

## EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA ERA DIGITAL: EL DIFÍCIL EQUILIBRIO ENTRE EL HUMANISMO Y LA TECNOLOGÍA.

**Antonio Félix Vico Prieto**<sup>1</sup>  
Universidad de Jaén (España)  
[afvico@ujaen.es](mailto:afvico@ujaen.es)  
**Lorena Cueva Ramírez**<sup>2</sup>  
Universidad de Jaén (España)  
[lorenacue14@gmail.com](mailto:lorenacue14@gmail.com)  
**Jesús Caballero Caballero**<sup>3</sup>  
Universidad de Jaén (España)  
[jartiscaballero@gmail.com](mailto:jartiscaballero@gmail.com)

### Resumen

El mundo actual se define por el continuo cambio, la innovación constante, la omnipresencia de la tecnología y la certeza de que el concepto de globalización es un hecho y no solo una idea vaga que ocurrirá en el futuro solo si se dan unas condiciones determinadas. Hoy día, docentes y estudiantes viven en este mundo cada vez más interactivo, de retroalimentación rápida donde las nuevas tecnologías se han convertido en el eje central de la enseñanza. En muchos casos, ordenadores, *tablets* o móviles, son el único recurso utilizado por los estudiantes, no solo para comunicarse entre ellos, si no para acceder al conocimiento. Los estudiantes ya no conciben otra herramienta de búsqueda de información, bibliotecas, e incluso la consulta al profesorado, empiezan a quedarse fuera del juego de la enseñanza. Ante esta realidad los profesores de enseñanzas artísticas deberíamos hacernos la pregunta de porqué hay que apostar por la educación artística en escuelas y universidades. Posiblemente defender el humanismo inherente a estas enseñanzas sea el único camino para mantener el equilibrio entre la tecnología y la propia esencia del ser humano. Esta ponencia trata de dar luz a las potencialidades de cómo unir, de forma actual y eficaz, las nuevas tecnologías y la enseñanza artística.

**Palabras clave:** Enseñanza Artística - Educación - Globalización - Humanismo - Nuevas tecnologías.

### Abstract

We are living in a world defined by the idea of continuous changes, constant innovation, new technologies and the certainty of globalization. Nowadays globalization and new technologies are not only imprecise concepts that will happen in the future. Today, teachers and students are living in a increasingly interactive world of rapid feedback where new technologies have become the central axis of teaching. In many cases, computers, tablets or mobile phones are the only source used by students, not only to communicate with each other, but also to access knowledge. Students have the strange feeling that libraries and teachers are no longer available; for our students, these two ideas are out of the main idea of teaching. Trying to face with this reality, teachers of artistic education should ask ourselves the question of why we should bet on artistic education in schools and universities. Maybe, defending the human needs inherent in these teachings, is the only way to keep the balance between technology and the essence of the human being, that is: humanism. This paper tries to show the potential of how to work, in a current and effective way, with new technologies and artistic education.

**Keywords:** Artistic Education - Education - Globalization - Humanism - New Technologies.

---

<sup>1</sup> Profesor de Música de la Universidad de Jaén. Licenciado en Musicología histórica por la Escuela Superior de Música de Cataluña (ESMUC). En 2012 obtuvo su doctorado con la tesis, Análisis Experimental al estudio de la belleza, en la Universidad de Jaén.

<sup>2</sup>

<sup>3</sup> Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Máster en Profesorado de Educación Secundaria por la Universidad de Sevilla. Máster de Investigación en Artes, Música y Educación Estética por la Universidad de Jaén. En 2017 comienza el Doctorado por la Universidad de Jaén, investigando desde su inicio en el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica, y Corporal de la Universidad de Jaén.

## **1. PROPUESTA DE INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.**

### **1.1. SITUACIÓN ACTUAL EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Las nuevas tecnologías dentro del aula son ya una realidad, una realidad que en la mayoría de las ocasiones pasa de ser una herramienta para el aprendizaje a ser un obstáculo para el mismo.

Esta afirmación parte de la observación, es decir, analizando el trabajo con alumnado de educación primaria, los cuales tienen acceso a dispositivos electrónicos diversos en el espacio didáctico, nos encontramos con muchos casos en los que se produce un mal uso de las tabletas, ordenadores y pantallas interactivas que podemos encontrar en muchas aulas de educación primaria. Este uso incorrecto de las herramientas citadas tiene diferentes causas, entre ellas podríamos destacar la falta de preparación del profesorado que, en muchos casos, se encuentran desfasado con respecto a este tipo de tecnología y las ventajas que pueden ofrecerle a la hora de desempeñar su trabajo y, además, la concepción equívoca que tiene el alumnado en la mayor parte de los casos sobre este tipo de dispositivos. El alumnado entiende que estas herramientas le aportan entretenimiento y diversión, en lugar de ser un recurso para el aprendizaje proactivo y la investigación.

No podemos culpar al alumnado de esta idea equivocada acerca de los dispositivos electrónicos que tienen a su alrededor. Se trata, en la mayoría de los casos, de niños y niñas que han sido “entretenidos” con tablets y los diversos videojuegos y dibujos animados a los que da acceso, que los padres y madres han colocado durante horas delante de su retina para que estuvieran tranquilos, callados y no molestaran mucho en el desarrollo de su estresada vida cotidiana. No estoy culpabilizando tampoco a esos estresados padres y madres, todo esto no es más que otra consecuencia del tipo de sociedad en la que vivimos.

El problema surge cuando los centros escolares son dotados con cantidades ingentes de dispositivos electrónicos de última generación pero, sin embargo, no se dota al personal del mismo de una formación y de unos recursos didácticos que permitan el máximo aprovechamiento de estos bienes tan interesantes. De ahí, que en la mayoría de los casos en el aula estos artefactos no resulten una herramienta que lleve al alumnado a un aprendizaje autónomo y a un mayor acercamiento al conocimiento.

### **1.2. EL CAMINO A SEGUIR.**

Por suerte hay algunos espacios en los que estos aparatos están siendo usados e integrados de una forma correcta en el proceso de aprendizaje del alumnado. Partiendo, evidentemente, de la base de contar con un personal docente actualizado y formado sobre los beneficios que aportan las tabletas, ordenadores, pantallas interactivas, etc, ya que son los que forman al alumnado que hay en su aula para que sepan buscar información en base a un juicio crítico que les permita discernir entre información útil e información para desechar, que sepan buscar dentro de estos dispositivos diferentes apps que les ayude a llevar a cabo los proyectos que estén desarrollando en ese momento.

Es cierto que en el Sistema Educativo actual no es fácil guiar a un grupo de veinticinco niños y niñas con diferentes niveles de conocimiento sobre las nuevas tecnologías, que la masificación del aula y los currículos a cubrir no ponen nada fácil alcanzar esa situación tan ideal en el aula, no es fácil, pero tampoco imposible. Dando una serie de pautas básicas acerca de la seguridad en la red, planteando retos de búsqueda vía Internet y proponiendo una batería de actividades sencillas que supongan la utilización de las nuevas tecnologías y de diferentes aplicaciones que el docente considere que es interesante que el alumnado conozca para posteriores situaciones, es más que suficiente para crear una buena base y un gran punto de partida. Así el alumnado irá ganando independencia con el fin de desembocar en el trabajo por proyectos y del trabajo colaborativo a través del que se pueden conseguir dinámicas de equipo y de aula realmente potentes. Agrupando al alumnado y dejándoles un espacio para compartir, debatir y crear, acompañados de los dispositivos electrónicos que, con una buena base, ayudarán a fomentar estas tres acciones, el trabajo en el aula es mucho más satisfactorio y motivante tanto para el docente como para el alumnado.

## **2. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL (AB)USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. Buenas prácticas para la unión de la educación artística y lo digital.**

Como se ha citado anteriormente, la virtualidad en la enseñanza de las artes es una cuestión destacada sobre la que hay que incidir y trabajar para no caer en el error de entorpecer el aprendizaje por un mal uso de las mismas. Según Sangrá, una de las características más interesantes para la elaboración de un modelo correcto basado en las nuevas tecnologías como herramienta es la transversalidad: “La virtualidad facilita los procesos transversales y los optimiza.(...) No se gestiona únicamente desde una perspectiva si no que la organización virtual permite y favorece los procesos de gestión global, desde todas las perspectivas”. (Sangrá en Nuere, 2002, 83). Esta característica es muy interesante por la posibilidad que ofrece de poder compartir, analizar y trabajar diversas cuestiones que favorezcan el crecimiento personal y cultural teniendo como medio las artes, y lo virtual como herramienta.

Teniendo en cuenta lo anterior, así como todo el análisis llevado a cabo en esta comunicación, se plantean diversas cuestiones ¿Cómo pueden aplicarse las nuevas tecnologías a la enseñanza de las artes de manera creativa? ¿Podría existir una convivencia equilibrada de las mismas con la creatividad y que la fomenten sin corromperla?.

La investigadora Silvia Nuere en su investigación “E-learning y educación artística: hacia la enseñanza virtual de las artes visuales” plantea una posible respuesta a las cuestiones anteriores, fundamentando su teoría en un onírico equilibrio entre lo virtual y lo creativo en la educación:

“Educación y virtualidad se complementan en la medida en que la educación puede gozar de las posibilidades de creatividad de la virtualidad para mejorar o diversificar sus procesos y acciones encaminados a la enseñanza y al aprendizaje, mientras que la virtualidad como sistema se beneficia de la metodología de trabajo educativo y de comunicación, necesaria en aquellos casos habituales en los que la finalidad de la relación en la red sobrepasa la de la búsqueda de información” (Nuere, 2002, 84)

Sin embargo, pese a ser una cuestión muy interesante, el hecho de incorporar lo virtual al aula y consecuentemente las tecnologías como herramienta, que facilita la posibilidad de repensar la educación en las artes, existen ciertas desventajas a tener en cuenta, cuestiones que también plantea esta comunicación con la finalidad de encontrar ese justo equilibrio que enriquezca el aprendizaje y la creación.

Son también numerosos los estudios que han analizado los contras del uso desmesurado de las tecnologías, puesto que pueden limitar las capacidades de aprendizaje y coartar la creatividad. Esa distracción, al tener a mano tal cantidad de información, puede conllevar una pérdida de interés en el proceso creativo y de elaboración de obra artística. Se elimina cualquier factor que implique un trabajo de interacción personal profesor/alumno. La socialización está muy limitada de esta forma. La retroalimentación se pierde.

Diversas capacidades sensoriales y psicomotrices, que únicamente se obtienen con la actividad escrita y/o plástica también se ven mermadas.

## **2.1. BUENAS PRÁCTICAS: Dos ejemplos que incorporan tecnología y virtualidad al enriquecimiento personal a través de las artes.**

### **2.1.1. CULTURA VISUAL (culturavisual.cc).**

La web Cultura Visual (culturavisual.cc) es uno de los ejemplos más destacados de pedagogías que sintetizan un perfecto equilibrio entre práctica artística y el uso de las nuevas tecnologías y la virtualidad como herramienta, siendo lo tecnológico el mejor aliado en el proceso creativo. El mismo proyecto se define en su web “como un espacio experimental de alojamiento de proyectos de investigación y creación relacionados con la educación artística y la cultura visual”.

Este proyecto, encabezado por el profesor de la Universidad de Valencia Ricard Ramon, se lleva a cabo en la escuela definida como espacio creativo.

La web o el espacio virtual, analiza, a partir de ejemplos de prácticas pedagógicas en el aula, las posibilidades educativas de la fotografía digital (también analógica) desde una raíz y una práctica esencialmente artística, como vía para autoconocerse y conocer al otro. Se entiende, por tanto, la fotografía como instrumento de mediación, simbolizadora de las relaciones del ser humano con el mundo, como vía de conocimiento y autoconocimiento a través de la visualización artística y simbólica como práctica de transformación

Este proyecto revisa los puntos analizados anteriormente como posibles desventajas e inconvenientes ya que al ser proyectos colaborativos dentro del aula, fomentan un importante ejercicio de práctica colaborativa e interacción con los otros para generar el discurso creativo. Siendo las tecnologías el recurso para la creación y difusión de sus proyectos.

Por último, es interesante destacar la combinación del proceso más puramente creativo, independiente de lo virtual, con la parte tecnológica. Encontrando un perfecto equilibrio entre ambos conceptos, cumpliéndose así, la idea que Peña Sánchez analiza en su estudio: “La fotografía como imagen sensorial. Recuerdos invisibles para una interpretación visual”, ya que en esta indagación creativa “encontramos cómo la imagen fotográfica y lo sensorial van construyendo una nueva forma que se complementa” (Peña, 2014, 28) y que únicamente es percibida, proyectada y compartida a través de lo digital, lo tecnológico y lo virtual.

### **2.1.2. INSTAGRAM COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA: Un fotorrelato digital.**

El arte, como clave para la educación de libre pensamiento, se ha mostrado como aliado en diversos contextos para desaprender diversas cuestiones y concepciones preestablecidas en el entorno social, siendo lo digital y la idea de virtualidad los recursos que actualmente más se explotan para llevar a cabo esa crítica.

La red social Instagram, con gran aceptación y uso por parte de los adolescentes, y no tan adolescentes, se puede convertir en una interesante herramienta a través de la cual romper los imaginarios visuales que construyen nuestra identidad. De hecho, existen perfiles que han utilizado como recurso la alta difusión de sus imágenes y la repercusión de las mismas entre sus seguidores para fomentar la visibilidad de cuestiones como cuerpo e identidad. Este es caso del influencer Jedet Sánchez. Este chico, autodefinido como género fluido, ha potenciado lo peculiar de su estética en el entorno social de nuestro país para proyectar con la misma, y utilizando Instagram como herramienta, otra forma de entender la idea de corporalidad y la identidad.



Fuente: Instagram.com (@kingjedet)  
 23/10/2017

La peculiaridad de King Jedet, conocido de esta forma por la mayoría de sus seguidorxs, es que ha roto los límites preestablecidos sobre lo masculino y lo femenino en cuestiones como moda, maquillaje y lenguaje. Esta tarea lo ha encumbrado en el podio de los llamados “influencer” de nuestro país; y si esto ha sucedido ha sido gracias a Instagram. A través de su cuenta ha difundido su proceso evolutivo, su idea de cuerpo, identidad y género, acompañando a sus imágenes de textos muy interesantes y sugerentes que invitan a una necesaria reflexión, creando de esta manera un fotorrelato digital de su propia vida.

Su labor ha invitado a muchxs jóvenes a seguir su estela. La visibilización y el impacto que ha generado en nuestro país ha traído como consecuencia que las nuevas generaciones crezcan conociendo que existen otras maneras de entender la corporalidad, que el género no es algo monolítico. Esto ha sucedido gracias a tomar lo tecnológico como herramienta de aprendizaje, convirtiendo, en este caso, de la mano de Jedet Sánchez, Instagram como herramienta pedagógica.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- [1] Carey, J. (2007). *¿Para qué sirve el arte?* Barcelona, Debate.
- [2] Coffield, F. (2008). *Just suppose teaching and learning became the first priority*. London, Learning and Skills Network.
- [3] Dewey, J. (2004). *Experiencia y educación*. Madrid, Biblioteca.
- [4] Huerta, R., Alonso Sanz, A. (2015) *Educación Artística y Diversidad Sexual*. Valencia. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- [5] Lledó, E. (2017). *Dar razón*. Oviedo, KRK Ediciones.
- [6] Lluna, S. (2017). *Los nativos digitales no existen*, Barcelona, Deusto.
- [7] Nuere, S. (2002) E- Learning y educación artística: hacia la enseñanza virtual de las artes visuales. *Revista científica complutense: Arte, Individuo y Sociedad. Universidad Complutense de Madrid*. (14) 79-103.
- [8] Peña Sánchez, N. (2014). La fotografía como imagen sensorial. Recuerdos invisibles para una interpretación visual. *TercioCreciente. Universidad de Jaén* (5), 27-36.
- [9] Ramon Camps, R. La fotografía como instrumento de conocimiento del otro y del mundo. Comunicación en el *30º Encontro APECV - 3º Congresso Riaea. Inclusao e educaçao artistica*. Coimbra. Portugal. 2018.
- [10] Ramon Camps, R. (2016-2018) cultura visual: Investigación Visual y Educación Artística. Valencia.: Cultura Visual Recuperado de: <http://culturavisual.cc/>