

COLECCIÓN, COMUNICACIÓN Y PENSAMIENTO

Arte, Educación y Pensamiento Digital: Educar, crear y habitar en la quinta pared

Coordinador:
Martín Caeiro Rodríguez



EGREGIUS
ediciones

ARTE, EDUCACIÓN
Y PENSAMIENTO DIGITAL:
EDUCAR, CREAR Y HABITAR EN LA QUINTA PARED

— Colección *Comunicación y Pensamiento* —

**ARTE, EDUCACIÓN
Y PENSAMIENTO DIGITAL:**
Educar, crear y habitar en la quinta pared

Coordinador

Martín Caeiro Rodríguez

Autores

(por orden de aparición)

Martín Caeiro Rodríguez

Alfonso Da Silva López

Irma Fuentes Mata

Ana María Martín López

M^a Victoria Márquez Casero

Esther Pérez-Fermenía

Mar Iglesias-García

M^a Dolores Callejón-Chinchilla

José-Pedro Aznárez López

Alaitz Sasiain Camarero-Núñez

Estibaliz Aberasturi Apraiz



ARTE, EDUCACIÓN Y PENSAMIENTO DIGITAL: Educar, crear y habitar en la quinta pared

Ediciones Egregius

www.egregius.es

Diseño de cubierta e interior: Francisco Anaya Benitez

© Los autores

1ª Edición. 2018

ISBN 978-84-17270-64-3

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Egregius Ediciones ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

Colección:
Comunicación y Pensamiento

Los fenómenos de la comunicación invaden todos los aspectos de la vida cotidiana, el acontecer contemporáneo es imposible de comprender sin la perspectiva de la comunicación, desde su más diversos ámbitos. En esta colección se reúnen trabajos académicos de distintas disciplinas y materias científicas que tienen como elemento común la comunicación y el pensamiento, pensar la comunicación, reflexionar para comprender el mundo actual y elaborar propuestas que repercutan en el desarrollo social y democrático de nuestras sociedades.

La colección reúne una gran cantidad de trabajos procedentes de muy distintas partes del planeta, un esfuerzo conjunto de profesores investigadores de universidades e instituciones de reconocido prestigio. Todo esto es posible gracias a la labor y al compromiso de los coordinadores de cada uno de los monográficos que conforman este acervo.

Editora científica

Rosalba Mancinas-Chávez

Editor técnico

Francisco Anaya Benítez

Consejo editorial

Ramón Reig (*Universidad de Sevilla*)

José Ignacio Aguaded Gómez (*Universidad de Huelva, España*)

Ma. del Mar Ramírez Alvarado (*Universidad de Sevilla, España*)

Augusto David Beltrán Poot (*Universidad Autónoma de Yucatán, México*)

Rafael Marfil Carmona (*Universidad de Granada*)

Amor Pérez Rodríguez (*Universidad de Huelva*)

Carmen Marta-Lazo (*Universidad de Zaragoza*)

Gloria Olivia Rodríguez Garay (*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México*)

M^a. Ángeles Martínez (*Universidad de Sevilla, España*)

Marta Pulido (*Universidad de Sevilla, España*)

Martha Elena Cuevas Gómez (*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México*)

Martha Patricia Álvarez Chávez (*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México*)

Edita:



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	9
<i>Martín Caeiro</i>	
CAPÍTULO I. La quinta pared o matriz digital y la educación artística. Reflexionando el aprendizaje mixto y móvil desde el arte	11
<i>Martín Caeiro Rodríguez y Alfonso Da Silva López</i>	
CAPÍTULO II. Navegar en internet o atrapados en la red. Aprendizaje y pensamiento artístico a partir del uso de las tecnologías de información y comunicación	35
<i>Irma Fuentes Mata</i>	
CAPÍTULO III. Una nueva mirada a la fotografía pictorialista mediante el uso de apps de edición fotográfica para dispositivos móviles	49
<i>Ana María Martín López</i>	
CAPÍTULO IV. El móvil: herramienta educativa y artística.....	65
<i>M^a Victoria Márquez Casero</i>	
CAPÍTULO V. Uso de la radio online para motivar en el aprendizaje de lenguas: Ràdio IES Mediterrània	83
<i>Esther Pérez-Fermenía y Mar Iglesias-García</i>	
CAPÍTULO VI. Educación artística para el siglo XXI: El papel de las tecnologías y los medios digitales	103
<i>M^a Dolores Callejón-Chinchilla y José-Pedro Aznárez López</i>	
CAPÍTULO VII. Pensar pedagógicamente desde el Arte: El Stop Motion como herramienta de trabajo	127
<i>Alaitz Sasiain Camarero-Núñez y Estibaliz Aberasturi Apraiz</i>	
BIOGRAFÍAS AUTORES	147

PRESENTACIÓN

La relación de los artistas y educadores de arte con la tecnología ha sido un diálogo permanente, adaptando, amplificando y modificando procesos, didácticas, metodologías y contenidos para dar entrada a lo contemporáneo tecnológico. Como expresaría Giorgio Agamben en el año 2008, al preguntarse ¿qué significa ser contemporáneo?, lo contemporáneo es “una relación singular con el propio tiempo”. Este es uno de los objetivos de todo artista o educador: situarse junto al alumno o el espectador en el momento presente. Y si algo caracteriza a la tecnología es su permanente actualización, una metamorfosis constante que empuja a todo lo demás al cambio y a la muda: profesiones, ocupaciones, conceptos, relaciones. La pantalla digital representa una quinta pared que nos invita a vivir experiencias presenciales, inmersivas o semiinmersivas en las que los procesos de creación y educación artística se ven amplificados, sin por ello tener que olvidar lo sensitivo, corporal y multidimensional que caracteriza al alumno y al arte.

En este monográfico se presentan experiencias, proyectos e ideas generadas en torno a la interrelación del arte con la educación y el universo de lo digital. En los diferentes capítulos, los autores hablan: de las aplicaciones digitales (Apps) y de sus aportaciones a la creación artística (sonora, videográfica, pictórica, gráfica...), de experiencias de aula artísticas que incorporan smartphones y tabletas digitales a los procesos y metodologías, de experiencias y propuestas que se sitúan entre lo físico y lo virtual, de educar con los medios digitales y educar en los medios digitales, de la incorporación de la Realidad Aumentada a los proyectos artísticos, de las ventajas de trabajar en el aula con una radio online, el Stop Motion o las Redes Sociales, aportando, además, una mirada crítica que pone en perspectiva el universo educativo del arte y el mundo digital.

Todo ello, supone un viaje artístico y didáctico en el que se ilustran las innumerables posibilidades que ofrece lo digital al aula de arte. Los autores apuestan por una educación en la que lo digital y lo analógico se enlacen, lo físico, biológico y virtual converjan para generar una enseñanza y un aprendizaje artísticos *del propio tiempo*.

Martín Caeiro

LA QUINTA PARED O MATRIZ DIGITAL Y LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA. REFLEXIONANDO EL APRENDIZAJE MIXTO Y MÓVIL DESDE EL ARTE

Dr. Martín Caeiro Rodríguez

UNIR-Universidad Internacional de La Rioja

Dr. Alfonso Da Silva López

UNIR-Universidad Internacional de La Rioja

Resumen

En este artículo nos introducimos en la interrelación que se produce entre educación, arte y competencia digital. En una primera parte, analizamos y reflexionamos los modelos que relacionan la educación y lo digital (*e-learning*, *b-learning*, *m-learning* y *u-learning*) y las ventajas e inconvenientes de introducir entornos y herramientas digitales en el aula de arte combinando experiencias offline y online. Esto implica diferenciar entre educar con los medios digitales y educar en los medios digitales al ser ambas acciones objetivos y contenidos de la educación artística. En la segunda parte describimos las características perceptivas de la web 2.0 y las expresivas de la web 3.0, e identificamos APPS ideadas específicamente para trabajar la percepción y la creación artística. En todo este recorrido por lo que hemos denominado como la quinta pared o matriz digital, el universo online-offline que articula el modelo de Aprendizaje Mixto y Móvil, se manifiesta como apertura a un espacio no sujeto a las leyes físicas y a un modo de conexión, que bien utilizado, puede favorecer el desarrollo cognitivo, la creatividad, el pensamiento digital y los aprendizajes artísticos haciendo del aula, del alumno y de nosotros como docentes, vehículos de algo emocionante y contemporáneo.

Palabras clave

Educación Contemporánea, Pensamiento Digital, Aprendizaje Mixto, Aprendizaje Móvil, Educación Emocionante.