



CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES,
EDUCACIÓN Y POSTDIGITALIDAD
Las imágenes en la enseñanza e
investigación desde la era (post)COVID-19

CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTES,
EDUCAÇÃO E PÓS-DIGITALIDADE.
As imagens no ensino e e pesquisa da era
(pós)COVID-19

1 al 3 de diciembre de 2021 1 a 3 de dezembro de 2021.

Sevilla 2021

**Propuesta de comunicación para ruedas de conversación | Proposta de
comunicação para rodas de conversaço**

NOMBRE / NOME	Mariana Daniela
APELLIDOS / SOBRENOME	González Zamar
UNIVERSIDAD O INSTITUCIÓN / UNIVERSIDADE OU INSTITUIÇÃO	Universidad de Almería
LÍNEA TEMÁTICA SELECCIONADA / LINHA TEMÁTICA SELECCIONADA	La posdigitalidad y sus implicaciones para la docencia y la investigación en / con las artes.
PREGUNTA SELECCIONADA PARA REFLEXIONAR / PERGUNTA SELECCIONADA PARA REFLEXÃO	¿Es posible desarrollar una educación situada en un ámbito digital?
BREVE TÍTULO DE LA PROPUESTA / BREVE TÍTULO DA PROPOSTA /	Creatividad en el ámbito digital pospandémico
PROPUESTA DE TEXTO (ENTRE 300 Y 400 PALABRAS) / TEXTO PROPOSTO (ENTRE 300 E 400 PALAVRAS)	<p>En las últimas décadas, las universidades están experimentando un conjunto de cambios importantes, inducidos por las tendencias tecnológicas y sociales hacia la digitalización. Como todas las revoluciones, la digital conlleva un reajuste intenso en todos los sectores, siendo la educación una de ellas. Actualmente, la adopción de las tecnologías por parte de las universidades está relacionada con un cambio de paradigma, donde la tecnología se concibe como un entorno complejo e interconectado que habilita el aprendizaje digital, y más aún en el contexto posterior a la pandemia de la COVID-19.</p> <p>En este escenario, las competencias más importantes a cultivar son la flexibilidad, la pasión por aprender y la creatividad, que son la antesala para la actualización permanente en las competencias</p>

digitales. La creatividad y la innovación son competencias esenciales para alcanzar el éxito personal y profesional, la sostenibilidad de las compañías, la prosperidad económica y el bienestar social.

La creatividad es la capacidad humana para inventar, generar ideas y crear modelos y productos que resulten novedosos y significativos. La innovación es creatividad aplicada. Es la implantación de las ideas originales y apropiadas desarrolladas a través de la creatividad. Innovar consiste en transformar ideas en soluciones valiosas en un determinado campo. Por tanto, la creatividad conduce a la innovación.

La importancia de la creatividad en la educación es clave ya que sostiene que la innovación está en el corazón del movimiento de las sociedades hacia caminos más sostenibles. En otras palabras, la creatividad es una parte esencial del aprendizaje hacia nuevos desafíos.

Por su parte, la Educación Plástica tiene como finalidad desarrollar capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil.

Todo lo anterior nos lleva a reflexionar sobre si ¿es posible desarrollar una educación situada en el ámbito digital? Estamos convencidos que es fundamental formar al docente con roles definidos como guías y acompañantes del proceso de enseñanza y aprendizaje. Más que nada el docente, debe resignificar y adaptar su competencia docente a un mundo digitalizado.