

Fecha de recepción: 31/10/2015

Fecha de aceptación: 11/12/2015

DIMENSIÓN FORMATIVA DE LA ACCIÓN ARTÍSTICA. EXPERIENCIAS DE CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO NACIDAS EN LA NUBE

FORMATIVE DIMENSION OF ARTISTIC ACTION. EXPERIENCES OF CONSTRUCTION OF KNOWLEDGE BORN IN THE CLOUD

31

ÁNGELES SAURA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

angeles.saura@uam.es

RESUMEN

Disponemos de teléfonos móviles y ordenadores personales cuyo software nos permite trabajar desde casa como artistas o diseñadores. La sensibilidad y la ética pueden brillar por su ausencia, pero los abundantes recursos digitales de los que disponemos incrementan nuestra capacidad de expresión, de emitir mensajes visuales multimedia complejos. La RED, entendida como espacio artístico habitable, permite el desarrollo de proyectos sencillos pero muy eficaces para el desarrollo de nuestra capacidad de percepción visual y sensibilidad artística y social. Construimos en la nube nuestra identidad virtual. Los docentes podemos, desde ella, favorecer la integración social de nuestros estudiantes y el desarrollo de muchas competencias culturales, artísticas y digitales para el tratamiento de la información.

PALABRAS CLAVE

Educación artística, TIC, TAC, experiencias educativas

ABSTRACT

We have mobile phones and personal computers whose software allows us to work from home as artists or designers. There could be a lack of sensitivity and ethics but the great amount of digital resources that we have at our disposal increases our ability of expression, and of transmitting complex multimedia visual messages. The NETWORK, understood as artistic habitable space, allows the development of simple but very effective projects for the development of our ability for visual perception and artistic and social sensitivity. We construct in the virtual cloud our virtual identity. From it, teachers can, promote social integration of our students and the development of many cultural, artistic and digital competencies for the treatment of the information.

KEY WORDS

Artistic education, ICT, ACT, educational experiences

* * *

32

1. INTRODUCCIÓN: CONTEXTO PARA EL EJERCICIO DE LA DOCENCIA EN EL SIGLO XXI

Como muchos docentes actuales, vivo dos vidas; una física y otra virtual. Tengo un autorretrato (lo que soy) y un avatar (lo que parezco en las redes sociales). Me muevo entre el mundo físico (mi habitación, mi casa, mi aula, mi ciudad) y el virtual (sin fronteras, con dirección en forma de extraña URL). Cada vez recuerdo menos datos pero tengo muchas memorias (sensorial, a corto y largo plazo; una interna y varias externas). Vivo en la aldea global, entre Ciudad Real y Ciudad Nube¹, alimentando la cabeza y corazón de *bits* y emociones.

Un mensaje con vocación de perdurar en la memoria, debe tocar el corazón, llegue a través de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) o TAC (Tecnologías aplicadas al aprendizaje y el Conocimiento). Decía un texto expósito, encontrado por casualidad en la nube, que para que las lecciones provoquen conocimiento tienen que ser como los buenos cuentos, como naranjas redondas y sabrosas, pero también como navajas que se claven en nuestro corazón, dejándolo herido, tocado, para siempre.

Me pregunto qué toca nuestros corazones y empiezo por revisar el mío... lo encuentro ubicado en mi cabeza. Muchas veces pienso con el corazón (Fig. 1). El ejercicio de la actividad artística lo hizo especialmente sensible a las emociones. Me afecta mucho lo que veo y lo que siento (a veces con los ojos cerrados) y tengo cierta predisposición a sentirme feliz por cualquier cosa. Detesto lo que impide mi felicidad y la de otras personas. Siempre me toca el corazón la muerte inesperada de la gente. A través de Facebook, me llegó la noticia de la muerte de Elliot W. Eisner.

¹ Ciudad Nube: Nombre de ciudad inventado. Nube hace referencia al *cloud computing*, servicios en Internet.

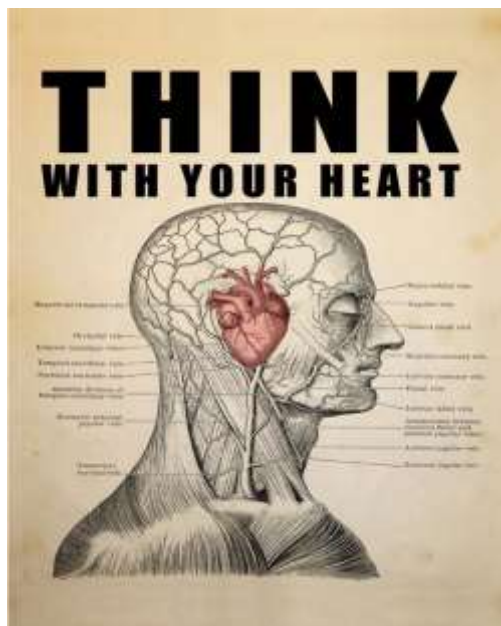


Fig. 1: Henri Banks, *Thinks with your heart* (Piensa en el corazón), 2014.
Imagen digital. Recuperado de:
<http://cort.as/8UG2> [Consulta: 04-2014].

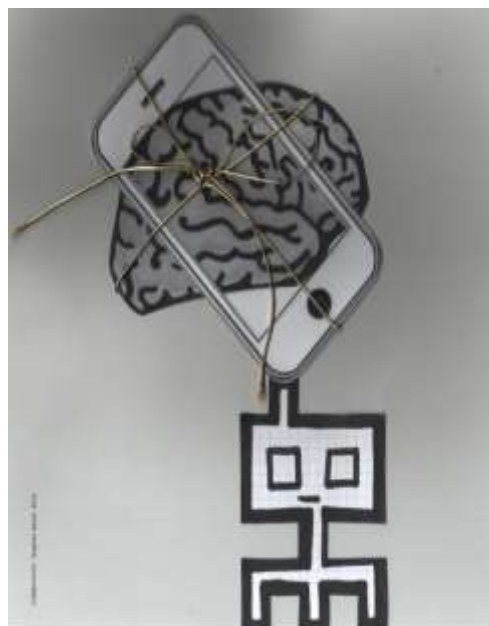


Fig. 2: Ángeles Saura. *Comecocos*.
Ilustración propia.

Hace muchos años que empezamos a disponer de abundantes memorias artificiales externas, el teléfono móvil por ejemplo, a las cuales nos hemos acostumbrado tanto que no sabemos trabajar sin ellas. En la imagen artística titulada *Comecocos* (Fig. 2), se ilustra el concepto de memoria mixta utilizada por los sujetos usuarios habituales de las TIC. Aparece una memoria artificial entrelazada con la otra, natural, representada por un cerebro. Mientras la primera crece por momentos (*Comecocos*); la segunda, debido a la falta de ejercicio, podría volverse inútil hasta perderse por completo. En conjunto conforman un maravilloso regalo, herramientas básicas de trabajo para el investigador actual.

Jordi Soler, explicaba en el diario *El País* del 30 de marzo de 2014 cómo Borges inventó un personaje llamado Funes que lo memorizaba todo. Su memoria tenía tal profundidad, y tal nivel de detalle, que le permitía recordar, por ejemplo, las nubes australes del amanecer del 30 de abril de 1882 y compararlas, sin margen de error, con las que había visto en otros miles de amaneceres. Soler nos recordaba en dicho artículo algo dicho por el narrador

del cuento de Borges “*Sospecho, sin embargo, que Funes no era muy capaz de pensar*” y exponía cómo (según él) vamos entrando en la era de Funes, en la que el almacenamiento de imágenes y datos en la memoria es más importante que el pensamiento... un momento en el que los gigabytes van quitando espacio al pensamiento. Para terminar, Soler menciona nuestra manía de fotografiarlo todo. Los *lifeloggers*, son personas que van haciendo un diario fotográfico de todos los instantes de su vida, con una cámara que cuelgan del cuello, o enganchan al bolsillo de la camisa. La cámara va haciendo automáticamente varias fotografías por minuto. Al final del día, antes de irse a dormir, se puede revisar el diario visual para ver la cara de alguien con quien se habló o ver de nuevo las nubes del atardecer que el personaje de Borges (Funes) memorizaba sin ayuda de la tecnología.

Pienso que recordar TODO es lo mismo que no recordar NADA y que el verdadero conocimiento tiene que ver con la selección y apropiación de la información. La educación tiene que ver con el esfuerzo de memoria. Como docente me siento en la obligación de recordar cada día a mis estudiantes algunos datos importantes que les animo a memorizar. Estas suelen tener que ver con nacimientos y muertes de personas o ideas. Últimamente les expliqué el nacimiento de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, LOMCE que sucedió en diciembre de 2013 y les hablé de la muerte de Elliot W. Eisner, una de las grandes figuras de la educación artística, sucedida el 10 de enero de 2014. Animo a todos y todas a relacionar acontecimientos, imaginar consecuencias, entender Afectos, Efectos y (CON)textos.

Nacido en Chicago, Illinois, en 1933, Eisner fue profesor de Arte y Educación en la Stanford Graduate School of Education y una de las personalidades más influyentes en el ámbito académico. Ejerció de presidente de InSEA (International Society for Education through Art) entre 1988 y 1991. Su trabajo se desarrolló en el campo de la educación artística, la reforma del currículo y la investigación educativa. En 1992 recibió el Premio Internacional de Educación José Vasconcelos en reconocimiento a sus 30 años de práctica profesional y académica y de manera particular a su contribución en la formulación de las políticas educativas para comprender más cabalmente el potencial de las artes en el desarrollo educativo de los jóvenes. En 2012, con motivo del I Simposio "Los nuevos paradigmas de la educación artística en México y el mundo", Eisner envió el texto que se reprodujo entonces en varios medios y vuelvo a reproducir aquí a modo de homenaje.

Leyendo en alto sus palabras, me convierto en portavoz de su mensaje, un mensaje que comparto plenamente y que os paso a vosotros por escrito para

invitaros a adoptarlo como propio. Con este acto deseo convertirlos a todos en engranajes de una gran cadena humana de amantes del arte y creyentes en la importancia de la educación artística para la formación y el adecuado desarrollo todos los humanos y en especial de los nativos digitales que nacen cada día. El lenguaje del arte es el lenguaje de la imagen, en muchos casos digital y multimedia. El dominio del tratamiento de la información en general y visual en particular es esencial para incorporar a los estudiantes a la sociedad del conocimiento.

En muchos países del mundo la educación artística carece de una posición privilegiada y del necesario reconocimiento. Quienes trabajamos en la cultura occidental hemos dado más peso a la enseñanza de aquellas asignaturas que ponen el énfasis en un pragmatismo intolerante, prestando poca atención a lo que realmente necesitan los seres humanos para tener una vida plena y satisfactoria. La educación artística brinda a los estudiantes la oportunidad de refinar su sensibilidad para que puedan, metafóricamente hablando, degustar las cualidades de la vida que, en cierta medida, son puestas a nuestra disposición por parte de todas las culturas. La educación artística también proporciona a niños y jóvenes la posibilidad de trabajar con la ambigüedad y oportunidades para aprender a explorar lo que no está reglado, poniendo énfasis en lo bueno. Además, y sin lugar a dudas, la mayoría de las asignaturas escolares ponen el énfasis en la búsqueda de respuestas únicas para preguntas muy estructuradas, sin darse cuenta de que las formas de pensamiento más sofisticadas permiten a los jóvenes participar de las ambigüedades intelectuales. Finalmente, la educación artística se centra en formas de aprendizaje que requieren de juicios críticos, que utilizan el desarrollo de la habilidad para juzgar con el fin de elaborar cosas que son bellas, expresivas y únicas. Las artes ponen el énfasis en la atención a lo particular, y contribuir de manera significativa a este logro es un privilegio para quienes trabajamos como profesores en cualquier ámbito artístico. Al final del día, un programa de artes con un enfoque adecuado permitirá a los más jóvenes tolerar la ambigüedad, percibir las relaciones entre las partes de una composición, sentirse orgullosos de los propios logros en este campo y abrir su conciencia reduciendo la falsa dicotomía entre el sentir y el pensar. No puede existir sentimiento sin pensamiento, y no puede haber un pensamiento genuino sin sentimiento. Quienes trabajamos en el ámbito de las artes tenemos una inmensa responsabilidad, especialmente en un momento en el que las escuelas toman un rumbo que las lleva a ser cada vez más mecánicas. Permítanme desearles el mayor de los éxitos y disfrute en la búsqueda de ideas y valores renovados en un campo que, como el de la educación artística, todos amamos profundamente (Eisner, 2012).

2. DIMENSIÓN FORMATIVA DE LA ACCIÓN ARTÍSTICA CON TIC (O SIN TIC)

Como explica Eisner en su libro titulado *El arte y la creación de la mente* (2004), no hay tiempo en las escuelas para enseñarlo todo. Los resultados realmente importantes de la educación no se encuentran dentro de la escuela sino fuera de ella. El aprendizaje más importante es el que genera el deseo de seguir aprendiendo, al terminar la escuela, cuando ya no se tiene la necesidad de hacerlo. El objetivo del maestro debe ser activar el interés por algo con gran fuerza para motivar a los estudiantes a profundizar en ello fuera de la escuela. El objetivo en la escuela no es terminar algo sino empezarlo. Me quedo con esta importante idea.

Ejerciendo como docente que pretende provocar algo de conocimiento en poco tiempo, elijo empezar algo importante (sin importarme nada que no lo pueda terminar). Empezaré la lectura del capítulo 4º del libro de Eisner en el que nos habla sobre qué enseñan las artes y en qué se nota la educación artística (pág. 97-123). Escribiré un resumen y leeré los párrafos más relevantes.

Eisner piensa que un objetivo fundamental de quienes trabajan en las artes (sean la pintura, la composición musical, la poesía o la danza) es crear unas relaciones expresivas y satisfactorias entre las partes que forman un todo. Dice así:

Aprender a ver estas relaciones, exige una nueva forma de visión. Una de las técnicas empleadas para agudizar la conciencia de estas relaciones se puede ver en los museos de arte, cuando los visitantes se acercan a un cuadro y luego retroceden unos cuantos pasos. Se acercan y luego se alejan. La persona intenta ver los detalles o matices de las partes y luego, retrocediendo unos pasos, observa cómo influyen esas cualidades en el todo. Se ejecuta una danza al servicio de la visión (Eisner, 2004, 97-123).

Las TIC aportan nuevos formatos para disfrute del arte. Ya no hace falta movernos de casa para acercarnos a ver los detalles de gran cantidad de obras artísticas expuestas a través de las páginas web de miles de museos. Art Project (<http://cort.as/8U7X>) permite vivir esta experiencia de otra forma, podremos acercarnos todo lo que queramos al cuadro a golpe de ratón, hasta ver detalles a los que en la realidad de la sala del museo, no podríamos acceder.

A continuación se presenta un resumen de lo que podemos aportar a la educación los artistas docentes (también los docentes artistas) inspirado en las

enseñanzas de Eisner. ¿Qué podemos enseñar a los estudiantes provocando el desarrollo de acciones artísticas?

<ol style="list-style-type: none">01. Desarrollar el sentido común confiando en el juicio propio y la opinión personal más que en las reglas.02. Demostrar que los problemas pueden tener más de una solución y que las preguntas pueden tener más de una respuesta.03. Demostrar que hay muchas maneras de ver e interpretar el mundo.04. Valorar lo inesperado como algo interesante, que merece la pena ser tenido en cuenta.05. Ampliar los límites de lo que conocemos a través del lenguaje literario o matemático.06. Acostumbrarles a apreciar lo sutil.07. Ayudarles a pensar por sí mismos, dando forma a sus pensamientos.08. Ayudarles a aprender a decir lo que no pueden decir con palabras. Pedirles que expresen lo que una obra de Arte les hace sentir para que desarrollen su capacidad para sentir, expresar y soñar.09. Procurarles experiencias sensibles que no se pueden adquirir a través de otras fuentes (incluyo los recursos digitales), descubriendo la amplitud y variedad de lo que somos capaces de sentir.10. La posición de las Artes en el currículum escolar simboliza para los jóvenes lo que los adultos creen que es importante (podemos ayudar a pensar a los jóvenes sobre qué les importa a ellos y a pensar qué es importante)

Tabla 1: ¿Qué podemos enseñar a los estudiantes provocando el desarrollo de acciones artísticas? Fuente: Elaboración propia

La progresiva digitalización del Patrimonio artístico de la humanidad es imparable. Podemos acercarnos a los objetos a golpe de ratón y con una sensación tridimensional muy cercana a la que obtenemos en un contacto directo con la pieza. Nos acercamos a obras clásicas pero también a las más contemporáneas. Sirva como ejemplo la obra del fotógrafo Pablo Genovés (Fig. 3), expuesta en Internet desde 2012 y que forma parte de la lista de obras de ARTE favoritas de la autora. Cuando pide a los estudiantes que expliquen lo que les sugiere la biblioteca arrasada por el tsunami de Pablo Genovés, su crítica de arte deviene rápidamente en reflexión sobre el mundo actual y sobre nosotros mismos. Terminan imaginando un futuro en el que ubicarse. Después de escucharles, les cuenta que esa imagen le encanta porque ve en ella un resumen magnífico del cambio de paradigma educativo al que asistimos: la desaparición de los libros en formato papel, la brutal transición de lo analógico a lo digital que vivimos en educación (brutal como los tsunamis: acontecimientos naturales pero inesperados, rápidos e irreversibles).

Con experiencias como la mencionada, se comprueba que los docentes de arte pueden enseñar a sus estudiantes a usar la vista para activar los sentimientos, para conocerse mejor y para comprender el mundo.

PABLO GENOVES

19 MAY - 01 JULY 2012



38

Fig. 3: Pablo Genovés. Colección bibliotecas inundadas. Pintura. Recuperado de: <http://cort.as/8U8S> [Consulta: 04-2014].

Pero hay otras experiencias, sucedidas en el entorno social y familiar más cercano, que influyen tanto o más en la conformación de nuestra personalidad. La autora recuerda su experiencia en casa:

Recuerdo a mi padre dibujando al carboncillo un barquito navegando en el mar. Era autodidacta y seguía las instrucciones de un libro, que aún conservo como reliquia, titulado *Aprender a Dibujar* (Editorial Parramón). Entonces no se había inventado internet, lo equivalente hoy es seguir un curso *Mooc*². Le preguntaba a mi padre pero él no me hacía caso pues estaba absolutamente

² Mooc es el acrónimo en inglés de *Massive Online Open Courses* (Cursos *online* masivos y abiertos).

concentrado en su trabajo. Recuerdo perfectamente cómo me entraron ganas de hacer como él: dibujar, pintar, tener un caballete, colores y pinceles. Notaba que se lo pasaba muy bien y yo también me lo quería pasar muy bien. Mi padre era entusiasta y contagioso (las cualidades que yo aprecio más en un buen docente). Cuando hago memoria, solo recuerdo a los profesores y profesoras que les gustaba mucho su asignatura, eran entusiastas y se notaba que disfrutaban con su trabajo.

De las clases en el instituto, la autora recuerda que el Dibujo técnico le aburría muchísimo porque no entendía nada pero sin embargo le encantaba inventar dibujos libres hechos con puntos y líneas. Recuerda perfectamente su obra expuesta en la pizarra y los halagos recibidos por el buen trabajo (eso le hacía sentir muy bien). En la Facultad de Bellas Artes le enseñaron a bailar en los museos delante de los cuadros y realizó muchas acciones artísticas, todas provocadas por los profesores. Al realizarlas aprendió muchas cosas interesantes que le han ayudado a conocerse y a comprender el mundo y sus distintas culturas.

Después de una larga etapa del ejercicio de la profesión en enseñanza secundaria y desde 2008, la autora se dedica en exclusiva al trabajo en la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid. Imparte didáctica de la enseñanza artística y utiliza como metodología el trabajo por proyectos y como herramienta las TIC. Ha desarrollado muchos proyectos artísticos, con excelentes resultados: lo que aprenden los estudiantes nunca se sabe pero ella aprendió mucho.

Su madre le animó a asistir a clases extraescolares de dibujo, pintura, escultura, danza y música (no lo aprendió TODO pero aún le gusta TODO). Tuvo buenos profesores porque aprendió mucho. Ha podido comprobar en su propia piel muchas de las cosas que Eisner cuenta en su libro cuando explica qué enseñan las artes. Por ejemplo, la autora adquirió una tremenda facilidad para redefinir objetivos. Durante el desarrollo de un proyecto suele ocurrir que surgen mejores o diferentes opciones que las previstas. Siempre le gustó encontrarse sorpresas inesperadas. Se acostumbró a trabajar en la incertidumbre y siempre está preparada para la sorpresa de lo inesperado (a tal punto que si no surge algo inesperado se lleva una gran decepción). Cada proyecto es para la autora un camino incierto del que conoce el inicio pero desconoce el fin, sin que ello le importe o intranquilece.

La práctica artística acostumbró a la autora a asumir riesgos y a tomar decisiones confiando en su intuición. Siempre invita a sus estudiantes,

profesores novatos, a realizar prácticas y probar. Las dudas acerca de esta fórmula de trabajo se disipan rápidamente tras las primeras experiencias (suelen ser muy positivas). Una práctica habitual con sus estudiantes es ponerles a trabajar con papeles en blanco y sin instrucciones. Les invita a demostrarse de lo que son capaces, intenta acostumbrarles a trabajar en la incertidumbre sin estrés.

En los tiempos que corren, los docentes deben enseñar a sus estudiantes a vivir en la incertidumbre sin angustia, también a investigar y disfrutar de los miles de recursos digitales que encontrarán en la RED, colaborar para su desarrollo y compartir su conocimiento a través de la RED. En este sentido actualmente se desarrollan experiencias muy interesantes como el que se comenta a continuación.

Telefónica y la Escuela Técnica Superior de Informática (ETSI) de la UPM pusieron en marcha en marzo de 2013 el primer *HackForGood* en España. Se trata de un *hackathon* o encuentro de programadores cuyo objetivo es el desarrollo colaborativo de software. El evento, celebrado simultáneamente en seis ciudades españolas –Madrid, Barcelona, Valencia, Bilbao, Valladolid/León y Las Palmas de Gran Canaria–, reunió a más de 400 *hackers* durante un fin de semana dedicado a desarrollar proyectos sociales con base tecnológica. Programadores, diseñadores, emprendedores sociales, sociólogos e ingenieros dieron respuesta a más de sesenta retos sociales presentados por ONG y particulares en temas como jóvenes y desempleo, envejecimiento activo, discapacidad y nuevas formas de participación.

Se puede encontrar más información entrando en la siguiente URL: <http://www.compromisoempresarial.com/carrusel/2014/02/las-10-iniciativas-sociales-mas-innovadoras-2013/#sthash.b9BhrXDR.qQdV255Q.dpuf>

El docente de hoy es multitarea, como siempre pero un poco más, debe saber manejar mínimamente la edición de fotografía y vídeo y saber cómo moverse en las redes sociales para aprender y compartir.



Fig. 4: Ángeles Saura. Autorretrato de Ángeles Saura. 2008. Fotografía digital. Fuente: Elaboración propia.

Tengo la costumbre de hacer fotos y vídeos de todos los procesos y aprendí a realizar resúmenes visuales de lo hecho. Pienso que es una pena que las experiencias didácticas innovadoras se queden en el tintero, sin poder ser repetidas o mejoradas por otros profesores. Es importante hacer, hacerlo bien y contar lo que se hace. Invito a todos los docentes a compartir. Es algo realmente fácil manejando mínimamente las redes sociales. Participa en las Jornadas de Educación Artística en clave 2.0, entrando en: <http://quintajornadaeducacionartistica.blogspot.com.es/>. Cada año, desde noviembre, desde mi grupo de investigación (UAM: PR-007) hacemos una convocatoria a los docentes artistas para participar en una selección de vídeos de una duración de 1-10'. Los cortos tienen que ser resúmenes de experiencias didácticas y proyectos innovadores desarrollados durante el curso anterior aunque también se intentan recuperar experiencias antiguas como la que describo a continuación: El proyecto Graffitis Gratos.

Al llegar a mi destino definitivo en un Instituto de Madrid, me encontré el mobiliario y las paredes del centro absolutamente invadidas por firmas,

pintadas y graffitis horribles. El aspecto estético del instituto hería mi sensibilidad y pensé que sería un tormento tener que trabajar todos los días en un entorno visual tan desagradable. Sentí la imperiosa necesidad de hacer algo aunque aún no sabía muy bien qué. Me preguntaba si podría cambiar algo (¿poco?, ¿todo?).

Observé el entorno, los estudiantes, su relación con los objetos. Con cierta tranquilidad, sin prisa pero sin pausa, hablé con los chicos, me entrevisté con la directora, con las profesoras, con las señoras de la limpieza... y descubrí cosas muy interesantes. Había una afición desaforada por el ejercicio del graffiti (algunos chicos y chicas pintaban bien, la mayoría mal y en general no demostraban ningún gusto estético). La directora usaba como castigo de los estudiantes díscolos el blanqueo de las paredes. Descubrí que eran esos mismos estudiantes que habían sido castigados a limpiar los muros los que entraban en el instituto por las tardes, saltándose las vallas, para vengarse ensuciando de nuevo los muros. Ese fue el detonante que me hizo arrancar. Organicé un proyecto artístico con el objetivo de convertir el instituto en un espacio artístico habitable. (Se adjunta FICHA RESUMEN al final). Las TIC vienen en nuestra ayuda: puede verse un resumen de la experiencia en formato de vídeo (10') en el siguiente enlace: <http://youtu.be/K-xvg5MzR4g>

Recuerdo que hubo profesores que enseguida me apoyaron y otros no pero lo fundamental fue que me dejaron hacer. Con esta experiencia aprendí que un solo profesor puede cambiarlo TODO (o mucho). Conseguí implicar a todos los alumnos del centro, unos más y otros menos, cada uno según sus posibilidades. Recuerdo que utilicé el tiempo del recreo primero para conseguir la confianza de los estudiantes y luego para ir avanzando en el proyecto poco a poco. Trabajaron con especial interés chicos que no eran mis alumnos pero tenían mucho interés, trabajamos fuera de horas, por las tardes, echando las horas extras que hicieran falta. El proyecto, desarrollado a largo plazo, durante dos años, no contó con ninguna subvención especial, solo con la ayuda económica del AMPA, para comprar los materiales indispensables. Creo que en este tipo de proyectos cuenta más la ilusión y voluntad por hacerlos que el dinero. Todo resultó bien, conseguí cambiar la estética del centro y los estudiantes cambiaron a mejor. A fecha de hoy, el instituto Severo Ochoa de Madrid sigue siendo un espacio estético, artístico y agradable.

Como explica Eisner, pensar bien dentro de un medio (en este caso trabajamos con la técnica del graffiti) exige comprender las posibilidades y los límites potenciales del material con el que se trabaja pero también algo más. Ver o imaginar el aspecto que tendrá algo tiene una importancia fundamental.

Probar una idea mentalmente es muy barato y ayuda muchísimo a abordar adecuadamente cualquier proyecto.

Los estudiantes implicados fueron invitados a participar en un concurso de ideas para un mural, habría una votación (en la que participaba todo el centro escolar) y el mejor se llevaría a cabo con ayuda de todos. Los estudiantes tuvieron que hacer un ejercicio de imaginación que supuso un esfuerzo y una ocasión de superación personal importante. La acción artística requiere siempre de ese paso. Soy experta en el desarrollo de proyectos. Este es mi secreto, la acción artística se convirtió para mí en un entrenamiento excelente para abordar cualquier proyecto, de cualquier tipo. No me cuesta nada imaginar los resultados, incluyendo siempre las posibilidades de sorpresa como algo positivo dentro de mis expectativas.



Fig. 5: Ángeles Saura. Fase inicial e intermedia del Proyecto Graffitis gratos. IES Severo Ochoa, Madrid. Fuente: Elaboración propia.



Fig. 6: Ángeles Saura. Fase inicial e intermedia del Proyecto Graffitis gratos. IES Severo Ochoa, Madrid. Fuente: Elaboración propia.

Dice Eisner que un anestésico inhibe sensaciones y que lo estético agudiza la sensibilidad. Estoy totalmente de acuerdo. No soy autodidacta, tuve excelentes profesores que me animaron a participar en viajes culturales, me llevaron a museos y exposiciones. Cuando yo no entendía nada, sus explicaciones lograron convencerme, lograron que algunas obras me emocionaran, me conmovieran. Lo lograron varias veces y eso fue suficiente; a partir de ahí aprendí algo muy importante, aprendí a sospechar que todos los objetos cuentan historias y esconden secretos. Mis profesores me pidieron que inventara historias y objetos. Así aprendí a inventar mis propias historias, desarrollando la imaginación. Me encanta que me sorprendan y ya no necesito explicaciones (Nunca me aburro, me lo paso bien en cualquier sitio).

¿Qué recordamos de la escuela? Recuerdo que copiar del natural me sacaba de la somnolencia, de la apatía que me provocaban otras asignaturas pues tenía que estar alerta para obtener un resultado que me gustara. El ejercicio artístico desarrolló también las aptitudes técnicas y la sensibilidad necesaria para crear formas estéticas y más cosas porque mis profesores de arte no me obligaban a copiar las cosas exactamente como eran.

Decía Eisner que para quienes no quieren el cambio, las artes y la imaginación pueden ser causas de problemas. Estoy totalmente de acuerdo, como tengo imaginación puedo imaginar claramente un sistema educativo mejor (donde las artes tengan mucha importancia). Lo digo siempre que puedo de muy diferentes y creativas formas, como se puede comprobar.

Hablando de educación, Eisner dice en su libro que una de las funciones del currículo es ofrecer marcos de referencia para leer el mundo y que necesitamos adquirir esos marcos para entender una cultura. Los programas educativos eficaces ofrecen una variedad de marcos de referencia y al mismo tiempo desarrollan la capacidad del estudiante para cambiar de un marco a otro. El ejercicio artístico es una forma sencilla de entrenarnos en ese sentido. Yo empecé dibujando, aprendí a usar los colores, a dar forma tridimensional a mis ideas... me entrené a trabajar la misma idea desde diferentes perspectivas, con diferentes materiales. Desarrollé una gran flexibilidad de pensamiento aprendiendo a cambiar de un marco a otro con naturalidad.

En la página 120 nos encontramos con la siguiente pregunta: ¿En qué se nota, cómo sabemos que se ha producido un aprendizaje artístico? Responderé desde mi experiencia por si le sirve a otros.

El ejercicio artístico estimuló mi apetito por el arte. Me apetece disfrutarlo tomándolo de primer plato, de segundo o de postre. Para mi es una golosina, siempre me apetece (con la ventaja de que no engorda). El ejercicio artístico me produce satisfacción, me siento bien dibujando, pintando, realizando un diseño o simplemente imaginando. Nunca me aburro, tengo agudizada la capacidad de percepción. Miro alrededor y suelo quedarme fascinada por los colores, los juegos de luces y sombras, las formas, las texturas. Veo gran cantidad de matices y disfruto de los detalles. Puedo inventar muchas historias acerca de lo que veo. Conozco distintas interpretaciones, distintas versiones de algunas obras...puedo reconocerlas, analizarlas, compararlas y sentir claramente cómo unas cosas me gustan más que otras, unos objetos me cuentan más o menos historias y todos los artefactos que veo enriquecen mis sueños.

Los maestros sabemos que el arte hace a los niños y niñas poderosos porque les llena de autoestima enseñándoles lo que son capaces de hacer y sabemos que les hace felices.

3. DESAPARICIÓN DE LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS DE LA ENSEÑANZA REGLADA O LA IMPORTANCIA DE EJERCER LA DOCENCIA DESDE LA NUBE

Las últimas reformas educativas en España han provocado la progresiva desaparición de las enseñanzas artísticas dentro del currículum. La LOMCE (Diciembre, 2013) es una nueva Ley orgánica que no va a suponer una mejora real en la educación en este sentido. Las sucesivas reformas olvidan lo esencial, no se puede abordar la educación como un proyecto mercantil, estructurado en función de las cuentas de resultados. La educación no se puede convertir en un servicio que compra y venta de certificados. La educación artística no tiene nada que ver con esto. La nueva Ley educativa apuesta por los saberes instrumentales *básicos* y los idiomas en detrimento de las artes que pasan a convertirse en un saber marginal. Ya hace años que la educación secundaria se vio afectada por la disminución de horas para la Educación Visual y Plástica y hasta el momento pensábamos que la educación primaria se mantendría como un territorio a salvo de esos recortes. Creíamos que estábamos de acuerdo sobre la necesidad de una formación básica en las artes, Plástica y Música, en los primeros años de formación. Pero la situación cambia con esta Ley. Concretando en la organización de las materias, el currículum de Primaria queda organizado en asignaturas *troncales*, *específicas* y de *libre configuración autonómica*. Las troncales son cinco: Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y primera Lengua Extranjera. Éstas deben ser cursadas por todos los alumnos en todas las autonomías. Las específicas (mínimo 3), se dividen en dos que deben cursar todos los alumnos: Educación Física y Religión o Valores Sociales y Cívicos (a decidir por los padres entre estas dos) y otra que se puede elegir entre: Educación Artística (Música y Plástica), Segunda Lengua Extranjera o Religión y Valores Sociales y Cívicos (según el caso). Según esto podría darse el caso de centros donde los alumnos no tengan ninguna hora de educación artística en la educación primaria porque el centro se decida, por ejemplo, por una segunda lengua extranjera. Esta decisión va a depender del reparto de competencias entre las Comunidades Autónomas y las de los propios centros educativos.

La Comunidad de Madrid, que ya se ha definido en este sentido, ha anunciado su intención de ampliar horas del Lengua, Matemáticas e Inglés. Esto implica la probable desaparición de las horas disponibles para Educación Artística. Salvar la formación artística dentro de la enseñanza reglada va a ser muy difícil, dependerá de los equipos directivos de los centros. De nada sirven los estudios e investigaciones sobre los que, en teoría, deberían basarse estas

decisiones. Investigaciones como las publicadas recientemente por la Fundación Botín (<http://cort.as/8UAc>) o las anteriores *The Road Map for Arts Education* (<http://cort.as/8UCS>) and *The Seoul Agenda* (<http://cort.as/8UCZ>), que subrayan los beneficios individuales y sociales de una educación creativa y las aportaciones que un currículo rico en artes tienen en el desarrollo de una vida más plena y feliz en los individuos. De nada sirven las investigaciones sobre las aportaciones de la artes al desarrollo cognitivo y al emocional de Gardner (1973), Eisner (2002) o Efland (2004). De su importancia para el desarrollo de todo tipo de inteligencias y no solo las de carácter lógico y verbal. O de su necesidad para formar un pensamiento crítico y un conocimiento de sí mismo y de los demás, de los valores y de la cultura y de cómo estos nos conforman como personas.

Para compensar la desaparición de las enseñanzas artísticas en el currículum comenzamos a ejercer la docencia desde la nube. Con motivo de la celebración de la I Semana de la Educación Artística convocada por la UNESCO en 2012, comenzamos a idear un proyecto que procurara la visibilidad del trabajo realizado por el profesorado de Enseñanzas Artísticas. En 2013, se han desarrollado en ámbitos universitarios numerosas exposiciones. Muchas de ellas se han trabajado conjuntamente desde un único proyecto, artístico y didáctico, llamado “Exposiciones enREDadas” del que actualmente dirijo la segunda edición y en el que les invito a participar. Lo he dirigido como coordinadora del grupo de investigación UAM: PR-007. Se ha desarrollado utilizando las TIC, las herramientas que brinda el entorno web y las redes sociales 2.0.

Con una duración de seis meses (enero a junio de 2013) ha implicado alrededor de mil profesores y profesoras de enseñanzas artísticas. Fue necesario que los docentes multiplicaran sus tareas, ejerciendo de artistas y en muchos casos, como comisarios y comisarias de exposiciones. Los docentes, recibieron la propuesta para participar trabajando como artistas en 25 convocatorias locales. Se seleccionó a un grupo reducido de alrededor de 150, que aceptó el reto de participar simultáneamente en todas las demás exposiciones. Dicho grupo se concretó en la web E@, denominándose “Artistas *enREDad@s*”. La exposición colectiva homónima del grupo de trabajo, sirvió como punto final al proyecto y resumen de todo el trabajo artístico realizado. En ella se exhibieron los carteles de las 25 exposiciones realizadas. Pueden verse a través de internet en <http://cort.as/5nPO> pero también se colgaron en la Sala Corrala de la UAM, en Madrid, del 21 de mayo al 30 de julio de 2013. La exposición podrá visitarse en Ciudad Real con motivo de la celebración del IV Congreso Internacional de Competencias Básicas (Competencia digital y tratamiento de

la información. Aprender en le siglo XXI). Los 25 carteles deben verse como pequeñas puntas de icebergs, una gran parte de ellos es difícil de ver pues está oculta bajo el agua. Detrás de cada cartel hay que imaginar el maravilloso, tremendo y extenso trabajo realizado por los artistas docentes.


4. EXPERIENCIAS DE CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO NACIDAS EN LA NUBE

Por motivos prácticos y para facilitar futuras consultas, se presenta al principio de este apartado un listado de las experiencias didácticas que se explicarán a continuación. Éstas fueron desarrolladas entre 1993 y 2014. Muchos de estos resúmenes fueron ya publicados formando parte del libro titulado *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual* (Saura, 2011). Debido a la crisis económica, la editorial *Eduforma* ha cerrado por lo que les resultará imposible conseguirlos de otra forma.

1. Expo AVATARES: Elaboración de una exposición digital de arte y su catálogo virtual.
2. Dibujo infantil: Trabajo de campo desarrollado colaborativamente usando el formato blog.
3. Basurama Remix: Acceso del arte contemporáneo expuesto en RED, uso como inspiración.
4. Safari tipográfico: Investigación visual en el aula y fuera; plástica y fotografía digital.
5. Variaciones en clave: Uso del blog monográfico como ejemplo para plantear nuevos retos.
6. Modelos con estilo: Hª del arte, trabajada en formato analógico y compartida en digital.
7. Dibujos de luz: Blog de experiencias de creación de imágenes con tecnologías analógicas.
8. Graffitis gratos: Ejemplo de uso del corto para la retroalimentación de proyectos artísticos.

9. Quijote 2.0: Ejemplo de ejercicio de ilustración artística usando TAC.
10. Animatic: Experiencias de animación realizadas con la técnica del *Stopmotion*.
11. Webcómic: Conoce el nuevo formato de publicación de cómic, usado en Internet.
12. Cortos, Instalaciones y Performances: Uso de la fotografía y vídeo digital para el recuerdo.
13. Títere TIC: Uso del blog como alternativa al libro de texto.
14. Diseño de páginas web: Ejercicio de diseño TIC para la educación en valores sobre ECO.
15. Golpe de efecto: Ejercicio artístico y digital para la educación en valores sobre maltrato.
16. Desmontando a: Ejercicio de investigación colaborativa sobre programas infantiles de TV.
17. Imágenes 3D: Introducción al uso didáctico de la fotografía 3D.
18. Jornadas de Educación artística 2.0: Comparte tus experiencias didácticas innovadoras.
19. Exposiciones enREDadas: Celebra la Semana de la Educación Artística exponiendo tu obra.

TABLA Nº 1	Avatares: autorretratos en la Red Elaboración de una exposición digital de arte y su catálogo virtual
COMPETENCIAS	E@ para el autoconocimiento

<p>URL DE LA EXPERIENCIA</p>	<p>Vídeo resumen de la experiencia: https://www.youtube.com/watch?v=LdJc5VTA-2Y&feature=youtu.be Catálogo: http://issuu.com/artenlaces/docs/cat_logo_expo-avatares-2012</p>
<p>PALABRAS CLAVE</p>	<p>Autorretrato analógico y digital, Dibujo, Pintura, Collage, Fotomontaje</p>
<p>RESUMEN</p>	<p>Realización de autorretratos artísticos para uso en las redes sociales de Internet</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>  <p>Fig. 7: cartel expo avatares</p>	<p>Definición de autorretrato: Retrato de una persona hecho por ella misma. Definición de avatar en el contexto de las redes sociales en Internet: Foto o gráfico bidimensional o tridimensional que representa a un usuario específico, tal como lo hace un <i>nick</i> en las redes sociales. Se utiliza como imagen que nos representa y a través de la cual se nos identifica en internet. Puede ser de estilo figurativo o abstracto y tener parecido a nosotros o no. Uno elige cómo quiere ser percibido por los demás y puede usar más de uno en función de sus necesidades comunicativas.</p>
<p>RECURSOS DEL PROFESOR</p>	<p>Grupo de trabajo: http://arteweb.ning.com/group/participaexposicincolectiva20</p>
<p>RECURSOS DEL ESTUDIANTE</p>	<p>Recursos plásticos variados y recursos digitales para hacernos avatares en red (Listado de recursos en: http://avataresmayalen.blogspot.com)</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Mixta: Clase magistral y clase práctica para explicar el proyecto y los procedimientos. Planificación para el desarrollo de trabajos individuales y en grupo. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales analógicos y digitales. Tutoría proactiva y reactiva. Trabajo cooperativo. Autoevaluación y evaluación.</p>
<p>ACTIVIDADES INDIVIDUALES</p>	<p>Realización de autorretratos con procedimientos plásticos analógicos (dibujo, pintura, collage, fotografía, etcétera) y digitales (software en red)</p>

ACTIVIDADES COLECTIVAS	Exposición virtual y real
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación.

TABLA N°2	Dibujo infantil: introducción al trabajo de campo colaborativo en la nube. Trabajo de campo desarrollado colaborativamente usando el formato blog
COMPETENCIAS	E@ para la investigación
URL DE LA EXPERIENCIA	BlogRING del proyecto: http://dibujoinfantil.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE/ CONTENIDOS	Dibujo infantil, trabajo de campo, blog de aula
RESUMEN	Los futuros profesores de Infantil y Primaria deben conocer las etapas de desarrollo del Dibujo en la infancia por lo que les propuse la realización de un trabajo de campo que permitiera tener una visión de conjunto del tipo de trabajos realizados por niños y jóvenes entre 1-16 años. Aprovechando sus periodos de Prácticum en distintos colegios repartimos las edades y elaboramos un guión para el planteamiento del trabajo de investigación. Los dibujos se clasificaron, digitalizaron y se colgaron en la red en el blog asignado para su posterior consulta.
INTRODUCCIÓN	Para introducir el tema en clase recomiendo usar presentación estupenda y muy interesante del profesor Arturo García Giner, se encuentra colgada en la red en: http://www.slideshare.net/ARTUROPERRONEGR/El-dibujo-infantil-2832129 Después recomiendo a mis alumnos leer entre otros, el artículo de Carmen Alcaide: “El desarrollo del Arte infantil en la escuela, aportaciones de Víctor

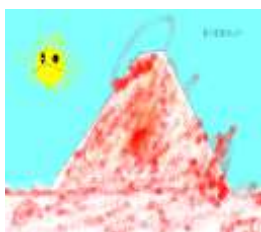


Fig. 8: Rodrigo, 5 años

	Lowenfeld “Consultar en: http://www.ucm.es/info/mupai/lowenfeld.htm .
MATERIALES DEL PROFESOR	Blog del proyecto: http://dibujoinfantil.blogspot.com/
MATERIALES DEL ALUMNO	Foto digital/escáner. Blog del proyecto
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral, clases prácticas, clases de laboratorio, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, planificación, trabajos individuales y en grupo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Recolección de Dibujos de niños y niñas de las edades asignadas, documentación, clasificación, digitalización, información a los compañeros
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Elaboración del blog colectivo
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación.

TABLA N°3	Basurama Remix: arte contemporáneo como inspiración Acceso del arte contemporáneo expuesto en RED, como inspiración
COMPETENCIAS	E@ para el desarrollo de la creatividad
URLS DE LAS EXPERIENCIAS	Basurama Remix: http://basuramaremix.blogspot.com/ Disfraces reciclaje: http://disfracesdereciclaje.blogspot.com/ Sorpresa con estilo: http://sorpresaconestilo.blogspot.com/ Amigo invisible: http://amigoinvisibleymas.blogspot.com/ Resculturas: http://restculturas.blogspot.com/

	<p>Figuras humanas: http://figurahumana.blogspot.com/ Imagen Remix: http://imagenremix.blogspot.com/ Autobiografías recicladas: http://reciclatuautobiografia.blogspot.com/ Espacio abierto: http://espacioabiertoemix.blogspot.com/ Juego Chachi: http://juegochachi.blogspot.com/</p>
PALABRAS CLAVE.CONTENIDOS	Reciclaje, diseño, instalación, arte contemporáneo
<p>RESUMEN</p>  <p>Fig. 9: representación de figura humana con elementos de reciclaje</p>	<p>La exposición artística “Basurama”, se organiza en muchas ciudades simultáneamente y en Madrid desde 2000. En colaboración con los estudiantes de la Facultad de Formación del Profesorado de la UAM, organizamos otra exposición (virtual) inspirada en ella. Para facilitar la comprensión de las obras artísticas contemporáneas, fomentar el pensamiento crítico, la ciudadanía y la creatividad usamos Internet como fuente de información y organizamos la realización de trabajos artísticos individuales y colectivos con material de reciclaje compartiéndolo luego en red.</p>
INTRODUCCIÓN	Damos a conocer el festival “Basurama” y luego invitamos a los alumnos a plantear propuestas originales inspiradas en él.
MATERIALES DEL PROFESOR	Infraestructura informática y conexión a internet. PROYECTO Basurama en red: http://www.basurama.org/archivo.htm#ediciones
MATERIALES DEL ALUMNO	Objetos de reciclaje, cámara de fotos digital, blog del proyecto
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral y práctica para la introducción al proyecto y planteamiento de trabajo, clases de laboratorio, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, planificación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo, ciclo de Kolb.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Creación de propuestas. Fabricación de objetos artísticos con material de reciclaje.

ACTIVIDADES COLECTIVAS	Participación en el blog colectivo
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación.


TABLA N°4	Safari tipográfico Investigación visual en el aula y fuera; plástica y fotografía digital.
COMPETENCIAS	E@ para el desarrollo de la percepción visual y la expresividad artística
URLS DE LA EXPERIENCIA	Safari tipográfico; http://safaritipografico.blogspot.com/ Letras protagonistas; http://letrasprotagonistas.blogspot.com/ Letras y texturas; http://texturasyformas.blogspot.com/ Letras y expresividad; http://letrasyexpresividad.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE. CONTENIDOS	Tipografía, percepción visual, diseño, expresividad, forma, color, textura
RESUMEN	Se propone a los estudiantes observen su entorno y fotografíen los rótulos de los comercios y anuncios. Hacer una colección fotográfica entre todos. Puesta en común y comentario crítico sobre aspectos visuales de las mismas. Mediante el trabajo colaborativo, abordar una acción artística, diferente para cada grupo de alumnos. Realizar un alfabeto original en el que prime la composición, expresividad, textura u otros.
INTRODUCCIÓN	Dar a conocer la exposición en red del mismo nombre y a la que se accede desde: http://www.basurama.org/act_safari_tipografico_galeria_safari.htm Se propone una reflexión sobre los rótulos y la basura visual pidiendo a los alumnos que recopilen mediante fotografías todo aquello que consideren basura, como




Fig. 10: Letra O

	firmas de graffiti en lugares inapropiados, errores tipográficos, horrores visuales, olvidados y joyas de la basura de Madrid. Desde el punto de vista perceptivo, urbanístico, gráfico, tipográfico o político.
MATERIALES DEL PROFESOR	Safari tipográfico de Basurama: http://www.basurama.org/act_safari_tipografico_ponencia.htm Tipógrafos: www.tipografos.com Unos tipos duros: www.unostiposduros.com Cromotex: www.cromotex.com
MATERIALES DEL ALUMNO	Blog del aula, blogs específicos para el desarrollo del proyecto artístico
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre tipografía, clases práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Realización de diseño de letras con procedimientos plásticos analógicos (dibujo, pintura, collage, fotografía, etcétera) y digitales (software en red)
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Idem, trabajando en grupo sobre una misma composición
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación

TABLA N°5	Variaciones en clave Uso del blog monográfico como ejemplo para plantear nuevos retos
COMPETENCIAS	E@ para el análisis de la imagen plástica y visual


URL DE LA EXPERIENCIA	http://variacionesenclave.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Soporte, forma, figura, fondo, dimensión, composición, color, textura, volumen. Dibujo, pintura, fotocomposición, collage, relieve, modelado, talla, plegado, técnica mixta
<p>RESUMEN</p>  <p>Fig. 11: Intertpretación de un cuadro de Van Gogh</p>	Cada grupo realizará siete VARIACIONES, interpretaciones plásticas similares pero distintas sobre un paisaje o retrato conocido como por ejemplo: “ <i>Les Vèssenots en Auvers</i> ”, 1890. Van Gogh. Escaneamos los trabajos realizados por los estudiantes, los subimos al blog para poder compartirlos y servir de ejemplo para futuros cursos.
INTRODUCCIÓN	Existen distintos elementos básicos o fundamentales de expresión plástica: puntos, líneas, planos, texturas y color. El lenguaje plástico utiliza estos elementos solos o combinados para transmitir diferentes sensaciones: suavidad, serenidad, energía, quietud o movimiento. A continuación introducimos el tema con trabajos realizados por alumnas en años anteriores.
MATERIALES DEL PROFESOR	Blogs de aula y de la experiencia
MATERIALES DEL ALUMNO	Recursos plásticos variados y también recursos digitales recomendados
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de TIC, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Realización de obras plásticas con procedimientos plásticos analógicos (dibujo, pintura, collage, fotografía, etcétera) y digitales (software en red)

ACTIVIDADES COLECTIVAS	Idem, trabajando con la Pizarra Digital en grupo sobre una misma composición
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación.

TABLA N° 6	Modelos con estilo- cuadros vivos Hª del arte, trabajada en formato analógico y compartida en digital
COMPETENCIAS	E@ para aprender Historia del arte
URL DE LA EXPERIENCIA	http://modelosconestilo.blogspot.com/ http://cuadrosvivos.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Modernismo, Cubismo, Fauvismo, Abstracción, Futurismo, Expresionismo, Informalismo, Dadaísmo, Surrealismo, Op Art, Expresionismo abstracto, Pop Art, Postmodernismo, Hiperrealismo, Instalación, Performance
RESUMEN  Fig. 12: Interpretación del cuadro de los músicos de Picasso	Los alumnos diseñaron disfraces y trabajaron en equipo para recrear cuadros conocidos de los artistas seleccionados por la profesora y los estudiantes. Elaboraron presentaciones digitales multimedia explicando su trabajo y lo expusieron y comunicaron a los demás usando espacio en red en formato blog.
INTRODUCCIÓN	Trabajamos la competencia aprender a aprender. Encontramos esta forma novedosa de abordar en sólo tres sesiones y simultáneamente: la práctica artística tridimensional, el uso de TIC aplicado a las artes y el conocimiento de obras y estilos artísticos del siglo XX
MATERIALES DEL PROFESOR	Biblioteca Virtual ARTEnlaces.com. Blogs de las experiencias mencionadas

MATERIALES DEL ALUMNO	Recursos plásticos variados y también recursos digitales recomendados
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de TIC, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Los alumnos diseñaron disfraces y trabajaron en equipo para recrear cuadros conocidos de los artistas seleccionados. Elaboraron presentaciones digitales multimedia explicando su trabajo y lo expusieron y comunicaron a los demás usando espacio en red común en formato blog. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Elaboración de disfraces
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Elaboración de presentaciones
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación.

TABLA N° 7	Dibujos de luz Blog de experiencias de creación de imágenes fotográficas sin cámara, con tecnologías analógicas.
COMPETENCIAS	E@ para la investigación, iniciativa y autonomía
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog Dibujos de luz: http://dibujosdeluz.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Fotografía, fotograma, investigación plástica

<p>RESUMEN</p>  <p>Fig. 13: Fotograma</p>	<p>Inspirándonos en el trabajo desarrollado por László Moholy-Nagy entre 1922 y 1943 hemos realizado fotogramas (fotografías sin cámara). Hicimos experiencias gráficas de composición con collage, acetatos, realización de trazos y grafismos con líquidos reveladores, entre otros, que tienen más que ver con el dibujo que con la fotografía</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>	<p>Origen de la fotografía: invención de la cámara oscura, procedimientos analógicos y digitales para la obtención de una imagen técnica. Moholy- Nagy y los fotogramas.</p>
<p>MATERIALES DEL PROFESOR</p>	<p>Blog de aula y de la experiencia</p>
<p>MATERIALES DEL ALUMNO</p>	<p>Papel fotográfico, líquido fijador y revelador. Objetos varios para componer</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de TIC, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos (dejamos el taller en absoluta oscuridad durante algunos minutos, disponemos de luz roja para facilitar la visión durante el proceso de revelado del papel fotográfico. Se necesitan focos potentes y recipientes para manejar líquido de revelado y fijador) , tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.</p>
<p>ACTIVIDADES INDIVIDUALES</p>	<p>Creaciones plásticas varias a partir del desarrollo del proceso de investigación.</p>
<p>ACTIVIDADES COLECTIVAS</p>	<p>Idem</p>

EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio personal en formato digital y la autoevaluación.
-------------------	--

TABLA N° 8	Graffitis Gratos: Ejemplo de uso del corto para la retroalimentación de proyectos artísticos.
COMPETENCIAS	E@ para la educación estética y visual, educación para la ciudadanía.
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog Graffitis Gratos: http://grafittiyemas.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Graffiti, pintura, arte contemporáneo, arte público, derechos y deberes de los ciudadanos.
RESUMEN	<p>Podemos intervenir en las paredes de nuestro centro convirtiéndolo en un espacio artístico habitable. Después de plantear la observación y reflexión crítica a los alumnos, organizamos una acción artística para mejorar la estética del entorno.</p> <p>1ª FASE: intervención, dentro del horario escolar, para adecentar el exterior del edificio, eliminando las pintadas realizadas en sitios inadecuados como columnas, persianas, bancos, papeleras, farolas y muros no autorizados.</p> <p>2ª FASE: intervención- happening, dentro del horario escolar, para implicar (emocionalmente) a todo el personal del centro (alumnos y profesores), realizando un mural colectivo en zona de paso muy transitada habitualmente. Se prepararon plantillas y materiales para procurar que cada persona pudiera participar en la realización del diseño de una enredadera gigante.</p> <p>3ª FASE: intervención, dentro y fuera del horario escolar, para encauzar positivamente la afición del alumnado por este tipo de expresión plástica; convocando concurso público para realización de diseños para murales y organizando su exposición.</p> <p>4ª FASE: para premiar la calidad de los diseños presentados, intervenir (fuera del horario escolar pero</p>



Fig. 14: Cartel, convocatoria de Arte Joven, Ayto. Alcobendas.

	con la supervisión y control del profesorado) en algunas paredes para realizar los murales
INTRODUCCIÓN	A cualquier cosa hecha con un pulverizador y sobre una pared, a cualquier imagen con estética urbana (independientemente de su soporte) se la llama graffiti. Todos sufrimos la invasión de firmas y pintadas ilegales realizadas con la técnica del graffiti. Debemos hacer observar a los estudiantes el entorno, hacerles distinguir entre pintada y graffiti, reflexionar sobre lo que ven, ayudándoles a desarrollar su sentido crítico y de la estética.
MATERIALES DEL PROFESOR	CASTLEMAN, C. (2001): Los Graffiti. Hermann Blume. http://www.valladolidwebmusical.org/graffiti/historia/01intro.html http://www.graffiti.org/ http://www.cerebrosliquidados.com/ http://www.seenworld.com http://www.subwayoutlaws.com/ http://www.klarkkent.de/ http://www.can2.de/ http://www.greatbates.com/ http://www.positivos.com/ http://www.urbandiscipline.de/ http://www.iespana.es/madridoldschool/ http://www.obeygiant.com/ http://www.eltono.com/home.php3?idioma=esp
MATERIALES DEL ALUMNO	Recursos plásticos variados y también recursos digitales recomendados
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de TIC, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Póster “Graffiti Si gracias-Graffiti NO gracias” para exposición colectiva Limpieza de pintadas en el IES Bocetos para concurso de graffifis

ACTIVIDADES COLECTIVAS	Exposición de bocetos y murales hechos con la técnica del graffiti
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio grupal en formato digital y la autoevaluación.


TABLA N° 9	Quijote 2.0: ejercicio de ilustración enREDada con TAC
COMPETENCIAS	E@ para el aprendizaje de la ilustración y del trabajo en equipo
URL DE LA EXPERIENCIA	http://quijoteuam.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Ilustración, forma, color, composición, proyecto, trabajo en equipo, bidimensionalidad, tridimensionalidad, procedimientos artístico
RESUMEN 	Después de leer un texto literario, los estudiantes trabajan en equipo, resumen, diseñan y elaboran las escenas principales, usando distintos procedimientos artísticos (bidimensionales o tridimensionales). Finalmente, usan la fotografía digital y el formato blog para la presentación del texto ilustrado a través de la red.
INTRODUCCIÓN	A través de una acción artística, realizaremos un trabajo reflexivo, crítico y colaborativo. Nos proponemos ilustrar un texto trabajando en equipo con diferentes técnicas artísticas.
MATERIALES DEL PROFESOR	Blog de la experiencia “Quijote 2.0” como ejemplo.

Fig. 15: Molinos de viento


MATERIALES DEL ALUMNO	Barro o plastilina. Blog de aula, blog de la experiencia.
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de TIC, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Lectura parcial del texto, resumen del mismo, realización de bocetos, realización de esculturas y decorados.
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Realización de esculturas y decorados necesarios, fotografías para el blog.
EVALUACIÓN	Evaluación continua, el portfolio colectivo en formato digital y la autoevaluación.

TABLA N°10	“AnimaTIC”: experiencias de animación realizadas con la técnica del <i>Stopmotion</i>.
COMPETENCIAS	E@ para la creación de imagen en movimiento
URL DE LA EXPERIENCIA	http://dotsub.com/view/01529993-e18d-4ed3-a6bb-d07870d484d4
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Animación, técnicas artístico-plásticas, fotografía, tipos de plano, tipos de ángulo, composición, guión, <i>storyboard</i> , escenografía, iluminación.

<p>RESUMEN</p>  <p>Fig.16 : Estudiantes trabajando en el ejercicio</p>	<p>Con un ordenador portátil y el software de una sencilla cámara web <i>Logitech</i>, procedimos a la realización de prácticas de animación</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>	<p>La animación se consigue a partir de imágenes fijas que se graban fotograma a fotograma. Se rueda, haciendo que objetos estáticos parezcan en movimiento (entre cada toma se varía la posición de los objetos ante la cámara)</p>
<p>MATERIALES DEL PROFESOR</p>	<p>Ordenador con cámara. Software de grabación de animación y edición de vídeo <i>Windows Movie Maker</i> o similar</p>
<p>MATERIALES DEL ALUMNO</p>	<p>Idem + Materiales plásticos varios</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.</p>
<p>ACTIVIDADES INDIVIDUALES</p>	<p>Guión, bocetos, storyboard</p>
<p>ACTIVIDADES COLECTIVAS</p>	<p>Corto 1' de animación</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Evaluación continua</p>

TABLA N°11	Webcómic Conoce el nuevo formato de publicación de cómic, usado en Internet.
COMPETENCIAS	E@ para la expresión creativa
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog Cómic 2.0: http://artenlacescomic.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Imagen secuencial, cómic, viñeta, encuadre, tipos de planos, de ángulos, storyboard, globo o bocadillo, metáforas visuales, onomatopeya, movimientos cinéticos,
RESUMEN  Fig. 17: Portada Web	Los alumnos aficionados al cómic, previa preparación de la clase con la profesora, presentarán el tema a los compañeros y les animarán a realizar un webcómic.
INTRODUCCIÓN	Servicios como <i>Blogger</i> , <i>Comic Genesis</i> o <i>Drunkduck</i> permiten que cualquiera pueda publicar un cómic en Internet de forma sencilla y rápida, para dar a conocer y compartir su obra
MATERIALES DEL PROFESOR	Presentación realizada por Lucía Álvarez: la imagen secuencial: http://www.slideshare.net/luciaag/el-comic Blog mencionado "Cómic 2.0." de Ángeles Saura Cómic Persépolis: http://www.guiadelcomic.com/comics/persepolis.htm
MATERIALES DEL ALUMNO	Recursos plásticos y visuales, analógicos y digitales, mencionados en el blog
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.

ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Guión, bocetos, cómic
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Cómic
EVALUACIÓN	Evaluación continua y autoevaluación

TABLA N° 12	Cortos, Instalaciones y performances Uso de la fotografía, vídeo digital y blogs para el ejercicio de la memoria
COMPETENCIAS	E@ para la comprensión del arte contemporáneo
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog Performances UAM: http://performancesymas.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Instalación, performance, imagen proyectada, happening, body art, land art, arte de acción, arte público, cortos, imagen multimedia, video clip, lip dup, fotografía, tipos de planos, ángulos, luz, escenografía, recursos plásticos y visuales
RESUMEN  Fig. 18: Recuerdo de una performance realizada	Los estudiantes deben considerar el centro educativo como un espacio artístico habitable donde cobra tanta importancia el techo, el suelo, las paredes, muebles y objetos. Deben implicarse personalmente en la obra, disfrazándose, actuando o posando.
INTRODUCCIÓN	Llamamos “Arte de Acción” a las tendencias del arte que se refieren a acciones del artista en un espacio, bien con objetos, con su propio cuerpo o con otros participantes

MATERIALES DEL PROFESOR	Blog mencionado
MATERIALES DEL ALUMNO	Recursos plásticos y visuales analógicos y digitales
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Investigación en internet, lluvia de ideas, bocetos
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Realización de instalación o performance de forma colaborativa
EVALUACIÓN	Evaluación continua y autoevaluación

TABLA N° 13	Títire-TIC Uso del blog como alternativa al libro de texto.
COMPETENCIAS	E@ para la formación en valores
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog Títire-TIC: http://uamtiteresymarionetas.blogspot.com/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Títeres, marionetas, animatronics, bocones o muppets, bunraku, guiñol, sombras chinescas, teatro negro


<p>RESUMEN</p>  <p>Fig. 19: Autorretrato de la autora</p>	<p>Creamos un blog con recursos sobre títeres y marionetas encontrados en internet, textos, fotos y vídeos. Creamos personajes e historias trabajando individual y colectivamente.</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>	<p>La elaboración de títeres implica el desarrollo de importantes destrezas manuales. El montaje de historias desarrolla la imaginación y la capacidad de trabajo en equipo. Actividad ideal para la educación en valores (fomento de la lectura, etc.)</p>
<p>MATERIALES DEL PROFESOR</p>	<p>Blog de aula</p>
<p>MATERIALES DEL ALUMNO</p>	<p>Recursos plásticos analógicos y digitales</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.</p>
<p>ACTIVIDADES INDIVIDUALES</p>	<p>Investigación, autorretrato, lluvia de ideas, guión</p>
<p>ACTIVIDADES COLECTIVAS</p>	<p>Montaje de espectáculo</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Evaluación continua y autoevaluación</p>

TABLA N° 14	Diseño de páginas web Ejercicio de diseño TIC para la educación en valores sobre ecología.
COMPETENCIAS	E@ para el desarrollo del pensamiento crítico y la educación en valores
URLS DE LAS EXPERIENCIAS	http://www.educa.madrid.org/web/ies.alsatt.algete/webdibujo/chapapoteNO/index.html http://www.educa.madrid.org/web/ies.alsatt.algete/webdibujo/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Página web, legibilidad, usabilidad, recursos plásticos analógicos y digitales, formato, color, composición
RESUMEN	Impresionados por desastre ecológico indagamos en desastres similares y nos propusimos dejar constancia de nuestra más enérgica repulsa por lo sucedido en una página elaborada por los alumnos. En otro caso, reflexionamos sobre las consecuencias de una guerra.
	 <p>Fig. 20: portada web</p>
INTRODUCCIÓN	Conocemos el concurso de páginas web “A Navegar” convocado por el portal educativo Educared
MATERIALES DEL PROFESOR	Infraestructura informática con conexión a internet y recursos de la plataforma Educared: http://www.educared.org/global/anavegar7/
MATERIALES DEL ALUMNO	Recursos plásticos y visuales analógicos y digitales y el anterior
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales y colectivos, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo

	cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Investigación en prensa e internet, bocetos y dibujos
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Organización, diseño y realización del proyecto
EVALUACIÓN	Evaluación continua y autoevaluación



TABLA N° 15	Golpe de efecto Ejercicio artístico y digital para la educación en valores sobre maltrato.
COMPETENCIAS	E@ contra la violencia de género
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog golpe de efecto: http://artenlaces-golpedefecto.blogspot.com.es/
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Violencia de género, cartel, formato, composición, forma, color, textura, collage, fotomontaje, tipografía, publicidad, mass media
RESUMEN 	Reflexionamos sobre el problema de la violencia de género. Inventamos títulos de películas y organizamos una exposición real y virtual (blog) de carteles sobre el tema.

Fig. 21: Cartel-collage

INTRODUCCIÓN	La importancia histórica del uso del cartel nos incumbe especialmente dado que vivimos rodeados de cientos de ellos. El diseño de carteles nos sirve para comunicar nuestras preocupaciones e intereses.
MATERIALES DEL PROFESOR	Carteles de todas las ediciones del concurso Caja Madrid sobre acoso escolar, etcétera: http://www.obrasocialcajamadrid.es/es/cultura/artes_plasticas_y_visuales/premios_de_carteles_2010
MATERIALES DEL ALUMNO	Materiales plásticos analógicos y digitales
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Bocetos y carteles
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Montaje de la exposición real y virtual
EVALUACIÓN	Evaluación continua y autoevaluación

TABLA N° 16	Desmontando a... Ejercicio de investigación colaborativa sobre programas infantiles de televisión.
COMPETENCIAS	E@ para la cultura visual
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog: http://investigodibujosanimados.blogspot.com/

<p>PALABRAS CLAVE CONTENIDOS</p>	<p>Dibujos animados American Dad, American Dragon, Betty Boop, Doraimon, Futurama, Hanna Montana, Heidi, La banda del patio, Manga, Padre de familia, Papi Calzaslargas, Pitufos, Rugrats, Shin Chan, Simpsons, South Park y Supernenas, entre otros.</p>
<p>RESUMEN</p>  <p>Fig. 22: Portada web</p>	<p>Creamos un blog donde colgar los análisis de las series de dibujos animados más populares</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>	<p>Nos preguntamos qué ven nuestros alumnos y alumnas en la televisión y encontramos en los dibujos animados para niños mucha violencia, drogas y sexo. ¿Tenemos que prohibirles verlos? No. Los docentes deben llevarlos al aula y REBOBINAR.</p>
<p>MATERIALES DEL PROFESOR</p>	<p>Infraestructura informática e internet</p>
<p>MATERIALES DEL ALUMNO</p>	<p>Idem</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.</p>

ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Investigación, reflexión, resumen
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Construcción del blog informativo
EVALUACIÓN	Evaluación continua y autoevaluación

TABLA N° 17	Experiencias uso de imagen 3D Introducción al uso didáctico de la fotografía 3D
COMPETENCIAS	E@ para la experimentación con nuevo hardware y software
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog: fografia3dparaeducacionartistica.blogspot.com
PALABRAS CLAVE/CONTENIDOS	Educación artística, Fotografía, 3D, TIC, TAC.
RESUMEN	Creamos un blog donde reunir materiales didácticos y proyectos de Educación artística desarrollados en la UAM con la característica común de estar ilustrados con fotografías realizadas en 3D. Dichas imágenes requieren del visionado de las mismas a través de gafas de cristales o papeles transparentes de colores diferentes (rojo y azul específicos).
INTRODUCCIÓN	Después de organizar una propuesta de trabajo por proyectos a nuestros estudiantes, y justo al inicio del desarrollo del mismo, les presentamos una cámara de fotos 3D y les preguntamos qué conocen en relación a este tipo de fotografía. Después de explicar su funcionamiento y enseñarles ejemplos de uso, les proponemos usarla como herramienta para ilustrar la publicación de sus trabajos.

MATERIALES DEL PROFESOR	Cámara de fotografía en 3D, infraestructura informática e internet
MATERIALES DEL ALUMNO	Idem + Blog: fografia3dparaeducacionartistica.blogspot.com
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Investigación, reflexión, resumen
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Construcción del blog informativo
EVALUACIÓN	Evaluación continua y autoevaluación

TABLA N° 18	Jornadas de Educación Artística en clave 2.0 Comparte tus experiencias didácticas innovadoras.
COMPETENCIAS	E@ para el ejercicio de la Comunicación Audiovisual
URL DE LA EXPERIENCIA	BLOG: jornadasdeeducacionartistica.blogspot.com
PALABRAS CLAVE/ CONTENIDOS	Arte, Educación, Didáctica, Vídeo

<p>RESUMEN</p>	<p>Desde 2009, el grupo de investigación UAM: PR-007, viene desarrollando durante el mes de diciembre unas Jornadas de encuentro, de carácter gratuito, pensadas para la actualización y el desarrollo de competencias culturales, artísticas y didácticas de docentes e investigadores de enseñanzas artísticas (plástica y visual).</p> <p>El objetivo de su creación fue fomentar el uso del lenguaje audiovisual para la comunicación docente en el ámbito de la enseñanza artística. Desde un principio se estableció como requisito a los participantes presentar sus comunicaciones en formato vídeo (con una duración limitada entre 1 y 10 minutos). A partir de la tercera edición, en 2011, se estableció como un requisito adicional pero imprescindible, que todos los vídeos presentados estuvieran publicados en Internet. De esta forma fue posible diseñar un lugar (en formato blog) donde poder facilitar el acceso a todos y cada uno de los vídeos, de forma sistemática y cómoda, en abierto.</p> <p>Las Jornadas tomaron formato virtual en clave 2.0 desde la creación de su espacio web. No obstante se mantiene la existencia de una Jornada presencial donde se proyecta una selección de los mejores. En dicha Jornada se procura el conocimiento de los participantes, el diálogo personal que facilite futuras comunicaciones y trabajos colaborativos a través de la RED.</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>	<p>Después de presentar el resumen anterior, se presenta a los estudiantes el blog donde están enlazados todos los vídeos presentados a ediciones anteriores y el específico de la edición que se esté desarrollando en ese año.</p>
<p>MATERIALES DEL PROFESOR</p>	<p>BLOG: jornadasdeeducacionartistica.blogspot.com</p>
<p>MATERIALES DEL ALUMNO</p>	<p>Idem</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Clase magistral sobre desarrollo del proyecto</p>

ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Visionado en casa de una selección de los vídeos de su interés
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Visionado de una selección de los mejores, incluyendo ejemplos de cada una de las categorías: Arte, Infantil, Primaria, Secundaria, Universitaria, Museos, Recurso didáctico e Investigación, entre otras.
EVALUACIÓN	Se pasará un cuestionario personal solicitando un comentario crítico destacando los vídeos que le hayan resultado más interesantes a cada uno.

TABLA N° 19	Proyecto internacional de Exposiciones enREDadas Celebra la Semana de la Educación Artística exponiendo tu obra.
COMPETENCIAS	E@ para desarrollo de la competencia cultural, artística y TIC del profesorado
URL DE LA EXPERIENCIA	Blog: proyectoexposicionesenredadas.blogspot.com
PALABRAS CLAVE CONTENIDOS	Arte, Educación, Exposiciones, Virtual, TIC, TAC
RESUMEN	Para celebrar la Semana internacional de la Educación artística creada por la UNESCO, desarrollamos desde 2013, un proyecto internacional abierto a la participación de todos los docentes de enseñanzas artísticas. Consiste en la creación de una red de profesores del mundo dispuestos a trabajar como comisarios de una exposición. Cada uno tiene su propio tema, su propia organización en función de los recursos personales de que se disponga.
INTRODUCCIÓN	A través de la red E@ (www.arteweb.ning.com) se organiza anualmente un grupo de artistas docentes enREDados que estarán invitados a participar en todas y cada una de 25 exposiciones enredadas.

MATERIALES DEL PROFESOR	Infraestructura informática e internet
MATERIALES DEL ALUMNO	Idem
METODOLOGÍA	Mixta: Clase magistral sobre desarrollo del proyecto haciendo uso de infraestructura informática, clase práctica y planificación, para explicar el proyecto y los procedimientos artísticos a usar. Clases de laboratorio para el desarrollo de trabajos individuales, tutoría proactiva, tutoría reactiva, evaluación, trabajos individuales y en grupo, trabajo cooperativo.
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	Investigación, reflexión, acción artística
ACTIVIDADES COLECTIVAS	Acción artística
EVALUACIÓN	Autoevaluación

5. PROSPECTIVA DE FUTURO

Dado que la educación artística sale progresivamente del ámbito de la enseñanza reglada, tendremos menos tiempo para dedicarle a ella y las TAC son una gran aliada para poder trabajar en ella con eficacia.

La educación artística emigra hacia un lugar donde crece cada día, los centros culturales públicos y privados y los Departamentos didácticos de los museos. Ante el incremento del uso de TIC y el ejercicio autodidacta para la educación artística, emerge con fuerza otro perfil profesional relacionado con el nuestro, el mediador cultural, figura encargada de proporcionar una experiencia individualizada al visitante. El público no demanda más información (la obtiene ya fácilmente desde un dispositivo móvil) sino acompañantes (con formación en psicología y arte que sean capaces de proporcionar al visitante nuevas emociones (experiencias de aprendizaje) ofreciendo mediante el

diálogo, recomendaciones y distintas sugerencias, para un mayor disfrute de la experiencia estética.

La educación está cambiando radicalmente y esto afecta también a las enseñanzas artísticas. La oferta de cursos *ONline* (en RED) está en pleno desarrollo y en algunos contextos específicos ya se presenta como una alternativa al modelo tradicional de enseñanza presencial. La necesidad de superar barreras geográficas y temporales, convierten a la Ciudad Nube en un territorio complementario e incluso alternativo para el disfrute del Arte, el ejercicio de la expresión visual y la docencia.

El futuro de la educación pasa por el desarrollo del talento artístico y el ejercicio de la creatividad de todo tipo de docentes.

Para terminar, usaré las palabras que Eisner usó en la dedicatoria a sus nietos Ari, Seth y Drew al inicio de su libro (2004). Yo las dedico a todos los que trabajan o desean trabajar en la enseñanza artística: ¡Que la fuerza os acompañe!

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Efland, A. (2004). *Arte y cognición; La integración de las artes visuales en el currículum*. Barcelona: Octaedro.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente, el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Saura, Á. (2011). *Innovación educativa con TIC. Educación artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudios de caso*. Sevilla: Eduforma.