

## COMUNICADO DE PRENSA

### Mundos Digitales: un año de creación entre arte y tecnología

- *Bogotá lanza Mundos Digitales, un espacio innovador en el que los más jóvenes exploran, crean y juegan entre arte y tecnología.*

**Bogotá, 8 de septiembre 2025.** Durante un año, un equipo de 12 personas trabajó sin descanso en un desafío tecnológico: diseñar una plataforma digital mediante la cual el arte y la tecnología se encontraran para invitar a niñas, niños y adolescentes a explorar, crear y jugar. Desde el primer día, el objetivo fue claro: no se trataba de diseñar cursos virtuales ni talleres convencionales, sino de abrir un universo de experiencias digitales vivas, coloridas y sonoras, capaces de despertar la curiosidad y la imaginación de los más jóvenes.

El reto fue grande. Julián Pérez, responsable del diseño y desarrollo del proyecto, recuerda que lo más complejo fue lograr un equilibrio entre lo pedagógico y lo experimental. “Queríamos experimentar con nuevas tecnologías sin perder de vista el contexto educativo, pero alejándonos de los formatos rígidos. De ahí surge nuestra apuesta por videojuegos, realidad aumentada, aplicaciones sonoras y visuales, y espacios digitales en los cuales las niñas, los niños y adolescentes pueden conocer obras y procesos artísticos como los que ya viven con programas presenciales de Crea y Nidos”, explica.

Traducir ideas artísticas y pedagógicas en entornos interactivos también implicó asumir una gran responsabilidad: ofrecer un espacio seguro, libre de intereses comerciales, en el que las niñas y los niños no fueran meros espectadores de contenidos, sino exploradores activos. “Nuestra prioridad fue que los usuarios no se sintieran atrapados en una dinámica de consumo, sino invitados a descubrir y usar la tecnología de manera creativa y crítica”, añade Pérez.

Uno de los momentos más significativos del proceso fue compartir los avances con grupos focales de niñas, niños y adolescentes. Allí, entre risas, comentarios y preguntas inesperadas, el equipo pudo comprobar que sus simulaciones y diseños cobraban vida real. “Probar con ellos nos permitió validar nuestras ideas, pero también abrir la puerta a transformaciones y ajustes que enriquecieron el proyecto. Esa retroalimentación fue clave para darle alma a *Mundos Digitales*”, recuerda Julián Pérez.

La directora de Idartes, María Claudia Parias, destaca este esfuerzo colectivo como un ejemplo del compromiso institucional con la primera infancia, la niñez y la adolescencia. “Con *Mundos Digitales* logramos dar un paso hacia el futuro, ampliando los caminos de acceso a la cultura. Es una plataforma que no solo acerca a los niños al arte, sino que también los convierte en protagonistas de su propia experiencia creativa en el mundo digital”, señaló durante el lanzamiento en el Planetario de Bogotá.

Detrás de cada entorno digital, cada animación y cada aplicación, hay un cruce de saberes que hizo único el proceso. Artistas, programadores, diseñadores y especialistas en sonido se reunieron en una dinámica constante de diálogo y construcción conjunta. Cada decisión fue enriquecida por perspectivas distintas, lo que permitió que la plataforma no solo fuera técnicamente sólida, sino también profundamente sensible a las necesidades y formas de aprender de la infancia.

El resultado de esos 12 meses de trabajo es la primera fase de *Mundos Digitales*, presentada con una proyección inmersiva en el domo del Planetario de Bogotá el pasado 6 de agosto. Una invitación a explorar, crear y jugar en entornos digitales en los que lo pedagógico y lo artístico conviven, y en los que los más jóvenes de la ciudad pueden descubrir que el arte y la tecnología no son mundos separados, sino caminos que se entrelazan para imaginar futuros posibles.

**Contacto de prensa:**

Diana Hernández

[diana.hernandez@idartes.gov.co](mailto:diana.hernandez@idartes.gov.co)

3212426557