

E@: Educación Artística 3.0

E@: Art Education 3.0

Ángeles SAURA PÉREZ. *Universidad Autónoma de Madrid. angeles.saura@uam.es*

Resumen: utilizando un modo de expresión disruptivo y poco académico se pretende interesar a los profesores-artistas por el uso de las tecnologías de la información y comunicación para la Enseñanza Artística. Se presenta un espacio web, con formato de red social. Creada en 2009 por el grupo de investigación UAM-PR:007 “Recursos digitales para la Educación Artística”, pretende facilitar el desarrollo de actitudes abiertas y críticas ante la sociedad actual desdoblada entre el mundo real y el virtual, facilitar el aprendizaje continuo y a la actualización permanente que requiere el ejercicio de nuestra profesión.

Palabras clave: arte, educación, internet, red social, recursos digitales

Abstract: Using a disruptive way of expression and a style which is not very academic, the objective is to engage teachers in using ICTs for arts teaching. A website is shown, with a format similar to that of a social network. It was created in 2009 by the research group UAM-PR: 007 “Digital Resources for Arts Education”, and it aims to facilitate the development of an open and critical attitude towards society, divided into the real and virtual world, and to facilitate life-long learning and to constantly bring up to date knowledge, which is something required in our profession.

Key words: art, education, internet, social networking, digital resources

Introducción, uso de avatares para la enseñanza artística

El uso habitual de internet en nuestras actividades diarias, nos permite jugar a vivir otras vidas, con otros rostros, en función del espacio virtual al que nos acerquemos. Los que vimos la película “AVATAR” de James Cameron (2009), comprendimos que nuestra vida había cambiado para siempre. Sentimos el placer de acompañar al personaje principal, cojo en la vida real, en su transformación de héroe imbatible

en otro mundo paralelo. De pronto fuimos conscientes que vivíamos desdoblados en personajes reales y virtuales. En una versión analógica, más sencilla, el uso de disfraces y máscaras para sentirnos desinhibidos, para jugar a vivir otras vidas, para superar complejos o problemas, es tan antiguo como el teatro y las fiestas.

Escribo este artículo inmersa en el contexto de los festejos navideños de 2012, en Madrid. Cada año voy con mis hijos a ver la cabalgata de reyes. Cuando eran muy pequeños sufría explicándoles por qué el rey Baltasar y sus pajes suelen desteñir. Al besarte, te dejan una mancha en la cara. Siempre me pregunto por qué las autoridades no aprovechan para sacar del paro, al menos por unos días, a tanto inmigrante de color sin maquillaje. Se encuentran imágenes de los reyes magos, Madrid-2012, en: <http://guias-viajar.com/madrid/capital/cabalgata-reyes-magos/>.

Como sugiere Fernando Hernández (Seminario UAM, 2012), suelo incorporar el relato de mis experiencias vitales a mi actividad docente. Me parece interesante comentar en el aula que muchas cosas no son lo que parecen. En estas fechas empiezo por hablar con los estudiantes de los disfraces de los reyes magos y luego propongo analizar los anuncios de juguetes y los juguetes reales recibidos, que ni son tan estupendos, ni tan maravillosos, y en la mayoría de los casos ni siquiera nos sirven. Creo que los tiempos empleados para la Educación artística son una ocasión excelente para el desarrollo del pensamiento crítico. Trabajo en el laboratorio de arte de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid desdoblada, siempre tengo en funcionamiento mi pizarra digital y abierto mi espacio web “E@: Red de artistas-docentes” (www.arteweb.ning.com). Soy a la vez yo y mi avatar.



Fig. 1: Ángeles Saura y su avatar. Fuente: Colección particular



Fig. 2: Rey Baltasar, teñido. Fuente: Blog Burbuja-Foro de economía. Artículo “¡Por un Baltasar que no destiña!” (www.burbuja.info)

Las cabalgatas de Reyes se han convertido en un circo, abundan las luces de colores, flashes y brillos que no consienten la visión sosegada, ni la mirada crítica. Al niño le gusta que le tiren caramelos, no se da cuenta del peligro a que se expone. El otro día en las noticias explicaron el caso de una señora que sufrió graves lesiones en un ojo.

Según www.elpais.com (1/12/2011), para consolarla solo le darán más caramelos. Esto es algo que nos concierne pues nos puede pasar en el contexto educativo a todos y de ninguna manera nos gustaría que algo así lo sufrieran nuestros hijos e hijas, alumnos o alumnas.

Nubes de ideas con deseos tridimensionales de respuesta

¿Cómo es la educación hoy? ¿Seguimos usando libros de texto? ¿Está generalizado el uso de soportes digitales conectados? ¿Han cambiado los roles y formas de trabajar de docentes y estudiantes? ¿Se utilizan metodologías de aprendizaje y evaluación diferentes? ¿Es diferente el aspecto y la disposición de las aulas y los espacios escolares?

Una de las situaciones más comunes que me encuentro en mi trabajo en la universidad es que los profesores y profesoras no tienen desarrolladas las competencias básicas tecnológicas para poder hacer un uso adecuado de las TIC en el aula. Yo siempre hablo sobre esas competencias básicas a diferentes niveles, desde competencias instrumentales hasta metodológicas y actitudinales. Obviamente, no podemos pensar en utilizar las TIC como medio de aprendizaje si no tenemos unos conocimientos técnicos básicos. Pero lo que les hace falta es una mínima alfabetización tecnológica. Los recursos digitales han mejorado tanto y se han hecho tan intuitivos que enseguida estarán preparados para aprender a crear blogs, webquest, a usar pizarras digitales interactivas o lo que se les ponga por delante, en el caso que esto sea algo que les interese y les enriquezca como personas y después como profesionales.

Mis alumnos, futuros profesores de secundaria, me preguntan qué debe dominar un profesor de las aplicaciones informáticas educativas, para aplicarlas en su actividades docentes y potenciar el aprendizaje de sus estudiantes. Yo siempre les digo que no se puede empezar a hablar de TIC sin hablar previamente de valores. En la dedicatoria de mi libro sobre innovación educativa con TIC (Saura, 2011) menciono el valor del trabajo en equipo, la confianza, el optimismo y el amor al arte. ¿Cómo se aprenden? ¿Cómo se adquieren la curiosidad permanente, el gusto por el placer de moverse y jugar? Esto es algo imprescindible en el currículum de todo docente en activo. Pero esto ¿cómo se aprende?

El impulso de disfrutar creando (y de disfrutar aprendiendo inmersos en la incertidumbre pero sin angustia) es lo que realmente da alas a la innovación con TIC. Cuando es así, aún disponiendo de pocos medios, se pueden llegar a poner en marcha experiencias muy interesantes. No olvidemos nunca que las actividades desarrolladas usando herramientas TIC deben estar enfocadas al desarrollo del autoconocimiento, de la investigación sobre el entorno, del gusto por la práctica del reciclaje frente al consumismo, de aumentar nuestra capacidad para la percepción visual, de fomentar la expresión de la personalidad, el sentido de la estética, el trabajo en equipo, la creatividad, la expresión creativa, la comprensión

de las manifestaciones artísticas de otras culturas y de todos los estilos artísticos, la comprensión del arte contemporáneo, la formación en valores, igualdad de género, ciudadanía responsable, pensamiento crítico y desarrollo de la cultura visual (Freedman, 2003), entre otras.

Miro en la red y encuentro un circo. Encuentro muchos malabaristas expertos en diseño, espacios que educan para el consumo, expertos en crearnos necesidades. En el IV Encuentro Educared, (Madrid, Octubre 2011) quedé gratamente impresionada con los discursos tan humanos y cordiales que escuchamos desde la mesa *Visiones disruptivas de la educación* coordinada por Piscitelli. Pero a continuación y sin previo aviso, entraron en silenciosa fila las alumnas y alumnos de un colegio privado. Venían, impecablemente uniformados, a darnos un concierto usando como únicos instrumentos sus magníficas iPad-2. Entendí que asistía al surgimiento de una segunda brecha digital que iba a dividirnos en dos tipos de sujetos, los que tienen algunas cosas (¿quién no tiene un móvil, un ordenador conectado a internet?) y los que lo tienen todo (los estudiantes y profesores de algunos colegios públicos y privados). Tengo bien claro con quién me siento mejor. Como todos los profesores de arte sabemos, el exceso de recursos suele repercutir negativamente en el proceso de la creación. Por el contrario, la falta de recursos agudiza nuestro ingenio. Me pregunto cuántos caramelos tecnológicos son necesarios para el desarrollo de nuestra competencia cultural y artística.

Ríos de papel albal y brechas digitales

Como dice mi querido profesor Domingo Gallego (2011) nos enfrentamos con una serie de barreras que dificultan la incorporación práctica de las TIC al aula. Hay barreras culturales, los viejos debates entre humanismo y tecnología, que siguen alimentando algunos pensadores y escritores. Algunos creen que la poesía, el paisaje, la música están reñidos con la tecnología. Hay barreras tecnológicas, hace falta integrar nuevos enfoques en el aprendizaje técnico. Hay barreras económicas, que dificultan la adquisición de equipos y la conexión a las redes a los docentes y a los centros. Los presupuestos personales y de los centros son muy escasos y no pueden hacer frente a las inversiones necesarias. Hay barreras de política educativa porque, en la práctica, no se premia a los que incorporan las TIC en su diseño curricular y aparentemente da lo mismo ante los responsables educativos que se siga con la tiza o se navegue en Internet.

En el contexto del Proyecto *Escuela 2.0*, en algunas comunidades autónomas y en cientos de aulas, han dado en 2009 a cada estudiante de 5º de primaria un ordenador portátil para su uso personal. En su clase han puesto una pizarra Digital Interactiva. Se han repartido caramelos a destajo y ahora los padres y profesores debemos convencer a los chavales de ir más despacio para que no se atraganten, prevenirles sobre el peligro de las caries y cuidar que no se pongan malos. Si vuelven a leer mi introducción en clave *Escuela 2.0*, entenderán muy bien de qué les hablo.

Releo la carta de reyes de mi hijo pequeño, hace tiempo que solo pide aparatos informáticos y juegos digitales, a veces repetidos pero con versiones mejoradas del anterior. El concepto 2.0 hace referencia a una nueva versión de cualquier cosa. Así que, aunque algunos adelantados hablan ya de versiones 4.0 (Escaño, 2010), considero apropiado mantener el apellido 3.0 para la enseñanza artística en la España de 2012.

El paso 1.0 a 2.0, en educación lo marca la sustitución de la pizarra tradicional por la digital (PDI). El paso de la versión 2.0 a la 3.0 denomina un modelo más amigable y fácil de usar, que entiende el lenguaje coloquial de las personas, vivimos tiempos de transición hacia otro modelo. Aunque la PDI esté de adorno o no funcione, esto importa relativamente, lo cierto es que se ha convertido en el símbolo de la escuela del S.XXI. Nuestro entorno ha cambiado y en muchas aulas disponemos de un cañón proyector con acceso a internet. Pero, aunque a algunos empiezan a faltarnos las bombillas de repuesto (son carísimas y solo duran cuatro años siempre que se usen poco, veremos si en tiempos de crisis conseguimos que nos las repongan si se funden), la aparición de cañones proyectores en nuestras aulas no es tan reciente. En 2011 observamos la llegada masiva de los nuevos aparatos a los centros educativos de la Comunidad de Madrid. Como se ha comentado, se observan grandes diferencias entre las políticas educativas de las distintas comunidades. A Madrid, en la enseñanza pública, empezaron a llegar como dotación habitual en 2010. Pero no podemos pasar por alto que en muchos centros aún no se dispone de ningún ordenador en el aula de Plástica ni de conexión a internet y por lo tanto, en nuestro área, queda aún mucho campo por recorrer en cuanto a uso de recursos TIC. Los caramelos tecnológicos van llegando despacio, sin prisa pero sin pausa.

Podemos jugar a fabricar ríos con papel albal para montar un belén, pero nunca podremos rellenar la nueva brecha digital que ha abierto el anterior gobierno en nuestras escuelas. La primera brecha separaba a los ciudadanos/as analfabetos digitales de los otros y esto se podía superar con mucho empeño. La segunda, crea diferencias entre los estudiantes que tienen muchas cosas y los que lo tienen todo. Esa nueva brecha es imposible de remediar, nunca habrá presupuesto para comprar caramelos para todos.

El nacimiento del espacio en red E@, Educación Artística, Plástica y Visual en clave 3.0

En este contexto, hemos construido lo que Mc Luhan mencionó en 1974 como un aula sin muros, que no conoce fronteras geográficas ni horarios. Nacida en 2009, se encuentra en la dirección www.arteweb.ning.com. En abril de 2012 cuenta con 1400 miembros y está abierta a todos los profesores-artistas de las distintas comunidades de España, Portugal, Colombia, Venezuela, Chile, Cuba, Brasil, Argentina, Uruguay, Ecuador, Puerto Rico, Perú y Méjico, entre otros.

En este espacio no se permite el anonimato, es un lugar construido para fomentar el contacto profesional y el desarrollo de posibles trabajos colaborativos a través de internet. Amplía la riqueza de fuentes de información en español sobre nuestra materia de una forma orientada al trabajo autónomo y colaborativo, la expresión personal. Permite investigar y compartir recursos digitales para la educación plástica y visual. Facilita un aprendizaje autónomo favoreciendo también la participación en actividades grupales. Se elaboran materiales (solos o en grupo), se comparten y se comentan en distintos espacios del blog común o en los foros. Ofrece espacios *on-line* para la publicación de contenidos y posibilita nuevas actividades de aprendizaje mediante distintos tipos de presentaciones.

Educación artística en clave 2.0

Recursos digitales para la educación plástica y visual



Fig. 3: Interfaz de la red social “Educación artística en clave 2.0”. Fuente: Elaboración propia. Obtenida en www.arteweb.ning.com en abril de 2012

El último aspecto de este espacio permite la creación y gestión de grupos de trabajo entre profesores. Actualmente hay en funcionamiento 68: España, Comunidad de Madrid, Comunidad Valenciana, Comunidad Canaria, resto de comunidades autónomas de España; Chile, Colombia y el resto de países Latinoamericanos; además se han creado grupos desde varias universidades (UAM , UCM, URJ, Instituto Piaget y RIAEA, entre otros) y de temas monográficos muy variados. Los grupos trabajan en el mismo contexto educativo y todos comparten recursos on-line, algunos elaborados por distintos usuarios de la plataforma.

Desde esta red se han desarrollado varios proyectos artísticos entre los que destaca la organización de exposiciones artísticas colectivas e itinerantes, desarrolladas a doble formato (real y virtual). “AVATARES” (se accede al catálogo en formato virtual desde la portada de nuestro espacio: <https://docs.google.com/presentation/d/1AdyeqkZaFWxqbKc62peRnPwgzhGxzfqST-8agZvhb2E/edit>) y “Sueños de futuro” siguen su andadura desde 2009 por distintos lugares del mundo. Su importancia estriba, no tanto en la obra artística que presenta sino en ser la excusa perfecta para provocar encuentros reales donde tender lazos que ya no solo son de luz azul. El último proyecto desarrollado desde esta red son las *III Jornadas de Educación Artística en clave 2.0*. (<http://tercerajornadaeducacionartistica.blogspot.com/>). Los profesores pueden participar exclusivamente con comunicaciones en formato vídeo. La imagen es nuestro lenguaje y queremos fomentar su uso para la investigación y comunicación en el ámbito de la educación artística.

Prospectiva de futuro. Aspectos metodológicos, posible utilización, adaptación a otros contextos.

El concepto de sociedad de la información está obsoleto. Hoy hay que hablar de la sociedad de la comunicación o de la participación. Estoy de acuerdo con los que proponen empezar a hablar de la sociedad de la imaginación (Asensio, 2011: 27). En el uso de TIC hay que superar barreras de mentalidad, hay que insistir en el aprendizaje colaborativo. Cuando aprendamos a compartir hacemos cosas muy importantes. Podemos aprender solos, trabajando en nuestro cuarto propio conectado (Zafra, 2010) pero debemos estar preparados para el gran cambio en nuestros dobles entornos docentes, reales y virtuales.

Curtis Johnson, explicaba en el programa N° 102 de *Redes a Punset* (visto el 3/7/2011) que la educación está viviendo un proceso de innovación disruptiva que, con apoyo de las plataformas digitales, revolucionará la manera de aprender en las aulas. Usa una metáfora muy acertada que dice algo así como que el sistema educativo actual es como un autobús lleno de alumnos y el conductor el docente. Este autobús tiene unas paradas preestablecidas, que no se pueden alterar, aunque algún alumno diga que ha visto por la ventana algo interesante y que lo quiere visitar. El docente/conductor le responde que no puede ser, que las paradas están prefijadas.

En el sector de la industria, innovar supone mejorar continuamente los productos con respecto a sus versiones anteriores. En este proceso gradual, a veces surge una innovación disruptiva, algo que obliga a la industria a cambiar sus esquemas y a adaptarse para no morir.

Intuyo que uno de los puntos en los que deberemos esforzarnos es en fomentar la individualización de la personalidad de cada alumno y de sus habilidades. Que no pretendan hacerlo igual que el resto de sus compañeros. Potenciar las diferencias

entre los resultados académicos y artísticos obtenidos por los estudiantes trabajando colaborativamente con sus profesores.

Nuestro espacio en Red ofrece numerosos ejemplos de experiencias didácticas innovadoras y que quizá puedan motivar para intentar el cambio.

A modo de cierre pero sin cerrar

Nuestro espacio web es una ventana a través de la cuál percibir y observar lo que acontece. A través de la que podemos contemplar nuestra cultura visual. También puede ser un escaparate que muestra las concepciones y valores de muchos profesores-artistas y en el que observar los logros y limitaciones de sus autores. Por último es un espejo en el que encontrar reflejado nuestro pensamiento, los que trabajan dentro y plasman sus ideas, y los pensamientos de los administradores que fomentan su creación y deben financiar sus actividades.

El gran maestro Eisner (2003) nos habla de la relación entre la mente y el arte. Habla de cómo los niños llegan al mundo con cerebros pero sin mentes y como los educadores somos capaces de transformar los cerebros en mentes, estableciendo un plan didáctico, construyendo un entorno adecuado en el que promocionar una forma de pensamiento determinada. Alguien podría pensar que en nuestra red social se trabaja con objetos didácticos pero no es eso lo más importante, lo es la gente, el material humano que mueve, el visitante. ¿Qué tipos de mente queremos crear? Herbert Read habla de dos principios en educación: el que promueve ser lo que no somos y el que promueve ser lo que realmente somos.

La enseñanza no se completa ni se acaba pero debería acabar alterando la realidad de alguna manera (Ellsworth, 2005:161). Mientras escribía este texto, que nacía con vocación disruptiva heredada de mi reciente participación en el IV Encuentro Educared (Madrid, octubre 2011), he decidido dejarle a mi hijo pequeño jugar con mi nuevo juguete tecnológico: la *iPad 2*. Me la he comprado con la excusa de necesitarla para mi asignatura *Innovación en Educación Artística*, dentro del Máster de Enseñanza Secundaria, que impartimos en la Universidad Autónoma de Madrid. He decidido dejársela para que juegue y luego me explique para qué sirve y cómo funciona. Esta es la historia de mi vida, mis hijos y mis alumnas y alumnos siempre fueron por delante de mí en el desarrollo de destrezas tecnológicas. Mi hijo Carlos, estudia Ingeniería de Telecomunicaciones y acaba de ganar un importante premio de investigación. Me felicitan por haberle educado tan bien, yo solo puedo contar cómo cuando era pequeño le dejaba jugar a romper y arreglar sus juguetes, cómo le permitía coleccionar todo tipo de aparatos rotos que se iba encontrando por ahí, cómo ponía a su alcance todo tipo de herramientas, algunas que ni yo misma sabía utilizar. Sinceramente, me parece que lo más interesante lo aprendió de forma autodidacta, como ahora hacen los profesores de Educación Artísticas que están enREDados con nosotros.

El Máster de Informática Educativa de 700 horas que cursé por la UNED entre 2001-2003, quedó obsoleto al año siguiente. No se aprende lo que se enseña (Acaso, 2009: 183) y aunque se empeñaron en enseñarme a desarrollar complejas aplicaciones informáticas, yo solo aprendí bien una cosa muy importante. Aprendí a tener una actitud abierta y crítica ante la sociedad y a estar predispuesta al aprendizaje continuo y a la actualización permanente en el ejercicio de mi profesión. Desde entonces me empeño en contagiar a mis estudiantes y colegas con los que trabajo en mis dos vidas: real y virtual. Desde www.arteweb.ning.com también me empeño en recordarles que son artistas y esto es algo que no pueden olvidar usen o no usen las TIC.

Referencias bibliográficas

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Asensio, M., Asenjo, E. (Eds.). (2011). *Lazos de luz azul*. España: UOC.
- Caballero, S. (2009). *Tránsito digital en el ámbito educativo*. RIAE 48/6.
- Cabero, J. (2000). Las nuevas tecnologías de la información y comunicación: aportaciones a la enseñanza. En Cabero, J. (Ed). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Madrid: Síntesis
- Eisner, E. (2003). *El arte y la creación de la mente*. El papel de las artes visuales en la creación de la conciencia. Barcelona: Paidós.
- Esaño, C. (2010). Hacia una Educación Artística 4.0 en *Arte, Individuo y Sociedad*. Vol.1. Núm.22. Pág. 135-144.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza. Diferencia, pedagogía y el poder de la direccionalidad*. Col. Educación pública. Madrid: Akal.
- Freedman, K. (2003). *Enseñar la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- McLuhan, M. (1974). *El aula sin muros*. Barcelona: Cultura popular.
- Prensky, M. (2010). *El rol de la tecnología en la enseñanza y el aula*. Actas Global Education Forum. Madrid.
- Saura, A. Naranjo, R. Méndez, A. (2009). Desarrollo de competencias en clave Web 2.0 para la Educación Artística. *Relada 3* (1): 37-45.

Saura,A. (2005). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual: aplicación para la enseñanza artística*. Tesis. Madrid, Complutense.

Saura, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en educación artística y Visual. Líneas de investigación y estudios de caso*. Sevilla: Eduforma.

Zafra, R.(2010). *Un cuarto propio conectado. (Ciber) espacio y (auto) gestión del yo*. Madrid: Forcola.