



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE



**INFLUENCIA DEL INTERNET EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
DE LOS ESTUDIANTES DE ARTES PLÁSTICAS DE LA U.N.A.**

PUNO 2017

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. EFRAIN HANCCO AROQUIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN ARTE: ARTES PLÁSTICAS

PUNO – PERÚ

2020



DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres, por su apoyo permanente en mi formación profesional, además a mi esposa e hijos que son mi motor y motivo para salir adelante.

Efrain Hanco Aroquipa



AGRADECIMIENTO

Agradezco a dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

A la Universidad Nacional del Altiplano por ser el alma mater, en donde pase cinco años con mucha satisfacción.

A la Escuela Profesional de Arte, quien fue la carrera que me acogió y donde compartí hermosas experiencias como estudiante.

A los docentes de la Escuela Profesional de Arte y especialmente a los docentes de Artes Plásticas, por compartir sus conocimientos, que me servirán para desenvolverme en los centros laborales.

Gracias a todas las personas que ayudaron directa o indirectamente en la realización de este proyecto.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ANEXOS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 11

ABSTRACT..... 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 13

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 13

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 14

1.3.1. OBJETIVO GENERAL..... 14

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS. 14

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES..... 16

2.2. MARCO TEÓRICOS..... 26

2.2.1. INTERNET 26

2.2.3. INTRANET 28

2.2.4. BLOG..... 28

2.2.5. NUEVA VISIÓN Y HÁBITOS INTERNET 29

2.2.6. EL ARTE DE LA PINTURA. 29

2.3. MARCO CONCEPTUAL. 30



2.3.1. OBRA DE ARTE.....	30
2.3.2. TÉCNICAS DE LAS ARTES PLÁSTICAS.....	30
2.3.3. IMÁGENES.....	31
2.3.4. IMITACIÓN.....	31
2.3.5. FACEBOOK.....	31
2.3.6 WHATSAPP.....	31
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	32
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	32
3.4. POBLACIÓN.....	32
3.5. MUESTRA.....	32
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1 LA INFLUENCIA DEL INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES PLÁSTICAS DE LA UNA PUNO.....	33
4.2 LA INFLUENCIA DE LAS PAGINAS FACEBOOK. WATTSAPP Y YOUTUBE.....	39
4.3 ESTABLECER LA INFLUENCIA DEL INTERNET EN LA TÉCNICA O DE CONTENIDO EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	42
4.4. DISCUSIÓN.....	46
V. CONCLUSIONES.....	49
VI. RECOMENDACIONES.....	50
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51



ANEXOS..... 58

Área: Ciencia sociales.

Tema: Artes plásticas.

Línea: Producción artística.

Fecha de sustentación: 15 de diciembre del 2020



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Entrar a internet por iniciativa propia para tu producción plástica.	33
Tabla 2. Frecuencia con que te conectas al internet para tu producción plástica.	34
Tabla 3. Usas el internet para tu producción plástica	35
Tabla 4. Buscas información sobre artistas de tu interés.....	37
Tabla 5. Te inspiras en lo que viste en internet para tu producción plástica	38
Tabla 6. Con que frecuencia utilizas el whatsapp para la producción plástica.....	39
Tabla 7. Con qué frecuencia utilizas el facebook para la producción plástica.	40
Tabla 8. Aprecias videos en YouTube para la producción plástica.....	41
Tabla 9. Buscas nuevas técnicas en internet para tu producción plástica.	42
Tabla 10. Cuando realizas tus obras de arte, que buscas en internet.	43
Tabla 11. Bajas imágenes para tu producción artística.....	44
Tabla 12. Cuando realizas tus obras de arte, que busca en internet.....	45



ÍNDICE DE FIGURAS.

Figura 1. Entrar a internet por iniciativa propia para tu producción plástica.	33
Figura 2. Frecuencia que te conectas en internet para tu producción plástica.	34
Figura 3. Usas el internet para tu producción plástica.	36
Figura 4. Buscas información sobre artistas de tu interés.	37
Figura 5. Te inspiras en lo que viste en internet para tu producción plástica.	38
Figura 6. Con que frecuencia utilizas el whatsapp para la producción plástica.	39
Figura 7. Frecuencia que utilizas el facebook para la producción plástica.	40
Figura 8. Aprecias videos en YouTube para la producción plástica.	41
Figura 9. Buscas nuevas técnicas en internet para tu producción plástica.	42
Figura 10. Cuando realizas tus obras de arte, que busca en internet.	43
Figura 11. Bajas imágenes para tu producción artística.	44
Figura 12. Buscas conceptos o fundamentos artísticos para sustentar tus obras.	45



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de preguntas.	58
--	----



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

Pág.	Página
Págs.	Paginas.
UNA	Universidad Nacional del Altiplano.



RESUMEN

El avance de la tecnología de productos, sumado a ello el fácil acceso que se tiene a ella, viene incorporándose al proceso de enseñanza-aprendizaje, y el trabajo de investigación partió de la premisa; cómo el internet influye en la producción de obra artística de los estudiantes del programa de artes plásticas de la UNA Puno, por lo tanto para la investigación se planteó; como objetivo general; establecer la influencia del internet en la producción artística de los estudiantes de artes plásticas de la UNA Puno, para ello se consideró tres objetivos específicos; establecer la influencia del internet en la producción artística de los estudiantes del programa de artes plásticas, luego identificar la influencia del facebook, whatsapp y el youtube en la producción artística bidimensional y tridimensional en los estudiantes del programa de Artes Plásticas y finalmente; establecer la influencia del internet en la técnica y contenido en la producción artística de los estudiantes. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, y el método planteado es el descriptivo. Sobre los resultados, se obtuvo que los estudiantes si son influenciados por el internet y específicamente hablamos de las redes sociales como el Facebook y el Whatsapp, aunque no sea esta la única manera de usar el internet, ya que los estudiantes también afirman que usan el internet para buscar páginas web, donde puedan encontrar imágenes para poder plasmar en su obra de artes, otro factor importante es que los estudiantes señalan que en el internet encuentran inspiración, lo que los lleva a desarrollar sus obras.

Palabra claves: Arte, estudiantes, internet, redes sociales, producción artística y universidad.



ABSTRACT

The advancement of product technology, added to it the easy access to it, has been incorporated into the teaching-learning process, and the research work started from the premise; how the internet influences the production of artistic work of the students of the plastic arts program of UNA Puno, therefore for the investigation it was raised; as a general objective; establish the influence of the internet in the artistic production of the plastic arts students of UNA Puno, for this, three specific objectives were considered; establish the influence of the internet in the artistic production of the students of the plastic arts program, then identify the influence of facebook, whatsapp and YouTube in the two-dimensional and three-dimensional artistic production in the students of the Plastic Arts program and finally; establish the influence of the internet on the technique and content in the artistic production of students. The investigation corresponding to the quantitative approach, and the proposed method is the descriptive one. Regarding the results, it was obtained that students are influenced by the internet and specifically we talk about social networks such as Facebook and WhatsApp, although this is not the only way to use the internet, since students also affirm that they use the Internet to search web pages, where they can find images to be able to capture in their work of art, another important factor is that students indicate that they find inspiration on the Internet, which leads them to develop their works.

Key words: Art, students, internet, social networks, artistic production and university.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El internet es el medio de comunicación masivo más importante a nivel mundial, ya que a través de este medio se puede acceder a todo tipo de información que se encuentra en la red, y no solo nos referimos a la información académica sino, a las redes sociales donde comparten una gran cantidad de información de todo tipo.

Los estudiantes de distintos niveles de educación acceden a información para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y es denominado como las TIC, y por lo tanto es innegable la importancia del internet para los estudiantes. Es por ello que el presente trabajo de investigación parte de la premisa; ¿Cual es el nivel de influencia del internet en la labor de producción artística, tanto en la obra bidimensional como tridimensional en los estudiantes del programa de Artes Plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano?

En el estudio se prioriza en dos dimensiones; la primera seria los espacios en la web que hacen uso los estudiantes de artes plásticas, que buscan en relación a su producción artística. Un segundo punto es la información o temas de interés que buscan o encuentran en la web.

En la actualidad entre los jóvenes se puede apreciar que hay una fuerte interacción en el internet a través de las redes sociales.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Pregunta General.

¿Cual es el nivel de influencia del internet en la labor de producción artística, tanto en la obra bidimensional como tridimensional en los estudiantes del programa de Artes Plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano?



Preguntas Específicas.

De ésta se disgrega las interrogantes específicas:

¿Cómo influye en internet en la producción artística de los estudiantes del programa de artes plásticas?.

¿Cuál es la influencia del Facebook, whatsapp y el Youtube para la producción Bi-Tridimensional en los estudiantes de artes plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano Puno?

¿Cómo influye el internet en la técnica y contenido en la producción artística en los estudiantes del programa de Artes Plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general.

Determinar el nivel de influencia del internet en su labor de producción artística, tanto en la obra bidimensional como tridimensional en los estudiantes del programa de Artes Plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Establecer la influencia del internet en la producción artística de los estudiantes del programa de artes plásticas.
- Identificar la influencia del Facebook, whatsapp y el YouTube en la producción artística bidimensional y tridimensional en los estudiantes del programa de Artes Plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.



- Establecer la influencia del internet en la técnica y contenido en la producción artística de los estudiantes.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

1.1. Antecedentes.

Hay investigaciones sobre la influencia del internet en el campo de la actividad artística, tal como es el caso (Vozmediano, 2010) quien señala que:

El Internet está modificando al mundo del arte actual en otros dos aspectos importantes. El primero es la posibilidad de estar absolutamente al día de lo que ocurre en todo el mundo a través de la suscripción RSS a boletines electrónicos que emiten las instituciones culturales y galerías o empresas que, previo pago, difunden noticias a una gran cantidad de abonados mediante e-mail. En España las más conocidas son exitmail y w3art y, a nivel internacional, la ineludible es e-flux. El segundo es la venta de obras de arte a través de las webs de las galerías. No es habitual que en la información sobre las exposiciones se incluyan los precios, pero no es raro que coleccionistas de otras ciudades o países adquieran la obra por teléfono tras verla en la web. Es muy probable que estas prácticas se extiendan con el tiempo. (Vozmediano, 2010, págs. 5,6)

En la tesis de (Dopico, 2003, pág. 282) titulada; *Practica Artística en la Era de Internet. Net Art en sus formas Colectivas*, Concluye indicando que;

Las redes, el propio concepto de red se perfila como una de las analogías claves para entender los procesos sociales actuales, una coyuntura histórica caracterizada principalmente por el desarrollo de redes informáticas que han abierto posibilidades de trabajo y colaboración a distancia y a tiempo real pero también es cierto que han aportado mucho en la búsqueda de conceptos para identificar estructuras poco jerárquicas y de carácter más bien flexible.



Desde este contexto, lo social se define ahora como una multiplicación de encuentros y de conexiones temporales, pero también re activables a cada momento con grupos diversos, realizadas eventualmente a pesar de distancias de carácter tanto social, profesional, geográficas y culturales. Desde esta misma perspectiva, el conjunto de prácticas artísticas, en torno a las cuales hemos intentado construir una definición lo más completa posible en la primera mitad de esta tesis, acogiéndonos a la denominación más extendida de net.art o arte en la Red, podrían observarse también como una proliferación de conexiones activas que vienen a propiciar el nacimiento de formas específicas a las que nos hemos acercado intentando huir de taxonomías exhaustivas, que no aportarían demasiado, pero si hemos intentado clarificar de manera mas amplia posible el carácter específico de este territorio de creación. (Dopico, 2003, pág. 283)

Es en este sentido que hemos hecho especial hincapié en el conjunto de características específicas que se hallan acogidas bajo la denominación net.art y que en nuestra opinión van a extenderse a modo de onda expansiva hacia una redefinición del papel social y la función estética de la obra de arte. En la segunda mitad de esta tesis, en primer lugar nos hemos centrado en la articulación comunitaria y colectiva del contexto artístico en Internet. Hemos visto como estos colectivos responden a una lógica muy operativa en los entornos de red basada en el proyecto como aglutinante común. El proyecto, en los modelos de red, se eleva como ocasión o como pretexto para las conexiones, reuniendo temporalmente a personas muy diferentes y presentándose como un extremo de la red fuertemente activado durante un periodo, relativamente corto, de tiempo, que permite forjar vínculos de disponibilidad a largo plazo. Las comunidades en si mismas poseen ese carácter de proyecto común que permite que se extiendan y mantengan las



conexiones. Resulta evidente y así se ha intentado reflejar en este trabajo como el considerable desarrollo de los dispositivos técnicos de comunicación han estimulado la imaginación conexionista. Particularmente ha tenido como consecuencia el hacer tangible para todo el mundo un fenómeno, que en sí mismo no es nuevo: la forma en que los vínculos y las constricciones que se derivan de la pertenencia a un territorio entran en competencia con las conexiones que se establecen a distancia, es decir la comunidad en torno a intereses comunes gana terreno frente a modelos comunitarios definidos por vínculos más usuales. (Dopico, 2003, pág. 284)

Sobre el rol del artista en la sociedad, (Granés, 2004) se pregunta:

¿Cuál es el papel, o el lugar que actualmente se le asigna al creador en la cultura occidental? A primera vista, la pregunta no parece entrañar misterio alguno: el artista es el productor de formas bellas que adornan la existencia o de relatos ficticios que la hacen más entretenida. Este es el tipo de respuesta que dicta el sentido común, en la cual no se tienen en cuenta las connotaciones que arrastra consigo la palabra. Este término, que indigesta y esto ya es sintomático- a varios intelectuales de gran influencia en las ciencias sociales, ha generado en las últimas décadas innumerables polémicas que hablan menos de la situación actual de las artes que de la manera en que se piensa - o se quiere pensar- a la sociedad y a los hombres y mujeres que la habitan. Lo que se debate es un modelo del ser humano, con sus cualidades, capacidades y su relación con la sociedad, que tiene consecuencias no sólo en el terreno artístico sino, sobre todo, en el político y moral. (Granés, 2004, pág. 23)

Hasta no hace mucho quizá durante el período en que Sartre ocupó un lugar prominente en el panorama intelectual- la imagen que se tenía del creador era la



de alguien dotado de una imaginación irredenta y de una voluntad inquebrantable, cualidades con las que podían obrar en entera libertad para concebir proyectos artísticos incondicionados. De esta noción se desprende la imagen de un sujeto no determinado por constricción social alguna, capaz de obrar en completa libertad según su criterio individual. El trabajo artístico, concebido como un acto deliberado que expresa autonomía y libertad, sirvió para reafirmar las concepciones de individuo y de individualidad, cuyas repercusiones en la manera de pensar al ser humano ha dado a Occidente una de sus características más notorias. Asimismo, esta manera de entender el individualismo permitió atribuir a las personas la facultad de crear, de manera subjetiva y espontánea, significados con los cuales asimilar la experiencia que tienen con el mundo. En su encuentro con la realidad, el individuo da sentido a lo que asoma a su percepción sin que factores externos como la historia personal o el contexto cultural determinen la adjudicación de significado. El individuo puede desprenderse de sus condicionamientos a voluntad para actuar y crear en total autonomía. (Granés, 2004, pág. 24)

Esta manera de entender el rol del artista, tanto como la idea de individuo que se desprende de ella, han sido el blanco de varias críticas dirigidas, principalmente, desde la sociología. Los desplazamientos que proponen los estudios sociológicos e institucionales del arte procuran dar un giro de ciento ochenta grados en la manera de entender al artista y su obra. Si en un extremo están quienes entienden la actividad artística -y por lo tanto al artista- como ejemplo de libertad e iniciativa individual, sociólogos como Howard Becker pretenden mostrar, con sus análisis del “mundo del arte” (art World), que el trabajo creativo no es el resultado de la iniciativa individual ni de talentos especiales sino de una empresa colectiva en la



que participan, además de los artistas, una serie de agentes (editores, galeristas, asistentes, críticos, correctores, publicistas, etc.) sin los cuales no surgiría ni existiría lo que hoy reconocemos como obra de arte. En la versión que Becker ofrece de la producción artística, opuesta a la sartreana, el individuo creador se diluye en una red de relaciones en la que ninguno de los participantes cobra mayor protagonismo, ni siquiera el pintor, el escultor o el escritor. Virtudes como la originalidad y la creatividad individual dejan de ser los requisitos necesarios para que aparezca una obra de arte, pues son las convenciones del mundo del arte las que determinan el tipo de trabajo que realizan los artistas y su valor estético. A la obra se la despoja de cualquier cualidad intrínseca, ya sea belleza, complejidad, capacidad expresiva, refinamiento técnico, significado o poder explicativo, y todo su valor empieza a ser estipulado por los intereses y fuerzas que se negocian en el mundo del arte. Según esta manera de entender la acción humana, la subjetividad está apresada en un tejido de relaciones que, de manera sutil, a veces invisible, coaccionan y estipulan la dirección de la actividad. Los actos de significado ya no pueden pensarse como expresiones de una subjetividad que intenta descifrar, ordenar y comprender lo que se le ofrece a la percepción, sino como la imposición de sentidos pre-establecidos por los campos de fuerza en que está inmerso el agente. (Granés, 2004, pág. 25)

Sobre las aportaciones de la digitalización a las artes plásticas, (Vicente, 2011) señala que:

El nuevo entorno digital y sus innumerables recursos han ofrecido una nueva alternativa al usuario de adquirir conocimientos artísticos. Pero también ha brindado a las instituciones artísticas y a los artistas nuevos soportes donde poder exponer sus obras de arte y colecciones. El nuevo escenario digital ha dado lugar



a nuevas formas de creación, edición y distribución de la obra de arte. La tecnología digital ha contribuido a una transformación o evolución de las artes plásticas. Las investigaciones españolas son la base científica que demuestra las grandes aportaciones que estos nuevos sistemas ofrecen a este campo: ha proporcionado nuevas técnicas a investigadores y analistas para estudiar la obra de arte, novedosas aplicaciones para que los restauradores reconstruyan el patrimonio artístico, métodos innovadores para analizarlas que permiten obtener nuevos datos de estas. (Vicente, 2011, pág. 5)

Por otra parte sobre nuevos soportes de la creación artística, (Martí, s.f) señala que:

Las tecnologías de la comunicación y la información han provocado otra visión de ver y entender el mundo, redefiniendo nuestras sociedades, y viéndose reflejada en la obra de los actuales artistas. Sin embargo, esta facilidad de acceso de la sociedad al arte no ha llegado a generar un acercamiento entre ambos ni un entendimiento del arte actual. Este nuevo enfoque del arte hace que surja una mayor dificultad en entenderlo, en un momento en el que parece que todo es válido. De esta forma, la alta cultura artística se dirige a iniciados y se sitúa en espacios "semi-sagrados", y la cultura popular se enfoca a la masa como espectáculo de consumo televisivo y "show". Los medios industriales actuales permiten hacer la obra con una resolución técnica inmediata, dejando atrás el concepto clásico de virtuosismo técnico y de "acabado", en detrimento de los valores reproductivos y de los aspectos plásticos de la realidad, de esta forma el "cómo" especializado pierde importancia frente al "para qué", dejan libre al artista para centrarse en la idea que quiere materializar. Lo cierto es que el arte actual tiene en común un carácter experimental, reflexivo y crítico, siendo la obra de arte



cada vez más un espacio de intercambio de información, basado en la imaginación, la filosofía, el contenido y las ideas, generando un proceso de evaluación que sea la base sobre la que se produzca el cambio en la concepción del arte actual. (Martí, s.f, pág. 755)

A nivel internacional hay investigaciones como el caso de las nuevas tecnologías en las industrias de la cultura, de (González, s.f.) Quien señala que:

En los últimos años han ido modificándose ciertas actividades que afectan tanto a la vertiente de producción como a las prácticas culturales, llegando en ocasiones a mezclar el papel de los creadores y consumidores de cultura o incluso la participación de profesionales y aficionados. La UE evoluciona favorablemente en el uso de la tecnología, tanto en la digitalización del patrimonio cultural europeo como en el acceso a la cultura a través de Internet. No obstante, aún hay un potencial sin explotar y existen desigualdades importantes entre países. Estas diferencias pueden deberse en parte a los diferentes hábitos y tradiciones culturales de cada país, aunque también parecen estar ligadas al distinto grado de desarrollo de la sociedad de la información. Por otra parte, en la vertiente de financiación, la Comisión Europea se propone movilizar un amplio abanico de ayudas financieras para apoyar el desarrollo del sector de la cultura y reforzar así su potencial contribución al crecimiento y el empleo europeos. Entre ellas, por ejemplo, la iniciativa Horizonte 2020 tiene por objetivo reforzar la competitividad de sectores emergentes, entre los que se encuentra el sector de la cultura, apoyando los avances tecnológicos y la innovación. En este tipo de industria, servirá de apoyo en el desarrollo de tecnologías innovadoras para la creación y utilización de contenidos creativos (Comisión Europea, 2012). Quizá uno de los aspectos más preocupantes sea el que los retos actuales relacionados con las nuevas tecnologías



en el sector de la cultura son muy similares a los que se marcaron hace varios años en el seno de la UE. Dicho con otras palabras, parece que Europa sabe hacia dónde debe caminar, pero el paso está siendo más lento de lo previsto. (González, s.f., págs. 49,50)

Sobre la creación artística investigadores como (Caldevilla, 2010, págs. 40-42)

Quienes acceden a las obras de este estadio actual en el desarrollo social, no conocen el desarrollo de cada signo en cada cultura, por lo que incorporan referentes a los que se priva de significado pleno. Un observador entendido, curtido en la teoría y el análisis de la imagen o del texto, podrá encontrar todo tipo de perversiones, contradicciones, anacronismos, aberraciones y redundancias en esta amalgama de símbolos e iconos que viene a conformar un nuevo imaginario colectivo global. Las características de este neo-imaginario son: **Uso de la totalidad de signos previos.** La puesta en común de las inquietudes creativas de todas las mentes en un mismo medio, accesible por todos los usuarios-creadores, permite que todo el espectro de signos de todas las culturas sea accesible por parte de cualquiera. **Privación del significado clásico de los signos.** La tendencia hacia la horizontalidad comunicativa redundante en una menor verticalidad, es decir, cuanto mayor es el consumo de productos culturales actuales, menor es el de clásicos, directamente, ya que indirectamente los clásicos asoman por doquier, sean o no distinguidos. Esto contribuye a que el grueso de usuarios, muchos de ellos creadores, no profundice en la semiótica de lo contemplado, y se guíe principalmente por un sentido estético a la hora de incorporar estos referentes a sus propias creaciones. **Asignación de nuevos significados.** Los pastiches generados en nuestros días y distribuidos a través de Internet, pierden el carácter de estudio y homenaje de tendencias, como el cine del Nuevo Hollywood, cuyos



referentes eran sobradamente conocidos por los realizadores de la época. Los ciberartistas que se nutren principalmente de manera horizontal conocen sus referentes más inmediatos, pero no los referentes de éstos. Las obras resultantes pretenderán aportar una significación semiótica que, en la mayoría de los casos, será disparatada desde el punto de vista del análisis clásico, pero asumible mediante diccionarios/enciclopedias descodificadores elaborados por el artista junto a la obra. Esto supone el siguiente paso en la evolución de la historia del arte. Si con Duchamp comprendimos que la intención del artista forma parte indisoluble (de la creación y la explicación de la obra, algo literalmente imperceptible al contemplar el resultado, se convierte en un dato imprescindible para comprender el sentido global de la misma), y con Warhol que lo cotidiano es susceptible de ser elevado a la forma de arte por la mera acción del artista (siendo así el artista, si bien de manera indirecta, parte de la propia obra), en la actualidad el creador se permite la reformulación del catálogo semiótico con el que mirar la obra. Es decir, propone simultáneamente una creación y un ‘modo de ver’ aplicable a la misma, condenando a la obsolescencia a los diccionarios/enciclopedias descodificadores clásicos de cada cultura.

Versatilidad y constante volubilidad de los elementos sígnicos. El consumo de una comunicación cada vez más horizontal, unido al aumento de la producción cultural, derivado a su vez de la posibilidad de que en la Red todo usuario sea también creador, provoca que la vigencia de los propios productos sea mínima. Las creaciones se consumen de forma masiva. Existe un flujo creciente de nuevas obras que favorece que siempre se consuma lo nuevo, en detrimento de lo ya consumido. Dado que se produce más de lo humanamente consumible, para el usuario medio, el análisis pormenorizado de una creación no es más que una



inversión de tiempo fuera de su interés habitual -aunque con excepciones, que conllevan una elección voluntaria o adscripción personal a corrientes estéticas ofertadas-, pues queda privado del consumo de nuevas creaciones. Esto conlleva que los nuevos diccionarios descodificadores no sean una herramienta fija que se va ampliando, como ocurre con los clásicos, sino que son dinámicos, y, en ellos, los signos ganan y pierden significados y hasta desaparecen con la misma facilidad con que hacen acto de presencia. (Caldevilla, 2010, pág. 41) **Universalidad del conjunto.** Si bien los elementos que conforman el nuevo imaginario son fruto de convenciones y arbitrariedades más o menos exitosas, el imaginario en sí se acepta de forma general por parte de todos los usuarios de las redes que conforman la Red mundial de comunicaciones. Es decir, el hecho de que un significado, o el uso de un signo, no se extiendan en el tiempo, no implica que no se acepte globalmente dicho significado o su presencia. El imaginario creado por parte de los artistas en la Red es, por un lado, mutante, y, por otro, global. Dos características que nunca se habían presentado antes en ningún imaginario colectivo. Estamos, por tanto, presenciando una revolución semiótica: la creación de toda una nueva configuración significativa, ajena a la evolución clásica y separada de los signos propios de cada cultura, basada en la observación y el análisis de referentes actuales. En otras palabras, la parte creadora de la sociedad se está dotando, por primera vez desde la Antigüedad, de nuevas convenciones con las que reinterpretan la realidad y dar rienda suelta a la creatividad, tanto formal como de contenidos. Las industrias económico-culturales están entendiéndolo y, pese a lo agorero de ciertos pronósticos, lo cierto es que se abre un horizonte sin igual, para que creadores, distribuidores y patrocinadores sienten las bases de la inminente Creación Artística. (Caldevilla, 2010, pág. 42)



2.2. Marco teóricos.

2.2.1. Internet

Según (Lamarca, 2018) Internet es una red de redes de millones de ordenadores en todo el mundo. Pero al contrario de lo que se piensa comúnmente, Internet no es sinónimo de Word Wide Web. La Web es sólo una parte de Internet, es sólo uno de los muchos servicios que ofrece Internet.

Internet, la red de redes, suministra un foro de comunicación en el que participan millones de personas de todos los países del mundo, en mayor o menor medida. Internet aporta o soporta una serie de instrumentos para que la gente difunda y acceda a documentos y a la información (WWW, FTP, etc.), para que los individuos y los grupos se relacionen a través de una serie de medios de comunicación más o menos nuevos (correo electrónico, news, listas de distribución, videoconferencia, chats...) o más o menos viejos (como una conversación telefónica, poner un fax, etc.) y también incluye dentro de sí a los denominados medios de comunicación de masas (radio, televisión, periódicos y revistas "on line", cine, la omnipresente publicidad, etc.).

2.2.2. Funciones principales de internet.

Comunicación: la gente usa Internet para comunicarse en un escenario de uno a uno, de uno a varios o de varios a varios. La comunicación puede usarse para actividades didácticas y de investigación, para la comunicación íntima e interpersonal, o para la comunicación y el debate en grupo. Ejemplos de comunicación de este tipo son el correo electrónico, las news, las listas de distribución, etc.

Interacción: La gente puede usar Internet para aprender en un entorno de colaboración, para investigar de forma cooperativa, para intercambiar archivos,



para jugar (se pueden jugar en línea partidas de Doom, Quake, ajedrez, apostar en un casino, etc. y también existen sociedades de jugadores y torneos en línea a escala mundial), para participar en asociaciones o grupos sociales, para comprar, hacer negocios o invertir en bolsa, para ligar o practicar sexo virtual, o simplemente para contactar y charlar dentro de grupos de afinidad. Hasta se puede convocar y asistir a una manifestación virtual. Los espacios de interacción se usan a menudo para actividades sociales y para la interacción grupal. Ejemplos de espacios de interacción son los MU*s (MUDs y MOODs), los chats, las redes P2P, etc.

Información: Internet se puede usar para difundir, buscar y recuperar información. La distribución de información de todo tipo de temas y materias cubre un amplio rango de actividades y conocimientos humanos. Ejemplos de servicios de información dentro de Internet son la Word Wide Web, RSS, los blogs, FTP, y los ya casi abandonados sistemas Gopher y telnet (Lamarca, 2018, párr. 19,20,21)

Todos estos servicios tienen un espacio distinto en la red, un espacio que unas veces se solapa con otros espacios y que otras veces permanece completamente separado. El ciberespacio es, pues, un conjunto de espacios en los cuales se desarrollan diferentes actividades y diferentes servicios. Internet abarca una inmensa y diversa cantidad de actividad, por lo cual es muy difícil estudiar y analizar la red ya que comprende un enorme número de sistemas de comunicación, clases, medios, contenidos, relaciones, objetos y procesos muy distintos. (Lamarca, 2018, parr. 22)



2.2.3. Intranet

(Arranz, 2007, pág. 2) La intranet nos ofrece la posibilidad de acceder a una serie de recursos muy interesantes y de un modo sencillo y rápido. Recursos a los que podremos acceder solo desde nuestros equipos del trabajo. Por esta razón quiero exponerlo por separado. Vamos a poder acceder, por ejemplo, a cualquier revista, a muchos libros (Nelson, Harriet, Harrison, etc.) y a ciertos buscadores que se mencionan más adelante. A efectos prácticos accederemos a todos estos recursos a través de la página principal de Osakidetza: <http://www.osakidetza.net/>. Al menos hasta haber hecho una selección, es recomendable habituarse a su estructura para buscar y acceder al sinfín de recursos que nos ofrece. Huelga decir que es una página exclusivamente de la Intranet por lo que desde nuestros ordenadores de casa no podremos acceder a ella.

2.2.4. Blog.

(Arranz, 2007, pág. 10) Un blog ("Web log") o bitácora es un sitio Web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Los blogs, junto a las wikis médicas, van a favorecer la comunicación, colaboración y participación médica ya que ofrece un formato sencillo e intuitivo a la hora de publicar cualquier comentario. Se pueden usar como herramienta de formación: casos clínicos, cuaderno de notas del residente, etc. En general, los blogs tienen posibilidad de RSS por lo que su seguimiento resulta, también, sencillo. Otra utilidad próxima sería el desarrollo de una biblioteca médica de búsqueda de blogs que nos permita encontrar rápidamente información.



2.2.5. Nueva visión y hábitos Internet

(Bonilla & Cliche, 2001, pág. 605) Los estudios sobre el impacto social del Internet en América Latina han evidenciado la necesidad de vincular los conceptos y prácticas de cultura y participación ciudadana como la clave para el diseño de proyectos de desarrollo que lo utilicen. Es decir, la actual problemática sobre las TIC rebasa el tema de la conectividad (acceso físico), e implica el tema del uso y apropiación de un nuevo lenguaje y herramienta por parte de los grupos de ciudadanas, ciudadanos y las OSC. En este sentido, las reflexiones e investigaciones que abarcaron tanto el ámbito de la cultura escolar (casos en Bogotá, centro - sur de Chile y las comunidades de Zapala y Tanti en Argentina) como el ámbito de la gestión local (casos de implementación de las TIC en Buenos Aires, Montevideo y las municipalidades chilenas de las comunas El Bosque, Puente Alto, Los Andes y Rancagua), concluyen la necesidad de implementar proyectos Internet bajo una visión y práctica que supere la tendencia y perspectiva instrumental-técnica dominante en las iniciativas de incorporación de las TIC a la cultura escolar y ciudadana.

2.2.6. El arte de la pintura.

(Ospina, s.f., pág. 37) Es el arte del espacio, de la forma y de los colores. Ha sido creada por el hombre con el fin de plasmar el ritmo y la armonía que rigen el movimiento de todos los seres y de todos los fenómenos del universo. Es un poderoso medio expresivo, plástico y rotundo como la realidad misma, y constituye uno de los fenómenos más interesantes de la inteligencia humana y por lo tanto es una entidad intelectual, como ya lo dijera Leonardo "la pintura es una cosa mental". Siendo así, la pintura necesita de la teoría y de la práctica. Sin teoría pictórica no puede haber práctica pictórica. La teoría es la base fundamental sobre



la cual el pintor puede trabajar a la vista de más amplios horizontes y caminar con mayor seguridad ahorrando tanteos, contratiempos y errores. La teoría no es una cosa muerta o seca abstracción de la realidad; no es la receta caduca e inútil ni el pensamiento sofisticado: la teoría es el registro de las mejores experiencias y prácticas llevadas a cabo por los más grandes maestros de épocas pasadas. Toda teoría es consecuencia de la práctica, pero a su vez la práctica es orientada y dirigida por la teoría. Estas leyes fundamentales no solamente en pintura sino en todas las demás actividades del hombre.

La pintura es un poderoso medio expresivo. Es una voz plástica que comunica la belleza de unos hombres a otros. El hombre la encuentra y la produce para otro hombre. Por esta razón la pintura cumple una función social. Es absurdo pensar que un pintor ejecuta sus cuadros únicamente para su propia visión. La pintura no es obra de maniáticos ni de resentidos; la buena pintura se produce porque la sociedad necesita la belleza del arte, y al artista le es indispensable expresarla.

(Ospina, s.f., pág. 38)

2.3. Marco conceptual.

2.3.1. Obra de arte.

Conjunto de la producción artística de un pintor grabador, escultor, etc. (Portillo, Ramos, & Jimenez, 2003, pág. 59)

2.3.2. Técnicas de las artes plásticas.

Técnica de "construcción" que concierne no al manejo de la materia, sino a convertirla en formas artísticas, cual quiera que sea la manera en que la logre y que el artista tiene por objeto expresar: la perspectiva, la armonía de las líneas, de los colores, de los volúmenes, etc. (Ivelic, 2020, pág. 87)



2.3.3. Imágenes.

Tiende a responder a una consigna específica expresada de un modo singular, es decir, son parte constituyente de un código delimitado que emite mensajes concretos e interesados. (Rodríguez, 2010, pág. 1)

2.3.4. Imitación.

Referida concretamente al paisaje, el ámbito “natural” más próximo a la experiencia estética y moral de la mayoría. (Wilde, 2016, pág. 3)

2.3.5. Facebook

Es la principal red social que existe en el mundo. Una red de vínculos virtuales, cuyo principal objetivo es dar un soporte para producir y compartir contenidos. Llegó para ampliar las posibilidades de relación social y causó una revolución sensible en el mundo de las comunicaciones. (Concalves, 2020, Parr. 1)

2.3.6 Whatsapp

Es un servicio de mensajería instantánea cuyo propósito es comunicar, vía Internet y en tiempo real, a dos o más usuarios entre sí con un mínimo costo económico y empleando mensajes de texto o archivos (audios, videos, imágenes, ubicación geográfica). (Gomez, 2017, pág. 52)



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 Tipo de investigación.

El tipo de investigación al cual pertenece el presente estudio, según su propósito es básico, según (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2010) la investigación básica se caracteriza por que los resultados de la investigación son conocimientos que incrementan o recrean la teoría existente acerca del tema de investigación

3.2. Diseño de la investigación.

El diseño de la investigación es descriptivo porque permitirá describir cada elemento que influye en la producción artística de los estudiantes de artes plásticas.

3.3. Técnicas e instrumentos.

La encuesta y la observación, el instrumento es el cuestionario de preguntas y la ficha de observación respectivamente.

3.4. Población

Para la presente investigación se considera como muestra a los estudiantes del primero al décimo semestre del programa académico de Artes Plásticas, de la Escuela Profesional de Arte.

3.5. Muestra

Se tomó como muestra a 32 estudiantes del programa de estudios de artes plásticas, que cursan del I al X semestre.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para una mejor comprensión de los resultados de la investigación, se dividirá en tres partes considerando los objetivos planteados para el presente estudio.

4.1 La influencia del internet en los estudiantes de artes plásticas de la una Puno.

Para poder comprender mejor el tema de las páginas que acceden los estudiantes en el internet, se consideró aspectos como, la temporalidad, espacios, frecuencias entre otras.

Tabla 1. Entrar a internet por iniciativa propia para tu producción plástica.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	8	25.0%
	Casi siempre	18	56.3%
	A veces	4	12.5%
	Casi nunca	2	6.3%
	Nunca	0	0.0%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

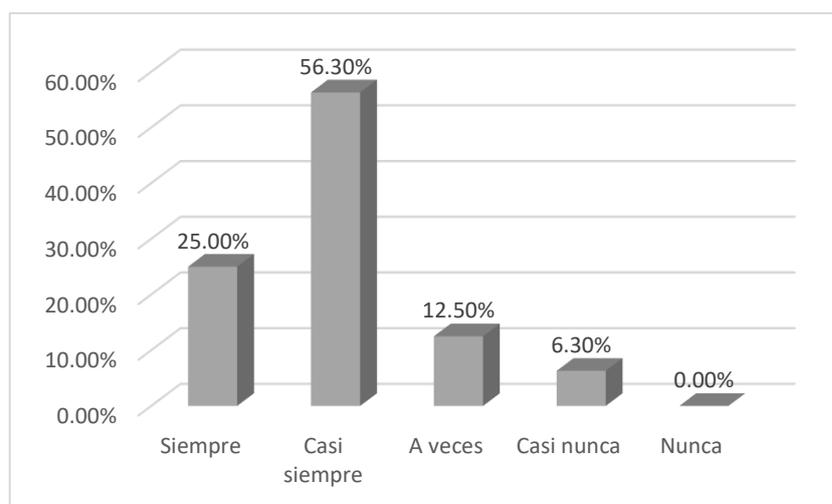


Figura 1. Entrar a internet por iniciativa propia para tu producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

Con relación al acceso del internet por iniciativa propia para la producción plástica, se puede afirmar que el 56.3% Casi Siempre acude por iniciativa propia, seguido por Siempre el 25.0% y A Veces el 12.5%. Esto se sustenta por que los estudiantes no solo van en busca de información sino también por ingresar a las redes sociales, donde pueden compartir con sus contactos temas que no siempre están relacionado con la actividad académica y tocan temas personales.

Tabla 2. Frecuencia con que te conectas al internet para tu producción plástica.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Todos los días	16	50.0%
	Inter diario	9	28.1%
	Una vez por semana	1	3.1%
	Una vez al mes	0	0.0%
	Otros	6	18.8%
	Total	32	100.00%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

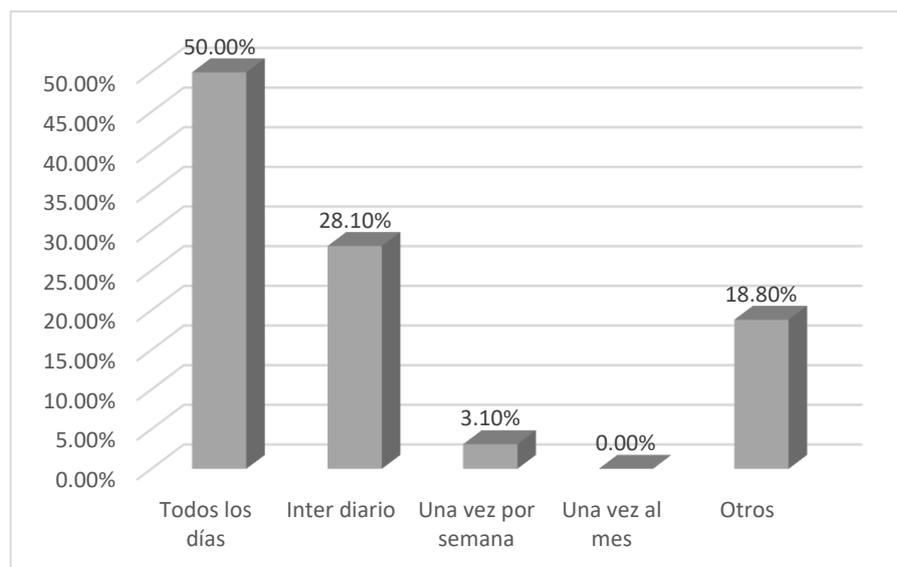


Figura 2. Frecuencia que te conectas en internet para tu producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En esta figura sobre la frecuencia con que los estudiantes acceden a internet para su producción plástica se observa que: el 50% de los estudiantes acceden al internet durante todos los días, esto quiere decir que para los estudiantes el internet es un medio muy importante para comunicarse y para cumplir con sus actividades como estudiantes. Por otro lado se tiene el 28% de los estudiantes acceden a internet con una frecuencia de inter diario.

Un dato que se resalta, es que todos lo estudiantes acceden a internet más de una vez al mes para buscar distintas informaciones para su producción plástica.

Tabla 3. Usas el internet para tu producción plástica

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	5	15.6%
	Casi siempre	12	37.5%
	A veces	9	28.1%
	Casi nunca	5	15.6%
	Nunca	1	3.1%
	Total		32

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

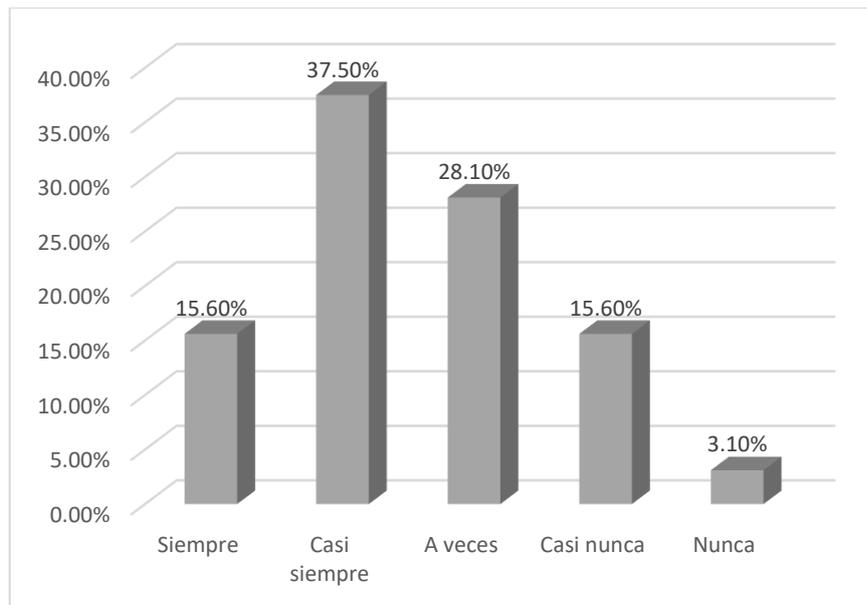


Figura 3. Usas el internet para tu producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En este ítem, se busca conocer la relación entre el uso del internet con la producción artística de los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, y encontramos que el 37.5 % de los encuestados afirman que **casi siempre** usan el internet, así mismo el 28.1% manifiestan que **a veces** usan internet y el 15.6% indica que **siempre** usa internet y en el otro extremo encontramos a los estudiantes que señalan que “casi nunca” y “nunca” entran a internet para realizar su obra de arte, estos suma el 18%. Con ello podemos deducir que aproximadamente el 80% de los estudiantes hacen uso del internet para que puedan plasmar su obra de arte.

Tabla 4. Búsquedas de información sobre artistas de tu interés.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	4	12.5%
	Casi siempre	11	34.4%
	A veces	14	43.8%
	Casi nunca	3	9.4%
	Nunca	0	0.0%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

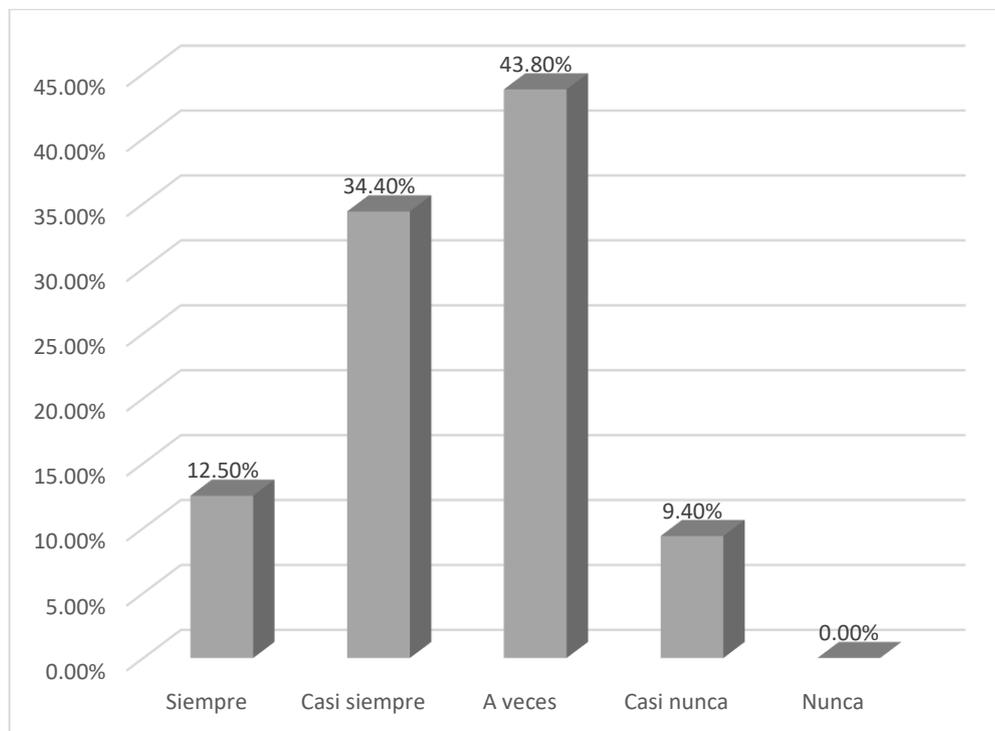


Figura 4. Búsquedas de información sobre artistas de tu interés

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En esta parte tocamos sobre la relevancia que tiene, buscar referentes en los artistas sean nacionales e internacionales para la formación profesional de los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, y se obtuvo que aproximadamente el 90 % de los encuestados manifiesta que si busca información de artistas que a través de sus obras

influyen en su producción artística, esto se da por diversos indicadores como es el caso de la influencia en relación a la corriente artística, que vendría a ser el más importante para los estudiantes, además esto se puede evidenciar en las obras de arte ya que la mayoría sigue las corrientes artísticas establecidas por el arte.

Tabla 5. Te inspiras en lo que viste en internet para tu producción plástica

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	11	34.4%
	Casi siempre	13	40.6%
	A veces	6	18.8%
	Casi nunca	2	6.3%
	Nunca	0	0.0%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

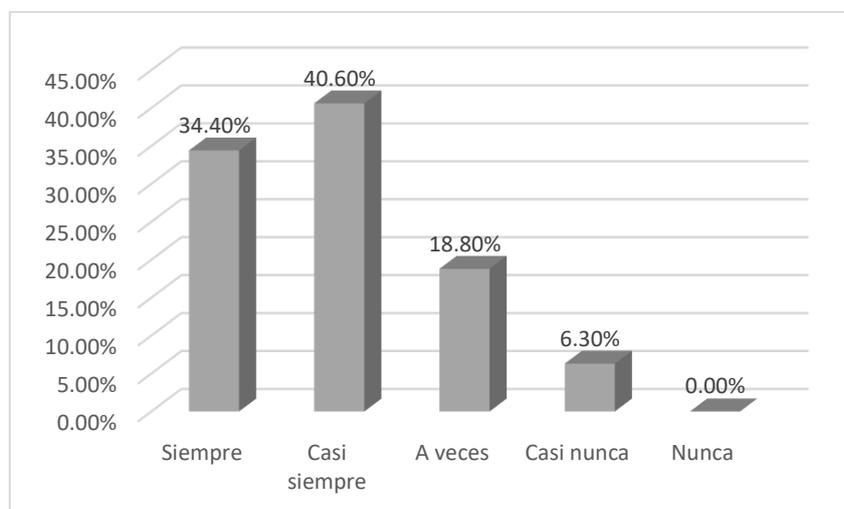


Figura 5. Te inspiras en lo que viste en internet para tu producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En esta figura sobre la inspiración podemos afirmar que el 40.6% **casi siempre** se inspira en lo que ven en el internet, seguido por 34.4%, que indican que **siempre** se inspiran y el

18.8% a veces. Por lo tanto se podría afirmar que los estudiantes se inspiran para su producción artística después de ver en el internet.

4.2 La influencia de las paginas facebook. Whatsapp y youtube

Tabla 6. Con que frecuencia utilizas el whatsapp para la producción plástica

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	10	31.25%
	Casi siempre	4	12.5%
	A veces	4	12.5%
	Casi nunca	6	18.75%
	Nunca	8	25%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

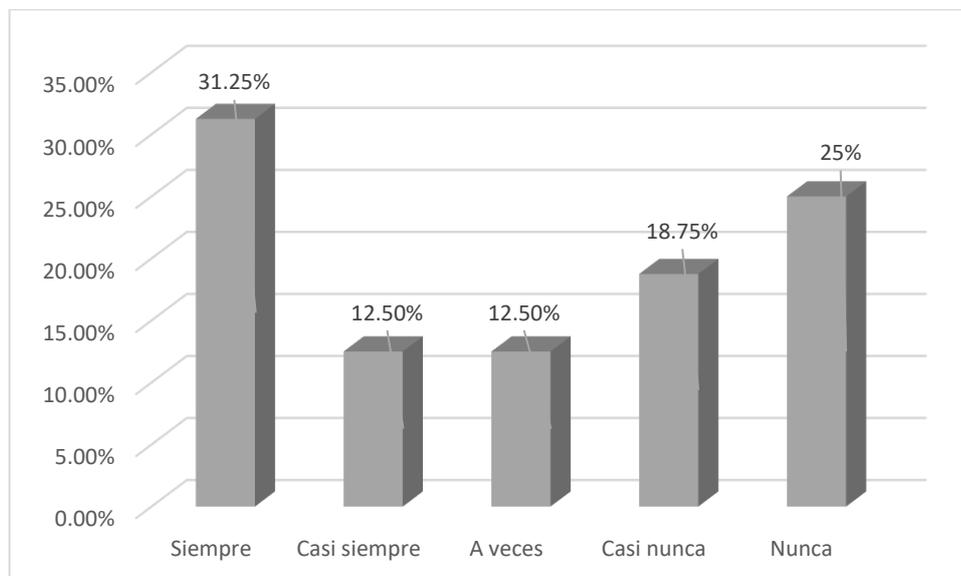


Figura 6. Con que frecuencia utilizas el whatsapp para la producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

Prosiguiendo con la interpretación de datos se observa que es muy corta la diferencia entre los que usan el whatsapp con los que no lo usan, esto se evidencia en los resultados

donde el 31.25% señala que siempre usa, mientras que el 25% indica que nunca ha usado esta red social para la producción artística.

Tabla 7. Con qué frecuencia utilizas el facebook para la producción plástica.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	13	40.6%
	Casi siempre	9	28.1%
	A veces	6	18.8%
	Casi nunca	3	9.4%
	Nunca	1	3.1%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

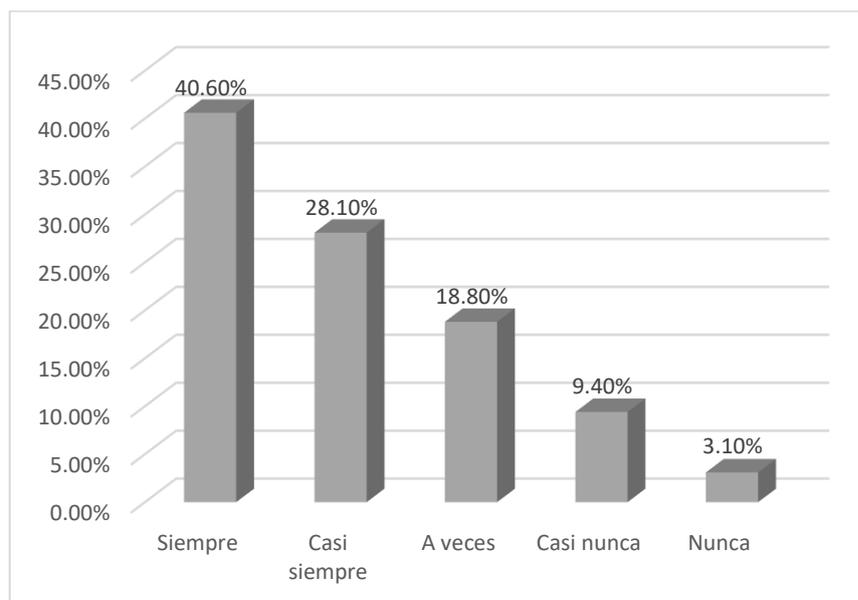


Figura 7. Frecuencia que utilizas el facebook para la producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En el presente gráfico se busca determinar la frecuencia de uso de del Facebook, como una herramienta para poder desarrollar sus actividades académicas los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, y los resultados extraemos que el 40% de los encuestados señalan que siempre ingresa a la red social facebook, y un 28 % indica que

casi siempre ingresa, y el 18% a veces. En el otro lado tenemos a los estudiantes que “casi nunca” y “nunca” ingresan, sumando 12% que sería un reducido porcentaje de estudiantes que no acceden a esta red social.

Tabla 8. Aprecias videos en YouTube para la producción plástica.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	12	37.5%
	Casi siempre	14	43.8%
	A veces	5	15.6%
	Casi nunca	1	3.1%
	Nunca	0	0.0%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

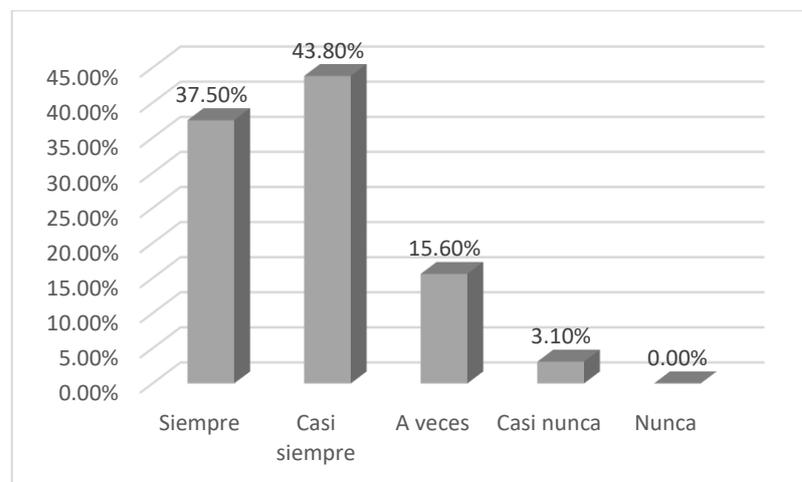


Figura 8. Aprecias videos en YouTube para la producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

Con relación a los sitios web más visitados por los estudiantes de artes plásticas, YouTube es uno de los más concurridos, y en esta acápite se señalan la frecuencia de visitas al YouTube. De lo cual se obtuvo que el 43.8% **casi siempre** acceden al YouTube, seguido del 37.5% que señalan que **siempre** entran a YouTube, por lo tanto considerando los dos

indicadores, de siempre y casi siempre hacen aproximadamente el 80% de estudiantes que ingresa a ver videos que ofrece este sitio web.

4.3 Establecer la influencia del internet en la técnica o de contenido en la producción artística.

Tabla 9. Buscas nuevas técnicas en internet para tu producción plástica.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	10	31.3%
	Casi siempre	14	43.8%
	A veces	6	18.8%
	Casi nunca	2	6.3%
	Nunca	0	0.0%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

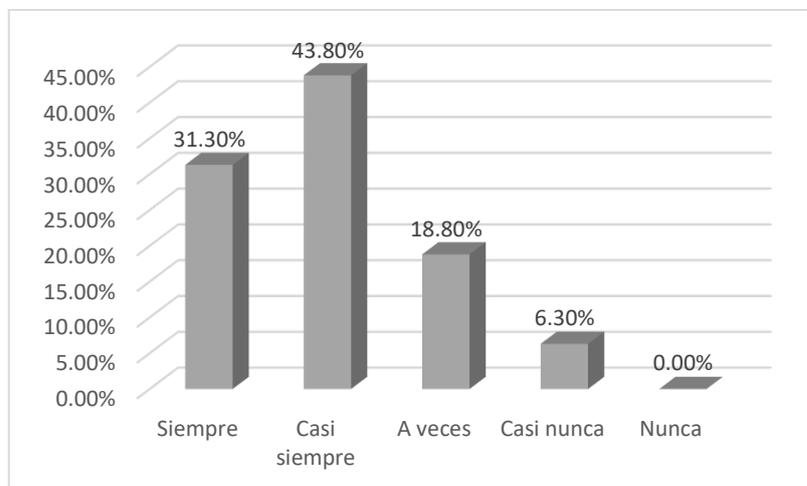


Figura 9. Buscas nuevas técnicas en internet para tu producción plástica.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En este punto nos planteamos conocer si hay un interés de parte de los estudiantes sobre aprender nuevas técnicas dentro del campo de las artes, y en los gráficos se observa que

“casi siempre” buscan nuevas técnicas el 43.8% seguido del grupo de encuestados que manifestaron que “siempre” con el 31.3% y “a veces” el 18.8% de encuestados. Con estos resultados podemos señalar que aproximadamente el 94% de los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte buscan nuevas técnicas, por lo tanto hay ese interés por lo nuevo o novedoso que le permita tener un mayor abanico de posibilidades de técnicas para poder plantear su obra artística.

Tabla 10. Cuando realizas tus obras de arte, que buscas en internet.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Imágenes.	19	59.4%
	Temas.	3	9.4%
	Corrientes artísticas.	3	9.4%
	Aprender alguna técnica.	7	21.9%
	No uso.	0	0.0%
	Otras.	0	0.0%
	Total	32	100.0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

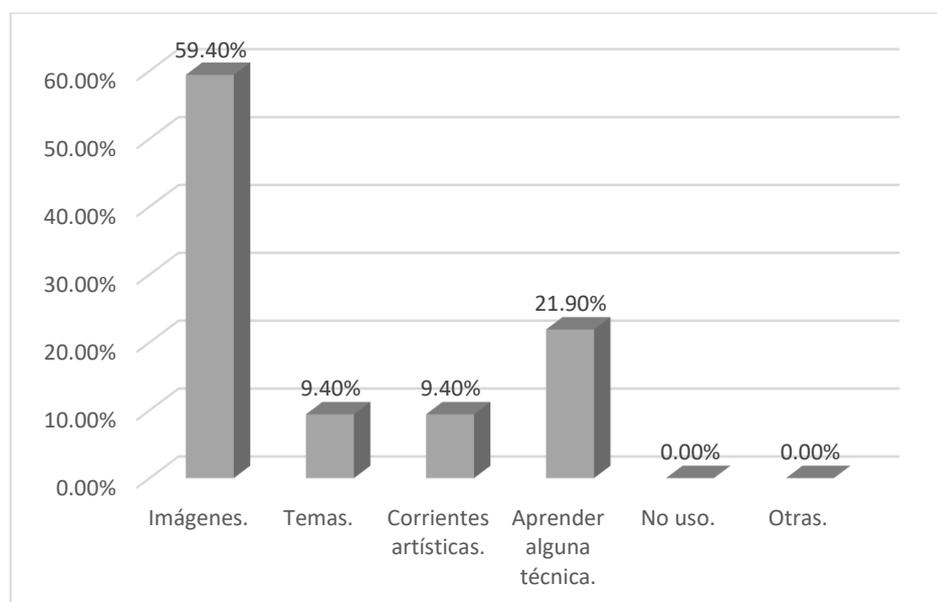


Figura 10. Cuando realizas tus obras de arte, que busca en internet.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En este punto nos enfocaremos en lo que les interesa a los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, del internet y específicamente que recursos extraen para realizar su obra de arte. En el gráfico podemos evidenciar que hay una diferencia marcada en el ítem imágenes, ya que suma un total de 59.4%, que nos indica que los estudiantes usan como referencia o lo usan para recrear las imágenes que están en internet para su producción artística, ahora los demás ítem no son muy relevantes, pero podemos señalar que el 21% de encuestados afirma que usa el internet para aprender alguna técnica plástica para poder plasmar en su obra de arte.

Tabla 11. Bajas imágenes para tu producción artística.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Siempre	15	46.9%
	Casi siempre	11	34.4%
	A veces	5	15.6%
	Casi nunca	1	3.1%
	Nunca	0	0.0%
	Total	32	100.0%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

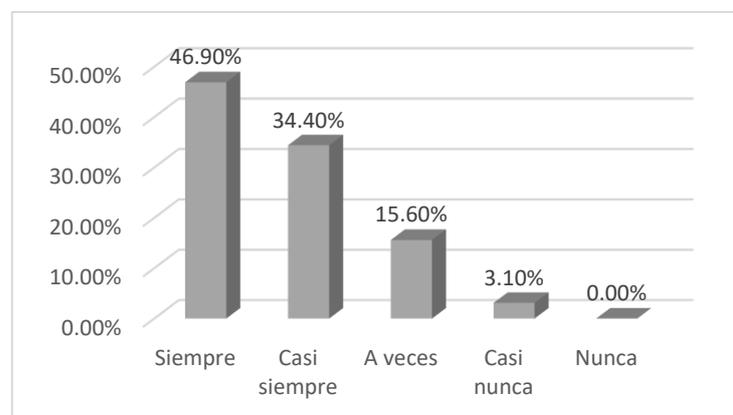


Figura 11. Bajas imágenes para tu producción artística.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

Interpretación.

En este grafico se observa una confirmación sobre el uso de las imágenes para la producción artística de los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, sumando entre “siempre”, “casi siempre” y “a veces” un total de 97% aproximadamente, demostrando de esta manera que los estudiantes son muy dependientes del internet al momento de producir sus obras artísticas, y esto se debe a en el internet se puede acceder a una gran cantidad de imágenes con una gran variedad de temáticas, y calidades de imágenes, que son plasmados en pintura escultura y grabados.

Tabla 12. Cuando realizas tus obras de arte, que busca en internet.

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Imágenes.	19	59.4%
	Temas.	3	9.4%
	Corrientes artísticas.	3	9.4%
	Aprender alguna técnica.	7	21.9%
	No uso.	0	0.0%
	Otras.	0	0.0%
	Total	32	100.0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.

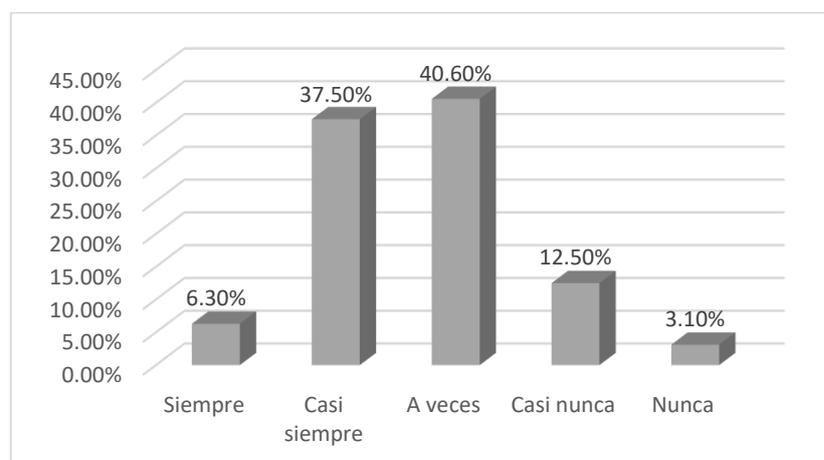


Figura 12. Buscas conceptos o fundamentos artísticos para sustentar tus obras.

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de Artes Plásticas de la UNA Puno 2018.



Interpretación.

En este punto tocaremos el fundamento de la obra de arte y como esta se relaciona con el acceso al internet para poder sustentar su obra de arte. Según los resultados obtenidos afirmamos que aproximadamente el 84% de encuestado tiene un interés por fundamentar su obra de arte, para ello en diferentes niveles usan el internet para poder buscar conceptos, teorías y contenidos sobre la temática de su obra de arte, además de las técnicas o corrientes que están trabajando.

4.4. Discusión.

Para los estudiantes en cualquiera de las carreras que estén formándose, hacen uso del internet, esto obedecería por que el internet es un medio que está al alcance de todos, ya que al ingresar a una cabina de internet el estudiante tiene acceso a todo tipo de información, la cual puede hacer uso de una manera libre. Por lo tanto en el internet circula un conocimiento e información que es de fácil acceso así lo manifiesta (Bonilla & Cliche, 2001):

El Internet es una herramienta y lenguaje que constituye la expresión de un nuevo sistema y forma de producción, distribución y circulación del conocimiento y la información. El estudio de su impacto social en diversos ámbitos de la cultura y sociedad de América Latina y el Caribe, es útil en tanto pueda iluminar y guiar el diseño e implementación de políticas públicas en miras a un desarrollo equitativo en los diferentes ámbitos de la vida social de la Región, incluyendo en los mismos programas e iniciativas de promoción de las TIC. (Bonilla & Cliche, 2001, pág. 603)

Otro tema que podemos observar es el tema del uso de las redes sociales para promocionar la práctica artística, esto no se ha podido establecer un nivel de impacto en los estudiantes



de artes plásticas, pero se puede apreciar en las páginas de los estudiante que publican sus obra en las redes sociales. Sobre el tema (Martorell, 2016) señala que:

Las redes sociales son fundamentales para obtener visibilidad y proyección, también en materia de arte. Tanto es el peso que han alcanzado en los últimos tiempos que han visto crecer a miles de artistas gracias a las posibilidades de comunicación y difusión que ofrecen. (pág. 242)

Las redes sociales como el Facebook el Whatsapp son los más usados por los estudiantes del Programa de Estudios de Artes Plásticas de la UNA Puno, por lo tanto es evidente que ejerce en ellos una fuerte influencia, esto obedecería a la popularidad en los niños, adolescentes e inclusive adultos, esto es corroborado por lo que manifiesta (Trumper, 2011) quien señala que las redes sociales son un reflejo de una parte de la sociedad. Esto se enfatiza más cuando se trata de adolescentes, que en su mayoría fueron los encuestados para el presente trabajo de investigación.

En relación al uso de la tecnología para poder complementar el proceso de enseñanza aprendizaje, se realizaron muchos estudios como es el caso de (Parra, 2016, pág. 66) quien afirma; “los estudiantes prefieren la red social Facebook por ser una red que ofrece varias aplicaciones para mejorar el ámbito educativo”, esto se observa en estos momentos de pandemia que vivimos por casusa del COVID 19, por que las redes sociales están siendo parte de las estrategias para poder desarrollar las sesiones virtuales.

Como no entender este resultado de la investigación cuando se afirma que hay una fuerte influencia en la producción artística de los estudiantes de la Escuela Profesional de Arte, ya que el internet es el medio que tienen, para poder acceder a una información variada y rápida, y sobre todo, en los temas que necesitan, por lo tanto estaríamos hablando que el internet es un “medio de comunicación” (Garza, 2012, pág. 201), ya que sus posibilidades de uso son muy variada e inclusive podríamos afirmar que es ilimitada.



Tenemos por un lado que el aporte a la educación es positivo, ya que el estudiante cuenta con más información, además la formación profesional contempla el uso de la Tecnología de la información y comunicación, y por lo tanto “hay que aprender a convivir con las Nuevas Tecnologías y aprender todo lo bueno, que estas nos puedan ofrecer, no importa el precio que paguemos, lo importante son los resultados que se lograrán, una educación más actual y acorde con la velocidad con la que avanza este mundo” (Pazmiño, 2010, pág. 119).

Entonces estaríamos ante un fenómeno que está cambiando la perspectiva en la educación superior universitaria, ya que el internet “representan una variación notable en la generación de conocimiento” (Hermosa, 2015, pág. 130), aunque no podríamos afirmar que la información que acceden los estudiantes sean información confiable, certera, y objetiva, ya que, muchas de las informaciones que encontramos en internet están basadas en subjetividades, supuestos, que podrían desencadenar en la falsa adopción de ciertos conceptos y teorías que hacen suyos los estudiantes, lo que iría en perjuicio de su formación profesional.

Además se debe considerar otros aspectos negativos para los estudiantes cuando hacen uso excesivo del internet, ya que adoptan como única fuente de información el internet convirtiéndose en una adicción ya que no pueden estar desconectados por la web, sobre todo cuando hablamos de las redes sociales, tal como lo menciona (Pazmiño, 2010)

El Internet es una fuente de comunicación moderna, que puede causar adicción social, porque cuando un joven escribe, su único contacto es con la pantalla de un computador, sin ver ni escuchar a esa persona con la que supuestamente está comunicado, y pierde la noción del tiempo y de la gente a su alrededor, también los signos lingüísticos no se respetan en algunos sitios web o redes sociales. (pág. 118).



V. CONCLUSIONES

PRIMERA

Sobre la influencia del internet en la producción artística de los estudiantes de artes plásticas de la escuela profesional de arte, debemos afirmar que le 56.3% señal que casi siempre hacen uso del internet para su producción artística bi-tridimensional.

SEGUNDA

Los estudiantes de artes plásticas de la UNA Puno, acceden al facebook el 68.% afirmando de esta manera que esta red tiene relevancia en la producción plástica, además tenemos al whatsapp con el 43.% y el youtube en casi siempre el 43.8%, por lo tanto afirmamos que las redes sociales juegan un papel importante en la producción artistas ce los estudiantes del programa de artes plásticas de la Universidad Nacional del Altiplano.

TERCERA

En relación al uso de que dan al internet en su labor artística los estudiantes de artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, hay un ítem; imágenes 59.4%, que es más relevante ya que los estudiantes usan como referencia o para recrear las imágenes en su producción artística, además buscan nuevas técnicas que le permitan realizar su obras de arte, otro tema importante que consideran los estudiantes es, la inspiración que encuentran en el internet, ya que el 93.7 afirma que encuentran inspiración el internet, aunque no podemos medir que el tema de la inspiración sea determinante en la culminación de la obra.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA.

La tecnología es muy importante en el desarrollo de una sociedad, por lo tanto se sugiere que el internet debe ser tomado como una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria, ya que con ello se mejoraría la formación profesional de los estudiantes.

SEGUNDA.

A los estudiantes de Artes plásticas de la Escuela Profesional de Arte, sugiero que sean más responsables en el uso de las redes sociales, ya que el uso desmesurado podría desencadenar en vicios que perjudicarían su formación profesional.

TERCERA.

A los estudiantes de arte, el internet no solo nos sirve para buscar imágenes que nos sirva de referencia, sino, para poder investigar y que su obra de arte sea más consistente, y este bien fundamentada con principios estéticos, filosóficos y artísticos.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim, R. (1970). *Arte y Percepcion Visual, Psicologia de la Vision Creadora*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Unversitrai Buenos Aires.
- Arranz, J. (23 de Noviembre de 2007). *Avpap*. Obtenido de <http://www.avpap.org/documentos/jornadas2007/internet.pdf>
- Bonilla, M., & Cliche, G. (2001). Hacia la simergia entre la investigación del impacto social de las TIC y la acción politica para la construcción de un desarrollo equitativo. *Flacso*, 1- 609. Obtenido de <http://www.flacso.org.ec/docs/sfinternet.pdf>
- Bravo, R. (Febrero de 2006). *La Lectura de la Imagen Bidimensional Artistica y el Desarrollo de la Percepción Visual y la Autoexpresión en los Niños/as de 5 y 6 Años*. D.F., México .
- Caldevilla, D. (Diciembre de 2010). *Creación Artísitca 2.0: Los Nuevos Referentes Culturales en Internet*. *Venezolana de Información Tecnología y Conocimiento*(3), 27-43. Recuperado el 15 de Noviembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82316180003>
- Castaño, J. (2011). *El uso de internet para la interaccion en el aprendizaje: un analsiis de la eficacia y la igualdad en el sistema universitario Catalan*. Barcelona. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/52561/Tesis_Jonatan_Casta%EF%B F%BD0.pdf?sequence=1
- Definición.de*. (22 de abril de 2018). Obtenido de <https://definicion.de/pigmento/>



- Dondis, D. (1985). *La Sintaxis de la Imagen; Introduccion al Alfabeto Visual*. Barcelona: Gustavo Gili,SA.
- Dopico, M. D. (2003). *Practica Artística en la Era de Internet: net Art en sus Formas Colectivas*. Tesis Doctoral , Universidad de Vigo, De Dibujo. Recuperado el 16 de Noviembre de 2017, de http://www.sitioweb.com/lola_dopico/net_art.pdf
- Galdos, I. (1989). *Introducción a la Semiótica del Diseño Andino precolombino*. Lima, Perú.: Siglo XXI.
- Garza, E. (2012). *Uso y consumo de internet en jovenes estudiantes: analisis del estado de Tamaulipas*. Tesis de pregrado, España. Obtenido de https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/7511/rep_388.pdf;jsessionid=44B4AECB2556FA6FC607B72BC4A04E26?sequence=1
- Gomez, M. T. (2017). Utilización del Whatsapp para la comunicacion en titulados superiores. . *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.*, 51-65.
- González, V. M. (s.f.). La Influencia de las Nuevas Tecnologías de la Industria de la Cultura. *Economía Industrial*, 41-50. Recuperado el 15 de Noviembre de 2017, de <http://www.minetad.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/389/V%C3%ADctor%20M.%20Gonz%C3%A1lez.pdf>
- Granés, C. (2004). *Aproxiamciones Antropológicas a Procesos de Creación Artística en Contextos Inestables*. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperado el Noviembre - de 2017, de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/cps/ucm-t28078.pdf>



- Grau, L. (s.f.). La Pintura Mural en el Espacio Urbano. *Andorra*, 258-273. Recuperado el 14 de Noviembre de 2017, de http://www.celandigital.com/25/images/pdfs/08_rev_andorra/estudios/pintura_mural_en_espacio_urbano.pdf
- Grupo Oceano. (s.f.). *Curso Practico de Pintura*. España: Ediciones Lema.
- Guevara, A., & Cancino, K. (2015). *Elaboracion de frutas en almibar*. Universidad Nacional Agraria-La Molina., Lima, Perú. Obtenido de <http://www.lamolina.edu.pe/postgrado/pmdas/cursos/dpactl/lecturas/separata%20ruta%20en%20almibar.pdf>
- Heraldo. (3 de Junio de 2103). *El Herlado*. Obtenido de <http://www2.congreso.gob.pe/Sicr/Prensa/heraldo.nsf/CNtitulares2/7612A330AE9629EC05257B8000002954/?OpenDocument>
- Hermosa, P. M. (2015). influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Científica General Jose Maria Córdova*, 121-132. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v13n16/v13n16a07.pdf>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Ivelic, M. (12 de mayo de 2020). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7009586.pdf>.
- Karam, T. (23 de 06 de 2018). *Portalcomunicación*. Obtenido de http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=23
- Lamarca, M. J. (29 de julio de 2018). *Hipertexto.info*. Obtenido de <http://www.hipertexto.info/documentos/internet.htm>



- Loenardini, N. (1998). Pintura Mural Peruana Contemporanea. *Escritura y Pensamiento*(2), 237-244. Recuperado el 13 de Noviembre de 2017, de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/letras/article/viewFile/6393/5603>
- Maris, C. D. (1994). *Diseño Visual*. México : Trillas.
- Martí, E. M. (s.f). *Dialnet*. Recuperado el 15 de noviembre de 2017, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/940471.pdf>
- Martinez, L. (2013). Murales callejeros: comunicación, pintura y resistencia,. *Plas de la Comunicacion y Cultura*, 17-22. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/42174/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Martorell, S. (2016). Las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística. *Opción*, 225-243. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048481013.pdf>
- Mondragon. (30 de Mayo de 2018). *Catarina.mx*. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lpro/mondragon_n_vy/capitulo4.pdf
- Moreno, J. J. (2011). El azafrán. *Tecla*, 1-5. Obtenido de <http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/actividad-internacional/consejerias/reino-unido/tecla/2011/10-11c4.pdf?documentId=0901e72b8109d9aa>
- Mukarovsky, J. (1997). *pdfhumanidades.com*. Recuperado el 12 de octubre de 2017, de <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/Mukarovsky%2C%20EL%20ARTE%20COMO%20HECHO%20SEMIOL%C3%93GICO.pdf>
- Oceano, G. (s.f.). *Curso practico de pintura; tecnicas mixtas*. España: Lema S. L.



- Orceina y fibras elásticas. (2003). *Medicina*, 453-456. Obtenido de <http://www.scielo.org.ar/pdf/medba/v63n5/v63n5a15.pdf>
- Ospina. (s.f.). El arte de la pintura y la realidad. Obtenido de <http://bdigital.unal.edu.co/18355/1/14148-41906-1-PB.pdf>
- Panoskky, E. (2014). *Escudiso sobre iconología*. Obtenido de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/9/AyE_Panofsky_Unidad_2.pdf
- Parra, M. P. (2016). *Influencia de las redes sociales en el bajo rendimiento academico de los estudiantes de septimo año de educación general básica, de la escuela de educación basica "Catamayo" en el año lectivo 2015-2016*. Quito. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15713/1/68154_1.pdf
- Parramón, J. M. (2000). *El gran libro de la pintura al óleo*. España: Parramón.
- Pazmiño, P. A. (2010). *El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: Caso carrera de Comunicación Social Sede Quito*. Tesis de pregrado, Quito. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2618/1/Tesis%20Impacto%20de%20las%20Redes%20Sociales%20y%20el%20Internet.pdf>
- Peres, S., Cuen, M., & Becerra, B. (2001). Nocheztli: el insecto del carmin rojo. *Conavio. Biodiversitas* 36, 1-8. Obtenido de <http://www.biodiversidad.gob.mx/Biodiversitas/Articulos/biodiv36art1.pdf>
- Portillo, A., Ramos, E., & Jimenez, R. (2003). *Libro Conceptos Básicos Para Dibujo y Pintura*. El Salvador: Escuela de Artes.
- Portillo, J. A., Ramos, E., & Jimenez, R. F. (2003). *Manual de conceptos básicos para dibujo y pintura*. El Salvador: Universidad de El Salvador.



- Ramirez, E. E. (1 de Marzo de 2013). *Unika*. Obtenido de <https://fannyjb180597.wordpress.com/2013/03/01/5-definiciones-de-internet/>
- Rodriguez, S. E. (2010). Arte, dibujo y actualidad. *I+Diseño*, 1-12. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4540634.pdf>.
- Roquero, A. (1995). Colores y Colorantes de America. *Anales del Museo de América*, 145-160. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1012299.pdf>
- Saiz, P. (2014). Curcuma I. *Reduca*, 84-99. Obtenido de <http://eprints.ucm.es/27836/1/C%C3%A9RCUMA%20%20Paula%20Saiz.pdf>
- Sanchez, L. P. (s.f.). *Colmayor*. Recuperado el 13 de Noviembre de 2017, de http://www.colmayor.edu.co/archivos/la_tcnica_del_fresco_xl6ab.pdf
- Trumper, D. (2011). La información en internet: Berve estado del arte para discutir el poder los usuariosv/s los medios tradicionales de comunicación. *Austral en Ciencias Sociales*, 71-79.
- Urueña, J. E. (2014). *Análisis Semiótico-Discursivo De Tres Obras De La Colección "De Diez Obras sobre la Violencia" del Maestro Enrique Grau*. Tesis, Universidad del Valle, Facultad de Humanidades, Santiago de Cali, Colombia.
- Vazquez, M. (2011). *El Arte Plástico Guatemalteco 1980-200 Estudio de 4 Artistas*. Guatemala: Abrapalabra.
- Vicente, A. M. (Julio de 2011). *Telos*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2017, de <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011072712570001&id idioma=es>



Vozmediano, E. (2010). *Real Instituto Elcano*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2017,

de

http://www.realinstitutoelcano.org/wps/wcm/connect/8e050500419a054ea382fbbab65f87ff/ARI42-2010_Vozmediano_artes_plasticas_internet_proyeccion_internacional_cultura.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=8e050500419a054ea382fbbab65f87ff

Wilde, O. (2016). Sobre la naturaleza como imitacion del arte. *Página abierta*, 1-7.

Obtenido de <http://www.pensamientocritico.org/alfbol1216.pdf>



ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de preguntas.

A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE: ARTES PLÁSTICAS

Lea cuidadosamente cada pregunta y responda con sinceridad, los datos obtenidos de la presente encuesta serán tomados para realizar la investigación denominada "Influencia del internet en la producción artística de los estudiantes de Artes Plásticas de la U.N.A. Puno 2017"

DATOS DEL ENCUESTADO:

Edad: Sexo: (F) (M)
Semestre: Especialidad: Pintura (), Escultura (),
Grabado ().

1. ¿Cuánto tiempo vienes usando Internet?
 - a) Menos de un año
 - b) De uno a tres años
 - c) De tres a cinco años
 - d) Más de cinco años
 - e) No uso Internet
2. ¿Desde dónde te conectas a Internet mayormente?
 - a) Casa
 - b) Cabina de Internet
 - c) Celular
 - d)
 - Otros.....
 - ...
3. ¿Con qué frecuencia te conectas a Internet?
4. ¿Cuánto tiempo permaneces conectado a Internet?
 - a) Todos los días
 - b) Inter diario
 - c) Una vez por semana
 - d) Una vez al mes
 - e)
 - Otros.....
 - ...
5. ¿Cuándo trabajas tus obras de arte, para que casos usas en internet?
 - a) Media hora
 - b) Una hora
 - c) Dos horas
 - d) Más de dos horas
 - e)
 - Otros.....
 - ...
6. ¿Cuándo trabajas tus obras de arte, para que casos usas en internet?
 - a) Por imágenes.
 - b) Temas.
 - c) Corrientes artísticas.
 - d) Aprender alguna técnica.
 - e) No uso.
 - F) Otras.
 - Especifique:.....
7. De todas las fuentes de información del internet ¿cuál usas más? Y porque:

.....

.....
8. De todas las redes sociales de internet ¿cuál usas más? Y porque:

.....

.....



.....

.

8. Como estudiante de arte ¿Qué esperas encontrar del internet?

.....

...

.....

...

8. Como estudiante de artes plásticas.

¿Qué cosas NO encuentras en internet?	¿Qué cosas SI encuentra en internet?
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

RESPONDA CON SINCERIDAD LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES: Marcando con una (X)

ACTIVIDAD	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1. Reviso mi correo electrónico					
2. Chateo (Messenger)					
3. ¿Ingreso a Facebook?					
4. ¿Ingreso a Twitter?					
5. ¿Ingreso a otras redes sociales?					
6. ¿Ves videos en YouTube?					
7. ¿Realizas búsquedas sencillas para realizar tus trabajos?					
8. ¿Usas tutoriales o software para aprender un tema?					
9. ¿Tomas cursos en línea para aprender una materia					



que tienes?					
10. ¿Usas el internet para tu producción artística?					
11. ¿Bajas imágenes para la producción artística?					
12. ¿Te inspiras en lo que viste en internet para la producción artística?					
13. ¿Buscas nuevas técnicas artísticas ¿					
14. ¿Buscas conceptos o fundamentos artísticos para sustentar tus obras?					
15. ¿Buscas información sobre artistas de tu interés?					
16. ¿Estás en internet por tus trabajos?					
17. ¿Entras a internet por sugerencias de los profesores?					
18. ¿Entras a internet por iniciativa propia?					

Gracias por su colaboración.