden generar ambientes dotados de significados y significaciones y a su vez se logra una interacción desde dispositivos relacionales, a esto (Gros, B. y Silva, J, 2006, citado en Rodríguez, 2015) hace referencia a que “En los contextos de prácticas artístico-pedagógicas donde se sitúa el caso de estudio, el lenguaje y las estructuras relacionales y dialógicas compartidas son fundamentales, puesto que en el mismo momento en que se interacciona” por eso la experiencia estética en su relación con los sujetos resulta un escenario para entretener significados y significaciones individuales para poder construir conocimientos grupales. En este proceso, el ambiente se torna un agente fundamental, ya que intercambiamos conocimiento dentro un contexto dado.



Figura 2. Experiencia Luz y sombra
Creación propia

De segundas esta la experiencia llamada Hilos, la cual permitió tener una mirada más amplia del cuerpo y su conceptualización como herramienta de creación a esto Mandoki (2006) se refiere al cuerpo como esa “materia prima para de la subjetividad y ocurre tanto como en los órganos del cuerpo así llamados, como en el sentido mental o significado. El sentido de las en sus significado emotivo, viral, relacional, sensorial para el sujeto” (p. 84). Y a su vez Dewey (2008) nos cuenta como aquel lugar donde la subjetividad es el actor principal mediada por la sensibilidad lo sensorial, lo sensitivo, lo sensato y lo sentimental, tomando la individualidad como esa puerta al mundo. La experiencia de los hilos tiene una particularidad y es que transforma el espacio generando una especie de obstáculo, por eso se habla de las tensiones y rutinas de la cotidianidad mediada por el hilo como dispositivo relacional y también esto hace que el cuerpo resignifique y transforme las dinámicas corporales.



Figura 3. Hilos
Creación propia

Por último está la experiencia Entramados, recoge las categorías emergentes anteriormente nombradas, ya que se tenía como objetivo poder que desde la creación de una experiencia estética seguir reflexionando frente al cuerpo, el juego, el movimiento, la materia, los materiales, el espacio y el tiempo. Esta reflexión abre el debate a como en si la experiencia estética esta dotada de diversas capacidades en cuando al trascender en el espacio y tiempo, por lo que Mandoki (2006) nos dice que “como un origen del aquí y ahora se extiende más allá del cuerpo y el presente y se proyecta al ayer y mañana y a las presencias o ausencias cercanas, lejanas y remotas”(p.82), así mismo esta y las demás experiencias cuestionan o más que cuestionar visibilizan las dicotomías de la vida y la naturaleza; y en específico en cuando al tiempo en la cotidianidad, en la creación y la exploración a esto Dewey (2008) nos dice que, la experiencia estética puede darse desde dos vías de acción, una desde un mundo completamente estático y desde un mundo caótico, donde el tiempo no es lineal, fluctúa y esto se debe a que esta cargado de subjetividades, contextos, signo y símbolos propios de los seres humanos.

JUGUEMOS CON LA LUZ Y LA SOMBRA	HILOS	ENTRAMADOS
<ul style="list-style-type: none"> • Re significación del juego como elemento primordial para la exploración • Ambientes con significaciones y significados • La luz la sombra como dispositivos relacionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización del cuerpo como herramienta de creación • Transformación de las dinámicas corporales. • Relaciones con el espacios • Tensiones y rutinas de la cotidianidad, desde le obstáculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos corporales y espaciales que transforman la visión del entorno. • Transcendencia del tiempo y el espacio durante las experiencias • Mirada interdisciplinar de las artes

Figura 4. Relación IBA y Experiencia estética
Creación propia

Esta es una muestra de las experiencias más significativas con sus respectivas categorías emergentes.

Dentro del camino recorrido también se encuentra la realización de una convocatoria a nivel nacional donde se oferta la Licenciatura en Educación Artística de UNIMINUTO Virtual y a distancia, con la idea de fortalecer el Banco de experiencias estéticas y que a su vez se exponga diversas miradas de a creación artística y de escenarios educativos propios. De esta convocatoria se tienen varias experiencias, que son reflejo del contexto donde se desarrollan.

Conclusiones

Construir un banco de experiencias estéticas y una página web como escenario de circulación de este, ha sido todo un reto y más si queremos que sea el escenario de creación, transformación y circulación de experiencias estéticas, ya que no solo es colocar unas experiencias para ser reproducidas, sino que a su vez la virtualidad demanda nuevas estéticas y dinámicas en cuanto lo metodológico y didáctico de las artes y la educación. Ya que es proponer unos nuevos relacionamientos con la cotidianidad, el tiempo, los espacios y con el mismo cuerpo.

Así mismo, estos no solo son escenarios virtuales para la creación y la vivencia de las artes sino también como un espacio de reflexión frente al quehacer docente, porque permite cuestionarse y a su vez transformar las prácticas artísticas y pedagógicas tradicionalista instauradas en los imaginarios de las personas. Y que a su vez han sido transmitidas y replicadas de generación en generación.

Quedan muchos caminos por recorrer para consolidar esta propuesta investigativa, y además lo más importante seguir construyendo con y para los estudiantes, ya que todas estas construcciones epistemológicas, artísticas y pedagógicas fortalecen los procesos de formación de futuros formadores, que dentro del Banco de experiencias estéticas encontrarán didácticas y herramientas para su práctica educativa y pedagógica.

Referencias

- Bourdieu, P. (1997). Capital cultural, escuela y espacio social. Siglo XXI.
- Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Ediciones Paidós.
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio siglo XXI*, 26, 85-118.
- Hernández, R, Fernández, C y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. México D.F: McGRAW-HILL
- Huizinga, J. (2012). Homo ludens. El juego y la cultura. Fondo de Cultura Económica de España.
- Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia I, educación y pedagogía, 18, 43-51.
- Larrosa, J. (2003). Algunas notas sobre la experiencia y sus lenguajes. En Organización de Estados Iberoamericanos (Presidencia) Memorias del Seminario Internacional “La Formación Docente entre el siglo XIX y el siglo XXI”. Conferencia llevada a cabo en el Seminario Internacional “La Formación Docente entre el siglo XIX y el siglo XXI”, Buenos Aires, Argentina.

- Mandoki, K. (2008). Estética cotidiana y juegos de la cultura: prosaica I (Vol. 1). Siglo XXI
- Prensky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, V. 5, N. 9, P.1-6, 2001.
- Rodríguez, C. (2016). Ambientes de aprendizaje colaborativo y creación colectiva en 3 weeks
bside project experience. *SOBRE: Prácticas artísticas y políticas de la edición*, (2), 9-24.
- Romero, M. (2012). Habitar los laboratorios de investigación creación. *Apuntes desde la
experiencia. Praxis & Saber*, 3(6), 89-103.