

AUTORRETRATOS 2.0: AVATARES PARA LA EDUCACION ARTISTICA

Autora y Exponente: Ángeles Saura Pérez

Universidad Autónoma de Madrid - España

Investigación Educación

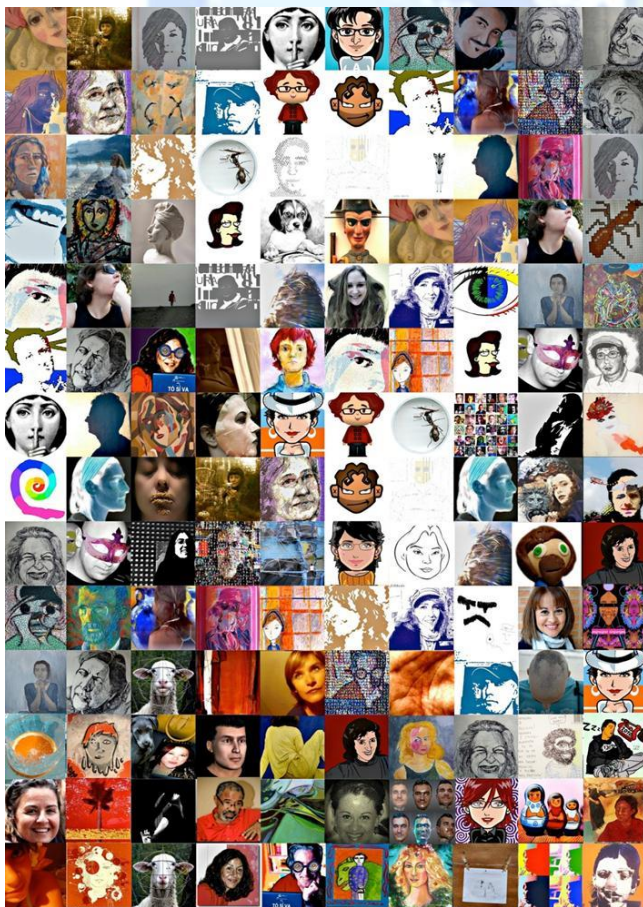


Fig.1: Autorretratos 2.0. Fuente: exposición AVATARES.

Cartel: Pedro Villarrubia

INTRODUCCIÓN

A día de hoy casi todo el mundo está presente en Internet con su propia imagen visible para todos y todas. Debemos estar preparados, en algún lugar alguien acabará etiquetando nuestro nombre en una foto de cualquier celebración festiva o reunión amistosa y los demás podrán identificarnos. Esas imágenes nos emocionan, hablan de nosotros y de algún modo... certifican nuestra existencia.

“Aquellos que aún no han descubierto o no quieren participar del banquete de este meta-medio, los que no existen en la red, los que la rechazan por vampirizar la vida real los defensores de la vida natural se pierden un plano importante de la vida

actual, no existir en la red es no existir en su época”. (Texto de M.J. Abad para la exposición AVATARES; Madrid, 2010)



Fig. 2: Ángeles Saura y su avatar 2011.

Fuente:
Elaboración propia

Estudios previos nos dan una evidencia considerable de la importancia de la educación para desarrollar sociedades modernas satisfactoriamente. Vivimos en un mundo complejo inmersos en la

incertidumbre, pero los docentes de enseñanzas artísticas siempre han trabajado soportando modelos muy complejos de expresión en contextos docentes desarrollando procesos impregnados de incertidumbre respecto al resultado final. Actualmente los docentes de enseñanzas artísticas se incorporan con naturalidad a un contexto virtual de trabajo donde la imagen digital es el elemento clave para la comunicación artística y docente, para la inclusión o la exclusión social (Saura, 2011).

Presentamos aquí una investigación artística desarrollada por el grupo de investigación UAM: PR-007. En permanente desarrollo, permite enfocar nuestra mirada al colectivo de artistas docentes iberoamericanos para su desarrollo integral como miembros de la sociedad de la participación y de la imaginación en la que nos hayamos inmersos (Asensio, 2011). Todos y todas interactúan desde los conocimientos adquiridos a través de una red social diseñada expresamente para el desarrollo de su competencia cultural y artística, de su competencia de aprender a aprender. Dicha red está sirviendo para el aprendizaje en red de cientos de profesores -artistas que, convertidos en protagonistas, desarrollan su destreza en el uso de TIC sin hablar de TIC, hablando de arte.

PSYCHOLOGY INVESTIGATION

UN PROYECTO ARTÍSTICO PARA UN APRENDIZAJE ENREDADO

AVATARES es el nombre de una muestra de obras artísticas. Exposición colectiva, internacional e itinerante, se desarrolla en su totalidad en Internet, desde la denominada “Red de artistas-docentes, para la educación artística en clave 2.0” (<http://arteweb.ning.com/>).

MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

La red nació el 1 de enero de 2010 en España, en el Departamento de Educación Artística de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid. Ha crecido durante dos años alimentada por un proyecto de investigación interuniversitario denominado "Interterritorialidades 2.0", implicando a nueve profesores de universidades de Brasil, Chile, Cuba, España y Venezuela (Saura y Sardelich, 2010). Actualmente se encuentra en pleno desarrollo. Cumple un año de existencia adornada con lazos de comunicación y acción, tendidos entre más de 1200 profesores-artistas de habla hispana o portuguesa, de 35 países distintos.

Desde nuestra red social, hemos abordado la necesidad de los docentes de enseñanzas artísticas de un reciclaje continuo (su necesidad del aprendizaje para toda la vida) con un proyecto de investigación artística (Marín, 2010). Es artístico porque usa procedimientos relacionados con el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el vídeo entre otros, pero también tecnológico porque se desarrolla en y desde la red. Es artístico porque es creativo y original, porque habla con imágenes (multimedia y audiovisuales) de individuos y ciudadanos. Es artístico porque reflexiona sobre la identidad de un modo crítico, porque



busca emocionar y mover a la acción.

Fig.3: Interfaz de red social E@: Educación Artística en clave 2.0. Fuente: www.arteweb.ning.com

Se trata de un proyecto intercultural donde todos los individuos son igualmente importantes, igualmente activos y escuchados. Nace sin fronteras, sin raza, sin sexo, sin limitaciones...en plena libertad e

independencia. Los artistas habitan un nuevo lugar común, viven enredados. La nube es su ciudad, su nuevo espacio artístico habitable. No viven en un museo, más bien en un taller virtual donde todos trabajan y la obra artística crece y se multiplica.

DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES MEDIANTE EL EJERCICIO ARTÍSTICO

La propuesta de trabajo, en resumen es muy sencilla. Los artistas deben reflexionar sobre la imagen que quieren utilizar para presentarse a los demás en la Red (avatar), lo crean con procedimientos artísticos y tecnológicos, lo mandan por e-mail a la coordinadora de la exposición virtual que, por un lado lo cuelga en la red y por el otro, lo lleva a una imprenta digital. El resultado una doble existencia y una doble experiencia: virtual y real con la que aprendemos todos.

Hasta ahora, en el proceso de formación de los profesores de Educación Artística, ha predominado la dimensión analógica sobre la digital ; en este sentido, las Facultades de Bellas Artes y Escuelas de Artes y Oficios han estado tradicionalmente enfocadas a los aspectos de solución de problemas de expresión plástica o audiovisual más que a la comprensión de la realidad como un sistema social (Acaso, 2009). Las tecnologías de la información y comunicación han cobrado especial importancia llegando a tomar protagonismo y gran relevancia en nuestras vidas.

Es difícil ser invisible en la Red. Actualmente, renunciar a tener una imagen online puede considerarse casi un acto de contracultura. Al recibir un e-mail, recibimos también una imagen del autor o autora del mensaje y además, a través de ella, acceso a datos biográficos o profesionales. Eso implica muchas cosas importantes que nos conciernen a todos y todas. Una sola imagen despierta otras muchas, desata todo tipo de fantasías o conceptos sobre su autor o autora. Según Remedios Zafra, profesora de nuevas prácticas artísticas y nuevas formas de colectividad y acción social, experta en comunicación, cibercultura y mundos virtuales, de la universidad de Sevilla, el tradicional pasaporte no sirve para transitar por los mundos virtuales. Los usuarios hiperconectados pedimos mucho más que una cabeza sobre los hombros perfectamente centrados e inexpresivos. (Zafra, 2010)

¿Qué dicen nuestras fotos de perfil en las redes sociales? Las imágenes para la presentación en las redes sociales son el objeto de estudio de nuestra investigación artística. Aportan datos y revelan verdades y mentiras de los usuarios. Nadie es tan feo como en su DNI ni tan guapo como en su foto de perfil. Nos hemos resignado a que las fotos del DNI no nos hagan justicia, pero invertimos tiempo y paciencia en conseguir la mejor cara posible para estar en Internet y nuestra imagen *online* abre y cierra más puertas que la foto de ese carné de identidad.

Hablar del cambio enorme que supuso la aparición de la llamada sociedad de la información, deviene ya en algo obsoleto; vivimos en una sociedad de la comunicación en pleno tránsito hacia lo digital. Estos cambios afectan a nuestra consideración de la tecnología y afectan a su migración hacia los escenarios concretos de aplicación en educación para el desarrollo de las competencias culturales y artísticas. (Caballero, 2009)

EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN CLAVE 2.0

La competencia de aprender a aprender desarrollada desde internet debe integrar las TIC en las tareas de aprendizaje cotidianas cambiando el modelo de enseñanza centrada en el desarrollo de los contenidos de las distintas asignaturas. Necesitamos un entorno de enseñanza diversificado en los que todos los componentes de la red social tengan un papel destacado. Deseando asegurar las condiciones para una integración con éxito de la nueva tecnología educativa, el cambio educativo esperado no sólo depende de la tecnología digital, sino de la modificación de roles de los docentes y alumnos; y de las relaciones entre ello, la información y la experiencia. (Brea, 2010)

MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Desde la Universidad Autónoma de Madrid hemos ido introduciendo las nuevas tecnologías en los nuevos entornos virtuales docentes sin alterar en muchos casos el orden tradicional de su práctica y hemos adoptado los modelos de transmisión del conocimiento actuales respondiendo a una intención renovadora, usando las tecnologías del presente para empezar a construir el currículum del futuro (Méndez, 2009). Fuera del marco formativo tradicional, los educadores carecen de herramientas para seguir aprendiendo de una manera estructurada. En gran medida, el aprendizaje creativo ha sido relegado a las disciplinas artísticas, y la necesidad de enfrentarse a lo incierto transformándolo en algo predecible, es solo algo propio de nuestro área de conocimiento, de la Educación Artística para la Cultura Visual.

Debemos plantearnos la educación artística como un proceso para la comprensión de sí mismo y del mundo (Hernández, 2008). ¿Tiene sentido hoy centrar nuestras asignaturas artísticas en el desarrollo de destrezas manuales? No podemos abordar la formación de artesanos o artistas profesionales de igual modo que la formación de estudiantes de Primaria, Secundaria o la Formación del Profesorado.

Nuestra presencia en la red se percibe a través de una imagen que refleja nuestra personalidad. El uso de la imagen artística con fines propagandísticos a lo largo de la historia tiene muchos ejemplos. Una imagen capaz de crear un impacto emocional al primer vistazo. Por ejemplo en un entorno muy próximo a Madrid, en los jardines del palacio del Real Sitio de San Ildefonso de Segovia, encontramos numerosas fuentes de tema mitológico. Al ser el jardín de un rey, muchos de esos mitos pueden leerse en clave propagandística, la presencia de Neptuno se usa para la exaltación del monarca. Algunos héroes como Perseo y dioses como Apolo actúan como alter-egos simbólicos del Rey.

Fig.4: Fuente de Neptuno. Real Sitio de San Ildefonso. Segovia, España



Nuestros autorretratos han dejado de ser monumentos con vocación de eternidad. Nuestra imagen se repetirá en cada una de nuestras interacciones, en cada comentario y acabará siendo el símbolo visual de nuestra vida online. Entre los usuarios, los hay fieles a su primera imagen de perfil mientras que otros necesitan cambiar su ficha de presentación cada

cierto tiempo para redefinir su imagen virtual para ajustarla a cada etapa de su vida o momento vital. Reflejar nuestro estado de ánimo no es fácil sin recurrir a iconos prediseñados o estereotipados. El constante flujo de información propio de la era digital trae consigo cambios de imagen de los protagonistas de la comunicación. Los artistas, acostumbrados a trabajar con herramientas que favorecen la expresión personal y creativa, son capaces de una autodefinición más adecuada, actualizándola constantemente.

En varias universidades ya estudian el impacto de las imágenes de perfil en las redes sociales. Un nuevo perfil profesional aparece en el mercado de trabajo. Son los encargados de estudiar estrategias y gestionar la llamada impresión online. El profesor Joseph B. Walker, de la Universidad de Michigan asegura que la gente con amigos atractivos en Facebook es percibida con un "halo más interesante" que el resto (Diario El País-2012). Poner una foto de cuando éramos más jóvenes o más delgados es habitual entre los usuarios de la Red. Mark R. Leary, profesor de psicología y neurociencia de la Universidad de Duke, estudia como nosotros, las estrategias que se ponen en marcha para editar la imagen online. Algunas personas pretenden impresionar, otros se muestran austeros sin mejorar su imagen en absoluto pero en general el pequeño engaño está al orden del día. Dar una versión idealizada o dar una imagen de lo que se desea llegar a ser, más de lo que se es en realidad, es lo corriente.

PREGUNTAS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Nuestro proyecto pretende responder a las siguientes preguntas de investigación:

La metodología de aprendizaje, basada en la creatividad de los artistas-docentes, cuando se aplica a la innovación docente, ¿genera impactos positivos en el desarrollo de las competencias culturales y artísticas? ¿Puede el desarrollo de una actividad artística favorecer el desarrollo de competencias digitales?

Este acercamiento al aprendizaje desde la incertidumbre y la transmisión del conocimiento libre y no estructurado, ¿transmite una cultura artística y creativa y dinámica de innovación a los docentes para el desarrollo de la competencia emprendedora y autosuficiente?

¿Crea esta metodología un fuerte



>Un <i style="mso-bidi-font-style: normal;">AVATAR</i> es una decisión, una postura o actitud ante los demás, mi <i style="mso-bidi-font-style: normal;">AVATAR</i> no soy yo, es la proyección de mí hacia vosotros y os expreso cómo quiero que penséis que soy... ahora ya soy así, aunque no sé si mi <i style="mso-bidi-font-style: normal;">AVATAR</i> me ha transformado o es que el proceso de creación ha sido un oráculo.</p></div>

enfoque para su desarrollo a largo plazo, generando una opinión creativa y cultural para la innovación a través del emponderamiento y la diferenciación en los contextos docentes?

6

Fig.5: Avatar de Nicolás Vilamitjana y su texto

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Se trata de un proceso metodológico aplicado, basado en la co-creación y co-participación por un enfoque de acción, que cuando aplicado al desarrollo siguiendo cinco fases secuenciales principales: Participación, Inspiración, Ideación, Integración, Implementación.

El proceso de cinco fases ha sido validado en base a tres fases de investigación principales:

- **Generación:** Usando técnicas de investigación exploratorias mediante comunicación audiovisual a través de la Red, hemos obtenido de los docentes información semi estructurada sobre su actividad artística. Mediante el desarrollo de talleres para la realización de avatares, usando procedimientos analógicos y digitales para la innovación en la creación de autorretratos, hemos desarrollado propuestas de distintas técnicas para el desarrollo de la expresión y la creatividad de los participantes.



Fig. 6: AVATARES en forma de chapa-pin. Fuente: Taller en instituto, Madrid

- Validación: Usando técnicas de investigación artística, hemos procedido a validar el concepto de AVATAR y sus características, presentando obras artísticas de docentes y una serie de pruebas experimentales con estudiantes, observando su grado de participación, percepción de calidad y satisfacción con las soluciones propuestas para la innovación y desarrollo estratégico del proyecto.



Fig. 7: Alumnos de Bachillerato Artístico de la Escuela de Arte de Toledo, España.
Fuente: E@

- Aplicación: Definición del concepto de AVATAR y sus variables. Implementación de un observatorio para la visibilidad de la exposición virtual permanente usando como canal de comunicación nuestra red social (24 horas al día, 7 días a la semana), con muestras representativas de artistas de distintos países, integrando un continuo proceso de mejora al permitir la actualización continua de contenidos de la exposición. Detectamos tendencias y observamos las mejores prácticas en distintos territorios (Observatorio de Educación).



Fig. 8:
Exposición virtual AVATARES
Fuente: Red E@: artistas-docentes/www.arteweb.ning.com

Por último, pero no por ello menos importante, respecto a los procedimientos operacionales y la estrategia respecto a este proyecto internacional,

se lleva a cabo su desarrollo en el marco del programa del Máster de Enseñanza Secundaria y los estudios de Grado de Magisterio de Infantil y Primaria de la Universidad Autónoma de Madrid además de los existentes en los planes de estudio de nuestros socios internacionales. Cada grupo de docentes implicados en cada país aplica la metodología como un objeto de investigación propio. Por eso nuestra propuesta aprovecha cada oportunidad de exposición en un contexto real (universitario) para impartir un seminario o taller de entrenamiento internacional específico para la transmisión de conocimientos.

Por último, hay que tener en cuenta que el encuentro de los profesionales en entornos reales (al visitar las distintas ciudades), crea las bases para otros futuros trabajos colaborativos a través de la Red.

OBJETIVOS

Con el proyecto artístico AVATARES, pretendemos promover:

- El desarrollo de nuevos conocimientos y mayor entendimiento de la educación artística en el contexto de la educación desde la perspectiva de la cultura visual y el posmodernismo.
- El desarrollo de competencias para el ejercicio de la enseñanza artística usando procedimientos del arte contemporáneo.

- El intercambio de conocimiento y experiencias entre los docentes e investigadores en el campo de la educación en las Artes.
- El desarrollo de la competencia intercultural, del respeto hacia las diferentes formas de expresión y conocimiento.
- Una colaboración significativa entre los investigadores de la educación artística que ejercen su profesión en distintos lugares de Europa y América.

Objetivos generales

- Proveer a los educadores de información importante acerca de las aptitudes que más probablemente serán necesitadas por sus futuros alumnos y alumnas.
- Ayudar a llenar el vacío entre la formación técnica de los artistas y la necesaria dimensión social del trabajo que hacen, teniendo en cuenta las necesidades de la sociedad actual.
- Acumular y analizar datos empíricos en cuanto a lo que los artistas-docentes hacen en su actividad profesional diaria, y llevar a cabo análisis comparativos entre artistas de países europeos y americanos.

Este proyecto de investigación artística pretende darnos una validación objetiva de las habilidades creativas para la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Enseñanza reglada y no reglada, con la participación intensiva e involucración de la gente de muchos países.

Incluye estudios de caso basados en descubrimientos preliminares obtenidos a través de pruebas piloto en España, Brasil, Cuba y Portugal. Pretende investigar más allá, validar y diseminar esta nueva metodología conceptual en otros países de la Unión Europea y América donde hay investigadores que están trabajando con el principal desarrollador de este proyecto. Por ejemplo: Reino Unido, Italia, Chipre, Colombia, Argentina, Costa Rica, Puerto Rico y Uruguay entre otros...

PROSPECTIVA DE FUTURO

El diseño experimental y la descripción estadística serán los pasos a seguir implementados a través de investigaciones cruzadas y longitudinales; serán usadas técnicas de investigación exploratorias cualitativas, entrevistas en profundidad y observación antropológica; técnicas de investigación cuantitativas y entrevistas personales en profundidad. Deseamos evaluar el efecto de un gran número de variantes en un reducido número de ensayos experimentales realizados simultáneamente.

Además del modelo de investigación artístico básico, a través de los experimentos piloto desarrollados, pretendemos estudiar muestras de poblaciones representativas estratificadas aleatorias. Pretendemos desarrollar una monitorización continua de naturaleza cuantitativa,

MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

a muestras por cuotas representativas de las poblaciones locales. Los próximos pasos de la investigación artística seguirán el siguiente diseño:

Primer paso: cualitativo exploratorio de los talleres con fotografía, vídeo e Internet (fase de Generación). Segundo paso: cuantitativo confirmatorio. Realización de encuestas a los participantes (fase de Validación). Tercer paso: control de rendimiento durante la realización de los talleres desarrollados en distintos contextos (fase de Aplicación)

VARIABLES, INSTRUMENTACIÓN Y MODELACIÓN

Obtener información secundaria y primaria en base a, respectivamente, crítica de publicaciones, entrevistas exploratorias técnicas antropológicas observacionales a través de instrumentos no estructurados para modelación cualitativa.

Confirmar la información primaria en base a métodos estadísticos descriptivos y multivariados, a través de instrumentos estructurados y ensayos experimentales para modelación cuantitativa.

Obtener un continuo control de aplicación de la metodología por los artistas docentes implicados de modo altruista y voluntario.

RESUMEN

Somos docentes, investigadores y artistas, cultivamos todas estas facetas conjugando nuestra dedicación a la Educación Artística, como formadores de formadores, no solo ejerciendo la docencia ejerciendo la creación artística, comisariado exposiciones e investigando en territorios contiguos relacionados con la estética, la crítica de arte, la sociología o la psicología.

PROSPECTIVA DE FUTURO

El diseño experimental y la descripción estadística serán los pasos a seguir implementados a través de investigaciones cruzadas y longitudinales; serán usadas técnicas de investigaciones exploratorias cualitativas, entrevistas en profundidad y observación antropológica; técnicas de investigación cuantitativas y entrevistas personales en profundidad. Deseamos evaluar el efecto de un gran número de variantes en un reducido número de ensayos experimentales realizados simultáneamente.

Además del modelo de investigación artístico básico, a través de los experimentos piloto desarrollados, pretendemos estudiar muestras de poblaciones representativas estratificadas aleatorias. Pretendemos desarrollar una monitorización continua de naturaleza cuantitativa, a muestras por cuotas representativas de las poblaciones locales. Los próximos pasos de la investigación artística seguirán el siguiente diseño:

Primer paso: cualitativo exploratorio de los talleres con fotografía, vídeo e Internet (fase de Generación). Segundo paso: cuantitativo confirmatorio. Realización de encuestas a los participantes (fase de Validación). Tercer paso: control de rendimiento durante la realización de los talleres desarrollados en distintos contextos (fase de Aplicación)

VARIABLES, INSTRUMENTACIÓN Y MODELACIÓN

Obtener información secundaria y primaria en base a, respectivamente, crítica de publicaciones, entrevistas exploratorias técnicas antropológicas observacionales a través de instrumentos no estructurados para modelación cualitativa.

Confirmar la información primaria en base a métodos estadísticos descriptivos y multivariados, a través de instrumentos estructurados y ensayos experimentales para modelación cuantitativa.

Obtener un continuo control de aplicación de la metodología por los artistas docentes implicados de modo altruista y voluntario.

RESUMEN

Somos docentes, investigadores y artistas, cultivamos todas estas facetas conjugando nuestra dedicación a la Educación Artística, como formadores de formadores, no solo ejerciendo la docencia ejerciendo la creación artística, comisariado exposiciones e investigando en territorios contiguos relacionados con la estética, la crítica de arte, la sociología o la psicología.

Para el desarrollo de este trabajo artístico se ha tenido en cuenta en todo momento el documento Estándares Docentes Unesco 2009 (<http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php>), la amplia difusión de los descubrimientos artísticos y técnicos y la internacionalización del traspaso de la tecnología en el contexto de la Educación Superior.

Las investigaciones en Educación Artística conforman un espacio específico y muy heterogéneo. Los temas y los problemas de investigación en Educación Artística constituyen un territorio muy especializado dentro de las investigaciones educativas, por un lado, y de las investigaciones sobre el arte, por otro. (Marín, 2011)

Se ha presentado una investigación artística promovida por el grupo de investigación UAM: PR-007. En permanente desarrollo, permite enfocar nuestra mirada al colectivo de artistas docentes iberoamericanos para su desarrollo integral como miembros de la sociedad de la participación y de la imaginación en la que nos hayamos inmersos (Asensio, 2011). Todos y todas interactúan desde los conocimientos adquiridos a través de una red social diseñada

MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

expresamente para el desarrollo de su competencia cultural y artística, de su competencia de aprender a aprender. Dicha red está sirviendo para el aprendizaje en red de cientos de profesores -artistas que, convertidos en protagonistas, desarrollan su destreza en el uso de TIC sin hablar de TIC, hablando de arte.

El desarrollo de este proyecto con un grupo de investigación multidisciplinario con diferentes y convergentes bases científicas y profesionales (arte, diseño, antropología, didáctica) ha resultado muy efectivo, dada la proyección internacional del mismo. Los artistas- docentes, miembros de la red social www.arteweb.ning.com son ciudadanos de hoy, mágicamente desdoblados entre su autorretrato y su avatar, su ser real y su ser inventado. Su ser individual y colectivo. Nuestros avatares han crecido, invadiendo la realidad ya han visitado Caracas, La Habana, Río de Janeiro, Goiania, Toledo, Madrid, Orlando, Bucaramanga, Coimbra y Viseu.

Nos queda por visitar el resto del mundo y viajaremos, como siempre, con los AVATARES en nuestra maleta. Donde lleguemos no dejaremos de invitar a participar de nuestra exposición a toda la comunidad educativa. Queremos seguir desarrollando nuestra iniciativa y promoviendo estrategias para aprender con vosotros, explorando nuevos cauces desde una mirada interdisciplinaria abierta a la comprensión integral del ser humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso, M. 2009: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Madrid: Catarata.

Asensio, M, Asenjo, E. 2011: Lazos de luz azul. Barcelona: UOC.

Brea, J.L. 2010: Las tres eras de la imagen. Barcelona: Akal.

Caballero, S. 2008: Tránsito digital en el ámbito educativo. Revista Iberoamericana de Educación.

Hernández, F. 2008: Espigadores de la cultura visual. Editorial Octaedro.

Marín, R. 2010: Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: *Temas, tendencias y miradas*. Educação, Porto Alegre, v.34. N° 3, p. 271-287, set/déz.

Saura, A. 2005: Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual. Aplicación para la enseñanza artística. Tesis. UCM.

Saura, A. Naranjo, R. Méndez, A. 2009: Desarrollo de competencias en clave Web 2.0 para la educación artística. *Relada 3 (1): 37-45*. Madrid: ADA.

Saura, A y Sardelich, M. 2010: Interterritorialidades en web 2.0. Posibilidades para la formación continua del maestro de educación artística en el contexto latinoamericano. Revista Iberoamericana de Educación N° 52/3.

Saura, A. 2011: Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudios de casos. Sevilla: Eduforma

WEBGRAFÍA

Estándares Docentes Unesco 2009:
<http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php>.

Herramientas web 2.0 <http://herramientas20.wordpress.com/>

Red de Educación artística en clave web 2.0 <http://arteweb.ning.com/>

RESEÑA EXPONENTE

ÁNGELES SAURA

Artista visual. Doctora en Bellas Artes. Profesora de Educación Artística y Visual. Cordinadora de Dibujo- Máster Enseñanza Secundaria en Facultad de Formación del Profesorado y Educación. Coordinadora del grupo de investigación UAM:PR-007 "Recursos digitales para la enseñanza artística". Universidad Autónoma de Madrid, España. Líneas de investigación:

Arte: Producción e investigación en técnicas artísticas. Exposición 2008 - Exposición 2010

Investiga fórmulas artísticas que faciliten la interactividad manual del espectador con su creación.

Educación artística: Recursos digitales, arte y TIC.

Máster en informática educativa por la UNED, es la creadora de la aplicación informática de consulta en red Biblioteca Virtual de Enseñanza Artística , www.artenlaces.com, (premiada en 2003 por Educared y la Universidad Carlos III) La actualiza continuamente teniendo localizados y registrados en su base de datos más de 1200 recursos en formato digital, muchos de ellos interactivos. ideales para uso con Pizarras Digitales Interactivas. Ha creado más de cien blogs monográficos para la educación artística y clasificado otros 230 de diferentes autores (todos ellos de docentes-artistas) en <http://artenlacesblogs.blogspot.com/>. Colabora con

MEMORIAS II CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION

la Editorial Santillana en el proyecto “La casa del Saber” , Biblioteca de recursos para el Profesorado.

Formación del Profesorado: Arte y Tecnologías de la comunicación.

Convencida de la necesidad de una formación continua y para toda la vida y de la especialización en Educación Artística de los docentes, ha creado una red internacional de profesores-artistas Educación Artística en clave 2.0 patrocinada por UNIVERSIA (Banco Santander) integrada por más de 1200 profesores-artistas. Coordinó el Proyecto Interterritorialidades 2.0: Posibilidades para la formación continúa del maestro de educación artística en el contexto latinoamericano resumido en el artículo publicado (2010) en la Revista Iberoamericana de Educación

Arte: Proyectos solidarios con la infancia y la mujer en riesgo de exclusión social.

Desde 2008 colabora con la ONG Banco de alimentos de Madrid realizando exposición anual de trabajos artísticos en colaboración con sus alumnos de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la UAM. Desde 2009 coordina el proyecto artístico internacional “Exposición itinerante Sueños del Futuro “organizado en colaboración con la ONG Proyecta Ahora, www.proyectaahora.com, para la ayuda de niñas del Nepal en riesgo grave de exclusión social y abandono.

