



Este apartado forma parte del libro:

***Arte, investigación e incidencia social
XV años de la Maestría en Arte de la
Universidad Autónoma de
Aguascalientes***

*Juan Pablo Correa
(Coordinador)*



editorial.uaa.mx



libros.uaa.mx



revistas.uaa.mx



libreriavirtual.uaa.mx

Número de edición: Primera edición electrónica

Editorial(es):

- Universidad Autónoma de Aguascalientes

País: México

Año: 2025

Páginas: 368 pp.

Formato: PDF

ISBN: 978-968-9752-07-3

DOI:

<https://doi.org/10.33064/UAA/978-968-9752-07-3>

Licencia CC:



Disponible en:

<https://libros.uaa.mx/uaa/catalog/book/372>

Más allá del aula: El *podcast* como herramienta para la educación y divulgación del arte

Carlos Alberto Castañeda Escobedo

La enseñanza del arte: Revisión de contexto, las tendencias y desafíos

La enseñanza del arte en México siempre ha permanecido en un lugar desdibujado en la educación formal, aparece señalado en programas educativos o contenidos en línea de páginas oficiales con el “objetivo de contribuir a la formación integral de las y los alumnos de educación básica favoreciendo la creatividad y sensibilidad estética.” (Subsecretaría de Educación Básica, s.f.). A partir de 2018, México crea e impulsa un proyecto educativo nacional llamado “La nueva escuela mexicana”, cuyo enfoque ha prometido desarrollar una visión más crítica, humanista y con preocupación por la creación comunitaria. Este proyecto integra a las artes como parte fundamental del currículo educativo.

Lo anterior pretende subsanar la forma en la que históricamente se ha tratado a las artes dentro de las escuelas. El ejemplo más remoto es la Academia de San Carlos, fundada el 4 de noviembre de 1781 (Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2024), en ésta se enseñaba pintura, escultura y

arquitectura; su enfoque estaba inspirado en las academias europeas de arte, establecidas en el clasicismo francés con la Académie Royale de Peinture et de Sculpture de 1648 (Pochat, 2008). Las mismas se volvieron tan populares, que entrado ya el neoclasicismo eran más de cien. Götz Pochat comenta al respecto: “En el libro de Pevsner sobre la historia de las academias se da el número de éstas en Europa hacia 1770: 19. En los dos decenios siguientes se fundaron seis más. Hacia 1790, el número había ascendido a más de cien” (Pochat, 2008, p. 396).

La instrucción de las artes, al tener esta herencia académica, adaptó su enseñanza del método científico, lo que tuvo consecuencias favorables como la formalización y la profesionalización del quehacer artístico, pero también se acarrearón problemas como la separación de las artes de otros tipos de conocimientos, provocando que la enseñanza en sí misma dejara de utilizar al arte como medio de análisis crítico y de establecimiento de realidades humanas. Con el paso del tiempo, el arte se incorporó a las instituciones educativas a través de distintas estrategias, aunque no siempre dentro del mapa curricular.

En 1905, Porfirio Díaz –por consejo de Justo Sierra–, creó la Secretaría de la Instrucción Pública y las Bellas Artes, donde se formalizó la enseñanza del arte en la educación primaria con clases de música y dibujo de imitación. Durante la época postrevolucionaria, bajo la dirección de José Vasconcelos en la Secretaría de Educación Pública, la enseñanza del arte obtuvo un nuevo impulso debido a la influencia del movimiento muralista mexicano. Posteriormente, en 1931, debido a recortes presupuestarios para los maestros de música en la Secretaría de Educación Pública, se formó la Sección de Música Escolar, dependiente del Instituto de Bellas Artes y Literatura, permitiendo que en todas las escuelas se impartieran clases de música, principalmente de solfeo y canto.

A lo largo del siglo xx, se desarrollaron esfuerzos paralelos que dejaron huella en la educación artística de México, aunque no se incorporaron al mapa curricular formal. Ejemplos de estos esfuerzos incluyen el Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte, el Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria y el espacio dedicado al arte en la Red Escolar a través de su sección “Cómo ves” (Esparza, 2024). La enseñanza del arte en la actualidad ha cambiado en función de los avances tecnológicos y metodológicos en la educación. El uso de herramientas digitales ha transformado la manera en que se

produce y se accede al conocimiento artístico, permitiendo la exploración de formas de expresión antes inaccesibles.

En muchos casos, la enseñanza del arte se ha vuelto interdisciplinaria, integrando elementos de historia, literatura y ciencias sociales para generar una comprensión más amplia de su impacto en la sociedad (Torres de Eça 2016). Esta expansión metodológica ha permitido el desarrollo de modelos pedagógicos centrados en el aprendizaje basado en proyectos, en los cuales los estudiantes participan activamente en la producción artística y reflexionan sobre su contexto (Murillo *et al.*, 2023). Sin embargo, estos avances no han eliminado los desafíos históricos que enfrenta la enseñanza del arte.

Uno de los principales obstáculos sigue siendo la formación docente, ya que muchos profesores carecen de capacitación en herramientas digitales y metodologías innovadoras para la enseñanza del arte. Además, el interés de los estudiantes en la educación artística se ha visto afectado por la saturación de contenidos digitales y la fragmentación de la atención, lo que plantea la necesidad de estrategias más dinámicas para atraerlos. Otro problema central es la accesibilidad a materiales y experiencias artísticas, pues en muchos contextos educativos sigue habiendo una brecha que impide a los estudiantes participar plenamente en la enseñanza del arte (boletin27-2024, 2024).

El *podcast* como herramienta didáctica en la Enseñanza del Arte

El uso del *podcast* como herramienta didáctica ha cobrado relevancia en la educación gracias a su accesibilidad, versatilidad y capacidad de fomentar el aprendizaje autónomo. En la enseñanza del arte, el *podcast* puede funcionar como un medio efectivo para acercar a los estudiantes a temas complejos, promover la apreciación de obras y artistas, y generar discusiones en torno a la producción artística y su impacto en la sociedad. Uno de sus mayores atributos es la accesibilidad, ya que no requiere infraestructura especializada y puede ser escuchado desde cualquier dispositivo con acceso a internet.

Esto permite que el aprendizaje ocurra en cualquier momento y lugar, facilitando la exposición constante a ideas, conceptos y narraciones sobre el contexto histórico y teórico del arte, lo que fortalece la comprensión del estudiante. Según Ramos y Caurcel (2011), “la suscripción a un *podcast* permite la recepción continua de nuevos episodios según estén disponibles en la red, fa-

cilitando el acceso constante a material actualizado” (p. 153). En este sentido, los *podcasts* ofrecen a los docentes y estudiantes la posibilidad de mantenerse informados y de explorar distintos enfoques sobre el arte sin las limitaciones de un aula tradicional.

Otro aspecto clave del *podcast* es su capacidad para construir narrativas inmersivas que faciliten el aprendizaje. A diferencia de los textos escritos o las imágenes estáticas, el audio permite desarrollar contenido educativo en forma de relatos, entrevistas o análisis de obras, lo que estimula el interés del oyente y fortalece su capacidad de interpretación. Como señalan Ramos y Caurcel (2011), “el uso del audio en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora la comprensión de los contenidos y fomenta la retención de la información” (p. 155). En la educación artística, donde el contexto y la interpretación juegan un papel crucial, este formato resulta altamente beneficioso.

El *podcast* también se distingue por su carácter multimodal, ya que puede complementarse con imágenes, vídeos, transcripciones y actividades interactivas, convirtiéndose en un recurso integral para la enseñanza. A lo largo de los años, su uso en la educación ha demostrado ser efectivo en distintos niveles académicos, especialmente en disciplinas donde el análisis y la contextualización son fundamentales. Desde su surgimiento en la década de los años 2000, los *podcasts* han sido utilizados en distintas áreas educativas, y en el caso del arte, su aplicación ha permitido nuevas formas de acercamiento y exploración de temas históricos y contemporáneos. La enseñanza del arte puede beneficiarse enormemente de este medio, ya que permite integrar información teórica con experiencias auditivas que fomentan la apreciación estética y la reflexión crítica.

La educación de las artes y el proyecto de *podcast* Pigmento y Palabra

El arte ha sido históricamente un medio fundamental para la expresión y el análisis de la realidad, desempeñando un papel clave en la construcción de identidades culturales y en la transmisión de valores e ideas a lo largo del tiempo. Sin embargo, la manera en que el arte es enseñado, comprendido y consumido ha cambiado significativamente con la digitalización y el acceso masivo a la información en línea. En este contexto, han surgido iniciativas que

buscan ampliar la manera en que las audiencias se acercan al arte, utilizando herramientas como los *podcasts* para generar experiencias inmersivas y facilitar la difusión del conocimiento artístico.

El *podcast* Pigmento y Palabra (antes Los Misterios del Arte), es un ejemplo de esta evolución en la forma en que se aborda el arte en la era digital. Aunque no es un proyecto de educación formal, su contenido permite explorar y reflexionar sobre diferentes manifestaciones artísticas, creando un espacio donde el análisis crítico se combina con un enfoque accesible y narrativo. La importancia de este tipo de proyectos radica en su capacidad para superar las limitaciones de los formatos tradicionales y ofrecer nuevas estrategias de divulgación artística, aprovechando la flexibilidad y el alcance del entorno digital.

Uno de los principales desafíos en la difusión del arte en la actualidad es la falta de espacios accesibles para el análisis y la reflexión sobre obras y artistas. Si bien existen numerosos recursos académicos y especializados, éstos suelen estar dirigidos a un público reducido, conformado principalmente por investigadores y estudiantes de disciplinas artísticas. En contraste, el público general a menudo no tiene acceso a materiales que expliquen de manera clara y atractiva la relevancia del arte en su contexto histórico y social. En este sentido, el formato del *podcast* se presenta como una alternativa viable para acercar al público a estos contenidos, permitiendo que la información sea presentada de manera dinámica y comprensible sin perder rigor analítico.

El caso de Pigmento y Palabra es particularmente relevante porque responde a una necesidad específica dentro del panorama de la divulgación artística: la falta de proyectos en español que aborden de manera detallada y crítica el arte desde el siglo XIX hasta la actualidad. En plataformas de *streaming* y redes sociales, la mayoría de los contenidos relacionados con el arte se enfocan en aspectos generales, como listas de datos curiosos o biografías simplificadas de artistas, sin ofrecer un análisis profundo de las obras ni del contexto en el que fueron creadas. Esto deja un vacío en la divulgación del arte, ya que no se aprovecha el potencial de los medios digitales para generar un diálogo significativo sobre la historia, la estética y la función del arte en la sociedad contemporánea.

El formato conversacional de Pigmento y Palabra permite generar una experiencia más cercana y dinámica que facilita la comprensión de temas que suelen percibirse como complejos o inaccesibles. En lugar de utilizar un enfoque expositivo tradicional, donde un narrador presenta información de

manera unilateral, el *podcast* fomenta una interacción más fluida entre los participantes, creando un ambiente de discusión que invita a la reflexión y al análisis crítico. Este modelo no sólo hace que el contenido sea más atractivo para el oyente, sino que también permite abordar temas desde múltiples perspectivas, enriqueciendo la comprensión del arte y su impacto en distintos contextos.

Otro de los aspectos clave del *podcast* como herramienta de divulgación es su capacidad para adaptarse a distintos formatos y audiencias. A diferencia de otros medios de comunicación, que requieren de la atención visual del espectador, el *podcast* puede ser consumido en cualquier momento y lugar, lo que facilita su integración en la vida cotidiana de los oyentes. Este factor es especialmente relevante en un mundo donde el acceso a la información está cada vez más mediado por la inmediatez y la fragmentación del contenido. En este sentido, Pigmento y Palabra se beneficia de la flexibilidad del formato *podcast* para ofrecer episodios que pueden escucharse en diferentes situaciones, permitiendo que el arte sea parte del día a día de sus audiencias.

Uno de los retos más importantes en la producción de este tipo de contenido es la infraestructura necesaria para su desarrollo. A diferencia de otras formas de divulgación artística, como los *blogs* o las publicaciones en redes sociales, la creación de un *podcast* requiere de un equipo técnico específico que incluye micrófonos, *software* de edición y plataformas de distribución. Además, es fundamental contar con una estrategia clara de difusión, ya que la competencia en el ámbito digital es cada vez mayor y la visibilidad de un proyecto depende en gran medida de su capacidad para generar interacción y fidelizar a su audiencia.

A pesar de estos desafíos, el *podcast* ha demostrado ser una herramienta efectiva para la democratización del conocimiento artístico. Al eliminar las barreras de acceso que suelen existir en la educación formal, este formato permite que un público más amplio pueda acercarse al arte sin necesidad de contar con conocimientos previos especializados. Esto es particularmente importante en un contexto donde la apreciación del arte suele estar condicionada por factores económicos y educativos, haciendo que ciertos sectores de la población tengan menos oportunidades para desarrollar un interés genuino en la cultura visual.

El impacto de Pigmento y Palabra y de proyectos similares puede analizarse desde distintas perspectivas. Por un lado, su contribución a la difusión

del arte se traduce en un mayor acceso a información relevante sobre artistas, movimientos y obras que, de otro modo, podrían pasar desapercibidos para el público general. Por otro lado, este tipo de iniciativas también tiene un papel importante en la revalorización del arte como una disciplina viva y en constante evolución, alejándose de la percepción tradicional de que el arte es algo estático o reservado exclusivamente para especialistas.

El *podcast* no sólo se limita a la difusión de información, también puede servir como un espacio de experimentación y creación. A través de la integración de distintos recursos sonoros, como música, efectos de sonido y fragmentos de entrevistas, es posible generar experiencias inmersivas que transformen la manera en que el oyente interactúa con el contenido. Esta capacidad de combinar diferentes elementos auditivos permite que el *podcast* tenga una dimensión más sensorial, facilitando una conexión más profunda con los temas tratados.

Además, el éxito de Pigmento y Palabra puede servir como referencia para el desarrollo de nuevos proyectos en el ámbito de la divulgación artística. Su enfoque demuestra que es posible combinar un análisis riguroso con una presentación accesible y atractiva, desafiando la idea de que el conocimiento especializado debe permanecer dentro de los círculos académicos. Esta democratización del arte es crucial para fomentar una cultura visual más rica y diversa, donde diferentes audiencias puedan participar activamente en la interpretación y el disfrute de las manifestaciones artísticas.

En última instancia, la relevancia de Pigmento y Palabra y otros proyectos similares radica en su capacidad para redefinir la manera en que el arte es enseñado y experimentado en la era digital. A medida que la tecnología sigue transformando nuestras formas de comunicación y aprendizaje, es fundamental explorar nuevos modelos que permitan acercar el conocimiento artístico a un público más amplio. El *podcast*, con su versatilidad y alcance, se perfila como una de las herramientas más prometedoras en este sentido, ofreciendo una alternativa innovadora para la divulgación del arte en el siglo XXI.

Perspectivas a futuro y recomendaciones

El desarrollo de herramientas digitales ha transformado la manera en que se enseña y difunde el arte. A medida que las nuevas tecnologías se integran en

el ámbito educativo y cultural, surgen oportunidades para mejorar la accesibilidad y la comprensión del arte en diferentes niveles. Sin embargo, también existen desafíos que requieren soluciones innovadoras para garantizar que estos recursos sean efectivos y sostenibles a largo plazo. La enseñanza del arte, tanto en espacios formales como en proyectos de divulgación, puede beneficiarse significativamente del uso de plataformas digitales, siempre que éstas se utilicen con una metodología bien estructurada y adaptada a las necesidades de la audiencia.

Una de las principales estrategias a considerar es la integración de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y divulgación del arte. Actualmente, existen múltiples recursos que pueden complementar las metodologías tradicionales, desde plataformas de educación en línea hasta aplicaciones de realidad aumentada y simulaciones interactivas. Estas tecnologías permiten explorar obras en detalle, acceder a análisis especializados y desarrollar nuevas formas de interacción con el contenido artístico. En este sentido, los *podcasts*, al igual que otros formatos digitales, representan una oportunidad para diversificar los enfoques pedagógicos y mejorar la experiencia de aprendizaje.

Otro aspecto clave es la colaboración interdisciplinaria en la enseñanza del arte y la producción de contenido cultural. La integración del arte con disciplinas como la historia, la filosofía y la tecnología no sólo amplía el alcance de los proyectos, sino que también permite una comprensión más profunda de los fenómenos artísticos en su contexto social. La creación de alianzas entre instituciones educativas, museos y plataformas digitales puede fortalecer la difusión del conocimiento artístico y facilitar el acceso a materiales de calidad para estudiantes y público en general. Estas colaboraciones pueden traducirse en el desarrollo de contenidos más dinámicos, que combinen análisis visual, sonoro y textual para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Uno de los retos más importantes en este proceso es la formación docente en tecnologías emergentes. Para que los educadores y creadores de contenido puedan aprovechar al máximo las herramientas digitales, es necesario que cuenten con capacitación en su uso y aplicación. La actualización constante en el manejo de *software*, plataformas interactivas y estrategias de comunicación digital puede mejorar la calidad de la enseñanza y fomentar un mayor interés en el estudio del arte. Además, la formación no debe limitarse al uso de tecnología, sino también a la comprensión de nuevas metodologías pedagógicas

que permitan adaptar los contenidos a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes y de los usuarios.

El futuro de la educación y divulgación del arte dependerá de la capacidad de adaptarse a las transformaciones tecnológicas y culturales. Es fundamental desarrollar estrategias que permitan que estos avances sean accesibles para un público amplio y diverso, evitando que la digitalización genere nuevas barreras de acceso al conocimiento. La creación de contenidos inclusivos, que consideren diferentes niveles de conocimiento y formas de aprendizaje, puede contribuir a que el arte sea una experiencia cercana y significativa para más personas.

Además de la producción de contenido digital, es necesario fortalecer el papel de los espacios físicos como complementos a la educación artística. Aunque los recursos en línea ofrecen múltiples ventajas, la experiencia directa con el arte sigue siendo fundamental para una comprensión profunda de sus manifestaciones. En este sentido, los proyectos educativos deben buscar un equilibrio entre la enseñanza virtual y las actividades presenciales, promoviendo estrategias híbridas que permitan la interacción con obras originales, visitas guiadas y dinámicas que fomenten el análisis crítico.

Finalmente, la sostenibilidad de estos proyectos es un factor determinante para su impacto a largo plazo. La implementación de modelos de financiamiento que permitan la continuidad de iniciativas digitales en educación y cultura es clave para su desarrollo. La búsqueda de apoyos institucionales, el establecimiento de estrategias de monetización y la creación de comunidades de usuarios pueden ser alternativas viables para garantizar la permanencia de estos proyectos. En este sentido, la divulgación del arte a través de medios digitales debe concebirse no sólo como una herramienta complementaria, sino como una estrategia esencial para la formación de nuevas audiencias y el fortalecimiento del conocimiento artístico en la sociedad contemporánea.

El impacto del arte en la era digital dependerá de la capacidad de las instituciones y de los creadores de contenido para adaptarse a los cambios de la forma en que las audiencias consumen información. Proyectos como los *podcasts* pueden ser una vía efectiva para democratizar el acceso al arte, pero su desarrollo debe estar acompañado de estrategias sólidas de difusión y financiamiento que garanticen su continuidad. A medida que la educación artística se expande más allá del aula tradicional, es necesario pensar en nuevas formas

de interacción que permitan que el arte siga siendo una experiencia significativa y accesible para todas las personas.

Conclusión

La enseñanza del arte ha experimentado una evolución constante, enfrentando desafíos que van desde su lugar en el currículo educativo hasta la necesidad de adaptarse a los cambios tecnológicos y culturales. Históricamente, la educación artística ha estado marcada por una estructura académica que, si bien ha permitido la formalización del conocimiento en el campo, también ha generado limitaciones en su alcance y accesibilidad. En la actualidad, con la integración de herramientas digitales y metodologías interdisciplinarias, se abren nuevas posibilidades para la enseñanza y la divulgación del arte, permitiendo que más personas accedan a su estudio y apreciación desde diferentes enfoques.

Uno de los aspectos más relevantes en este proceso es la transformación del arte en un objeto de análisis más dinámico y participativo. Anteriormente, la enseñanza del arte se limitaba a un modelo tradicional basado en la memorización de datos históricos y el estudio de obras canónicas. Sin embargo, con la aparición de nuevas metodologías, se ha comenzado a fomentar un aprendizaje más interactivo, en el cual los estudiantes pueden desarrollar su pensamiento crítico a partir de las manifestaciones artísticas. Este cambio es crucial porque permite que el arte sea visto no sólo como un tema de estudio, sino como una herramienta para comprender el mundo y cuestionar las estructuras culturales establecidas.

El *podcast* se ha consolidado como una herramienta didáctica versátil que ofrece ventajas significativas en la difusión del conocimiento artístico. Su accesibilidad, su capacidad de construir narrativas inmersivas y su flexibilidad en la producción de contenido lo convierten en un recurso útil para complementar la educación artística en distintos niveles. A diferencia de otros medios de comunicación, el *podcast* permite generar un vínculo más directo con la audiencia, estableciendo un formato que se asemeja a una conversación, donde los temas son explorados de manera detallada sin la rigidez de un discurso académico.

La enseñanza del arte, en su versión más tradicional, ha tenido el reto de adaptarse a un mundo donde la inmediatez y la fragmentación del conocimiento son factores determinantes en la forma en que consumimos información. La era digital ha provocado que el público tenga una menor tolerancia a contenidos extensos y complejos, lo que ha obligado a los divulgadores a encontrar estrategias para hacer que los temas artísticos sean más accesibles y atractivos sin perder profundidad. En este sentido, el *podcast* representa una solución eficaz, ya que permite la creación de contenido que puede ser consumido de manera flexible, en diferentes momentos y contextos, lo que facilita la integración del arte en la vida cotidiana de las personas.

La digitalización del arte no sólo ha cambiado la forma en que se enseña, sino también la manera en que se experimenta. La posibilidad de acceder a colecciones de museos en línea, participar en recorridos virtuales o escuchar análisis detallados sobre una obra de arte mientras se observa desde una pantalla, ha transformado la manera en que las audiencias interactúan con la producción artística. Sin embargo, este acceso no siempre garantiza una comprensión más profunda del arte, ya que la saturación de información puede generar una visión superficial de los temas abordados. Aquí es donde los proyectos como Pigmento y Palabra juegan un papel fundamental, al ofrecer una curaduría de contenidos que orienta al público en su acercamiento a las manifestaciones artísticas.

El impacto de proyectos como Pigmento y Palabra no se limita únicamente a la difusión del conocimiento, sino que también contribuye a la democratización del acceso al arte. Durante siglos, el estudio del arte ha sido un privilegio reservado para ciertos sectores de la sociedad, lo que ha generado una brecha en la manera en que diferentes grupos pueden relacionarse con la producción artística. En este sentido, el *podcast* rompe con estas barreras al ofrecer un espacio donde cualquier persona, independientemente de su formación académica o contexto social, puede participar en el diálogo sobre el arte y su relevancia cultural.

Otro punto clave en la reflexión sobre el futuro de la enseñanza del arte es el papel de los educadores y divulgadores en la adaptación a los nuevos formatos de comunicación. Para que los docentes puedan aprovechar al máximo las herramientas digitales, es fundamental que cuenten con la capacitación necesaria para integrar estos recursos en sus estrategias pedagógicas. La formación en el uso de tecnologías emergentes, así como el desarrollo de habilidades para

la producción de contenido en medios digitales, se vuelve una necesidad imperante en un mundo donde la educación ya no puede depender únicamente de los métodos tradicionales.

El futuro de la educación y la divulgación del arte dependerá de la capacidad de adaptarse a las transformaciones tecnológicas y culturales. Es fundamental desarrollar estrategias que permitan que estos avances sean accesibles para un público amplio y diverso, evitando que la digitalización genere nuevas barreras de acceso al conocimiento. La creación de contenidos inclusivos, que consideren diferentes niveles de conocimiento y formas de aprendizaje, puede contribuir a que el arte sea una experiencia más cercana y significativa para más personas.

Además de los aspectos pedagógicos, es necesario considerar la sostenibilidad de estos proyectos en el tiempo. Muchas iniciativas de divulgación artística comienzan con un gran entusiasmo, pero la falta de recursos y financiamiento suele dificultar su continuidad. En este sentido, es crucial explorar modelos que permitan la viabilidad económica de estos proyectos, ya sea a través de patrocinios, financiamiento público, suscripciones o monetización en plataformas digitales. La inversión en la producción de contenido de calidad no sólo beneficia a quienes participan en estos proyectos, también tiene un impacto positivo en la comunidad, al ofrecer acceso a materiales educativos y culturales de alto valor.

El *podcast* como herramienta de difusión del arte, tiene el potencial de cambiar la manera en que las personas se relacionan con la cultura visual. Su formato permite que el arte se integre en la vida cotidiana de una manera más orgánica, sin la necesidad de visitar un museo o asistir a una conferencia. A través de la narrativa sonora, es posible transmitir emociones, contextualizar obras y generar un vínculo más profundo entre el oyente y el contenido. Esta capacidad de inmersión es una de las razones por las cuales los *podcasts* han ganado popularidad en los últimos años, posicionándose como una de las formas más efectivas de comunicación en la era digital.

A medida que la tecnología sigue evolucionando, es probable que surjan nuevas formas de interacción con el arte, combinando herramientas como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y la interactividad digital. Sin embargo, la clave para garantizar que estos avances tengan un impacto positivo en la enseñanza del arte radica en encontrar un equilibrio entre la tecnología y el contenido. No se trata sólo de utilizar los medios digitales por el simple

hecho de innovar, sino de aprovechar sus capacidades para mejorar la manera en que se transmite el conocimiento y se estimula la apreciación del arte.

Finalmente, la importancia de proyectos como Pigmento y Palabra y de iniciativas similares radica en su capacidad para redefinir la manera en que el arte es enseñado y experimentado en la era digital. A medida que la sociedad avanza hacia un modelo de consumo de información más dinámico y fragmentado, es necesario encontrar estrategias que permitan que el arte siga siendo un tema relevante y accesible para diferentes audiencias. Apostar por modelos de aprendizaje más flexibles e inclusivos permitirá que el arte continúe desempeñando un papel fundamental en la formación cultural y social de nuevas generaciones.

Referencias y bibliografía consultada

- Bonini, T. (2014). La “segunda era” del *podcasting*: el *podcasting* como nuevo medio de comunicación de masas digital. *Quaderns del CAC*, 17 (41), 23-33.
- Esparza G., G. L. (2024). Evolución de la educación artística en México: Análisis histórico. *Dialéctica Escénica*, 1(1), 98-115. <https://doi.org/10.29105/de.v1i1.3>.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH). (2024, 4 noviembre). Academia de San Carlos: la primera escuela de arte de América. <https://www.inah.gob.mx/foto-del-dia/academia-de-san-carlos-la-primera-escuela-de-arte-de-america>
- Murillo, L., Sánchez, P. y Rojas, C. (2023). El aprendizaje basado en proyectos y la enseñanza del arte en la era digital. *Revista de Educación y Cultura Visual*, 10(2), 45-63.
- Pochat, G. (2008). Historia de la estética y la teoría del arte: De la antigüedad al siglo XIX. Ediciones Akal.
- Ramos García, A. M. y Caurcel Cara, M. J. (2011). Los *podcast* como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la universidad. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 15(1), 151-162. Universidad de Granada. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56717469011>

Subsecretaría de Educación Básica del Estado de México. (s.f.). *Educación artística*. https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/educacion-artistica?utm_source

Torres de Eça, T. (2016). Del arte por el arte a las artes comprometidas con las comunidades: paradigmas actuales entre educación y artes. *Pensamiento, palabra... y obra*, (16), 14-23. <https://revistas.upn.edu.co/index.php/revistafba/article/view/3972/3446>