

PROSUMIDORES TECNOLÓGICOS, EDUCACIÓN Y CULTURA 2.0

ECHNOLOGICAL PROSUMERS, EDUCATION AND 2.0 CULTURE

67

DARÍO ROCHA

Profesor de la Universidad del Atlántico (Colombia). rochasolo@gmail.com

RESUMEN:

Este artículo reflexiona sobre la hipótesis de que los proponentes conectados a internet crean acciones y resistencias hacia las políticas globales y globalizantes con ejemplos en los que las colectividades - conectadas generan presión sobre las políticas estatales y las políticas culturales, posicionando modelos de gestión civil donde antes solo existían directrices institucionales. Entre los nuevos actores se destaca la figura del prosumidor, una forma evolucionada de la división productor - consumidor, quien los sintetiza en una sola persona, es decir, un individuo que produce y consume lo que produce, y al "ofertarlo" muchas veces lo hace sin ánimo de lucro. Este texto propone no desoír las tendencias y apoyar que la educación artística, sin olvidar de llevar el tema del desarrollo de habilidades creadoras y el ejercicio de la búsqueda y aceptación de nuevas estética, y sin olvidarse de las técnicas, bien podría decantarse en nuestro país por orientar la construcción de ecosistemas sostenibles de producción cultural, movilidad de intangibles y la promoción de prosumidores que revuelvan y resuelvan los mercados y visibilicen nuestros activos culturales.

PALABRAS CLAVE:

Arte, diseño, educación, educación artística, tecnología, cultura digital, prosumidor

ABSTRACT:

This article reflects about hypothesis that internet users have created new human actions and resistance to global and globalizing policies with examples where communities generate - connected pressure on state policies and cultural policies by placing civilian management models where before there were only institutional guidelines. Among the new players figure prosumer who is an evolved form of producer division stands out - consumer who synthesizes an individual who produces and consumes what it produces, without profit frequently. This text proposes not ignore the trends and support arts education without forgetting to bring the issue of the development of creative skills and exercise of search and acceptance of new aesthetics, without forgetting the techniques well in our country could opt for guide the construction of sustainable ecosystems of cultural production, mobility and promotion of intangible prosumers and solve that stir the markets and make visible our cultural assets.

KEYWORDS:

Arts, design, education, technology, artistic education, digital culture, prosumer