



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	NATALIA
APELLIDOS / SOBRENOME	MORENO MARTÍN
UNIVERSIDAD O INSTITUCIÓN / UNIVERSIDADE OU INSTITUIÇÃO	PROFESIONAL INDEPENDIENTE
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 /	Contenidos generados por el alumnado. Entrenando para la vida en una sociedad discente
PROPUESTA DE TEXTO (ENTRE 300 Y 400 PALABRAS) / TEXTO PROPOSTO (ENTRE 300 E 400 PALAVRAS)	<p>Esta propuesta supone una defensa, como metodología de enseñanza, de los denominados <i>Contenidos Generados por el Alumnado (CGA)</i>. Se hace hincapié en que estos, no solo generan un aprendizaje efectivo, ya que es experiencial y parte de sus intereses sino que, además, lo prepara para insertarse en un modelo de sociedad en la que habrá de desenvolverse, como adultos, de manera crítica y responsable.</p> <p>En 2006, la revista <i>Time</i> nombró a “tú” como persona del año homenajeando a los millones de usuarios anónimos que comparten su talento y recursos a través de la Web creando productos de los que también son consumidores apareciendo, en claro paralelismo con los CGA, los llamados <i>Contenidos Generados por el Usuario</i> que</p>

engloba todos aquellos formatos de contenido disponibles a través de las redes sociales y plataformas online, creados y distribuidos por uno o varios individuos no profesionales siendo el resultado final la aparición de una nueva obra o la adaptación de propuestas anteriores.

Este espacio es en el que nos movemos donde, en los términos en que hablamos, predomina el concepto de “sociedad discente o aprendiente”; esto es, un necesario aprendizaje constante y la idea de fondo de emancipación del individuo, que lo dota de medios para que haga lo que considere mejor con la información que posee.

Existen otros términos que son propios y únicos de esta sociedad digital. Destaca, en claro paralelismo a la metodología de los CGA, la figura del *prosumidor*, que designa a quienes creamos bienes, servicios o experiencias para nuestro uso o disfrute antes que para venderlos o intercambiarlos.

En segundo lugar, el hecho de que jamás, en la historia de la Humanidad, tantos tengamos la posibilidad de buscar por nosotros mismos tanta información acerca de tantos temas nos lleva a destacar el concepto de *in-forminng*, la capacidad de crear y desplegar nuestra propia cadena de suministro de información, de conocimientos y de entretenimiento. Todo ello constituye la materia prima de las llamadas narrativas transmedias, nuevas prácticas comunicativas en las que cada medio de comunicación amplía, mejora y completa las aportaciones de otros generando contenidos autónomos que permiten un consumo autónomo.

Consideramos inadmisibles crear dinámicas de aprendizaje en el aula que nada tienen que ver con la manera en que el alumnado, futuros adultos, habrá de moverse proponiendo maneras de trabajo en base a los CGA y desarrolladas a través de Metodologías Artísticas de Enseñanza.