

**CREACIÓN DE UN CURRÍCULO PARA LA CLASE PENSAMIENTO Y
CONTEXTO III DEL PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS DE UNA INSTITUCIÓN
DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ, A TRAVÉS
DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PLATAFORMA INSTAGRAM Y SU USO POR
PARTE DE LOS ESTUDIANTES DE ESTE PROGRAMA**

Asesor de investigación:

Alejandro Martínez Martínez

Autor:

Gabriel Mejía Abad

Trabajo de grado para optar al título de especialista en docencia universitaria

Universidad El Bosque

Facultad de Educación – División de Posgrados y Formación Avanzada

Especialización en Docencia de Universitaria

Bogotá D.C. 2024

Agradecimientos

Quiero agradecer profundamente a toda mi familia por siempre estar a mi lado, a mi padre Simón, a mi madre Consuelo, a mi hermana Perla y a mis hermanos Santiago y Ricardo. También a mi asesor Alejandro Martínez por su apoyo y al Programa de Artes Plásticas por haberme dado la oportunidad de hacer parte de este proyecto académico tan exigente y divertido.

Pero sobre todas las cosas quiero agradecer a mi Poder Superior que me ha mantenido con la cabeza en alto S x H.

CONTENIDO

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
1. TÍTULO DEL PROYECTO	6
2. JUSTIFICACIÓN	6
3. OBJETIVOS GENERALES Y PARTICULARES DE INVESTIGACIÓN	9
4. PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
5. MARCOS DE REFERENCIA	17
5.1 REFERENTE TEÓRICO	17
5.2 REFERENTE CONCEPTUAL	27
6. MARCO METODOLÓGICO	28
6.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	28
6.2 CONTEXTO	32
6.3 POBLACIÓN, PARTICIPANTES Y CRITERIOS DE INCLUSIÓN	34
6.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	35
6.5 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	37
6.6 ASPECTOS ÉTICOS	38
7. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	40
8. PROYECCIÓN	48
9. REFERENCIAS	51

RESUMEN

El uso masivo de la aplicación Instagram por parte de los y las jóvenes en general, y en particular por estudiantes del Programa de Artes Plásticas, lo convierte en un artefacto cultural susceptible a investigaciones sobre la forma en que está siendo utilizado por los y las estudiantes para performar su imagen en un momento en el que las interacciones entre lo virtual y lo presencial cada vez tienen límites más finos e intrincados.

El objetivo de esta investigación es comprender cómo son utilizadas las herramientas integradas en la plataforma de Instagram por parte de los estudiantes y cómo integrar estas comprensiones al currículo en artes. A tal fin se desarrolló la observación no participante de las historias publicadas en Instagram de veintiocho estudiantes de Artes Plásticas durante un mes, se realizaron tres entrevistas etnográficas semi estructuradas y un taller investigativo en el que participaron nueve estudiantes. El diseño metodológico utiliza la técnica de análisis de contenido, priorizando una perspectiva interpretativa crítica, que identifica categorías vinculadas a la autodefinición y procesos de identificación del sujeto, y la deconstrucción como un eje teórico que permite el análisis del fenómeno estudiado desde la recontextualización constante de significados y simbologías.

Palabras clave: Instagram, Performatividad, Currículo, Artes Plásticas, Identidad.

ABSTRACT

The widespread use of Instagram by young people in general, and particularly by students of the Fine Arts Program, makes it a cultural artifact suitable for investigating how it is being used by students to perform their image at a time when the boundaries between virtual and in-person interactions are increasingly fine and intricate.

The objective of this research is to understand how students use the tools integrated into Instagram and how to incorporate these insights into the fine arts curriculum. To this end, a non-participant observation of Instagram stories posted by twenty-eight Fine Arts students was conducted over one month, along with three semi-structured ethnographic interviews and a research workshop involving nine students. The methodological design utilizes content analysis with a critical interpretive perspective, identifying categories related to self-definition and identity processes, and deconstruction as a theoretical axis, allowing the analysis of the studied phenomenon through the constant recontextualization of meanings and symbols.

Keywords: Instagram, Performativity, Curriculum, Fine Arts, Identity.

Ante el objetivo soy a la vez: aquel que creo ser, aquel que quisiera que crean, aquel que el fotógrafo cree que soy y aquel de quien se sirve para expresar su arte [...] Imaginariamente, la Fotografía (aquella que está en mi intención) representa ese momento tan sutil en que, a decir verdad, no soy ni sujeto ni objeto, sino más bien un sujeto que se siente devenir objeto; vivo entonces una microexperiencia de la muerte (del paréntesis): Me convierto verdaderamente en espectro.

Roland Barthes

1. Título del Proyecto:

Creación de un currículo para la clase Pensamiento y Contexto III del Programa de Artes Plásticas de una institución de educación superior privada de la ciudad de Bogotá, a través de la deconstrucción de la plataforma Instagram y su uso por parte de los estudiantes de dicho programa.

2. Justificación.

La integración de prácticas digitales y plataformas como Instagram (I.G) en la educación artística responde a la necesidad de enriquecer la formación en artes a través de herramientas que permitan comprender estos fenómenos y la forma como son utilizados por la comunidad estudiantil. Este enfoque permite una educación en artes plásticas más conectada con las experiencias y realidades simbólicas que construyen los estudiantes, fomentando su desarrollo integral dentro de los

contextos socioculturales actuales. Incorporar estos elementos fortalece la conciencia en la construcción de identidad, la expresión simbólica y la comprensión de los estudiantes como sujetos activos en la creación cultural contemporánea, lo cual impacta positivamente la calidad y relevancia de la educación en artes.

En el contexto general de la educación superior en Colombia, esta investigación adquiere importancia ya que explora cómo la incorporación de prácticas y herramientas digitales puede impactar el sistema educativo, en particular en áreas como salud mental y bienestar estudiantil, debido a su rol en el fortalecimiento de la identidad y la conexión con la comunidad universitaria. Las plataformas digitales, como I.G, se han convertido en espacios de expresión y desarrollo simbólico; reconocerlas como parte del currículo académico podría reducir la desconexión entre los estudiantes y los contenidos, generando un entorno de aprendizaje que aborde sus inquietudes y realidades. Así, la implementación de herramientas digitales promueve una cultura académica de inclusión y actualización en instituciones que buscan mantener la competitividad y relevancia.

A nivel particular, el Programa de Artes Plásticas (P.A.P) de la Universidad en la que se desarrolla esta investigación, tiene la oportunidad de liderar estos cambios con una actualización curricular prevista para 2025. Esta renovación permitiría integrar I.G no solo como herramienta didáctica, sino como un artefacto cultural que conecta directamente con las vivencias estudiantiles. La investigación permitirá que el currículo responda a las dinámicas contemporáneas, enriqueciendo la experiencia formativa y promoviendo un sentido de pertenencia en los estudiantes. Esta propuesta beneficia a múltiples actores en la comunidad universitaria:

- Para los estudiantes, ofrecerá un espacio de aprendizaje que incluya sus perspectivas artísticas, políticas y culturales, contribuyendo a su desarrollo identitario y sentido de pertenencia.
- Para los docentes, facilitará la comprensión de las experiencias digitales de los estudiantes, permitiéndoles adaptar prácticas pedagógicas actuales que resuenen con las vivencias y lenguajes contemporáneos.
- Para el comité curricular y la administración del P.A.P, proporcionará una base sólida para actualizar el currículo en respuesta a las necesidades digitales de los estudiantes, fortaleciendo la competitividad y pertinencia del programa.

Desde una perspectiva académica y social, este estudio contribuye a elevar la calidad de la educación superior en artes al integrar plataformas digitales que son clave en la construcción de identidades y la circulación de imágenes en espacios públicos. A nivel cultural, fomenta una cultura de evaluación crítica sobre el uso de estos espacios para la producción simbólica, contribuyendo a una comprensión más profunda de las interacciones sociales y culturales que se generan en plataformas digitales. Además, permite abrir una reflexión sobre la adaptación de estos recursos en entornos analógicos, facilitando una educación artística inclusiva y relevante en el contexto actual.

En términos teóricos, esta investigación busca identificar el valor de I.G como un artefacto cultural que influye en la construcción de identidades y en la creación de imágenes artísticas en los estudiantes. A nivel práctico, se desarrollará un diagnóstico que permita adaptar el uso de I.G al currículo, potenciando su eficacia y pertinencia pedagógica.

Metodológicamente, la investigación observa, sistematiza y analiza las prácticas digitales de los estudiantes, identificando áreas clave para fortalecer el currículo del P.A.P, alineándose con los lenguajes y herramientas digitales que los estudiantes ya emplean en sus redes sociales y explorando cómo estos elementos pueden traducirse en experiencias plásticas significativas.

Este estudio enriquecerá la línea de investigación sobre el uso de herramientas digitales en la educación artística, proporcionando datos empíricos sobre cómo integrar plataformas como I.G en el proceso educativo. Este enfoque no sólo ofrece una comprensión profunda de la relación entre arte, educación y redes sociales, sino que también puede ser un modelo para otras instituciones interesadas en integrar herramientas digitales de manera crítica en sus currículos.

3. Objetivos generales y particulares de investigación.

3.1 Objetivo general.

Analizar cómo los estudiantes comprenden y utilizan Instagram para construir su imagen, con el fin de identificar formas de integración en el currículo de la clase Pensamiento y Contexto III

3.2 Objetivos particulares.

- a. Analizar las principales prácticas y estrategias empleadas por los estudiantes del P.A.P para construir su imagen pública e identidad en la plataforma.
- b. Determinar cómo los estudiantes perciben que IG moldea su autoimagen y expresión personal.
- c. Desarrollar una metodología para integrar IG, como un artefacto cultural, en el currículo del P.A.P.

4. Planteamiento y formulación del problema. ¿Cómo deconstruir el uso de Instagram para generar un currículo análogo que responda a las prácticas y necesidades de las nuevas generaciones en la educación artística contemporánea?

Estar desarrollando esta investigación en el marco de la Especialización en docencia universitaria y la convergencia de este proceso con la actualización curricular del P.A.P prevista para el año 2025, brinda una oportunidad importante de aprovechar para desarrollar una herramienta que permita, tanto a docentes como al comité curricular del programa de Artes Plásticas, comprender y sistematizar algunas de las experiencias que los estudiantes están constantemente poniendo de

manifiesto en sus redes sociales (I.G en este caso) para así tener una idea de la forma en la que comprenden la generación de imágenes, textos e imagen en movimiento, y la manera en las ponen en circulación en una plataforma pública. Esta observación le permitirá al P.A.P identificar de manera más clara cuáles de las herramientas que utilizan las redes sociales pueden ser aplicadas al currículo y a las demás actividades que el Programa realiza como parte de una formación integral.

Algunas de las revisiones sistemáticas encontradas en revistas indexadas sobre este tema arrojan como resultado que hay un auge importante de investigaciones sobre I.G en el ámbito de la educación. De por sí la educación es una de los principales ítems de estudio sobrepasando a los análisis de públicos, al marketing, la comunicación política, influencers y los posibles efectos adversos del uso de las redes sociales por parte de los jóvenes (Figueroa, González, Machín, 2021), sin embargo, según esta revisión sistemática específica, la mayoría de investigaciones asociadas con I.G desde la educación, se basan en el uso de esta herramienta como una estrategia didáctica o comunicativa por parte de los docentes en diferentes procesos académicos que van desde experiencias en colegios hasta la enseñanza en pre y posgrado.

Este investigador encontró un bache en lo que respecta a estudios que traten de entender I.G, no como una herramienta didáctica (sobre este tema hay mucha producción investigativa) , sino como un artefacto cultural¹, capaz de dar las claves para la generación de un currículo que logre combinar de manera coherente las

1

Al hablar de artefacto cultural me refiero a I.G como un objeto, símbolo o práctica que adquiere significado dentro de un contexto cultural. Los artefactos culturales no son sólo objetos físicos, sino también acciones, palabras, o símbolos cargados de significado cultural, que son interpretados a través de un marco compartido por los miembros de una comunidad (Geertz,1973)

estrategias que utilizan los y las estudiantes para generar interacciones sociales y simbólicas en esta aplicación y los intereses de un programa de enseñanza a nivel superior en Artes Plásticas.

Es importante comprender I.G como un universo de interacciones sociales y simbólicas que pueden ser traducidas a ejercicios artísticos que no necesariamente sigan utilizando el lenguaje digital. En este sentido investigaciones como la de (Montes, Fernández, Massó, 2021) invitan a los docentes a “analogizar” el uso de las redes en el aula, entendiendo la forma en la que los y las estudiantes utilizan las aplicaciones para generar una disrupción pedagógica más allá de los límites de las herramientas digitales, propuesta pertinente para la realización de este proyecto de investigación. En la investigación de Montes los autores proponen que:

“En la experiencia estudiada, el concepto de disrupción ha expandido el marco tecnológico habitual desde el cual suele pensarse y plantearse este tipo de prácticas innovadoras. A pesar de que algo tecnológico ha sido el elemento “activador” de la disrupción, lo más relevante de la experiencia descansa en los cambios originados en los procesos educativos. A través de esta experiencia”. (Montes, Fernández, Massó, Pg 13)

Desde este punto de vista ¿es posible entender I.G como un detonante para generar disrupciones en el aula, que vayan más allá de lo digital y que sean capaces de activar el pensamiento crítico en los estudiantes sobre el uso que le dan a las redes sociales?. Las herramientas que trae integradas I.G, son el resultado de procesos sociales que en su mayoría han sido estudiadas y aplicadas por el diseño,

la comunicación y las artes mucho antes de la aparición de las redes sociales, basta dar una mirada a vuelo de pájaro a procesos artísticos que, para no ir muy lejos, en los años 90 en suramérica, comprendieron el arte como en detonante de relaciones comunitarias y políticas. Cildo Meireles, Ligia Clark y Helio Oiticica, por poner algunos ejemplos, enfocaron sus prácticas a la comprensión de elementos simbólicos detonantes de interacción social y el flujo de la información por fuera de los canales establecidos de la época (Crosetti, 2016).

Conciente o inconcientemente los estudiantes del P.A.P generan este tipo de ejercicios comunicativos dentro de las redes sociales como I.G, aplicación que les provee de las herramientas como la utilización de historias, plantillas en las que comparten su percepción sobre temas políticos o simplemente sus estados de ánimo, conversaciones a través de comentarios etc. Sin embargo, a través de la experiencia de este investigador de seis años en el P.A.P, he constatado que los estudiantes tienen dificultad en comprender que esos procesos culturales y políticos hacen parte de las prácticas contemporáneas de las artes plásticas. No es el objetivo de esta investigación comprender las causas de esa dificultad, sino el de tratar de deconstruir un artefacto cultural como I.G para producir procesos pedagógicos que conecten las formas de construcción de identidad, comunidad y política que se hacen latentes en esta red social, con las que, analógicamente, se dan en procesos artísticos contemporáneos desde los años 60 en el mundo, y más específicamente en suramérica.

La escogencia de I.G para esta investigación radica en su popularidad entre los jóvenes entre los 18 y 24 años (Arriaga, 2016). Para enero del año 2024 la

plataforma I.G contaba con 1.200 millones de usuarios activos mensuales, en donde una tercera parte de esta cifra estaba compuesta por sujetos de los 34 años hacia abajo. En la franja etaria de los 35 a 44 años está compuesta por el 16%, entre 25 a los 34 años el 28,6% y entre los 18 y 24 años el 31, 8. (Statista,2024) Esto quiere decir que se trata de una red social especialmente compuesta por una población joven, para quienes esta plataforma digital ofrece la oportunidad de expresarse libremente a través de la fotografía, el video y la palabra escrita (Marcelino,2015), Asimismo, entre las razones por las que los jóvenes pueden preferir utilizar esta aplicación se encuentran: la recopilación de situaciones importantes de la vida, la interacción social, el cotilleo a través del anonimato y la autoexpresión (Lee, Moon y Sung, 2015).

Entre los y las estudiantes del Programa de Artes Plásticas de la Universidad en la que se desarrolla esta investigación, la aplicación I.G es una de las más populares por tratarse de una interfase que está focalizada en la imagen, permitiendo la utilización de estrategias plásticas como filtros, inserción de textos, imágenes en movimiento y sonido, así como la posibilidad de tener múltiples cuentas en las que los intereses de los estudiantes pueden ser focalizados para grupos específicos de su comunidad, dependiendo de qué es lo que quieren que determinadas personas sepan o perciban de ellos (Davis, 2014). I.G se presenta entonces como una posibilidad para exponerse y recibir retroalimentaciones respecto a lo que se decide exponer.

I.G se presenta como un “Artefacto cultural de saberes” como lo denomina Meireles (2024), es decir, un sistema con la capacidad de arrojar claves sobre la manera en

la que los estudiantes están comprendiendo la forma de hacer circular sus percepciones políticas, culturales y artísticas del mundo, reflejando allí temas fundamentales como el género, la identidad y la construcción de su imagen pública. El estudio del uso de esta aplicación es una oportunidad para descubrir por qué las herramientas que provee I.G a los estudiantes la hacen una aplicación tan atractiva y capaz de generar interacciones de tipo simbólico que pueden ser deconstruidas y llevadas al plano de la producción plástica, no necesariamente a través del lenguaje digital, entendiendo el valor práctico y conceptual de estas herramientas en un plano pedagógico.

En el momento actual la comprensión de estas herramientas por parte del P.A.P de la Universidad en la que se centra esta investigación, se encuentra invisibilizada, el currículo académico de las asignaturas del P.A.P, a menudo no logra integrar plenamente estas percepciones digitales, ni abordar de manera efectiva las temáticas que los estudiantes están explorando de manera independiente en sus redes. Esto genera una desconexión entre los intereses y prácticas actuales de los alumnos y los contenidos y metodologías de enseñanza impartidos.

Esta desconexión plantea varios problemas:

1.Desajuste entre el currículo y la realidad estudiantil: Los contenidos académicos actuales pueden no reflejar adecuadamente las preocupaciones y contextos socioculturales de los estudiantes, lo que resulta en una falta de compromiso y relevancia en el proceso de aprendizaje.

2. Subutilización de Herramientas Digitales Contemporáneas: Aunque los estudiantes utilizan plataformas como Instagram (entre muchas otras) para explorar y expresar sus preocupaciones e intereses, estas herramientas no están suficientemente integradas en el currículo, lo que limita la comprensión por parte del Programa de la manera en que los y las estudiantes están comprendiendo la imagen y su capacidad de complejizar temas relevantes a través de esta. En el caso del currículo actual de Artes Plásticas, en ninguna de las cincuenta y dos materias impartidas por el programa se hace referencia a las redes sociales como una posible herramienta de producción simbólica o un artefacto cultural. Dentro de los cincuenta y dos Syllabus solo se nombra la palabra "Internet" en una materia, y el concepto "redes sociales" no aparece ni una sola vez.

En conclusión, la investigación propuesta busca no solo comprender el uso de Instagram por parte de los estudiantes del P.A.P., sino también "analogizar" estas herramientas digitales y traducirlas al lenguaje de las artes plásticas. Al deconstruir Instagram como un artefacto cultural, se abre la posibilidad de integrar sus estrategias visuales y comunicativas en un currículo que conecte de manera más coherente las prácticas digitales cotidianas de los estudiantes con el arte contemporáneo. Este enfoque permitirá que el P.A.P. responda a los intereses y modos de expresión de sus estudiantes, al tiempo que explora nuevas formas de generar disrupciones pedagógicas que trasciendan lo digital y fomenten una reflexión crítica sobre los procesos artísticos. En este sentido, Instagram se convierte en un puente entre la cultura visual contemporánea y la enseñanza artística, promoviendo un aprendizaje que reconoce y valora las formas en que los

estudiantes construyen identidad, comunidad y diálogo político dentro y fuera del aula.

5. Marcos de referencia

5. 1 Referente teórico

Esta investigación se fundamenta en la intersección entre las teorías de los artefactos culturales, la identidad performática, y la deconstrucción, proporcionando una base sólida para el análisis del uso de Instagram (I.G) por parte de los estudiantes del Programa de Artes Plásticas (P.A.P).

Las redes sociales, especialmente Instagram, se consideran artefactos culturales que no sólo reflejan, sino que también moldean las prácticas sociales de sus usuarios. La idea de artefacto en este contexto está más relacionada con su *performatividad* —es decir, con su capacidad de “ponerse en obra”— que con su naturaleza material (Martos, 2014). En palabras de Martos, “¿qué es lo que ‘se pone en obra’ en un artefacto cultural? La respuesta se define justamente a partir del calificativo ‘cultural’: lo que en este artefacto se materializa y actúa de manera simultánea es la cultura con sus innumerables presupuestos, convenciones y concepciones” (Martos, p. 443).

Entender las redes sociales, en este caso I.G, desde la perspectiva del artefacto cultural permite comprender las reglas que rigen estos espacios y también sus interacciones con el resto del ecosistema cultural de los estudiantes que, no solo se

limita al espacio académico, sino que se expande a todas sus interacciones culturales.

Un ejemplo de esta perspectiva es propuesta por el teórico de las comunicaciones Lev Manovich, para Manovich, I.G no solo actúa como un medio de comunicación, sino como un espacio donde se establecen normas y estilos de presentación (Manovich,2016). Manovich es uno de los investigadores más influyentes en el campo de los estudios sobre las redes sociales como artefactos culturales, entendiendo su capacidad de arrojar elementos de análisis formales sobre la forma en la que los individuos se presentan en I.G. Por ejemplo, en su libro *Instagram and contemporary image*, Manovich (2016) hace un análisis de 15 millones de imágenes publicadas en I.G —la red social que más importancia otorga a los contenidos audio-verbo-visuales—, compartidas en 16 ciudades diferentes, durante los años 2012-2015. Ello implica un análisis global de la red social, pues lejos del análisis de hashtags o perfiles específicos, realiza una descarga íntegra de las imágenes publicadas en un periodo determinado y en función de la geolocalización (Romera, 2018)

En su investigación, Manovich nos ofrece una perspectiva sobre cómo Instagram, con sus reglas uniformizantes y modos específicos de uso, establece un estilo propio. A través de sus normas, la plataforma impulsa un conformismo que invita a los usuarios a ajustarse a las expectativas del grupo general y a los patrones que dicta la interfaz. Esto establece directrices sobre qué, cuándo y cómo publicar. Paralelamente, su estudio también revela un contrapunto crítico: una contracultura emergente, similar a la de otros artefactos culturales, que desafía las normas predominantes en las publicaciones de esta red social.

Al final, el libro invita a una reflexión sobre el juego de categorías predefinidas en Instagram, y cómo estas combinaciones permiten la formación de subculturas, identidades y clases que coexisten en el mismo espacio virtual. Esto no solo expone el gusto de quienes consumen estas imágenes sino que también legitima perfiles y status para cada subcultura que se forja dentro de Instagram, otorgando un estatus específico a quienes se identifican y participan en este “Instagramismo”. (Romera, 2018)

Es de mucho interés esta mirada sobre el I.G como artefacto cultural por varias razones. En primer es importante que, a través del análisis de datos de una forma cualitativa se puedan llegar a comprender los marcos “regulatorios” de la aplicación, es decir, entender las normas internas de la interfase para poder hacer una deconstrucción de estas y poderlas traer al currículo, de manera que los estudiantes comprendan que I.G no es una herramienta libre per se, sino un artefacto con unas reglas intrínsecas que pueden ser aplicadas a la producción plástica y a la solución de problemas de materialización de sus conceptualizaciones, especialmente en lo referido a su representación política y cultural en espacios reales de circulación. Por otro lado, se encuentra en la comprensión de la plataforma I.G como un artefacto cultural, una herramienta teórica importante para la crítica de su utilización; esta crítica no en un sentido moral o ético, sino a través de la pregunta básica y tal vez un poco olvidada de ¿por qué usamos la tecnología?.

Es importante que el currículo de Artes Plásticas integre el análisis de uso de las herramientas digitales, no solo para alinearse con las formas de producir imágenes y capas simbólicas de las nuevas generaciones, sino también como un artefacto cultural (el currículo también es un artefacto cultural) capaz de poner en tensión las

relaciones de los estudiantes del P.A.P, y sus docentes con el uso de estas herramientas, y no dar por sentado que el uso de estas implica una disrupción en nuestras formas de enseñar y aprender el arte contemporáneo.

Esta perspectiva permite entender cómo los estudiantes del P.A.P utilizan I.G no solo como una herramienta de expresión, sino como un contexto que determina sus prácticas artísticas y su identidad entendida como un acto performático. La investigación de Manovich sobre la homogeneización de contenidos en I.G subraya la importancia de analizar las reglas internas de la plataforma para desentrañar los marcos que influyen en la producción visual de los estudiantes.

En este sentido, y en consonancia con Manovich, la teoría de la performatividad de Judith Butler (2007) ofrece un enfoque crucial para comprender cómo los estudiantes construyen y expresan su identidad a través de I.G. Al considerar la identidad como un acto performático, se puede explorar cómo las elecciones de presentación en línea, como la selección de imágenes y el uso de hashtags, contribuyen a la construcción de identidades fluidas y múltiples. Esta teoría se apoya en la idea de que la autopresentación en entornos digitales está influenciada por contextos sociales y normativas culturales, permitiendo a los estudiantes navegar y negociar sus identidades en un espacio que alienta la diversidad y la complejidad.

En 1990 salió a la luz el libro *El Género en Disputa* (Butler, 2007), en esta publicación, partiendo del feminismo radical y el postestructuralismo, Butler cuestiona la esencia de las categorías de identidad, tanto a nivel político como a nivel teórico, Butler realiza una crítica a la interpretación psicoanalítica de la subjetividad y al feminismo de la diferencia sexual. Para superar estas cuestiones

propone la definición de género como performance (Nazareno, 2025). Esta ruptura teórica con la idea de la identidad fija, dictada por factores biológicos y totalmente ligadas a la idea del sexo, expandió los límites de los estudios sobre el género y la identidad y permitió comprender la performatividad como eje central del estudio y la praxis de identidades móviles, cambiantes. El acto performático, para Butler, son una serie de efectos producidos, reproducidos y consolidados en el tiempo con el fin de construir una maraña de simbolismos que intentan darle forma a la idea de un yo interno. La identidad entonces se devela como un producto, consciente o inconsciente que los individuos están reafirmando con cada acción performática, con cada gesto, cada elección de vestimenta y con el discurso mismo.

La idea performática del lenguaje (Austin, 1995) en la que este autor complejiza la idea de los enunciados a través del concepto de oraciones “realizativas” o “realizativas”, en las que el acto mismo de decir las es un acción en sí misma, es tomado por Butler, para desarrollar su marco teórico. Es muy dicente que la autora haya tomado como referente un teórico del lenguaje como Austin porque demuestra el interés por comprender la identidad desde un acto tan metafórico y al mismo tiempo tan incierto como lo es la palabra.

Desde este punto de vista el enfoque teórico de Butler, el posestructuralismo, atravesado por autores como Derrida, Foucault, Barthes y Lyotard, rechaza las estructuras fijas, desconfía de explicaciones universales, concibe el lenguaje como determinante en la construcción de la realidad y critica las nociones de verdad y objetividad. Estas lógicas, le permitieron a Butler pensar los conceptos de género e identidad como construcciones sociales cambiantes, a las que se les puede hacer un seguimiento histórico y lingüístico generalmente definido desde estructuras

sólidas. Para Butler el discurso mismo es un acto corporal, y este acto, abstracto y polivalente, configura la relación de los individuos con el exterior, acatando o no ciertas normas preestablecidas por narrativas o discursos políticos, mediáticos o religiosos. A este respecto Butler argumenta:

“La performatividad es un proceso que implica la configuración de nuestra actuación en maneras que no siempre comprendemos del todo, y actuando en formas políticamente consecuentes. La performatividad tiene completamente que ver con “quién” puede ser producido como un sujeto reconocible, un sujeto que está viviendo”. (Butler, 2009: 335)

Esta “incomprensión” a la que la autora se refiere; esta suerte de acto improvisado de la identidad se ve continuamente presentado (no representado) en las redes sociales en la actualidad. La idea de un yo único, estructurado y compacto da paso a una construcción constante de simbolismos que se expresan, sin descanso, a través de plataformas, que, desde su diseño están pensadas para permitir este tipo de interacciones identitarias y performáticas. Aplicaciones como I.G permiten un complejo juego de identidades múltiples, de juegos de presentación que un público joven aprecia como una oportunidad de complejizar las formas en las que es percibido por el “mundo” exterior.

La relevancia del contexto social para la autopresentación de los adolescentes se amplía y se intensifica en línea (Kay,2018); el sentido de identidad no solo se desarrolla a través de lo que los individuos sienten o anticipan subjetivamente sobre sí mismos, sino también debido a las formas en que los aprendizajes sociales, las socializaciones y las transacciones en línea afectan permanentemente esta

autopresentación mientras habitan roles o posiciones que les importan a ellos o a su grupo social (Mclay y Renshaw, 2019)

El concepto de performatividad de la identidad entonces sirve como herramienta teórica para comprender las interacciones en I.G del grupo de estudiantes que hacen parte de esta investigación, como constantes construcciones identitarias performadas en una plataforma digital en la que sus herramientas básicas están diseñadas para permitir este tipo de acciones y las alientan. Pero sobre todo la comprensión de las ideas de Judith Butler permiten a este investigador alejarse de preconceptos o sesgos que pueda tener respecto a lo que debería ser la identidad o cómo debería expresarse por parte de los estudiantes escogidos para esta investigación. En este sentido, la apertura de la noción complejizante de Butler respecto a la continua deconstrucción de los fenómenos identitarios y de género, permite también expandir el marco referencial de la investigación, permitiendo que entren en él procesos de artistas que han venido trabajando sobre estos temas desde los años 80 del siglo XX y que nutren la visualidad, la operatividad y la potencia de esta investigación.

La adopción del concepto de performatividad es comprendida entonces no como un filtro investigativo, sino todo lo contrario, como un continuo preguntarse por la necesidad del filtro y como esos filtros pueden entenderse como otra de las paradojas de la identidad. La performatividad entonces se conecta con otro de los ejes teóricos de este proyecto que es el de la deconstrucción.

Esta, más que una teoría, es un proceso de pensamiento que puede ser aplicado a una multitud de fenómenos culturales atravesados por el lenguaje (Camón, 2000). Este concepto, desarrollado por Jacques Derrida durante su vida académica, fue

interpretado por sus contemporáneos de muchas maneras, desde una invitación a la revolución de izquierda apoyada en las teorías marxistas, hasta una revisión del concepto de revolución misma (Fraser, 1983). El concepto de deconstrucción invita a una reflexión profunda sobre los contextos que rodean el lenguaje, es decir, para Derrida es imposible entender la palabra (la deconstrucción nace como un ejercicio semántico) sin comprender la inestabilidad que le da la exuberancia de la realidad política, social y cultural de su contexto.

La deconstrucción, a primera vista puede verse como una invitación a invertir el proceso constructivo, o tal vez a la demolición, pero para Derrida se trata de la conciencia del lenguaje en toda su potencia. Citando a Camón: “podríamos decir que el objetivo buscado no es tanto demoler el magno edificio metafísico, cuanto rastrear en sus planos y en su misma construcción pasadizos ocultos, criptas subterráneas, falsos muros, cámaras secretas, puertas cegadas, conductos y vasos comunicantes”. (2000, pg 136) El término “deconstrucción” se entiende en el de analizar las estructuras sedimentadas que forman el elemento discursivo (Zabaleta, 2023).

Esta forma de comprensión del lenguaje ha sido la base para procesos contemporáneos de pensamiento que logran revitalizar la manera en la que se entienden fenómenos como la generación de imagen, procesos políticos y también el arte. El arte de nuestros días, se presenta como una suerte de deconstrucción de sí mismo, los y las artistas contemporáneas, intentan comprender sus formas de operar en contextos específicos, trabajar con comunidades y observar los puentes que se generan, a través de lo simbólico, con esas comunidades. La idea de una producción artística solitaria, en donde el genio creador prevalece, da paso a una en

la que el arte participa de la realidad, es crítico y capaz de generar procesos críticos de sus materialidades y conceptos.

Desde este punto de vista, y teniendo en cuenta que en la actualidad, en su mayoría, el arte se enseña desde las instituciones universitarias, es importante comprender el valor que la deconstrucción tiene para la enseñanza del arte y en general para el proceso pedagógico. La deconstrucción ofrece contribuciones significativas a la investigación educativa actual, destacándose especialmente en el ámbito de la investigación interpretativa, donde la deconstrucción narrativa resulta clave para mejorar la práctica pedagógica. Esta perspectiva permite reflejar el mundo subjetivo de individuos y comunidades (Zabaleta,2021)

El interés en el proceso deconstructivo nace de la necesidad de una herramienta teórica que me permita, por un lado comprender la forma como los estudiantes del P.A.P utilizan la plataforma I.G para performance culturalmente, y por otro lado generar herramientas que logren esbozar un currículo que logre dar un uso analógico a las plataformas digitales.

Parece una tarea un poco anacrónica en un momento en el que lo virtual y la hiperconexión son instrumentos casi irrefutables de transmisión y socialización del conocimiento (Carvalho, 2021), sin embargo, encuentro en esta posibilidad un camino que puede nutrir, tanto a docentes como a estudiantes, de una percepción de la tecnología crítica, haciéndonos la pregunta difícil de ¿por qué decidimos apostar a lo digital? y ¿es posible deconstruir las herramientas que nos da la virtualidad para traerlas a un entorno de clase crítico sobre el uso mismo de la tecnología y la performatividad?.

Para el análisis de I.G en este proyecto, se aplicará la deconstrucción utilizando varias de sus características clave. En primer lugar, exploraré la tensión entre autenticidad y performatividad, proponiendo ejercicios de re-contextualización de las herramientas de I.G, por ejemplo la utilización de filtros analógicos o la exposición pública de la imagen en entornos reales.

Además, se realizará una lectura crítica de las imágenes y el contenido, examinando cómo estos reflejan discursos de identidad y cuáles narrativas son promovidas o desafiadas dentro del contexto artístico de los estudiantes., en este sentido la deconstrucción, como propone Derrida, (2000), permite un análisis crítico de las estructuras de significado que subyacen en las prácticas artísticas contemporáneas. Al cuestionar la autenticidad y la performatividad de sus representaciones en I.G, se abre un espacio para la reflexión crítica sobre el uso de las herramientas digitales en la educación artística contemporánea.

5.2 Referente conceptual

En el referente conceptual de esta investigación sobre el uso de Instagram por parte de los estudiantes universitarios, se emplearán conceptos y categorías relevantes establecidos en la literatura académica y en el campo de las ciencias sociales. Algunos de los conceptos clave que se explorarán son: identidad y subjetividad, temporalidad, agencia en la construcción de identidad, intertextualidad, fragmentación y descentralización, y autenticidad y representación.

La identidad y subjetividad se refieren a cómo los usuarios construyen y presentan su identidad de forma específica y visualmente controlada a través de sus publicaciones en Instagram. Este proceso es fundamental para entender cómo los artefactos culturales influyen en la formación de la identidad individual.

La temporalidad en Instagram destaca por su naturaleza efímera, donde el contenido se consume rápidamente, especialmente en las historias. Esta dimensión invita a reflexionar sobre cómo los estudiantes valoran lo fugaz en su expresión artística y comunicativa.

El concepto de agencia es crucial para analizar la capacidad de los estudiantes para elegir cómo performan su identidad en la plataforma. Aunque existen normas y expectativas sociales, el estudio de estas elecciones visuales y narrativas puede revelar cómo los estudiantes desafían o refuerzan estas expectativas a través de sus publicaciones.

La fragmentación y descentralización del contenido en Instagram permiten a los estudiantes presentar sus identidades de manera múltiple y no lineal. En lugar de tener una narrativa coherente y centrada, sus identidades se expresan en fragmentos que reflejan la complejidad de sus experiencias.

Finalmente, el concepto de autenticidad y representación desafía las categorías tradicionales de lo "auténtico" frente a lo "construido". En Instagram, la distinción entre estos términos es difusa, lo que invita a analizar cómo los estudiantes manejan esta dualidad en sus publicaciones y cómo esto impacta su percepción de la identidad en el ámbito digital.

6.Marco metodológico

6.1 Enfoque de la investigación.

El enfoque cualitativo en esta investigación es esencial para explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los estudiantes del Programa de Artes Plásticas en relación con su uso de Instagram. Este enfoque permite captar la riqueza de sus prácticas digitales, contextualizando sus experiencias dentro de su entorno sociocultural y personal. La flexibilidad de la investigación cualitativa facilita la adaptación de las preguntas y métodos a medida que surgen nuevos hallazgos, lo que es crucial en un contexto dinámico como el de las redes sociales y permite el trabajo con los estudiantes en el mundo digital y también en la presencialidad.

Por otro lado, la etnografía es ampliamente reconocida como un método de investigación social que implica la observación y participación en la vida cotidiana de individuos y grupos durante un período de tiempo, con el fin de registrar sus actividades y comportamientos, y así elaborar una descripción coherente de su cultura (Márquez, 2021). La observación etnográfica parte en sus inicios de la idea de un espacio físico y cultural delimitado de investigación, es decir, grupos humanos que por sus características culturales se encontraban en un territorio determinado, en una especie de “isla cultural”.

Sin embargo esta concepción fue variando con el tiempo y la idea de sociedades aisladas con reglas definidas de comportamiento fue dando paso a una concepción multisituada o de relaciones más complejas, que permitía entender las sociedades y a los individuos como parte de un continuo cambio en las relaciones espaciales,

temporales y culturales. La aparición de Internet y sus repercusiones en nuestra forma de comprender el término “comunidad” y la manera cómo trasladamos espacios online, expandió y sigue expandiendo los límites de la etnografía.

La etnografía que se realiza en las comunidades que se desarrollan y se expanden online ha venido consolidándose como un campo de estudio importante desde el surgimiento de este tipo de fenómenos digitales a nivel global. En un principio, en los años 90, se bautizó como etnografía virtual, muy en consecuencia con la idea generalizada de que internet, y las interacciones que allí se desarrollan son “virtualizaciones” o “copias” de lo que sucede en la vida real. Sin embargo, para entender el auge de las comunidades online y su cada vez más complejo funcionamiento y expansión, tuvo que cambiar la base teórica con la cual se estaban estudiando estas formas de sociedad online, por lo cual el término “virtual” dio paso a otro tipo de aproximaciones como etnografía digital o ciberetnografía; conceptos mucho más flexibles a la hora de entender las relaciones que se desarrollan en internet como verdaderas comunidades sociales con reglas, individuos comprometidos en su expansión, y la construcción de identidades propias

El prefijo 'ciber' deriva del griego kybernetes, que significa timonel, el encargado de dirigir una embarcación. Al emplear 'ciber' para describir la etnografía en Internet, se sugiere una noción de control inherente a la investigación etnográfica, en la cual el etnógrafo 'controla' sus datos y 'dirige' el proceso de investigación. (Márquez, 2021)

En este sentido la ciberetnografía es una herramienta que puede darle un cauce a esta investigación, y también como un insumo de instrumentos que permitan

acercarse al uso de Instagram por parte de la comunidad de estudiantes del P.A.P desde una perspectiva flexible, en la que se puedan combinar diferentes formas de recolección de datos y observación. Esto teniendo en cuenta que esta investigación se encuentra multisituada en espacios online y en espacios académicos presenciales donde las interacciones ocurren de manera totalmente distinta y aportan una riqueza profunda al proyecto. Sobre este respecto Marquez, citando a la investigadora Christine Hine, dice que “Hine propone la idea de una “etnografía conectiva” que puede ser especialmente significativa en el estudio de Internet y la complejidad de conexiones que posibilita, tanto online como offline, ya que muchas veces las relaciones que desarrollamos en Internet tienen una traducción en el mundo físico, y viceversa”. (Márquez, 2021. Pg 820)

Desde este punto de vista la ciberetnografía aporta a mi investigación:

- Investigación de Comunidades Digitales: Utilizar ciberetnografía para estudiar cómo los estudiantes del Programa de Artes Plásticas utilizan Instagram como una plataforma para expresar sus identidades, intereses artísticos y percepciones culturales. Esto implica observar las dinámicas de interacción, los tipos de contenido que comparten y las comunidades que crean en torno a sus publicaciones.
- Recopilación de Datos: La ciberetnografía permite recopilar datos de manera naturalista, es decir, observando a los estudiantes en su entorno digital. Permite analizar publicaciones, comentarios, historias y otras interacciones en Instagram para comprender cómo construyen su identidad y su imagen pública.

- **Análisis de Contenidos:** A través de un enfoque etnográfico, realizar un análisis profundo de los contenidos visuales y textuales compartidos por los estudiantes, identificando patrones, temáticas recurrentes y los significados que estos generan en sus interacciones.
- **Inmersión en la Cultura Digital:** La ciberetnografía permite sumergirme en la cultura de Instagram, entendiendo no sólo cómo los estudiantes se expresan, sino también cómo las características de la plataforma influyen en sus prácticas y en la producción de significado
- **Interacción entre lo digital y los espacios presenciales con los estudiantes:** La ciberetnografía facilita la comprensión de cómo los estudiantes del Programa de Artes Plásticas combinan su actividad en Instagram con su participación en entornos presenciales, como talleres y clases. Este enfoque permitirá identificar cómo las prácticas digitales influyen en sus procesos creativos y académicos, y cómo las interacciones presenciales refuerzan, modifican o complementan sus actividades en línea.

Por esto, la interacción directa con los participantes a través de entrevistas, y talleres investigativos, permite identificar inquietudes y expectativas que pueden no ser evidentes en un enfoque cuantitativo. Este método también ayuda a comprender cómo los estudiantes utilizan Instagram para la performatividad de su identidad, generando datos narrativos ricos que pueden informar la actualización del currículo. En resumen, un enfoque cualitativo no solo ofrece una comprensión más profunda de las prácticas digitales de los estudiantes, sino que también proporciona una base sólida para desarrollar un currículo más pertinente y relevante en el ámbito de la educación artística

6.2 Contexto de la investigación.

Esta investigación se llevará a cabo en la ciudad de Bogotá, Colombia. Una ciudad que cuenta con una oferta considerable de programas de Artes Plásticas que ofrecen formación en arte contemporáneo de alta calidad; por ende existe un ecosistema cultural amplio en donde los y las estudiantes pueden acceder a proyectos e instituciones públicas y privadas donde se desarrollan constantemente procesos artísticos. Como capital, Bogotá es un centro de acopio de estudiantes de distintas regiones del país, especialmente las aledañas, como Boyacá, los Llanos y Tolima.

En este contexto, la institución de educación superior en la que se desarrolla la investigación, y específicamente el P.A.P se presenta como una opción importante para solventar la demanda de estudiantes que quieren estudiar Artes Plásticas, ofreciendo un programa de alta calidad y con énfasis en arte contemporáneo.

La población objetiva de este estudio son los estudiantes del P.A.P de tercer y sexto semestre, específicamente alumnos y alumnas que están cursando las asignaturas Taller Bidimensional III y Taller de Profundización I. Este grupo fue escogido porque la investigación quiere dar cuenta de un espectro de estudiantes que estén en dos momentos diferentes de la carrera. Estos dos momentos son el ciclo básico y el ciclo profesional; en el ciclo básico, es decir los alumnos que cursan de primero a quinto semestre, la carrera se centra en aspectos técnicos ,formales e históricos de las artes plásticas; en el ciclo profesional el Programa propone dinámicas que tienen que profundizan en los aspectos teóricos y la aplicación de estos a proyectos personales de los estudiantes.

Los y las estudiantes fueron escogidos por ser usuarios activos de la aplicación I.G. La muestra de la investigación es de veintiocho (28) estudiantes con edades que oscilan entre los dieciocho y veinticuatro años.

Este estudio se llevará a cabo durante el segundo semestre del año 2024, en un momento idóneo para desarrollar una investigación que permita mejorar la comprensión del uso de las redes sociales por parte de los y las estudiantes del Programa y su posterior aplicación al currículo académico.

No sobra decir la importancia que el contexto tecnológico de nuestro tiempo imprime a esta investigación, sobre todo por la necesidad de comprender qué herramientas de las comunidades digitales pueden aplicarse en un contexto académico disruptivo y al mismo tiempo crítico sobre el uso de esas herramientas.

6.3 Población, participantes y criterios de inclusión

La población que hace parte de esta investigación son los y las alumnas de tercer y sexto semestre de las asignaturas “Taller bidimensional III” (tercer semestre) y “Taller de profundización I” (sexto semestre) del Programa de artes plásticas de la Universidad en la que se desarrolla esta investigación. El total de esta población es de treinta (30) estudiantes, dos (2) de ellos no participaron en la investigación al argumentar que no usan I.G. Por lo cual el total de participantes es de veintiocho (28) estudiantes.

Las edades de esta población están entre los dieciocho (18) y veinticuatro (24) años.

Para participar en la investigación se aplicarán los siguientes criterios de inclusión:

- Ser estudiante activo (a) del P.A.P de la Universidad en la que se desarrolla esta investigación.
- Estar cursando las asignaturas Taller bidimensional III (Tercer semestre) o Taller de Profundización I (sexto semestre)
- Ser usuario (a) activo (a) de la aplicación I.G
- Los y las estudiantes deben otorgar su consentimiento informado para esta investigación en el que se les hará saber los objetivos de esta y los resultados esperados.

Es importante mencionar que se tomarán precauciones para garantizar la confidencialidad de los participantes y proteger su privacidad. Se utilizarán códigos o identificadores numéricos en lugar de nombres reales en los registros y análisis de datos. Las imágenes obtenidas del estudio no serán compartidas bajo ninguna circunstancia.

6.4 Instrumentos de recolección de datos

En esta investigación se utilizarán los siguientes instrumentos de recolección de datos según cada uno de los objetivos específicos propuestos.

Para el objetivo específico *a. Analizar el uso de Instagram (IG) por parte de los estudiantes del P.A.P.: Identificar las principales prácticas y estrategias empleadas para construir su imagen pública e identidad en la plataforma*, se utilizó la herramienta de observación no participante. Esta herramienta se inscribe dentro de la dimensión contextual y se lleva a cabo con el fin de observar las publicaciones (historias) que los y las alumnas suben diariamente a la aplicación I.G , inscribí una

cuenta de I.G llamada Observatorio _de_insta, a través de esta cuenta, y con el consentimiento de cada estudiante, se llevó a cabo un seguimiento de sus historias (imagen 1) tomando capturas de pantalla durante un mes, desde el día 4 de septiembre de 2024 al día 4 de octubre de 2024. En un archivo excel (anexo 1) aparte, para no violar el anonimato de los y las estudiantes, se dividió en catorce (14) ítems de análisis las publicaciones, estos ítems son:

- Selfies
- Manga o ilustración japonesa
- Memes
- Material escrito
- Ilustración
- Ejercicios artísticos
- Fotografía o video documental
- Asuntos familiares
- Personajes conocidos
- Servicio social o denuncia
- Emprendimiento
- Animales
- Plantillas
- Tres colores más utilizados por día en las historias

Esto con el fin de tener un punto de partida para diseñar las entrevistas semi estructuradas (anexo 2) que son la segunda herramienta, con las que se intentó

desarrollar el objetivo específico b. *Explorar la influencia de IG en la representación de la identidad estudiantil: Determinar cómo los estudiantes perciben que IG moldea su autoimagen y expresión personal.* Esta herramienta se inscribe dentro de la dimensión empírica, ya que implica la recolección de datos y la evidencia concreta que se utilizará para el análisis. Esto incluye la calidad y la validez de los datos, así como su relevancia para los objetivos de la investigación.

La tercera herramienta no se sitúa tanto dentro del espectro de la recolección de información, sino en la puesta en práctica de un ejercicio de propuesta, por parte de los y las estudiantes para “analogizar” sus selfies en un espacio presencial teniendo en cuenta el objetivo c. *Desarrollar una metodología para integrar IG, como un artefacto cultural, en el currículo del P.A.P.: Diseñar herramientas pedagógicas que conecten las dinámicas de IG con conceptos académicos del arte contemporáneo, adaptándolos para la clase Pensamiento y Contexto III.* Este ejercicio se propone a partir de la importancia observada por este investigador de la selfie como un instrumento cohesionador entre las categorías descritas y un campo de estudio en el que se aplican los conceptos explicados en el marco conceptual.

Para tal fin se llevó a cabo un taller investigativo (anexo 3) en el que se propusieron dinámicas como la lectura de textos, observación de las interacciones de los y las estudiantes en I.G y la posterior producción de ejercicios analógicos en los que desarrollaban propuestas artísticas basados en esas observaciones.

6.5 Diseño de investigación

Esta investigación se llevará a cabo siguiendo un diseño de investigación cualitativo y se dividirá en las siguientes fases o etapas:

6.5.1 Fase de recolección de datos.

En esta fase se definirán los instrumentos de recolección de información pertinentes para la herramienta propuesta. Se realizará la recopilación de información gráfica, se aplicarán categorías de análisis y se desarrollarán las entrevistas a estudiantes, así como talleres investigativos.

6.4.2 Fase de análisis de datos

En esta etapa de la investigación se utilizará el análisis temático y de contenido (Piñuel-Raigada, 2002) que permitirá la identificación de patrones y temas recurrentes en los datos. Se utilizarán herramientas de análisis propuestas desde la etnografía digital tales como:

Análisis Visual, que implica el estudio de imágenes, videos y otros materiales visuales para entender cómo estos elementos contribuyen a la comunicación y la construcción de significados en el entorno virtual, basado en investigaciones como la de Le Manovich (Manovich, 2017) en la que con un número nutrido de datos visuales, se intenta comprender las formas más utilizadas por los jóvenes para auto presentarse en I.G.

Análisis narrativo, centrado en las historias y relatos de los participantes, explorando cómo construyen significados a través de sus narrativas.

6.5.3 Fase de validación y pilotaje de instrumentos.

El pilotaje es una etapa fundamental en el desarrollo de esta investigación, ya que consiste en la realización de una prueba preliminar del diseño del estudio. Durante esta fase, se evaluarán los métodos, los instrumentos de recolección de datos y el procedimiento general planteado a través de la consecución de las entrevistas y el taller investigativo con el grupo de estudiantes objeto de la investigación.

El objetivo es identificar y abordar posibles problemas antes de la implementación a mediana escala, lo que permitirá realizar ajustes necesarios en los instrumentos y asegurar el correcto funcionamiento del proceso de recolección de datos. En este sentido considero de mucho valor la capacidad de autocrítica para comprender las oportunidades de mejora que se me ofrecen en esta fase de la investigación.

6.5.4 Fase de proyección

En esta fase se espera, a partir del pilotaje de las herramientas de recolección de información, lograr mejoras sustantivas en la formulación, diseño y aplicación de estas, así como los cruces pertinentes para el desarrollo curricular

6.6 Aspectos éticos de la investigación

6.6.1 Consentimiento informado (anexo 4) : Previo a su participación en la investigación, se solicitará el consentimiento informado de cada participante. Se les brindará información clara y accesible sobre los objetivos, procedimientos, posibles riesgos y beneficios del estudio, y podrán decidir libremente si participar o retirarse en cualquier momento sin consecuencias adversas.

6.6.2 Observadores externos.

Para asegurar el cumplimiento de los acuerdos firmados en el consentimiento informado, y garantizar el buen uso de la aplicación I.G por parte de este investigador, se invitó a la cuenta @centro_dei (Centro de Diversidad, Equidad e Inclusión de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque).

7. Resultados y conclusiones

(gráfico 1)

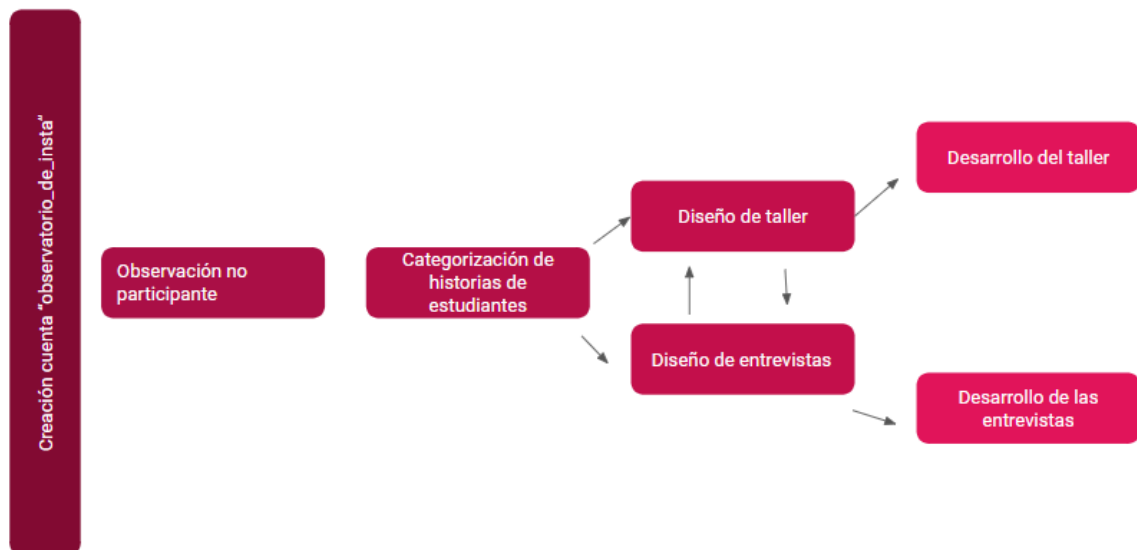


Gráfico creación propia

1. La primera acción fue la creación de la cuenta de I.G @observatorio_de_instagram, informando a los estudiantes del grupo escogido para esta investigación de su creación y solicitándoles su participación en el proyecto. A través de esta cuenta se realizó un proceso de observación no participante en el que durante un mes (del 4 de septiembre al 4 de octubre de 2024) se realizó un seguimiento de las historias que los estudiantes publicaban en I.G. La característica principal de este tipo de publicación es que desaparecen cada veinticuatro horas, por lo que los usuarios se valen de ellas para publicar imágenes, videos, fotografías, etc. sin la presión de que estas publicaciones queden en su “tablero principal” de I.G, es decir, las historias permiten una interacción rápida, en la que solo los usuarios pueden recibir algún tipo de retroalimentación y que se vuelve impermanente o inatrapable. Esta característica hace que esta herramienta sea utilizada por los usuarios como un diario in-situ que deviene, que ocurre casi en tiempo real.

2. Se realizó un seguimiento gráfico diario (gráfico 1) de estas historias utilizando la captura de pantalla y agrupando por día cada una de estas historias en una presentación de Google Docs, y a partir de este seguimiento se realizó una plantilla en Excel en la que se agruparon estas historias en las siguientes categorías:

- Selfies
- Manga o ilustración japonesa
- Memes
- Material escrito
- Ilustración
- Ejercicios artísticos
- Fotografía o video documental
- Asuntos familiares
- Personajes conocidos
- Servicio social o denuncia
- Emprendimiento
- Animales
- Plantillas
- Tres colores más utilizados por día en las historias

Estas 14 categorías intentaron dar cuenta de conceptos como identidad y subjetividad, temporalidad, agencia en la construcción de identidad, intertextualidad, fragmentación y descentralización, y autenticidad y representación.

3. Este seguimiento y categorización dio como resultado que las 427 historias, subidas por los estudiantes en el periodo de un mes de observación no participante, se agruparon de la siguiente forma (Gráfico 2)

Categoría	Número de Historias
Selfies	50
Manga o ilustración japonesa	8
Memes	111
Material escrito	40
Ilustración	21
Ejercicios artísticos	52
Fotografía o video documental	50
Asuntos familiares	4
Personajes conocidos (farándula)	17
Servicio social o denuncia	3
Emprendimientos	4
Animales	39
Plantillas	9

4. La selfie, como fenómeno de autorrepresentación y performatividad, ocupa un lugar central en esta investigación. Además de ser altamente representativa dentro del conjunto de historias recopiladas (50 historias), consideré esencial profundizar en su análisis y utilizarla como punto de partida para desarrollar las herramientas de recolección de información. La selfie, citando a Alcalá “a diferencia de un retrato, que puede ser encargado por otra persona que hace de fotógrafa, 1) la selfie debe de ser tomada por la persona que en ella aparece; y a diferencia de un autorretrato, 2) en la selfie es una condición esencial que se verifique en la imagen al sujeto participando de la creación misma de la selfie, es decir, que en la selfie se muestra cómo la selfie está siendo tomada por la misma persona retratada (el famoso brazo extendido más allá del marco de la imagen, el selfie-stick que tiene precisamente ese propósito como una extensión del cuerpo, o el simple tomarse la selfie frente a un espejo, de modo que se vea el celular). Estas dos condiciones, sutiles y en apariencia nimias, son importantes para considerar cierta función que tienen las selfies hoy: se trata entonces de una imagen en la que el Yo se presenta y muestra las condiciones que procuran esta presentación” (Alcalá, pg 7).

Por otro lado para el Diccionario Oxford una selfie debe cumplir con dos requisitos, el primero es que sea tomada con un Smartphone y el segundo que sea subido a alguna red social. (Oxford, 2024)

Se tomaron estas condiciones anteriormente descritas así como las categorías definidas en el marco conceptual del proyecto para escoger a tres participantes de la investigación que utilizaban de manera constante la selfie como herramienta de circulación de su imagen en sus historias de I.G.

5. Teniendo definidos estos sujetos y los objetivos específicos del proyecto de investigación, se procedió a diseñar las entrevistas semi estructuradas (Anexo 1). En las que se hacía énfasis en el la utilización de la selfie por parte de los estudiantes escogidos, también sobre la necesidad de tener varias cuentas en la plataforma I.G, la utilización de filtros, encuadres y retoques. También sobre la performatividad en las redes sociales.

Como resultado de estas entrevistas se pudo constatar que para los individuos entrevistados la selfie implica una serie de decisiones a nivel de imagen que superan por mucho la idea de retrato tradicional. Para estos estudiantes una selfie implica no solo la escogencia de un buen encuadre fotográfico o “estar vestidos de manera que les guste”, sino también un estado de ánimo acorde con la imagen que quieren proyectar.

A la pregunta de si usaban filtros para “retocar sus selfies” fue unánime la respuesta de que eso sería una especie de “traición” a su propio cuerpo. Lo que me lleva a pensar en una cierta inconsciencia respecto al medio que están utilizando para socializar su propia imagen, ya que como, también pude constatar con la entrevista, ven

I.G como una plataforma en la que se “moldea” la imagen y de la que los propios usuarios esperan un tipo específico de cuerpos, y donde se generan y se reproducen preconceptos sobre lo que es y lo que no un “cuerpo aceptable”. Hay entonces una dicotomía poderosa en la forma en la que estos individuos ven la plataforma I.G, por un lado la perciben como un lugar que les permite ser ellos mismos, por otro, como un mecanismo de control de la imagen generador de preconceptos sobre el cuerpo.

Por otro lado, fue importante constatar que los individuos entrevistados están en un continuo proceso de diálogo entre lo que sucede en las redes sociales y lo que pasa en la “vida real”. Para ellos cada aplicación responde a un universo de interacción entre lo real y lo virtual, en ese sentido perciben I.G en el que dependiendo de para qué utilizan cada cuenta (personal, muestra de ejercicios universitarios de arte, emprendimiento) pueden o no relacionarse con personas reales. En sus cuentas personales se dan la licencia de ser más honestos y divertidos porque saben que sus seguidores, o son amigos y gente que conocen hace años, o gente totalmente desconocida con la que “podrían cruzarse y no reconocerse”. Por el contrario perciben las cuentas académicas o de emprendimiento como lugares de extrema exigencia, en las que cada publicación debe ser pensada y realizada con mucha minucia, cuidando siempre los detalles y soportando su contenido con una experiencia profesional “real”. Esta forma de percepción de diferentes formas de performatividad en I.G coincide de manera general con los objetivos particulares de la investigación.

6. Otro objetivo de esta investigación es el de desarrollar una metodología para integrar IG, como un artefacto cultural, en el currículo del P.A.P.: Diseñar herramientas pedagógicas que conecten las dinámicas de IG con conceptos académicos, adaptándose para la clase Pensamiento y Contexto III. Para dicho fin se desarrolló un taller investigativo (anexo 3) En el que se propuso a los alumnxs de la materia Taller de Profundización I, quienes este semestre se encuentran inmersos en la problematización de la identidad cambiante, que, a partir de lecturas específicas sobre la generación de selfies, aplicación de encuadres y efectos y la toma de conciencia del concepto de “Selfie” explicado anteriormente, desarrollarán una analogización de este fenómeno concreto.

Se les propuso a los estudiantes desarrollar en un plano teórico, es decir sin llevarlo a la práctica lo siguiente:

- a. Imaginarse cómo hacer selfies sin utilizar fotografía
- b. Imaginarse cómo hacer selfies sin utilizar las redes sociales.
- c. Hacer su propia definición de selfie

Como resultado se encontró que los estudiantes tienen conciencia del selfie como un elemento de autorepresentación, identidad y subjetividad, agencia en la construcción de identidad, fragmentación y descentralización, y autenticidad. Uno de ellos en su definición propia que la selfie es “ una fotografía en la que se pretende hacer performance de una identidad adoptando estándares preestablecidos

por las redes sociales” otro dijo que es “una foto de la propia apariencia con fines vanidosos y de auto-idealización del propio ser”

Por otro lado los ejercicios plásticos propuestos dieron como resultado propuestas en las que “lo digital” se puede trasladar a un ejercicio de circulación dentro de un contexto específico, por ejemplo frente a la propuesta de hacer una selfie sin internet uno de los alumnos propuso: “una fotografía se manda a familiares y gente que quieres que la vea, para una difusión masiva la mandas al correo de un periódico que tiene un apartado exclusivo para poner fotos de la gente” otro estudiante propuso que “imprimiría una fotografía y la pegaría en la puerta de mi casa”.

Frente a la propuesta de hacer una selfie sin fotografía alguien contestó que “me untaría la cara de tinta y la pongo en una hoja” o “me maquillo y realizo una impresión sobre un pañito húmedo”.

Estas estrategias plásticas propuestas por los estudiantes son poderosos detonantes de estrategias que logren aterrizar el uso de I.G en ejercicios artísticos por fuera de esa plataforma, y también dan luces sobre la forma en que se puede construir de un micro currículo capaz de integrar estrategias formales de auto representación con problemáticas como la identidad y la performatividad.

8. Proyección

8.1.1 Ampliación de la Muestra y Diversificación del Contexto: Extender el estudio a una muestra mayor de estudiantes permitiría verificar si las tendencias observadas son consistentes. Esto aportaría datos más representativos sobre las prácticas de autorrepresentación y performatividad en redes sociales y en la forma de adaptar los resultados al currículo en artes plásticas.

8.1.2 Integración Curricular: Los resultados del estudio y las herramientas de recolección de información podrían incorporarse formalmente en el currículo del Programa de Artes Plásticas, especialmente en materias relacionadas con la cultura visual, la performatividad, y la autorrepresentación digital, para que los estudiantes puedan explorar sus propios procesos de en el espacio digital.

8.1.3 Temporalidad: Extender el estudio en el tiempo sería clave para entender de manera más completa y dinámica el uso que los estudiantes universitarios hacen de Instagram y otras plataformas digitales. La temporalidad, en este caso, no solo se enfocaría en el análisis puntual de las publicaciones efímeras, sino que abarcaría una observación longitudinal de sus hábitos digitales y posibles cambios en sus preferencias de plataforma, interacción y representación. Este aspecto permitiría detectar patrones, momentos de transición y migración a otras plataformas, que pueden ser significativos para evaluar cómo se construye y transforma la identidad digital en función de los entornos virtuales.

8.1.4 Estudio Comparativo de Otras Redes Sociales: Ampliar el estudio a otras plataformas visuales (como TikTok o YouTube) podría ofrecer una perspectiva comparativa sobre las formas de autorrepresentación y los estilos de

performatividad en distintos medios, aportando una visión más holística de la identidad digital de los estudiantes.

8.1.5 Utilización de herramientas de análisis de datos pertinentes para los anteriores puntos

Análisis de Estadística Descriptiva: Herramientas como SPSS o R pueden ayudar a evaluar la representatividad de las tendencias observadas en una muestra más amplia, analizando frecuencias, medias, desviación estándar y otros indicadores descriptivos para validar si los patrones de autorrepresentación y performatividad se mantienen.

Software de Análisis de Encuestas (Qualtrics o SurveyMonkey): Para recopilar y comparar datos en una muestra más amplia, estos programas permiten medir respuestas sobre prácticas de autorrepresentación y actitud hacia las redes sociales. Esto puede complementar la observación de comportamientos en redes.

Mapas Conceptuales o de Redes (CmapTools o Kumu): Útiles para estructurar los resultados del análisis temático en temas curriculares clave (cultura visual, performatividad, etc.) y ver cómo estas ideas pueden conectarse a módulos específicos de las asignaturas actuales.

Análisis Longitudinal (Panel de Datos): R, Python o SPSS pueden analizar datos recopilados durante el tiempo para identificar patrones y cambios en el uso de redes

sociales. Esto permite detectar momentos de transición o picos de interacción y evaluar la estabilidad de ciertos comportamientos digitales a lo largo del tiempo.

9.Referencias:

Alcalá, S. J. A. (2024). Imagen, imago, selfie: el estadio del espejo entre identidad e identificación. *Textos y Contextos*, 1(29).

Arriaga, A., Marcellán, I., & Reyes, M. (2016). Las redes sociales: espacios de participación y aprendizaje para la producción de imágenes digitales de los jóvenes. *Estudios sobre educación*, 30, 197–216. <https://doi.org/10.15581/004.30.197-216>

Austin, J. L. (1955). *Cómo hacer cosas con palabras* [Edición electrónica]. Universidad ARCIS. http://www.philosophia.cl/Escuela_de_Filosofia/imagenes2/dossier003/austin_como_hacer_cosas.pdf

Butler, J. (1990). *El género en disputa: feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.

Butler, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad* (2.ª ed.). Paidós. (Original publicado en 1990)

Butler, J. (2009). Performatividad, precariedad y políticas sexuales. *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, 4(3), 321-336.

Camón, J. (2000). Deconstruyendo a Derrida. *Portal Educativo Terra*.

Carvalho, F. da S. P. de. (2021). Pedagogias ciberculturais: como aprendemos-ensinamos a nos tornar o que somos? [Tesis doctoral, Universidad del Estado de Río de Janeiro]. BDTT UERJ. <https://www.bdttd.uerj.br:8443/bitstream/1/17428/5/Tese%20-%20Felipe%20da%20Siva%20Ponte%20de%20Carvalho%20-%202021%20-%20Completa.pdf>

Consolação, D. R., Carneiro Araujo, L., & Silveira Meireles, G. (2024). Educação, sexualidades e relações de gênero: o Instagram como artefato cultural. *Diversidade e Educação*, 11(1), 462–490. <https://doi.org/10.14295/de.v11i1.15355>

Crocetti, E., Rubini, M., Branje, S., Koot, H. M., & Meeus, W. (2016). Self-concept clarity in adolescents and parents: A six-wave longitudinal and multi-informant study on development and intergenerational transmission. *Journal of Personality*, 84(5), 580–593. <https://doi.org/10.1111/jopy.12181>

Davis, K. (2014). Youth identities in a digital age: The anchoring role of friends in young people's approaches to online identity expression. In *Mediated Youth Cultures* (pp. 11–25). Springer. https://doi.org/10.1057/9781137287021_2

Diccionario Oxford. (2024, octubre 25). Selfie. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/selfie?q=selfie>

Dipaola, E. (2013). Comunidad impropia: Estéticas posmodernas del lazo social. *Letra Viva*.

Figueredo-Benítez, J. C., González-Quiñones, F., & Machin-Mastromatteo, J. D. (2021). Instagram como objeto de estudio en investigaciones recientes. Una revisión de literatura con enfoque en revistas científicas. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, (53), 9–23. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2021.i53.01>

Fraser, N. (1983). Postestructuralismo y política. Los discípulos franceses de Jacques Derrida. *Revista Mexicana de Sociología*, 45(4), 1209–1229. <https://doi.org/10.2307/3540335>

García, N. (2018). Epistemologías de la visualidad: Cuerpo, acontecimiento y subjetivación. In E. Ipar, S. Tonkonoff, M. Fernández, & M. Lassalle (Eds.), *Teoría, política y sociedad: reflexiones críticas desde América Latina* (pp. 511–524). CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvn5tздz.31>

Goffman, E. (1959). *La presentación del yo en la vida cotidiana*. Anchor Books.

Hine, C. (2011). *Etnografía virtual*. Editorial UOC.

Hong, S., Jahng, M. R., Lee, N., & Wise, K. R. (2020). Do you filter who you are?: Excessive self-presentation, social cues, and user evaluations of Instagram selfies. *Computers in Human Behavior*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106159>

Isava, L. M. (2009). Breve introducción a los artefactos culturales. *Estudios*, 17(34), 441–454.

Kay, A. (2018). Erikson Online: Identity and Pseudospeciation in the Internet Age. *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 18(4), 264–273.

Lee, E., Lee, J. A., Moon, J. H., & Sung, Y. (2015). Pictures speak louder than words: Motivations for using Instagram. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18, 552–556. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0157>

Manovich, L. (2016). Instagram and contemporary image [PDF]. Manovich.net. <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>

Manovich, L. (2017). Instagram and contemporary image. California Institute for Telecommunication and Information & The Graduate Center, City University of New York (CUNY), Cultural Analytics Lab.

Marcelino, G. (2015). Migración de los jóvenes españoles en redes sociales, de Tuenti a Facebook y de Facebook a Instagram. La segunda migración. *Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes, ICONO14*, 14, 48–72. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.821>

Márquez, I. V. (2021). La ciberetnografía multisituada como estrategia metodológica para el estudio de internet y la cibercultura. En el devenir de las civilizaciones: Interacciones entre el entorno humano, natural y cultural (pp. 805–826). Dykinson.

Martos, E., & Martos García, A. E. (2014). Artefactos culturales y alfabetización en la era digital: discusiones conceptuales y praxis educativa.

McLay, K. F., & Renshaw, P. D. (2019). Making 'us' visible: Using membership categorization analysis to explore young people's accomplishment of collective identity-in-interaction in relation to digital technology. *British Educational Research Journal*, 46(1), 44–57. <https://doi.org/10.1002/berj.3565>

Montes-Rodríguez, R., Fernández-Martín, A., & Massó-Guijarro, B. (2021). Disrupción pedagógica en educación secundaria a través del uso analógico de Instagram: #Instamitos, un estudio de caso. *Revista Complutense de Educación*, 32(3), 427-438.

Muñoz-Rodríguez, J. M., Fincias, P. T., González, S. S., & Hueso, A. (2020). Entornos digitales, conectividad y educación. Percepción y gestión del tiempo en la construcción de la identidad digital de la juventud. *Revista Española de Pedagogía*, 78(277), 457–476. <https://doi.org/10.22550/REP78-3-2020-07>

Nazareno Saxe, F. (2015). La noción de performatividad en el pensamiento de Judith Butler: queerness, precariedad y sus proyecciones. *Estudios Avanzados*, (24), 1–14.

Romera, C. B. (2018). Instagram and contemporary image, Lev Manovich, California Institute for Telecommunication and Information & The Graduate Center, City University of New York (CUNY), Cultural Analytics Lab, 2017. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 15(1), 181-183.

Statista. (2024). Distribución por edad de los usuarios mundiales de Instagram en 2024.

<https://es.statista.com/estadisticas/875258/distribucion-por-edad-de-los-usuarios-mundiales-de-instagram/#:~:text=Distribuci%C3%B3n%20por%20edad%20de%20los%20usuarios%20mundiales%20de%20Instagram%20en%202024&text=En%20enero%20de%202024%2C%20m%C3%A1s,sociales%20m%C3%A1s%20populares%20del%20mundo>

Zavaleta Reyna de Ascoy , M. del P., & Valverde Zavaleta, S. A. (2023). Aportes de la deconstrucción a la investigación educativa actual. EVSOS, 2(2), 156–168. <https://doi.org/10.57175/evsos.v2i2.108>