



<https://dx.doi.org/10.7203/eari.13.21790>

La mediación cultural-artística desde la virtualidad inclusiva: cuestión o beneficio de los usuarios con diversidad cultural

Cultural-art mediation from inclusive virtuality: question or benefit of users with cultural diversity

Diego BERNASCHINA. Universidad Tecnológica de Chile INACAP (Chile).
diego_artista@yahoo.es

Resumen: El presente artículo pretende establecer la importancia de la participación, tanto las actividades museísticas como las actividades artísticas contemporáneas para fusionar la doble mediación a través de los nuevos enfoques del mundo cultural. Así como el espacio artístico y su relación con la comunidad para brindar y vincular la estrategia comunicativa y la práctica creativa. Este análisis metodológico del sistema educativo no formal consiste en mejorar la interacción entre mediadores/as y participantes profesionales/no profesionales hacia un modelo integral de mediación en las TIC. Así como los tiempos de la crisis y post-crisis de COVID-19 para transformar el nuevo modelo (sobre las estructuras del diagrama de Venn junto con la nomenclatura) para potenciar la influencia del trabajo en diferentes ámbitos institucionales del arte contemporáneo y arte disciplinar. Asimismo, introducir el interior del diagrama en ambos esquemas de mediación tradicional (mediación artística) y mediación virtual (mediación cultural-artística) para comparar y adaptar los grandes cambios de recursos tecnológicos en el mundo del arte y la cultura. Esto conlleva una mayor necesidad de conocer las herramientas innovadoras para la mediación cultural-artística en las TIC. Las limitaciones del tiempo de la crisis a nivel mundial para evitar la ausencia de actividades culturales, tanto los entornos virtuales como los contenidos digitales para promover y procurar el flujo de activación artística y los medios socioculturales.

Palabras clave: mediación, TIC, museo, inclusión, diversidad, innovación.

Abstract: This paper aims to establish the participation importance, both museum activities and contemporary artistic activities, to merge double mediation through new approaches to the cultural world. Just as the artistic space and its relationship with the community to give and link the communicative strategy and creative practice. This methodological analysis of the non-formal educational system consists of improving the interaction between mediators and professional/non-professional participants towards a comprehensive model of mediation in ICT. Just as the times of the COVID-19 crisis and post-crisis transforming the new model (on the structures of the Venn diagram together with the nomenclature) to enhance the impact of the work in different institutional spheres of contemporary art or art of discipline. Likewise, introduce the inside of the diagram in both schemes of traditional mediation (artistic mediation) and virtual mediation (cultural-artistic mediation) to compare and adapt the great changes of technological resources in the world of art and culture. This entails a greater need to know the innovative tools for cultural-artistic mediation in ICT. The limitations of time during the crisis at the world level to avoid the absence of cultural activities, both virtual environments and digital content to promote and procure the flow of artistic activation and sociocultural media.

artistic mediation) to compare and adapt to the great changes of technological resources in the world of art and culture. This makes a greater need to know the innovative tools for cultural-artistic mediation in ICT. The limitations of the time of the crisis worldwide avoiding the cultural activities absence, both virtual environments and digital content promoting and procuring the flow of artistic activation and sociocultural media.

Keywords: mediation, ICT, museum, inclusion, diversity, innovation.

Introducción

Lo digital no deja incólume nada, ni a nadie. El impacto de la tecnología digital en los distintos aspectos de la dinámica social es evidente. [...] Muchas disciplinas han encontrado en el quehacer social de la red, especialmente *Internet*, nuevos elementos para analizar, como el derecho de *Internet*, la etnografía virtual [...]. Esto también sucede en la cultura y en la educación. Así pues, existen cada vez más investigadores y trabajos de investigación que, además de estudiar la cultura digitalizada, analizan la cultura digital. Existen también líneas de investigación que además de ver *Internet* como un material educativo, lo ven como una nueva condición social y cultural de aprendizaje dentro y fuera de la escuela. Es decir, que para la cultura y para la educación la tecnología actual no pasa desapercibida. En la actualidad ambas disciplinas están retomando sus desarrollos y creando otras narrativas, ávidas por entender, valorar y desarrollar sus encuadres y prácticas en un nuevo ecosistema, el digital (Huerta & Suárez, 2020a, p. 3).

El doble concepto de la mediación¹ posee una intervención sociocultural a través de la participación de actividades educativas-creativas dentro de la organización/instituciones del arte contemporáneo. Así como el espacio artístico y su relación con la comunidad para brindar y vincular la estrategia comunicativa y la práctica creativa. Sin embargo, para Huerta (2014) sobre la reseña del libro *Arts, educació i interdisciplinarietat. Els projectes, punt de trobada entre museus i escola* para los coordinadores Albert Macaya, Rosa Ricomà y Marisa Suárez, se trata de una iniciativa en la reflexión sobre temáticas recurrentes y de actualidad como la educación, el arte, los museos y las escuelas.

El principal enfoque de esta mediación consiste en canalizar la participación inclusiva dentro de las actividades virtuales a través del arte contemporáneo. Sin embargo, esta influencia de la mediación que introduce en “las artes constituyen una herramienta [...] para intervenir en contextos problemáticos por lo que la mediación artística [y cultural] se está evidenciando como una nueva forma de dar respuestas a las necesidades [...]” (Moreno González, 2016, s.p.). Así como la participación inclusiva a través del acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (de ahora en adelante como TIC) en las actividades culturales de distintos entornos virtuales. Por lo tanto, la clave del desarrollo participativo identifica que:

¹ La mediación cultural corresponde a una comunicación vinculante e interactiva como un flujo (o canal) de información; y en la otra, una serie de conocimiento de ámbito cultural, potenciando los recursos (artísticos y visuales) que dispone una comunidad o grupo, para contribuir al conocimiento de objeto (obra de arte), e incluso la búsqueda de una convivencia cultural de los participantes; la mediación artística es un campo dentro de la mediación cultural, asimismo, constituye en una serie de intervenciones y relaciones que el mediador (o la mediadora) induce entre la obra artística y su recepción en el público general para dialogar un acto de experiencia y aprendizaje (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile [CNCA Chile], 2013, s.p.).

Todo el mundo reconoce los profundos cambios y transformaciones de naturaleza social, económica y cultural que están provocando las tecnologías de la información. Nuestros niños y jóvenes cada día acceden más a la información a través de soportes multimedia, de software didáctico, de televisión digital, de redes informáticas, de programas audiovisuales para vídeo, etc. (Alonso & Blázquez, 2016, párr. 1 [Introducción]).

En este instrumento de mediación cultural-artística que favorece un debate actual sobre el uso de las TIC para el fortalecimiento de interacción social de los usuarios y las usuarias, tal como los participantes a través de espacios *online* —tanto públicos como privados dentro de los museos y/o las galerías de arte contemporáneo—; sin embargo, en este proceso para la mediación, que aplica “la virtualización de las interacciones interpersonales puede estar próxima a ser una práctica cotidiana” (Velarde Hermida & Casas-Mas, 2018, p. 68), evitándose la brecha digital. Así pues, se refuerza una interacción más allá de representación de obra artística en distintas formas de la práctica creativa para potenciar la cultura digital.

Por otro lado, algunos factores asociados a las TIC para la retroalimentación artística afectan particularmente en diversas situaciones de mayor vulnerabilidad como la inaccesibilidad del modelo educativo no formativo basado en aprendizaje artístico. En este sentido, Belloch (s.f.) explica que:

El *e-learning* no trata solamente de tomar un curso y colocarlo en un ordenador, se trata de una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas. Para realizar todo este proceso es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que el soporte informático o plataforma virtual nos ofrece (p. 1).

A esto se añade que las nuevas tecnologías han surgido fuera del contexto escolar; y, por ejemplo, “el énfasis se debe poner en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y distribución de materiales de aprendizaje, en lugar de enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías” (Salinas, 2000, citado por Alonso & Blázquez, 2016, párr. 5). Es importante comprender el nuevo paradigma tecnológico a través de la mediación cultural-artística para brindar la enseñanza hacia la virtualidad educativa, tanto el proceso de alfabetización digital como el entorno de aprendizaje digital.

La mayor autonomía en diferentes tipos de conocimientos, destrezas o herramientas estratégicas sirve para la mediación cultural-artística en las TIC. En este contexto, pretende poner de manifiesto la necesidad de crear los contenidos digitales, dependiendo de la calidad de aprendizaje a través del uso de actividades dentro de museos u organizaciones culturales, y la interacción en entornos virtuales. Sin embargo, para ello es necesario considerar diversos factores asociados con el sistema educativo y artístico con diversidad cultural —tanto los artistas como los educadores en diferentes ámbitos, por supuesto, para estudiantes y académicos— para optimizar el funcionamiento de la mediación cultural-artística.

Existen evidencias de los sectores culturales y artísticos que afectaron desde la aparición de la pandemia de coronavirus (de ahora en adelante COVID-19) y el confinamiento social: “La pandemia ha provocado que casi todos los museos del mundo tengan que reducir sus recursos y actividades, pero también una parte notable de su personal fijo y temporal” (Riaño, 2020, párr. 1). En este sentido, la exigencia sanitaria en el espacio público presencial para reforzar su mayor cambio implica la implementación de museos virtuales y redes sociales de varias galerías reconocidas por el arte contemporáneo. Por

otro lado, también, afectan las dificultades en la relación entre la brecha digital y la desigualdad social en tiempos de crisis sin precedentes en todos los ámbitos.¹

Dicho modelo incorpora como instrumentos de imágenes para la formación artística y el desarrollo comunitario a través de la virtualización inclusiva. Para Suárez Guerrero (2003), “La educación [no formal] es un proceso social por naturaleza, un evento que [...] al estar implicado en una red de influencias mutuas, es indudablemente, el suceso más humano y humaniza[do]r de todas las finalidades sociales” (párr. 1). Hay que tener en cuenta distintas consideraciones educativas para la mediación cultural-artística que intervenga el mecanismo y la motivación de experiencias innovadoras a través de los objetos artísticos.

Ramon Camps (2017, 2019a, 2009b, 2020), aborda la mediación de la experiencia estética entre el objeto y el sujeto, en sus distintos sentidos o instrumentos de mediación y construcción social; que nos permite situar en nuestras propuestas pedagógicas (sobre) la experiencia estética como elemento mediador; esto configura el espacio educativo y la visión institucionalizada del aprendizaje como un entorno de mediación construido; el uso de las TIC como instrumentos de mediación que intervengan sobre la complejidad, que nos le(s) rodea e incorporar esta práctica (o experiencia) educativa.

Metodología

Este análisis metodológico del sistema educativo no formal consiste en mejorar la interacción entre mediadores/as y participantes profesionales/no profesionales hacia un modelo integral de mediación en las TIC. Así como la retroalimentación para comprender los usuarios y las usuarias dentro de la virtualización de los museos, facilitando la comunicación tecnológica sobre la evolución creativa.

La mediación virtual es una actividad en línea que permite favorecer la interacción de los usuarios, tanto la alfabetización digital como la comunicación social en la era digital. La plataforma cuenta con una serie de servicios tecnológicos para facilitar espacios *online* mediante el uso de videoconferencias digitales y actividades virtuales, incorporando recursos de enseñanza-aprendizaje para crear actividades físicas o visuales.

Se propone a partir de cambios principales “entre los nuevos ámbitos culturales y las inserciones tecnológicas del museo de arte contemporáneo” (Bellido Gant, 2013; López de Prado, 2002) la creación de actividades museísticas *online* (o nuevos experimentos virtuales). La mediación virtual está asociada con la mediación cultural-artística para mejorar la calidad humana, representando en distintas actividades o instrumentos didácticos del espacio *online*². Un buen espacio de instrumento de mediación cultural-

¹ Sobre las competencias digitales y la crisis sanitaria que afectan a las TIC: “En este contexto, múltiples actividades económicas y sociales han pasado a desarrollarse en la virtualidad, comprendiendo los requerimientos de distanciamiento social que impone esta enfermedad. Entre estas actividades una de las más urgentes y al mismo tiempo más afectadas es en el ámbito educativo, donde se viene a acrecentar el problema de la brecha digital entre países pobres y ricos, y entre los diferentes estratos socioeconómicos de los países y comunidades” (Díaz-Arce & Loyola-Illescas, p. 143).

² Cfr. Gracias por el modelo de «mediaciones (tecno)comunicativas de la cultura» (Martín-Barbero, 2008, 2009) para cuestionar y refundar los lazos sociales, tal como el *hacer técnico en su estrecha vinculación con la experiencia estética*. Así como el nuevo parámetro de la técnica para significar y desarrollar la producción del conocimiento (artístico-cultural), aunque resulta complejo hablar de *tecnicidad* (sobre el

artística a través de las TIC representa las distintas actividades educativas y sociales, beneficiando a los usuarios y las usuarias sobre el resultado de aprendizaje escolar, por supuesto, la comunicación inclusiva dentro de la plataforma.

Nuevo modelo durante la crisis sanitaria, educativa y cultural

La llegada del COVID-19 representa un quiebre de paradigmas para distintas áreas y actividades productivas y creativas, y la cultura no es ajena a este pronóstico; su iniciativa, dada la contingencia sanitaria de un año y ocho meses, es una de las tantas que buscó un nuevo rumbo y, gracias a la web, encontró un lugar para sortear la crisis (Cifuentes Fuentes, 2021; Reyes Ahumada, 2020).

Nueva reflexión durante la crisis sanitaria, educativa y cultural

Un pequeño ejemplo para reflexionar el arte, la cultura y la educación en tiempos de crisis sanitaria: “[...] una campaña de visibilidad del sector que está teniendo una cierta repercusión” (Huerta, 2020a, p. 207). Esto implica “perder o desaparecer” su propio conocimiento de lo visual y las distintas opiniones sobre la crisis para analizar la realidad social, especialmente las diversas situaciones de vulnerabilidad cultural y escenarios artísticos. En este contexto para la mediación cultural-artística a través del espacio de virtualización inclusiva, se fortalece la participación hacia un desafío crucial, por supuesto, la estimulación artística y creativamente, siendo parte vital para potenciar la importancia sobre el papel de implementación en grandes cambios de recursos tecnológicos, y su realidad digital en el mundo del arte y la cultura.

Sensibilidad educativa y artística tras la crisis

Ante el reto de la sensibilidad resulta necesario desarrollar estrategias educativas para estimular los espacios artísticos, e investigar la influencia de los valores estéticos desde la neurociencia; precisamente incorporando habilidades creativas, sociales, (inter)culturales y estratégicas de sus propios ordenadores/dispositivos para la mediación inclusiva sobre el diálogo abierto; ya que nuestro ámbito particular de actuación está vinculado directamente a la imagen, y son precisamente las imágenes el campo de batalla más llamativo del nuevo escenario de las humanidades digitales; y probablemente tenemos la oportunidad de construir un futuro mejor si somos capaces de incorporar de forma subversiva las artes a nuestras tareas educativas cotidianas (Bernaschina, 2018, 2019, 2021; Huerta, 2019, 2020b, Huerta & Domínguez, 2019).

Breve análisis de proceso educativo pre-mediación

¿Qué puede significar la mediación entre públicos y prácticas artísticas en un museo?
¿Qué herramientas y estrategias pueden ser útiles para trabajar la interpretación de obras de arte u objetos en museos? Nuestra riqueza fundamental es la diversidad cultural y la conciencia de su valor entre diversos sectores sociales (Jiménez, 2015; López Martínez, 2015-2016).

Discusión

Mediante este análisis quisimos atender nuestra necesidad de adaptar espacios desde la virtualidad inclusiva. El principal concepto para la mediación cultural-artística a través

trabajo en creación, experimentación y/o teorización artística) con el nuevo *sistema comunicativo de la diversidad cultural y convergencia digital*.

del uso de las TIC: “los medios y recursos educativos de los que se ha valido para hacer comprensibles los objetos con el visitante en un proceso de mediación, en el que se busca establecer un diálogo y brindar una experiencia museística adecuada” (Ríos Rosario, 2010, p. 41). Esto permite la integración de conocimientos artísticos y culturales, desarrollando así la mediación dentro de los museos y/o las galerías de arte contemporáneo. Para esto, analiza la virtualización inclusiva para reforzar el material artístico (físico o digital) sin necesidad de conocimientos previos sobre el lenguaje artístico, apoyando el desarrollo de la participación comunitaria que permita potenciar la influencia del trabajo en diferentes ámbitos institucionales del arte contemporáneo y arte disciplinar.

Las estructuras del diagrama de Venn junto con la nomenclatura (Figura 1 y Tabla 1) nos permite realizar una comparación de la mediación tradicional con la mediación virtual. En ambos se dividen las pertenencias de los diferentes elementos de la mediación.



Figura 1. Mediación tradicional (Criado, 2016 citado por Aragay Borràs, 2017) y Mediación virtual (Bernaschina, 2021). Fuente: Elaboración propia.

Tabla 1.

Nomenclatura de mediación tradicional y virtual

MEDIACIÓN TRADICIONAL	MEDIACIÓN VIRTUAL
Arte = Psicología [Arte terapia]	Museos / Galerías de Arte = TIC [Virtuales culturales-artísticas]
Psicología = Pedagogía [Educación social]	TIC = Pedagogía [Educación tecnológica]
Arte = Pedagogía [Educación artística]	Museos / Galerías de Arte = Pedagogía [Educación artística y social]
Mediación artística	Mediación cultural-artística

Fuente: Elaboración propia.

Y adicionalmente, en el interior del diagrama en ambos esquemas de mediación (Figura 2 y 3). Sin embargo, de esta similitud no sorprende el valor de la mediación, sino, esta influencia que dificulta la creación de actividades museísticas *online*, y grandes cambios de recursos tecnológicos en el mundo del arte y la cultura.

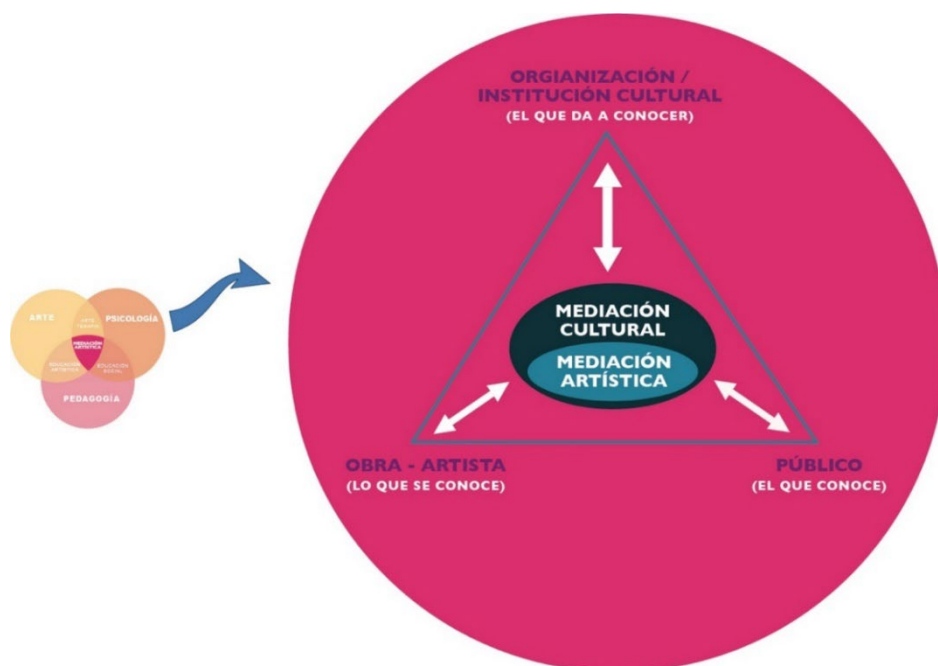


Figura 2. Mediación tradicional (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile [CNCA Chile], 2013, s.p.). Fuente: Elaboración propia.

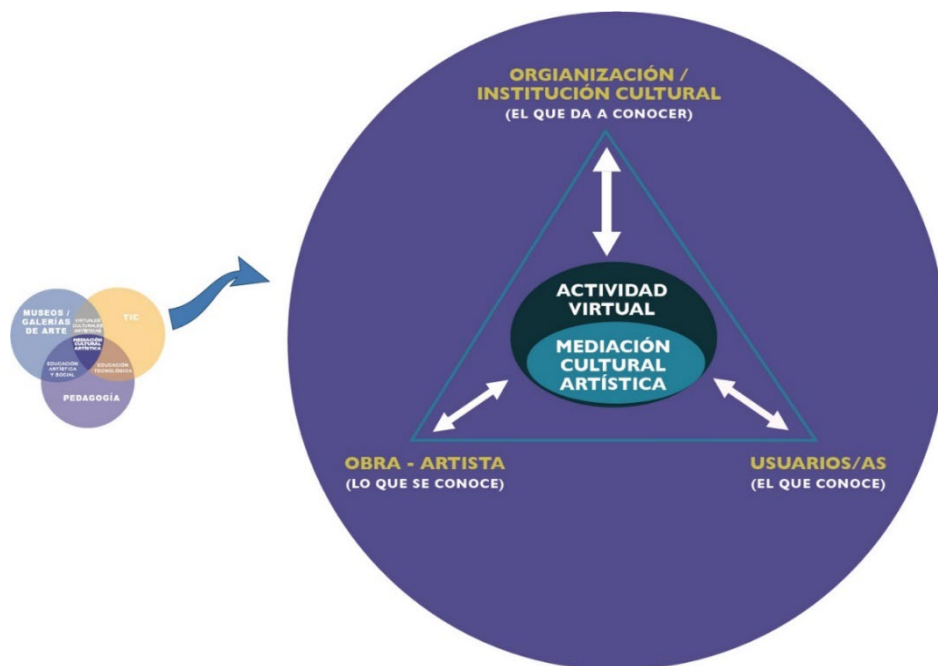


Figura 3. Mediación virtual (Bernaschina, 2021). Fuente: Elaboración propia.

Sirva de ejemplo de esta mediación virtual los trabajos realizados por los artistas sordos y de baja visión, que participaron el taller emergente de libro de artes del Centro Creativo Inclusivo del Museo de Artes Visuales de Chile (MAVI) junto a la artista y profesora chilena, Carolina Larrea durante la actividad virtual entre los meses de septiembre y octubre de 2020 vía *online* (Figura 4).

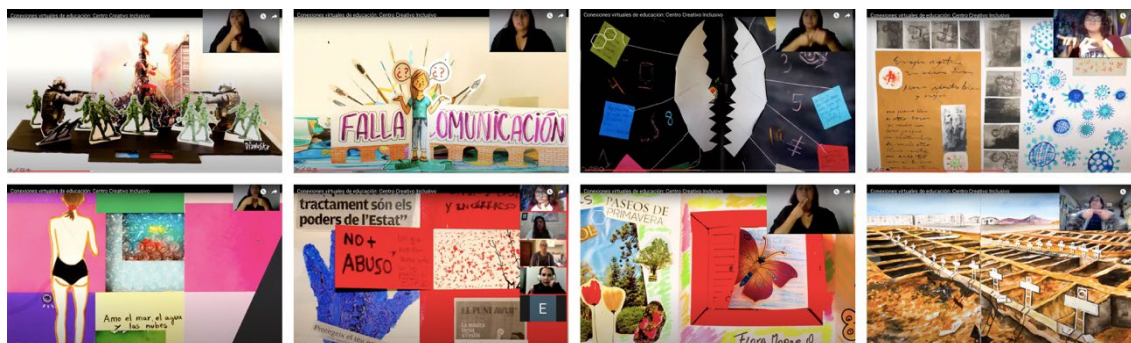


Figura 4. Muestras obras finalizadas por artistas inclusivos contemporáneos en la presentación virtual del Museo de Artes Visuales (MAVI) en 2021. Fuente: <https://youtu.be/uXTNf8Vbexw>

Estas imágenes ejemplifican la mediación virtual para contextualizar, tanto la doble crisis del estallido social y del COVID-19 en Chile, como la crisis sanitaria y el Estado de alarma en España, y esto convierte una mayor necesidad de conocer las herramientas innovadoras para la mediación cultural-artística en las TIC.

Sin embargo, y es precisamente por el buen uso de la mediación cultural-artística, por ejemplo: “Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen un espacio de comunicación educativa con múltiples recursos tecnológicos” (Rubio Guerrero & Gómez Zermeño, 2016, p. 56). Así como la propuesta de la mediación virtual para desarrollar la capacidad de dialogar. Esta motivación que favorece:

Todas las personas poseemos capacidad de dialogar, todas podemos aportar argumentos en un diálogo independientemente de nuestro nivel de estudios. Éste es un fundamento clave en las teorías dialógicas. [...] Las personas desarrollamos diferentes actuaciones según los contextos en los que interaccionamos, diferentes lenguajes y códigos lingüísticos. Partiendo de la misma competencia innata, se ha de decir que somos capaces de comunicarnos y desarrollar nuevos códigos y conocimientos a partir de las interacciones (Elboj, Puigdemívol, Soler & Valls, 2006, p. 41).

Estas instituciones socioculturales (de diferentes sectores y disciplina) acuerdan dialogar e interactuar la participación de entornos virtuales; así como la “dicotomía de potenciales comunicativos entre lenguaje verbal y lenguaje de imágenes” (Huerta, 2015, p. 233) para mejorar la educación por el arte¹, el contexto de la argumentación² y la nueva experiencia cultural³, facilitando la búsqueda de estrategias y múltiples métodos del apoyo social-emocional-práctico⁴ para la mediación cultural-artística por parte de museos,

¹ Sólo para los estudiantes escolares y profesores que imparten la escuela pública y privada.

² Sólo para los profesionales en el campo académico, intelectual, teórico y/o artístico.

³ Sólo para todo el público sin necesidad de conocimiento previo, o experiencia, tanto el nivel artístico como el nivel profesional del grado académico.

⁴ Existen en varios conceptos y autores de “inteligencias múltiples, sociales y prácticas” asociados a las TIC, la educación, la creatividad, la mentalidad, la emocionalidad, etc. para estimular el lenguaje y el desarrollo humano, tal como la mediación (socio)cultural (e instrumental) sobre la teoría sociocultural y la teoría del desarrollo cognitivo (Gardner, 2000, 2005, 2011a, 2011b, 2011c, 2011d, 2012, 2013, 2015, 2016a,

organizaciones o instituciones a través de la plataforma virtual. Esto nuevo cambio del crecimiento de las TIC para las actividades virtuales:

Atendiendo al valor simbólico de las imágenes, podemos valorar que la fotografía, desde el punto de vista de la cultura contemporánea, no se entiende sin el desarrollo tecnológico, al mismo tiempo que éste tampoco podría tener una lectura humana de no ser por la fotografía, y que todo esto está enmarcado en un espectro de comprensión del mundo y de creación de conocimiento como son las artes (Huerta & Suárez, 2020b, p. 11).

A este propósito, conocer los objetivos artísticos *online* —los museos virtuales y/o las galerías de arte contemporáneo en redes sociales— para facilitar la reinención tecnológica sobre las actividades virtuales en tiempos de la pandemia de COVID-19, por supuesto, el confinamiento de la doble crisis sanitaria y social.

Conclusiones

Imaginamos la Torre de Babel sobre la edificación que dirige a los usuarios que hablan diferentes lenguas (idioma nativo, lengua de señas/signos, pueblos originarios, u otras culturas) para los seres humanos. Es difícil comprender signos, señales y retroalimentación; todos no van a funcionar favoreciendo la comunicación. El intermedio en este caso es la mediación cultural-artística dentro de la plataforma virtual. Por lo tanto, esta aproximación se intenta comprender el funcionamiento tecnológico y comunicativo:

Es que los lenguajes con que los seres humanos nos comunicamos no sólo son una creación social, sino que **son una de las condiciones de existencia de la sociedad. La humanidad no podría existir sin comunicación.** Babel es la catástrofe global más terrible que puede imaginarse (Asinsten, 2010, p. 30).

En nuestra comunicación humana para la mediación cultural-artística en las TIC, estamos priorizando la importancia de la retroalimentación y la participación en el proceso tecnológico, artístico y sociocultural.

Para concluir los tres aspectos principales de mediación cultural-artística en las TIC para las actividades virtuales suponen:

- Mejorar las necesidades de desarrollo tecnológico por parte de actividades educativas-creativas dentro de la organización/instituciones del arte contemporáneo.
- Mejorar el compromiso del sistema de museos virtuales, por supuesto, las galerías de arte contemporáneo.
- Mejorar la estrategia de participantes en diferentes ámbitos profesionales, no profesionales y educativos.

Sin embargo, en la modalidad virtual para la mediación cultural-artística para motivar y reflexionar las posibilidades de las nuevas tecnologías en el arte. Así como las limitaciones del tiempo de la crisis a nivel mundial para evitar la ausencia de actividades culturales, tanto los entornos virtuales como los contenidos digitales para promover y procurar el flujo de activación artística y los medios socioculturales.

2016b; Goleman, 2006, 2010a, 2010b; Goleman Kaufman & Ray; 2016; Vygotsky, 1995, 2003, 2009, 2013; Wertsch, 1988).

Referencias bibliográficas

- Alonso, L. & Blázquez, F. (2016). El docente de educación virtual. Guía básica [e-book]. Narcea. <https://bit.ly/2XfMy2P>
- Aragay Borràs, J. M. (2017). La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario [Reseña]. *RES: Revista de Educación Social*, (25), 411-414. <https://bit.ly/3jjFeuO>
- Asinsten, J. (2010). *Producción de contenidos para la educación virtual. Guía de Trabajo del docente-contenidista*. Virtual Educa Argentina - OEI. <https://bit.ly/3G5AYZB>
- Bellido Gant, M. L. (ed.). (2013). *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Belloch, C. (s.f.). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. <https://bit.ly/3llo3Vc>
- Bernaschina, D. (2018). Arte en el silencio: Nueva experiencia hacia el rol del docente hipoacúsico bilingüe. *EARI: Educación Artística Revista de Investigación*, (9), 45-55. <https://doi.org/10.7203/eari.9.12582>
- _____. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Alteridad*, 14(1), 40-52. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>
- _____. (2021). Interacción pedagógica en las TIC: mediación inclusiva en el aula virtual. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 21(1), 171-192. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v21i1.15978>
- Cifuentes Fuentes, M. (2021, 8 de septiembre). La reinención tecnológica de los museos y galerías de arte. *La Tercera*. <https://bit.ly/3pf7sdK>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. (2013, agosto). *Mediación cultural y artística* [Diapositiva de PowerPoint]. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile. <https://bit.ly/3lFsk7g>
- Díaz-Arce, D. & Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120-150. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>
- Elboj, C., Puigdellivol, I., Soler, M. & Valls, R., (2006). *Comunidades de aprendizaje. Transformar la Educación* (5ª ed.). Graó. <https://bit.ly/3n3rDbQ>
- Gardner, H. (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas: Lo que todo estudiante debería aprender* (Trad. G. Sánchez Barbetán). Paidós.
- _____. (2005). *Arte, mente y cerebro: Una aproximación cognitiva a la creatividad* (Trad. G. G. M. de Vitale). Paidós.
- _____. (2011a). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI* (Trad. G. Sánchez Barbetán). Paidós.
- _____. (2011b). *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad* (Trad. J. P. Tosaus Abadía). Paidós.
- _____. (2011c). *Educación artística y desarrollo humano* (Trad. F. Meker Ortí). Paidós.
- _____. (2011d). *La nueva ciencia de la mente: Historia de la revolución cognitiva* (Trad. J. G. Barcina). Paidós.

_____. (2012). *El desarrollo y la educación de la mente: escritos esenciales* (Trad. F. Meker Ortí, G. Sánchez Barbetán & I. Arias Pérez). Paidós.

_____. (2013). *Las cinco mentes del futuro* (1ª reimpr., trad. F. Meker Ortí). Paidós.

_____. (2015). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica* (Trad. M. Asensio Fernández & M. T. Melero Nogués). Paidós.

_____. (2016a). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* (3ª ed., trad. S. Fernández Éverest). Fondo de Cultura Económica.

_____. (2016b). *Mentes flexibles: El arte y la ciencia de saber cambiar nuestra opinión y la de los demás*. Paidós.

Goleman, D. (2006). *Inteligencia social: La nueva ciencia de las relaciones humanas* (Trad. D. González Raga). Kairós.

_____. (2010a). *Inteligencia emocional* (Trad. D. González Raga & F. Mora Zahonero). Kairós.

_____. (2010b). *La práctica de la inteligencia emocional* (Trad. D. González Raga & F. Mora Zahonero). Kairós.

Goleman, D., Kaufman, P. & Ray, M. (2016). *El espíritu creativo* (Trad. R. S. Corgatelli). Penguin Random House Grupo Editorial.

Huerta, R. (2015). La mediación cultural en los museos. Interpretaciones y estudios [Reseña]. *Pulso: Revista de educación* (38), 229-233. <https://bit.ly/3DSdTI1>

_____. (2014). Artes, educación e interdisciplinariedad [Reseña]. *EARI: Educación Artística Revista de Investigación*, (5), 187-190. <https://doi.org/10.7203/eari.5.3591>

_____. (2019). Involucrar todas las sensaciones en la práctica sensible de la educación artística [Reseña]. *EARI: Educación Artística Revista de Investigación*, (10), 334-336. <https://bit.ly/3G1S8an>

_____. (2020a). Educación artística más allá del coronavirus: diálogo con Estitxu Aberasturi, Carlos Escaño y Carmen María Belmonte [Entrevista]. *EARI: Educación Artística Revista de Investigación*, (11), 207-222. <https://doi.org/10.7203/eari.11.17868>

_____. (2020b). Educar la sensibilidad artística. *Gráfica*, 23, 15-24. <https://bit.ly/3p915vc>

Huerta, R. & Domínguez, R. (2019). La educación artística de la era digital: investigar en escenarios tecnológicos [Editorial]. *EARI: Educación Artística Revista de Investigación*, (10), 9-20. <https://doi.org/10.7203/eari.10.16111>

Huerta, R. & Suárez, C. (2020a). Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales. *REIRE: Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1-7. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.129270>

_____. (2020b). Humanitats digitals i pedagogies culturals: mirades creuades als entorns educatius híbrids. *Temps d'Educació*, (58), 7-17. <https://bit.ly/2Z01liV>

Jiménez L. (2015). Educación artística, mediación e interculturalidad. *Artes La Revista*, 7(14), 7-12. <https://bit.ly/3nbZe3s>

López de Prado, R. (2002). Arte, Museos y Nuevas Tecnologías (M. L. Bellido). *Revista Española de Documentación Científica*, 25(3), 341-344. <https://bit.ly/3ISWKYk>

López Martínez, E. (2015-2016). Interpretación y mediación: estrategias y posibilidades desde la educación artística. *Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, (11-12), 39-53. <https://bit.ly/3n6JKO1>

Martín-Barbero, J. (2008). Diversidad cultural y convergencia digital. *IC: Revista Científica de Información y Comunicación*, (5), 12-25. <https://bit.ly/3lV4r0h>

_____. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10(1), 19-31. <https://bit.ly/3APu2fr>

Moreno González, A. (2016c). *La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el trabajo comunitario*. Octaedro.

Ramon Camps, R. (2017). Pedagogías visuales y artísticas en torno al objeto cotidiano. *ARTSEDUCA*, (18), 30-53. <https://bit.ly/3FSA96m>

_____. (2019a). Prácticas pedagógicas para el conocimiento mutuo desde las artes y la pedagogía visual. *Inventio*, 15(36), 13-20. <https://doi.org/10.30973/inventio/2019.15.36/2>

_____. (2019b). Prácticas artísticas de visualización entre cuerpo y objeto en entornos de mediación pedagógica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(3), 509-526. <https://doi.org/10.5209/aris.60881>

_____. (2020). Interseccions entre imatge, art i tecnologia per a la construcció de coneixements sensibles. *Temps d'Educació*, (58), 121-134. <https://bit.ly/2XjvEjI>

Reyes Ahumada, F. (2020, 24 de mayo). ¿Cómo construyen los museos un nuevo modelo durante la crisis? [Entrevista]. *Artishock: Revista digital de arte contemporáneo*. <https://bit.ly/30xO9IH>

Riaño, P. H. (2020, 23 de noviembre). Un tercio de los museos de todo el mundo despedirá a parte de su personal por la crisis del coronavirus. *El País*. <https://bit.ly/3vkbCCm>

Ríos Rosario, G. (2010). *El museo como elemento de mediación en la era digital: relación de las tecnologías de la información y la comunicación con el arte popular* (Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Metropolitana). <http://hdl.handle.net/11191/5392>

Rubio Guerrero, E. W. & Gómez Zermeño, M. G. (2016). Propuesta de Diseño de un Modelo Educativo Integral para Capacitaciones Corporativas. *Academia y Virtualidad*, 9(1), 52-67. <https://doi.org/10.18359/ravi.1496>

Suárez Guerrero, C. (2003). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. *Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, 4. <http://hdl.handle.net/10366/56462>

Velarde Hermida, O. & Casas-Mas, B. (2018). La virtualización de las comunicaciones interpersonales. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (137), 55-72. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137.3406>

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje: Teoría desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Fausto.

_____. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia* (9a ed.). Akal.

_____. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (3a ed.). Crítica.

_____. (2013). *Psicología del arte*. Paidós.

Wertsch, J. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Paidós.