



La integración del Net.Art como herramienta de alfabetización visual y crítica para trabajar la identidad digital en el área de educación artística en educación primaria

The Integration of Net.Art as a Visual and Critical Literacy Tool for Addressing Digital Identity in Primary Art Education

  Maria Chamón Gómez (M.C.G.). Universitat de Barcelona (España)

  Paloma Fernanda Sepúlveda Parrini (P.F.S.P.). Universitat Autònoma de Barcelona (España)

RESUMEN

El debate sobre la identidad digital en la infancia y adolescencia debería incorporar un cuestionamiento sobre las herramientas de representación y construcción de la subjetividad que configuran su experiencia en el marco digital. Diversas investigaciones apuntan a que el acceso temprano a las redes sociales, junto a la ausencia de una formación específica en cultura audiovisual, facilita la perpetuación de los roles estereotipados que se replican en el mundo virtual. Este estudio propone una revisión narrativa de literatura cuyo objetivo es analizar de qué manera interseccionan estos tres ejes fundamentales: la representación identitaria infantil en el ciberespacio, el net.art como herramienta cultural de alfabetización crítica y la educación visual y plástica como espacio de reflexión e incorporación de nuevos referentes integrando la tecnología educativa. Los resultados del estudio muestran el potencial del net.art como herramienta pedagógica que facilita una mirada crítica hacia los modelos normativos de representación identitaria en el ámbito digital. Como conclusión, el estudio propone un decálogo para trabajar con el profesorado que se encuentra en primera línea educativa, cuya reflexión sobre los referentes culturales digitales resulta indispensable para impulsar prácticas educativas transformadoras que favorezcan la construcción de una narrativa digital colectiva en la infancia.

ABSTRACT

The debate on digital identity in childhood and adolescence should incorporate a critical examination of the tools of representation and subjectivity construction that shape their experience within the digital environment. Various studies indicate that early access to social media, combined with the absence of specific training in audiovisual culture, facilitates the perpetuation of stereotyped roles replicated in the virtual world. This study proposes a narrative literature analysis aimed at examining how three fundamental axes intersect: the representation of children's identity in cyberspace, net.art as a cultural tool for critical literacy, and visual and plastic education as a space for reflection and the incorporation of new references through the integration of educational technology. The results of the study highlight the potential of net.art as a pedagogical tool that fosters a critical perspective on normative models of identity representation in the digital sphere. In conclusion, the study proposes a ten-point framework for working with teachers on the educational front line, whose reflection on digital cultural references is essential to promote transformative educational practices that support the construction of a collective digital narrative in childhood.

PALABRAS CLAVE - KEYWORDS

Competencia digital, Tecnología educativa, Educación artística, Identidad digital, Perspectiva de género, Alfabetización visual. *Digital competence, Educational technology, Art education, Digital identity, Gender perspective, Visual literacy.*



1. INTRODUCCIÓN

Durante la etapa de la infancia y preadolescencia la creación identitaria adquiere vital importancia (Dans, 2015). Hasta ese momento, son la familia, las amistades cercanas y la escuela quienes juegan un papel fundamental en el proceso. Actualmente, la influencia de las tecnologías digitales y las redes sociales tejidas en el entorno de Internet se unen a los agentes convencionales (Sánchez y Robles, 2016). Sin embargo, la relación de la infancia con la tecnología digital plantea múltiples dilemas. Por un lado, el acceso temprano a las pantallas se ha convertido en un fenómeno prácticamente universal (Peñalva y Napal, 2019). Además, el término “nativo digital”, acuñado por Mark Prensky (2001), hace referencia a una concepción esencialista de la infancia reduciendo su relación con la tecnología a una competencia meramente instrumental (Brailovsky y Menchón, 2024).

La posesión del primer dispositivo digital, la creación de la primera cuenta de correo electrónico o el primer perfil en redes se asocian a la madurez del individuo generando un impacto en la construcción identitaria de la infancia (Brailovsky y Menchón, 2024). La influencia del contenido digital que se diluye a través de la Red se apoya en los estándares convencionales y perpetúa los cánones de belleza estereotipados (Rodríguez- Clavel, 2022). Zafra (2005) recordaba hace algún tiempo la urgencia de concienciarnos acerca de las formas de repetición de las dinámicas patriarcales en la Red.

Villamarín (2023) considera que el arte es una de las disciplinas que abren un espacio ético para cuestionar cómo la imagen corporal digital admite otras formas virtuales que superan los límites del cuerpo biológico. Se trata de favorecer el sentido crítico de la infancia frente a la cultura digital dominante, desarrollada como consecuencia de la expansión de Internet y de los medios de comunicación (Valle-Razo, 2018), tratando además de incorporar elementos que faciliten el cuestionamiento de la autorrepresentación a través de nuevos referentes artísticos que derivan del net.art. Se propone que sea la educación artística –entendiéndola como disciplina que debe entrar de lleno en la cultura visual (Acaso, 2009) – quien asuma este proceso de acompañamiento y alfabetización en la creación identitaria (Rodríguez- Clavel, 2022) partiendo de la incorporación de nuevos referentes culturales que ayuden a cuestionar las narrativas digitales convencionales.

Por su parte, Mañero (2022) reflexiona sobre una acción práctica realizada con su grupo de primaria, desde el área de educación artística marcado por un consumo masivo de cultura audiovisual. Los resultados de su estudio concluyen que las artes funcionan como vehículo de crítica social y transformación del imaginario colectivo. En la misma línea, Brailovsky y Menchón (2024) revisan la relación entre la infancia y la tecnología digital, superando una visión determinista para centrarse en la construcción de la identidad digital y los retos pedagógicos que esto plantea a la escuela. Por su parte, Rodríguez-Clavel (2022) apunta a la educación artística como herramienta crítica frente a la cultura audiovisual dominante en redes sociales, y propone esta área como un espacio de apoyo al desarrollo de la identidad del alumnado.

Diversos estudios de revisión narrativa sobre la educación artística digital han evidenciado que la tecnología se utiliza como un marco integrador de modelos de aprendizaje mediados por tecnologías (Caeiro-Rodríguez et al. 2021; Nazaruddin y Mahfudzi, 2025), y para la promoción de un aprendizaje activo y centrado en el estudiante, donde el uso de herramientas digitales busca potenciar la creatividad, la motivación y el compromiso emocional a través de enfoques como STEAM y el aprendizaje basado en proyectos (Xiao et al. 2025; Zhang et al. 2025). Los estudios coinciden en la existencia de barreras sistémicas críticas, entre las que se encuentran la falta de competencias digitales docentes y las limitaciones de infraestructura y acceso que dificultan una integración tecnológica equitativa y sostenible. En ningún caso, el net.art es mencionado como una herramienta teórico-práctica que esté siendo investigada en este campo.

El objetivo de este estudio es analizar de qué manera el arte digital contemporáneo, y en especial el net.art, puede contribuir a la construcción crítica de la identidad y la representación del cuerpo digital dentro del área de educación artística en la etapa de educación. Para ello, se proponen tres ejes de análisis: i) la representación del cuerpo en el espacio digital y su impacto en el proceso de creación identitaria infantil; ii) el net.art como movimiento artístico en el ámbito de la cultura digital contemporánea que problematiza la representación corporal e identitaria en el espacio virtual; y iii) la integración del arte digital en el marco curricular legislativo, implicando a la escuela dentro del área de educación artística que facilite la alfabetización digital crítica en la imagen propia y la cultura virtual.

La falta de una de una propuesta sólida y compleja, que integre específicamente los tres ejes mencionados deja un espacio relevante para esta investigación. Se pretende así incorporar, bajo una pedagogía crítica, un análisis narrativo acerca de las posibilidades que ofrece la Red para la expresión de la propia identidad. El net.art, como movimiento artístico contemporáneo desarrollado en el marco de Internet, aporta las herramientas clave para cuestionar los discursos hegemónicos sobre la representación del cuerpo, la construcción identitaria y la visibilidad digital.

2. MÉTODO

El enfoque de este trabajo tiene un carácter teórico-crítico, siguiendo una metodología cualitativa basada en la revisión narrativa de literatura (Arnau y Sala, 2020). Este tipo de revisión propone un análisis interpretativo que permite el diálogo entre marcos teóricos procedentes del arte digital, la pedagogía crítica y los estudios sobre identidad infantil. Los resultados obtenidos se sitúan dentro del marco de la pedagogía crítica -que entiende la educación como sistema de pensamiento y conjunto de prácticas educativas (Jandrić et al, 2023). Se centra además en la reflexión sobre el papel de la institución educativa en el desarrollo de la identidad digital infantil que encaja con una pedagogía crítica posdigital (Mañero, 2022).

El objetivo de la revisión narrativa de la literatura es analizar de qué manera el arte digital contemporáneo puede contribuir a la alfabetización visual dentro del contexto virtual. La búsqueda bibliográfica se realizó entre los meses de enero y abril del 2025, en bases de datos académicas, así como en repositorios institucionales y portales especializados en curaduría de arte digital contemporáneo. Para la búsqueda se emplearon combinaciones de descriptores temáticos en castellano e inglés, que vincularan al menos dos de los ejes de esta investigación: “identidad digital” AND “infancia”; “arte digital” AND “educación”; “net.art” AND “representación del cuerpo”; “alfabetización visual” AND “identidad digital”. Se priorizó además la selección de textos publicados en los 10 últimos años, con la excepción de algunos documentos que se han considerado fundamentales por su especial relevancia teórica. Dicha selección se realizó en dos fases: en primer lugar, se hizo una revisión inicial de títulos, año de publicación, resúmenes y conclusiones, seguida de una lectura en profundidad de los documentos preseleccionados para su análisis interpretativo.

La investigación se apoyó en la documentación legislativa estatal (LOMLOE) y la normativa educativa autonómica (Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, por el que se establece la ordenación de la enseñanza de la Educación Básica en la Comunidad de Cataluña), analizando específicamente las aportaciones que aparecen respecto a la competencia digital, la educación artística, la creación identitaria, la expresión de sentimientos y el sentido crítico.

2.1. Declaración ética

Dado su carácter teórico, este estudio no involucra aspectos éticos relacionados con personas, datos personales o tecnologías sensibles.

3. RESULTADOS

3.1. Representación del cuerpo e identidad digital durante la infancia y adolescencia.

La ciudadanía digital lleva implícita el reconocimiento de una identidad digital que define cómo nos mostramos y nos relacionamos en el ciberespacio. En el caso de las infancias, este proceso resulta especialmente relevante ya que se produce cada vez más temprano y al mismo tiempo que se desarrolla su propia socialización y desarrollo identitario en el mundo analógico. Susana Franco (2021) reclama el papel fundamental de las familias para acompañar a las personas menores en la gestión de esta relación de “aculturación” como principales agentes que modelan, regulan e influyen en los hábitos de uso de este tipo de herramientas.

Los contenidos que circulan por las redes sociales generan un impacto en la salud y el bienestar de las y los adolescentes que afecta a la construcción de su imagen corporal a través de los mecanismos de validación, comparación y dependencia que se generan de su consumo excesivo y acrítico (Casanova-Garrigós et al, 2025). Se validan como reales y alcanzables las imágenes de las personas que las ofrecen, introduciendo un modelo de consumo feroz basado en la posibilidad de imitarlas. Algunos estudios analizados recuerdan que los estereotipos de género se mantienen en un espacio en el que el impacto y la reacción a las publicaciones dependen de la forma en la que se exhibe el cuerpo reforzando estéticas normativas y desigualdades simbólicas e incidiendo en la sexualización de los cuerpos femeninos (Martínez-Pérez et al, 2024). Este mandato estético en un «mundo tan mediatizado, con impactos publicitarios constantes y una concepción de la realidad distorsionada» (Rodríguez-Clavel, 2022, p. 45), influye de forma compleja en la construcción de la propia imagen bajo dinámicas de imitación de aquello que se consume. Órfão y Días (2024) destacan que estas plataformas influyen directamente en la autoestima y en la autopercepción de la imagen corporal en relación con los referentes que consumen.

Las infancias y adolescencias no se sitúan frente a la Red solo como consumidoras sino como posibles cocreadoras del contenido que construyen visualmente estas narrativas digitales. El término prosumidor (Escobar, 2023) hace referencia precisamente al usuario que consume y produce nuevos contenidos en las narrativas transmedia. En esta línea, Brailovsky y Menchón (2024) se preguntan por la identidad digital de estos sujetos que se definen como «inherentemente técnicos». Esta identidad situada en el espacio público hace referencia a todo aquello que forma parte de la huella digital, del rastro que dejamos en la Red, que es cada vez más localizable. En relación con este aspecto, recuerdan que la circulación de imágenes de niñas y niños son sumamente accesibles. El debate sobre la privacidad y el papel de sus familias «se tematiza en asuntos como el *sharenting*, el manejo de las imágenes de los niños en las redes, el *cyberbullying*, etc.» (Brailovsky y Menchón, 2024, p. 16). Estas mismas redes despliegan una narrativa propia y admiten un retorno del “otro” en forma de comentario o reacción, también virtual y con un accionamiento sencillo. Y van más allá exponiendo que existe una dimensión colectiva de la identidad asociada a los rasgos de determinadas minorías (ser homosexual, ser afrodescendiente, ser extranjero o migrante...) que conforman un perfil social reflejado también en un espacio público digital.

A través de la red social el individuo va creando un relato de sí mismo (Brailovsky y Menchón, 2024) sin embargo, los patrones de identificación están escritos y la narrativa simplemente se crea tratando de encajar en ellos. La ausencia de creatividad viene impuesta por el peso de los estereotipos. El perfil de las infancias *influencers* se define bajo un patrón de sobreactuación y estereotipos que ha sido recogido en varios estudios. Digón et al (2023) las definen como personajes de ficción dinámicos, creativos y entusiastas que interpretan un guion para agradar a las marcas que los financian. Ejercen una fuerte influencia en las personas que los siguen, generan cierto impacto en su socialización y en la construcción de su identidad, desarrollando en sus seguidores una conexión emocional gracias a la naturalidad y cercanía con la que se expresan.

3.2. Arte digital y net.art: representación crítica del cuerpo virtual

El arte digital contemporáneo se inscribe en una narrativa emergente con un lenguaje visual nuevo que permite representar el cuerpo y la subjetividad desde un prisma alternativo, rompiendo con las convenciones del arte hegemónico (Garnelo y Sedeño, 2019). En este contexto, el net.art surge a finales de los años 90 como lenguaje visual de creación y representación desde y para la Red. Baigorri y Cilleruelo exponen que el net.art hace referencia a «las obras de arte creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio» (2005, p. 7) destacando el potencial comunicativo y de interacción con el espectador, en ocasiones convertido en usuario.

La principal diferencia entre el net.art y otras formas de arte digital o postinternet radica en el uso intencionado y crítico del espacio virtual como medio y contexto de creación. Aunque en un inicio estas prácticas fueron consideradas como simples artefactos estéticos, se ha demostrado que en realidad poseen una fuerte carga ideológica y política (Garnelo y Sedeño, 2019). Las propuestas de net.art se construyen bajo una estructura compleja que enlaza imagen, texto y sonido y se caracterizan por «su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar —y a veces traspasar— los límites éticos, políticos y tecnológicos de la Red» (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p. 7). Estas prácticas artísticas destacan como respuesta a la deriva determinista de una representación estereotipada del sujeto en el arte convencional.

En una investigación previa sobre arte digital con perspectiva de género, se analizó el potencial del net.art como herramienta identitaria y política para la revisión del sujeto femenino representado en la esfera digital (Chamón Gómez, 2025). El punto de partida se sitúa en Australia, 1991, con el colectivo VNS Matrix y su primer Manifiesto ciberfeminista para el S.XXI (traducción en Zafra y López-Pellisa 2019, p. 53) con el que pretenden, a través de un lenguaje irreverente, irrumpir en el espacio tecnológico y con ello abrir las múltiples posibilidades de autorrepresentarse desde la práctica artística en el medio digital (Chamón Gómez, 2023). Fueron varias las artistas que, desde una posición crítica, decidieron ocupar un espacio virtual que, en aquel momento, a principios de los años 90, se suponía libre de sesgo patriarcal. Creadoras como Olia Lialina, Natalie Bookchin, Rosa Menkam o Cornelia Sollfrank —entre muchas otras—, utilizando estrategias de anonimato y colectividad en las autorías, explotaron su capacidad de autorrepresentarse a sí mismas como sujeto activo. Rompieron con las dinámicas que trascendían del arte institucional hegemónico donde carecían de agencia propia y en el que tradicionalmente se habían formulado como sujetos pasivos representados bajo la mirada del otro (Zafra, 2018).

El net.art protagoniza un espacio cultural dentro del escenario digital ampliando el marco y deslocalizando la cultura. Nos recuerda que el arte contemporáneo existe más allá del museo convencional, aun asumiendo el riesgo de ser «una forma de arte en vías de ser fagocitado por la comercialización de la Red» (Garnelo y Sedeño, 2019, p. 4). Su presencia en el ciberespacio refuerza la idea de que la narrativa digital puede ocupar territorios más amplios y significativos que aquellos vinculados a las redes sociales. Traspasar la frontera de lo físico hacia un formato virtual con posibilidades, permite resignificar la identidad propia que existe en el mundo analógico.

3.3. La educación artística y la tecnología educativa como espacios de alfabetización visual.

En el ámbito escolar, la propuesta didáctica del arte, de lo visual y de lo plástico trata de incorporar herramientas que fomentan una lectura crítica de las imágenes y de los códigos culturales. Debemos huir de la concepción clásica que la define como «mero pasatiempo o actividad lúdica» dentro de un espacio de desarrollo de habilidades y destrezas plásticas (Román y Mañero, 2023, p. 113). Acaso y Nuere (2005) defienden que el currículo oculto visual llega al alumnado a través de un cuadro de elementos entre los que se encuentran el conjunto de imágenes que el profesorado exhibe en clase para apoyar su discurso —ya sean imágenes proyectadas o incorporadas en libros de texto—. «La ausencia de arte contemporáneo [...] o la ausencia de mujeres artistas continúan transmitiendo la idea de lo que no está en clase no existe» (Acaso y Nuere, 2005, p. 215).

La rápida transformación de la sociedad conectada con acceso ilimitado a la información digital ha generado un contexto en el que los impactos visuales ocupan cada vez un espacio más determinante. En este sentido, debemos entender que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) resulta un recurso fundamental para atender la repercusión de este impacto en la construcción identitaria del alumnado. Rodríguez-Clavel (2022) muestra que el papel de la EPVA es clave frente a la influencia de las redes sociales: el 80% de los adolescentes encuestados manifiesta un elevado interés por esta asignatura considerándola clave para el desarrollo de su creatividad y su desarrollo personal, en relación con el uso, el diálogo y los peligros que implican las plataformas digitales. Concluye sobre la importancia de incorporar las herramientas necesarias para generar en la escuela un espacio de crítica, cuestionamiento y análisis de la «falsa creencia estereotipada sobre la identidad» que gran parte del alumnado acoge como propia (Rodríguez-Clavel, 2022, p. 52).

Incorporar “lo tecnológico”, no solo como herramienta de uso y acceso sino como espacio cultural revisable en el que están instaladas las nuevas formas de significarnos socialmente, implica un cambio en el modelo educativo. «La escuela podría ser el espacio en el cual las subjetividades se constituyan como espacios de resistencia» (Brailovsky y Menchón, 2024, p. 20) frente a la cultura alienante que surge del ciberespacio. Sin embargo, cabe destacar que, en nombre de la «transformación digital» y desde una perspectiva meramente comercial, se ha permitido penetrar en la escuela pública todo tipo de software y hardware tecnológico sin incorporar un análisis crítico de sus consecuencias (Sadín, 2020, p. 121). Esta tendencia ha reducido la tecnología educativa a una mera herramienta con la que competir simbólicamente por la medalla de la innovación. La ausencia de contenido ético y crítico en las propuestas docentes, incluidas las universitarias en la formación inicial docente, dejan una grieta significativa que urge abordar pedagógicamente.

Trascender una concepción meramente instrumental de la tecnología exige una intervención en la formación inicial docente respecto al desarrollo crítico en las aulas (Román y Mañero, 2023). Esta investigación está alineada con una postura reguladora del uso de las tecnologías en las aulas. Los debates recientes han polarizado las posiciones respecto a la tecnología educativa en el espacio educativo, derivando algunas voces hacia un discurso prohibicionista que propone alejar las pantallas de las escuelas. Sin embargo, este mismo planteamiento esconde la aceptación, por parte de la comunidad educativa, de una propuesta didáctica centrada en la combinación de espacios *maker* de carácter manipulativo que puedan favorecer el aprendizaje entre iguales (Sánchez-Vera, 2024). Sánchez-Vera insiste en que la preocupación de familias y educadoras recae en la preparación del alumnado para el mundo digital desde una perspectiva crítica y creativa.

3.4. Orientaciones pedagógicas para la alfabetización visual a través del área de educación artística.

Las orientaciones pedagógicas que se presentan a continuación suponen una primera fase de carácter teórico-crítico dentro de un proyecto de investigación más amplio orientado al diseño, implementación y evaluación de propuestas de alfabetización digital crítica en educación primaria. En este sentido, y teniendo en cuenta la novedad en la teorización de la propuesta que intersecciona tres ejes poco explorados en conjunto, el presente trabajo no se propone bajo una intervención cerrada, sino que trata de establecer un marco orientativo que sirva de base para las futuras fases de concreción didáctica, formación inicial docente e investigación empírica sobre su impacto en la construcción identitaria digital del alumnado.

1. Generar espacios de diálogo basados en las inquietudes del alumnado

Proporcionar un espacio dentro del aula para abordar los aspectos íntimos y privados del dilema identitario permite vincular la intimidad a un espacio colectivo y seguro en el que tratar estos temas que además pueden ser vehiculados desde un razonamiento educativo basado en el respeto a la multiplicidad de identidades. Siguiendo el modelo metodológico de Martínez-Vérez y Gil-Ruiz (2025), la cartografía participativa se propone como herramienta didáctica dentro una construcción social de la realidad, introduciendo en este caso la mirada subjetiva de la experiencia personal y colectiva del alumnado, buscando «activar procesos de reflexión y transformación en los participantes» (p. 97). Las posibilidades de la Red han ampliado los recursos multimedia para construir la cartografía digital incorporando, desde la multimodalidad, elementos auditivos, audiovisuales, fotográficos, interactivos o textuales a través del dispositivo personal (Montes Galbán, 2018).

2. Aplicar una pedagogía crítica con dimensión social que cuestione el origen de los códigos de representación

Siguiendo con la línea pedagógica de la propuesta de Zemaitis y Pedersoli (2018), en la que se atienden cuestiones como la autorrepresentación del alumnado en el espacio digital y las dudas que se generan como consecuencia de las situaciones vivenciales, se considera fundamental trabajar con el alumnado atendiéndolo como sujeto digital en relación con el ciberespacio social en el que habitan. El problema de cómo nos mostramos en el espacio digital atraviesa de pleno a la infancia y a la adolescencia expuestas a una hegemonía narrativa apegada al estereotipo clásico de representación. Se considera clave cuestionar el origen de las normas: ¿quién define qué y cómo somos en el ciberespacio? La propuesta educativa debería abordar una perspectiva crítica que cuestione estos modelos canónicos, interrogando el origen de los códigos preestablecidos que controlan la libertad de representación. La propuesta recorre una línea pedagógica que ofrezca al profesorado herramientas, referentes y recursos para hacer frente al reto de la alfabetización visual crítica en el contexto de la cultura digital contemporánea, sin perder de vista el constructo social y la respuesta colectiva al dilema identitario. Se considera una posibilidad incorporar esta propuesta, tanto en la formación inicial docente como en la formación permanente.

3. Revisar colectivamente cómo se describe el sujeto autorrepresentado en el espacio digital

Partiendo de las aportaciones de las net.artistas sobre la cuestión de la autoría (Ballester, 2012; Chamón Gómez, 2025) y atendiendo a las indicaciones que nos propone la teoría crítica del arte, se plantea la necesidad de fomentar entre el alumnado un proceso de autorrepresentación consciente. Se propone un trabajo a partir de estrategias que les facilite un posicionamiento activo y crítico frente a la cultura dominante, pudiendo revisar quiénes son y cómo desean ser representadas. Además, inspirándonos en el concepto de la autoría colectiva que se propone en el marco del net.art, se sugieren actividades de creación visual compartida. Navegar colectivamente,

intervenir sobre imágenes propias o apropiadas, o fragmentar las narrativas visuales para resignificarlas, abre las posibilidades a una performatividad identitaria en diálogo constante con el entorno digital en el que se instalan.

4. Construir una nueva narrativa mediática incorporando referentes pioneras del net.art

Las manifestaciones artísticas en el espacio digital dan a conocer nuevas posibilidades sobre la imagen del cuerpo, «icono por ende del arte a lo largo de la historia de la humanidad» (García Manso, 1999, p. 45), cuya dimensión se ve modificada a raíz del uso de las TIC. El net.art propone experiencias relevantes que plantean una ruptura entre lo virtual y lo físico (Escobar, 2023), asumiendo nuevas formas narrativas, reflexivas e identitarias en el espacio digital. Además, las posibilidades del movimiento artístico cuestionan cómo determinadas limitaciones opresivas vinculadas al espacio físico — como son los mecanismos de control, la normatividad, los estigmas, las limitaciones físicas o incluso ciertas patologías— se trasladan de forma automática al entorno digital (García Manso, 1999), a pesar de que algunas de ellas podrían ser absolutamente imprescindibles.

Por su relevancia en el movimiento del net.art (Chamón Gómez, 2023), se recomienda investigar el trabajo de diferentes artistas. Por ejemplo, el colectivo de las VNS Matrix (1991), con la creación y difusión del Manifiesto para el siglo XXI, sienta las bases del movimiento y nos sirve de punto de partida para situar el posicionamiento político ante la cultura dominante. Su trabajo servirá para reflexionar sobre la potencia transformadora del lenguaje irreverente que rompe con la simbología convencional en el arte tradicional. Olia Lialina (*My boyfriend came back from the war*, 1996), es otra de las artistas que se proponen como referentes de la cultura net.artística. En su caso, se destaca la ausencia de linealidad en las piezas que propone y las múltiples posibilidades de navegación por la web en la que está instalada la historia que cuenta.

5. Romper con las limitaciones del cuerpo físico y abordar las violencias que se reproducen en el ámbito digital

Resulta relevante recordar que aplicar la perspectiva de género a la lectura de la construcción identitaria permite entenderla como un constructo social. Se asocia además a la idea de que no hay un solo modo de vivir la corporalidad en relación con el deseo, la ruptura con el binarismo de género o la forma de estar en el mundo (Morgade, 2016). El net.art funciona como propuesta que cuestiona la tangibilidad del cuerpo y permite crear una imagen de este como icono artístico a merced de las posibilidades de la Red (García Manso, 1999, p. 48). En esta línea, se abren múltiples posibilidades para trabajar la corporalidad desde una expresión creativa de la propia identidad, incorporando elementos del lenguaje artístico como son la simbología o la estética desde el punto de vista de la manifestación creativa de la subjetividad identitaria. Se permite además abordar las situaciones de acoso y violencias corporales que surgen en esta etapa como respuesta a las disidencias corporales e identitarias. Incorporar referentes como Brandon, de Shu Lea Cheang (1998), en el que se aborda la violencia que sufre el cuerpo descrito como disidente, puede ampliar el marco ético para trabajar las violencias que se esconden en el ciberespacio. Entender que los cuerpos digitales se trasladan al ciberespacio con toda su carga de violencias y desigualdades nos brinda la posibilidad de visibilizarlas, de analizarlas y de generar nuevas narrativas que cuestionen su reproducción, aprovechando las posibilidades creativas que ofrece el escenario online.

6. Profundizar en los nuevos lenguajes conceptuales que ofrece el net.art

El lenguaje del net.art se define como transgresor, poético, provocador, cinematográfico, textual, visual, formal, irreverente e hipertextual, entre muchos otros calificativos. En Internet, han dominado los lenguajes basados en la eficacia. El net.art, sin embargo, utiliza la metáfora, la simbología, la ruptura con el significado convencional y la fragmentación del objeto representado. «Lo que hace el net.art más crítico es exponer el espacio social de

las redes en sí mismo como espectáculo, interviniendo el lenguaje de sus lugares y procesos» (Martin Prada, 2004). Las net.artistas dominan claramente el lenguaje de la Red sabiéndose adaptar a los cambios hacia nuevos soportes. Rompen con la linealidad del mundo analógico dando espacio a la profundidad de lectura que ofrece el hipertexto (Chamón Gómez, 2025). Incorporan incluso la lentitud del tiempo de carga de las primeras páginas de la Internet temprana como elemento narrativo en sus obras (Chamón Gómez, 2023).

La construcción de un relato propio en el ciberespacio exige nuevos lenguajes narrativos que favorezcan la interacción con la audiencia y su implicación directa en el proceso comunicativo (Rubio, 2011). La complejidad de este lenguaje y las múltiples aristas que nos interpelan obligan al espectador a dejar de ser público pasivo (Baigorri y Cilleruelo, 2005). En este sentido, se valora el gran potencial lingüístico que posee el movimiento del net.art ya que nos permite profundizar e incorporar nuevos lenguajes en la autorrepresentación digital. La propuesta debería apostar por descubrir e integrar estos elementos a la práctica artística dentro del medio digital, ofreciendo al alumnado un acercamiento al lenguaje de programación y a su significado narrativo desde el punto de vista de la exploración y la expresión artística.

7. Legitimar el apropiacionismo de la imagen digital como herramienta de reflexión y expresión artística contemporánea

La teoría del apropiacionismo en el arte toma forma en los años 70, cuestionando los mecanismos a través de los cuales se codifica la representación. Los artistas que iniciaron esta etapa se dedicaron a investigar las imágenes que forman nuestro entorno visual —publicidad, cine, historia del arte— tratando de subvertir los estereotipos que reproducen (Esgueva y Nicolau, 2019). Teniendo en cuenta que nos encontramos en un contexto de sobrerepresentación visual, la propuesta de este trabajo incide en la necesidad de revisar precisamente el exceso de volumen de archivos entre los que navegamos como respuesta crítica a esta saturación global.

Alejándonos puntualmente del net-art, tomamos como referentes las propuestas de otras artistas contemporáneas – la artista visual Penélope Umbrico, con su pieza *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr (2010)* en la que recupera numerosas imágenes prácticamente iguales de parejas que aparecen oscuras retratadas frente a un atardecer; el fotógrafo y creador digital Jon Uriarte con *CelebrieMe (sf)* presenta, a través de la red social Facebook, un trabajo que cuestiona precisamente la idea de la «fotografía-trofeo» con el objetivo de mostrar públicamente cómo los cazadores de autógrafos de personajes famosos se dedican a recopilar también fotos del encuentro y a compartirlas en sus redes sociales construyendo una identidad propia e intangible; o el diseñador gráfico Bernard Bernardo con su proyecto *Mag+Art (sf)* en el que se trabaja la composición integrando imágenes de artistas reconocidos en las escenas de los cuadros de arte clásico –. Apreciamos cómo estos trabajos se validan también por el volumen de imágenes que forman el archivo. La propuesta resulta relevante precisamente porque en la representación identitaria no partimos de cero. Se trata de desmontar previamente los mitos entre los que se navega. En esta fase de deconstrucción de la imagen estereotipada y reproductiva se pretende abarcar nuevos significados, generando un valor crítico que reivindique la legitimidad de la copia como estrategia artística de apropiación cultural.

8. Trabajar a partir del error temporal incorporando el glitch art como movimiento artístico

El error como estrategia de modificación de la imagen da paso a una tendencia estética de la que se servirán varias artistas para empezar a controlar la técnica y así poder modificar el resultado, con el objetivo de crear un nuevo imaginario en el que encontraremos estas imágenes veladas (Arranz, 2022; Murillo y Revilla, 2019). Este error en el ámbito digital tiene carácter de imprevisibilidad, cuyo valor está asociado a la experiencia educativa sobre todo en la expresión visual y plástica (Murillo y Revilla, 2019).

Una de las referentes del glitch art en el movimiento del net.art es Rosa Menkam (2009) con su obra *Vernacular of File Formats*. Su propuesta destaca por la deformidad del rostro, el suyo propio, consiguiendo una estética de autorrepresentación que huye del marco habitual reivindicando la “destrucción” de la imagen en lo que ella denomina “creation-by-destruction” (Arranz, 2022) y la superposición de capas como lenguaje alternativo de representación (Chamón Gómez, 2025).

Asimismo, incorporar esta versión conceptual del fallo a través del glitch art permite trabajar una práctica restaurativa. Entender el error como punto de partida hacia una propuesta creativa de revisión y resignificación aporta un valor pedagógico significativo que permite entender el fallo como oportunidad para explorar nuevas formas de expresión identitaria.

9. Abordar la educación digital desde la cultura tecnológica incorporando la perspectiva de género

La propuesta actual se fundamenta en la atención a la brecha digital de género en usos y competencias digitales que se ha demostrado con varios estudios en la enseñanza secundaria y superior. En un contexto educativo en la escuela secundaria, el estudio de Rodríguez Rivera (2022), situado en Galicia, detecta que el alumnado de entre 12 y 18 años alberga un uso problemático de Internet con diferencias significativas entre géneros. La investigadora compara sus resultados con otros estudios similares. No sorprende ver que aplicaciones como Pinterest o Snapchat están altamente feminizadas, mientras que ellos se conectan más a videojuegos online, razón que explicaría la ausencia de personajes femeninos no sexualizados en la pantalla, así como la escasa presencia de mujeres en la producción de contenidos en el mercado del juego online. Además, como novedad, muestra que es precisamente el género femenino quien recibe más supervisión y control parental, exponiéndose a un mayor número de discusiones. En un contexto universitario, el estudio de Cáceres et al (2022) advierte que, a pesar de ser una generación que ha convivido en un entorno natural con la tecnología, existen diferencias significativas de género en los intereses y en la frecuencia de desarrollo de diversas actividades. Ellas se concentran en las compras online, la búsqueda de información para las tareas de clase o la publicación de fotos, mientras que ellos invierten el tiempo en el entretenimiento, los juegos online o el deporte, sosteniendo así los estereotipos clásicos de género en pleno siglo XXI. Resulta relevante abordar las TIC como herramienta para romper con la brecha de género en las vocaciones relacionadas con la Ciencia y la Tecnología. En esta línea, Prendes Espinosa et al. (2020) recuerdan que en educación infantil y primaria se trabaja escasamente para revertir los estereotipos de género en el ámbito digital, aunque destacan como propuesta interesante las mentorías entre iguales con la que se favorece el aula inclusiva y la atención a la diversidad. La transversalidad entre las diferentes áreas se presenta como un ejemplo claro de innovación educativa, especialmente en el ámbito audiovisual, que ofrece una nueva forma de comunicación. Resulta clave promover que la escuela se configure como un espacio que ofrezca oportunidades de intercambio cultural en diversos formatos, tanto materiales como virtuales, convirtiéndose en un centro de recursos multimedia en el que el alumnado pueda interactuar con materiales digitales de alta calidad cultural (Area, 2015).

Entendemos que alejar la tecnología de la escuela en cuanto a tiempo o modo de uso puede ser una opción. Sin embargo, se considera indispensable transformar esta educación de carácter instrumental en una educación para la tecnología desde la cultura digital. La escuela podría ser el lugar que se haga cargo de fomentar un trabajo que aporte a la infancia herramientas emancipadoras para cuestionar y romper con la cultura digital dominante.

10. Proponer un espacio pedagógico de reflexión dirigido a los docentes en formación inicial y permanente

Para poder abordar la complejidad del dilema identitario en el espacio digital, resulta necesario plantear un trabajo previo con el equipo docente. Los indicadores de las investigaciones que se han analizado para este trabajo

no son excluyentes para la sociedad adulta. Sobre la cuestión de la identidad digital de los futuros docentes, tal y como se recoge en el estudio de Barroso et al (2020), la mayoría de los encuestados manifiestan ser poco competentes demostrando «un alto grado de desconocimiento» respecto a la importancia de las redes sociales en el ámbito personal o profesional (p. 61).

Dadas la relevancia y la profundidad del tema, los resultados de este tipo de investigaciones defienden que, ante la escasa formación ética en cuanto al uso responsable de la tecnología se pone de relieve la necesidad de una formación específica acerca del papel de la tecnología en las aulas. En este sentido, se considera imprescindible encontrar en la figura de la persona adulta un ejemplo que alimente la capacidad del alumnado para reflexionar de forma crítica, «con acciones, enseñanzas y seguimientos que ofrezcan pautas que solucionen posibles errores en el camino de la búsqueda identitaria» (Rodríguez-Clavel, 2022). Una de las orientaciones de este trabajo consiste en apostar por la creación de planes de acción formativa, desde la universidad o desde los mismos centros educativos, para dotar al equipo docente de las herramientas personales necesarias para poder reflexionar acerca de su propia relación identitaria en el espacio digital.

4. CONCLUSIONES

La intersección entre la construcción de la identidad digital infantil, el net.art y la educación visual y plástica ofrece una gran oportunidad de transversalizar la alfabetización digital en el ámbito educativo, al incorporar la cultura digital actual como marco de ampliación de los referentes identitarios existentes. Esta investigación responde a la pregunta respecto a cómo el arte digital, y en concreto el net.art, puede favorecer el desarrollo de una alfabetización visual crítica en torno a la (auto)representación de la identidad digital.

El análisis narrativo de literatura permitió construir un marco específico que muestra la necesidad de abordar las influencias estandarizadas de un espacio digital ocupado por modelos estereotipados que guían la forma de ser dentro de los cánones convencionales, como sujetos infantiles y adolescentes. El acceso cada vez más temprano a redes sociales, las dificultades de atención a los conflictos que se generan, la carencia de formación crítica para aprender a leer los contenidos y el modelo de consumo ilimitado de la tecnología digital nos dejan un escenario —si no alarmante— de atención urgente.

Los resultados del estudio también evidencian la necesidad de incorporar en la cultura digital nuevos referentes para romper con los modelos estereotipados que sostienen los roles sociales convencionales en cuanto a representación identitaria. Se debe abordar la ruptura con la cultura digital androcéntrica, incorporando la perspectiva de género desde la lectura de los primeros datos en los que se expone la diferencia en cuanto a presencia, consumo y representación digital entre los diferentes géneros. La elección del net.art como movimiento artístico para incorporar al marco curricular de la educación artística en la etapa de primaria, no es baladí. Las posibilidades teóricas y conceptuales que ofrece este movimiento, pionero del arte digital, en los inicios y primera etapa de Internet, son realmente significativas. La atención al tema identitario por parte de las autoras nos sitúa de pleno en el debate actual. Precisamente las net.artistas parten del mismo dilema: exigen ser ellas quienes se representen a sí mismas rompiendo con la propuesta artística hegemónica que las ha relegado a un segundo plano desde el que no han podido nombrarse. Aprovechan el nacimiento de un espacio virtual, huyendo del museo institucional en el que no han tenido legitimidad y cuya presencia se ha fundamentado en la mirada del hombre artista que las ha dibujado como objetos pasivos. Ocupan un espacio nuevo que dominan a la perfección, construyen una narrativa crítica a través de un lenguaje propio, complejo y con una elevada carga conceptual,

que también dominan. Piensan en Internet, tratando de intervenir en la deriva determinista del mundo analógico que acabará atravesando la pantalla. Cuestionan las autorías, interpelan al espectador y lo atraen para que forme parte de la experiencia de navegación, de manera prácticamente obligada, convirtiéndolo en usuario del arte digital. El recurso de los videojuegos— tradicionalmente asociado a imaginarios masculinos— es una de las herramientas más potentes con la que trabajan varias artistas, dotándolos esta vez de nuevos códigos narrativos.

Respecto al ámbito escolar, el análisis de literatura muestra la necesidad de mantener un diálogo cualitativo de carácter pedagógico, dentro de la comunidad educativa, que explore la presencia y el impacto de “lo digital” en una escuela híbrida que se debate entre la instrumentalización tecnológica, la prohibición y el punitivismo, por un lado, frente a una perspectiva crítica, resolutive y constructivista por otro. En este sentido, la educación artística, visual y plástica se propone como este espacio de pensamiento crítico que permite acoger el trabajo de alfabetización cultural audiovisual. Resulta necesario huir de las lógicas instrumentalistas que describen la plástica únicamente como el espacio lúdico y de pasatiempo en el que desarrollar habilidades y destrezas relacionadas con la expresión artística. Así, podría crearse un marco teórico artístico contemporáneo instalado en el ámbito digital que se sitúe como referente de revisión, análisis y desarrollo creativo de las nuevas formas de representarse en la Red.

Orientar las narrativas digitales a nuevos relatos culturales no dominantes, reflexivos, críticos y con espacios propios que cuestionen la normatividad, dará a conocer las múltiples posibilidades identitarias que romperán con las limitaciones físicas de representación del mundo analógico. Estas nuevas formas de narrarse se plantean desde el respeto a la diversidad; para ello es necesario dejar espacio a la ética en la navegación online atendiendo los conflictos de violencias que se dan, de manera simultánea, a ambos lados de la pantalla. Concluimos entonces que el net.art es una herramienta educativa transformadora adecuada porque recoge elementos relevantes en cuanto a autoría y autorrepresentación, estudio del lenguaje narrativo, revisión identitaria, transformación de la cultura dominante a través del arte y construcción de un espacio digital crítico. Estos aspectos fundamentales justifican las oportunidades de exploración cultural, artística e identitaria que ofrece la incorporación del net.art contemporáneo en el ámbito educativo.

Este trabajo ha pretendido acercar un marco analítico de intersección de los tres ejes que nutra las propuestas didácticas que se puedan desarrollar posteriormente en los equipos docentes. Debido a la ausencia de un marco conceptual similar que incorpore estas tres disciplinas, la investigación se ha situado en un nivel de concreción macro. Este trabajo pretende aportar una primera línea de orientaciones incipientes y propositivas que inviten a los y las docentes a reflexionar y a crear su propuesta didáctica en un contexto situado y que permitan posteriormente alcanzar un mayor nivel de concreción: considerar las características específicas del alumnado y su diversidad para formular propuestas didácticas que problematicen la identidad digital infantil como una parte fundamental de la educación artística contemporánea.

5. FINANCIACIÓN

Este estudio no recibió financiación para su realización.

6. CONTRIBUCIÓN DE LAS AUTORAS

Conceptualización y marco teórico: M.C.G.; Metodología y diseño del estudio: M.C.G.; Análisis crítico e interpretación de resultados: M.C.G.; Investigación documental: M.C.G.; redacción borrador original: M.C.G.; Redacción, revisión y edición: M.C.G. y P.F.S.P.; Supervisión y orientación pedagógica: P.F.S.P.

Todas las autoras aprobaron la versión final del manuscrito y asumen responsabilidad por su contenido.

7. REFERENCIAS

- Acaso, M., & Nuere, S. (2005). El currículum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17, 207–220. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513551273010>
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Catarata.
- Area Moreira, M. (2015). La escuela en la encrucijada de la sociedad digital. *Cuadernos de pedagogía*, 462, 26-31. <https://tinyurl.com/25zfozhz>
- Arnau Sabatés, L., & Sala Roca, J. (2020). La revisión de la literatura científica. *Universitat Autònoma de Barcelona*, 1(1), 1–22. https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/222109/revliltcie_a2020.pdf
- Arranz Lázaro, L. (2022). *La influencia de las imágenes digitales en la representación infantil. Un proyecto de innovación educativa para primaria* [Trabajo de Fin de Máster, Facultad de Educación de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/120449/files/TAZ-TFG-2022-3895.pdf>
- Baigorri, L., & Cilleruelo, L. (2005). *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. BRUMARIA. <https://www.researchgate.net/publication/334469061>
- Ballester Buigues, I. (2012). *El cuerpo abierto. Representaciones extremas de la mujer en el arte contemporáneo*. Trea.
- Barroso-Osuna, J., Llorente-Cejudo, C., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Competencia e identidad digital: Percepciones del profesorado en formación. *AULA, Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 66(2), 53–64. <https://doi.org/10.33413/aulahcs.2020.66i2.139>
- Bernard Bernardo, E. (sf). *Mag+Art*. [obra digital] <https://www.behance.net/gallery/18608755/mag-art>
- Brailovsky, D., & Menchón, Á. M. (2024). Infancias, identidades digitales y escuela: De incluir tecnologías, a ponerlas sobre la mesa. *Childhood & Philosophy*. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2024.83958>
- Cáceres Rodríguez, C. M., Ceballos Vacas, E. M., & Torrado Martín-Palomino, E. (2022). Usos y competencias digitales del alumnado universitario con perspectiva de género. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 26(2), 103–124. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i2.21450>

- Caeiro-Rodríguez M., Murillo-Ligorred V., Revilla Carrasco A. y Ramos-Vallecillo N. (2022). Ecosistema de la Educación Artística en Red: una revisión de los antecedentes, las posibilidades y las perspectivas en la era digital. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 679-690. <https://doi.org/10.5209/rced.76499>
- Casanova-Garrigós, G., Torrubia-Pérez, E., Cañellas Reverté, N., Capera Fernández, J., Mora-López, G., & Albacar-Riobóo, N. (2025). Influencia de las redes sociales en la imagen corporal de adolescentes: una revisión integrativa. *Enfermería Global*, 24(75). <https://dx.doi.org/106018/eglobal.622331>
- Chamón Gómez, M. (2023). *Ciberspacio, arte y género: el net.art feminista como herramienta identitaria, política y emancipadora del sujeto femenino* [Trabajo académico, Universitat Jaume I]. <http://hdl.handle.net/10234/204339>
- Chamón Gómez, M. (2025). El net.art feminista como herramienta identitaria, política y emancipadora del sujeto femenino. *Asparkia. Investigació Feminista*, 46. <https://doi.org/10.6035/asparkia.8039>
- Cheang, S. L. (1998). *Brandon*. [Obra digital]. <http://brandon.guggenheim.org/index.html>
- Dans, I. (2015). Identidad digital de los adolescentes: la narrativa del yo. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 13, 1–4. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.145>
- Digón Regueiro, P., Rodríguez Guimerans, A., & Castro Rodríguez, M. M. (2023). Menores influencers y la importancia de una alfabetización mediática crítica. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 12(1), Art. 7. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v12i1.15223>
- Escobar Mengual, B. (2023). Una perspectiva transmedia hacia la narrativa del net.art y su contexto digimodernista. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, número extraordinario 9. <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/download/9644/8327>
- Esgueva López, M. V., & Nicolau López, N. (2019). Apropiacionismo en el arte, la legitimidad de la imagen sustraída. En *IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible* (pp. 226–231). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.9094>
- Franco Hernández, S. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 76, 22–35. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2067>
- Garnelo-Díez, I., & Sedeño Valdellós, A. M. (2019). Más allá de los espacios alternativos situados más allá del cubo blanco. *Revista Internacional de Cultura Visual*. <https://doi.org/10.37467/gka-revvisual.v6.1838>
- García Manso, A. (1999). Cibersociedad, net art, ciberfeminismo y cibercultura: el cuerpo en internet. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 4, 45–54. <https://doi.org/10.35742/rcci.1999.4.e217>

- Generalitat de Catalunya. (2022). *Decret 175/2022, de 27 de setembre, pel qual s'estableix l'ordenació de les ensenyances de l'educació bàsica*. Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya, núm. 8764, 29 de setembre de 2022. <https://projectes.xtec.cat/nou-curriculum/educacio-basica/decret-educacio-basica/>
- Jandrić, P., Escaño, C., & Mañero, J. (2023). Pedagogía crítica postdigital y justicia social bioinformacional. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 27(1), 61–80. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v27i1.24645>
- Lialina, O. (1996). *My boyfriend came back from the war* [Obra digital]. <http://www.teleportacia.org/war/>
- Mañero, J. (2022). Construyendo una mirada postdigital en el aula de Educación Artística. *Tercio Creciente*, 21, 39–58. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.21.6664>
- Martín Prada, J. (2004). El net. art, o la definición social de los nuevos medios. *Aleph*. <https://composicionarqdatos.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/09/el-net-art-por-juan-martin-prada.pdf>
- Martínez-Pérez, N., Cuenca Orellana, N., & Dueñas Mohedas, S. (2024). Instagram i imatge corporal. *Revista Internacional de Cultura Visual*. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5392>
- Martínez-Vérez, V., & Gil Ruiz, P. (2025). El uso de la cartografía participativa en la educación artística: representación simbólica de la identidad. *Revista de Investigación en Educación*, 23(1), 93–120. <https://doi.org/10.35869/reined.v23i1.6111>
- Menkam, R. (2009). *Vernacular of File Formats*. [obra digital]. <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>
- Montes Galbán, E. (2018). La cartografía en la era digital: desarrollo y perspectiva. *Anuario de la División Geografía*, 12, 194–205. <http://hdl.handle.net/11336/177041>
- Morgade, G. (2016). La educación sexual integral hace a la escuela más justa pero también más interesante. *Página/12*. <https://www.pagina12.com.ar/diario/dialogos/21-309170-2016-09-12.html>
- Murillo Ligorred, V., & Revilla Carrasco, A. (2019). Imágenes y glitch: una tecnología aplicada al arte contemporáneo. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*. https://zagan.unizar.es/record/80451/files/texto_completo.pdf
- Órfão, M., & Días, P. (2024). The impact of TikTok on the body image and self-esteem of Portuguese adolescent boys. *Comunicar*, 79, 35–46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9770929>
- Peñalva, A., & Napal, M. (2019). Hábitos de uso de Internet en niños y niñas de 8 a 12 años: un estudio descriptivo. *Hamut'ay*, 6(2), 55–68. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i2.1775>

- Prendes-Espinosa, M. P., García-Tudela, P. A., & Solano-Fernández, I. M. (2020). Gender equality and ICT in the context of formal education: A systematic review. *Comunicar*, 28(63), 9–20. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C63-2020-01>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9(5), 1–7. <https://www.murciaeduca.es/cpanitaarao/aula/archivos/repositorio/0/85/nativos-digitales-parte11.pdf>
- Rodríguez-Clavel, M. (2022). Identidad y adolescencia: la educación artística frente a la influencia de redes sociales y publicidad. *Communiars*, 8, 43–54. <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2022.i08.03>
- Rodríguez Rivera, P. (2022). ¿Qué hacen las mujeres en internet? *Journal of Feminist, Gender and Women Studies*, 12, 36–51. <https://doi.org/10.15366/jfgws2022.12.003>
- Román Benticuaga, J., & Mañero, J. (2023). Por qué las aulas del futuro necesitan la educación artística. En B. Peña Acuña (Ed.), *El aula del futuro. Experiencias educativas* (pp. 113–134). Octaedro. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8940171>
- Rubio, J. L. (2011). Espacio digital y net.art en el contexto narrativo hipermedia. En F. García García & M. Rajas (Coords.), *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia* (pp. 65–84). Icono 14. <https://tinyurl.com/29vq4xva>
- Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.
- Sánchez-Teruel, D., & Robles-Bello, M. A. (2016). Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia. *Educación y Humanismo*, 18, 186–204. <https://doi.org/10.17081/eduhum.18.31.1374>
- Sánchez Vera, M. M. (2024). El debate sobre las pantallas en el aula: mitos y realidades. *RiITE*, 17, 1–11. <https://doi.org/10.6018/riite.639781>
- Umbrico, P. (2010). *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr*. [obra digital]. <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/sunset-portraits/>
- Uriarte, J. (sf). *CelebriMe*. [Obra digital] <https://www.jonuriarte.es/index.php?/projects/celebrime/>
- Valle-Razo, A. L. (2018). Análisis del discurso acerca de la cultura digital en el aula. *Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC*. <https://doi.org/10.38056/2018aiccxv88>
- Villamarín-Fernández, E. (2023). Del cuerpo digital al cuerpo posthumano. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(3), 925–942. <https://doi.org/10.5209/aris.85425>
- VNS Matrix. (1991). *A cyberfeminist manifesto for the 21st century* [Obra digital]. <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>
- Zafra, R. (2005). *Habitar en (punto)net. Estudios sobre mujer, educación e Internet*. Universidad de Córdoba.

- Zafra, R. (2018). Redes y (ciber)feminismos. *Dígitos. Revista de Comunicación Digital*, 11–22. <https://doi.org/10.7203/RD.V0I4.116>
- Zafra, R., & López-Pellisa, T. (Eds.). (2019). *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Holobionte.
- Zemaitis, S., & Pedersoli, C. (2018). Hacia una pedagogía de la sexualidad socialmente relevante. Mapeos sobre discriminación y orientaciones pedagógicas para educar en la diversidad de género. *Archivos de Ciencias de la Educación*, Vol. 12, 14. <https://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Archivose054/10422>

Para citar este artículo:

Chamón Gómez, M. y Sepúlveda Parrini, P.F. (2026). La integración del Net.Art como herramienta de alfabetización visual y crítica para trabajar la identidad digital en el área de educación artística en educación primaria. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (96), Art. 12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2026.96.4763>