



**ESPACIOS DIGITALES EN EL AULA.
INICIATIVAS PARTICIPATIVAS DESDE LA
EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

**DIGITAL SPACES IN THE CLASSROOM.
PARTICIPATORY INITIATIVES
IN ART EDUCATION**

Noemí Peña Sánchez

npenasan@ull.edu.es

Universidad de La Laguna, España

<https://doi.org/10.25145/b.innovau11.2019.015>

RESUMEN

La proliferación de aplicaciones digitales con carácter didáctico tiene cada vez más presencia en los entornos educativos, así que por qué no plantearnos el uso del móvil como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula. Compartimos aquí una iniciativa a través de la aplicación "Seesaw class" al tiempo que posibilita la creación de portafolios digitales del alumnado. El uso que proponemos a través de la aplicación supone implicarse activamente al crear y compartir contenido, al mismo tiempo que hace visible instantáneamente lo que otros estudiantes publican. Esta iniciativa se ha llevado a cabo con estudiantes del Máster de Formación del Profesorado de Enseñanza Secundaria y Bachillerato de la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes Plásticas en la Universidad de La Laguna. Nuestra finalidad es enseñar a futuros docentes estrategias metodológicas a través de m-learning para que puedan ser implementadas en su futura práctica docente.

El desarrollo de espacios educativos a través de aplicaciones móviles ofrece nuevos modos de enseñar que multiplican las posibilidades didácticas de los espacios y del tiempo. El espacio del aula se expande hacia otro espacio virtual que se van gestionando paralelamente durante el tiempo de clase, lo que permite personalizar el aprendizaje y que exista una participación activa y real de todos los estudiantes. El tiempo también se expande fuera del aula, donde cada estudiante puede seguir incorporando esos aprendizajes a su portafolio digital.

PALABRAS CLAVE: m-learning; portafolio digital; aprendizaje colaborativo; cultura visual.

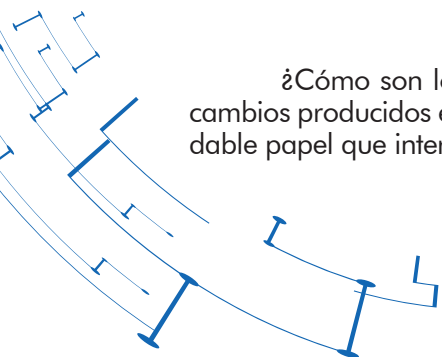
ABSTRACT

The abundance of digital and educational applications are increasingly present in educational settings and why not consider the use of mobile devices also as part of the teaching and learning process in the classroom. We share an educational experience through the application Seesaw class, which makes possible the creation of digital portfolios by all students in the classroom. The way we use this application makes each one be actively part by creating and sharing contents, while they instantly may see what other students publish into their posts. This initiative has been developed by students of the Master's Degree in Teaching in Secondary Education, major in Drawing, Design and Fine Arts at the University of La Laguna. Our goal consists on teaching to our students who are going to be teachers, methodological strategies using m-learning that they will be able to implement in their future teaching practice. The development of educational spaces through mobile applications offers new ways of teaching that multiply the educational possibilities of space and time. Both, the classroom as a physical space and Seesaw as the virtual space are managed as the same time during our teaching practice, which allows us to personalize the learning of each student and make possible to get an active and real participation of every students.

KEYWORDS: m-learning; digital portfolio; collaborative learning; visual culture.

INTRODUCCIÓN

¿Cómo son los espacios de aprendizaje en 2018? Si miramos a los cambios producidos en las últimas décadas tendremos que reconocer el indudable papel que internet ha supuesto en nuestra sociedad y en nuestras vidas

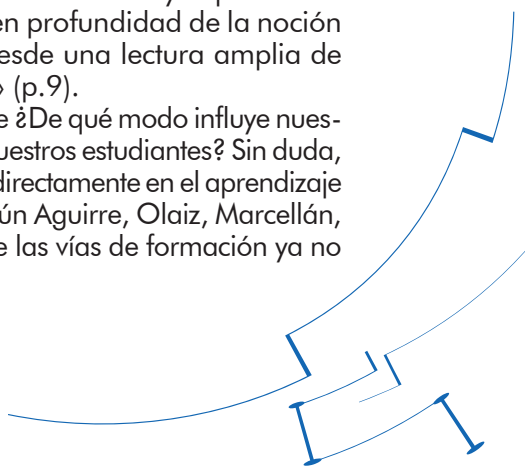


a todos los niveles. Este cambio tiene necesariamente una repercusión en el terreno educativo y así se han hecho eco las diferentes leyes educativas. En la Ley Orgánica 10/2002 de Calidad de Educación se habla precisamente de los cambios tecnológicos que se suceden y la imperante necesidad de adaptarse a ellos promoviendo el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las diferentes etapas educativas. Las TIC son parte de la capacidad de comunicación y desde las administraciones educativas se promueven aquellas experiencias en las que se trabajen con los niños y niñas desde edades tempranas. Con la llegada de la Ley Orgánica 2/2006, de Educación se refuerza esa necesidad de formar en el uso y conocimiento de las TIC desde el inicio de la escolarización, a lo que se añade la idea de hacerlo desde una perspectiva crítica, prestando énfasis a la comprensión de los mensajes y educando transversalmente en valores. No es de extrañar que estas ideas vayan también de la mano de los contenidos curriculares de la Educación Plástica y Visual, basado principalmente en ese enfoque sobre la alfabetidad visual. En dicha legislación se establece como novedad las competencias básicas y en las que una de ellas es precisamente la competencia digital y el tratamiento de la información.

En la Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa, la presencia de las TIC está completamente integrada en las diferentes etapas educativas y la competencia digital (CD) se consolida como una de propuestas innovadoras. Quisiera destacar la importancia que tienen otras competencias a la formación integral y crítica de alumnado como es el caso de las competencias «Conciencia y Expresión culturales» y «Comunicación Lingüística». En especial, subrayaría la importancia que tiene la Educación Artística en el uso de lenguajes visuales, sonoros y audiovisuales como formas de expresión y comunicación y que indudablemente son las manifestaciones culturales que más presencia tienen en las redes. Sin embargo, existe una contradicción en la legislación vigente al desamparar las asignaturas de Educación Artística en el currículo de la Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa.

Otro de los aspectos que quisiera subrayar de esta ley, es el hecho de reclamar un cambio metodológico en los modos de enseñar, poniendo al alumnado en el foco del proceso de enseñanza y aprendizaje. Si actualmente contamos con espacios virtuales de aprendizaje a los que progresivamente nos hemos ido adaptando, tendremos paralelamente que transformar también esos espacios físicos en los que presencialmente enseñamos. Precisamente en la Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa se cita esa necesidad «Conectar con los hábitos y experiencias de las nuevas generaciones exige una revisión en profundidad de la noción de aula y de espacio educativo, solo posible desde una lectura amplia de la función educativa de las nuevas tecnologías» (p.9).

Esto nos lleva a plantearnos un interrogante ¿De qué modo influye nuestro modo de enseñar en la formación docente de nuestros estudiantes? Sin duda, cómo enseñamos a nuestros estudiantes repercute directamente en el aprendizaje y en la conceptualización sobre la educación. Según Aguirre, Olaiz, Marcellán, Arriaga y Vidador (2010) no debemos olvidar que las vías de formación ya no



sólo existen en las instituciones educativas, existen otros modos, canales para la adquisición de conocimientos que son accesibles y adaptados a las necesidades del individual. De modo que cualquier educador/a debe mantener una constante mirada hacia el futuro, una actualización necesaria que aproxime lo que sucede en el contexto real y virtual al contexto educativo del aula. Sancho y Hernández (2018) recogen historias de vida de profesorado de primaria y secundaria con una larga experiencia y en las que apuntan «también les preocupa la distancia que empiezan a vislumbrar entre la práctica y el aprendizaje que los centros ofrecen y los intereses y experiencias del alumnado» (p.12).

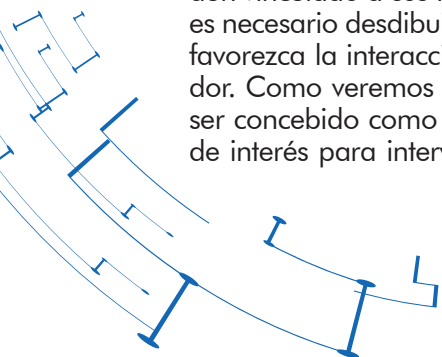
Enseñar en 2018 implica pues conocer los lenguajes y modos de comunicación que utilizan los jóvenes en su cotidianidad, en el ocio, como vías estratégicas para conectar con los modos de trabajar esos aprendizajes. En este sentido, consideramos que un punto de partida son las aplicaciones que utilizan a través de sus dispositivos móviles y que pudiesen ser utilizadas como herramientas de aprendizaje. Todas estas ideas nos llevan a demandar al profesorado un cambio en el modo de enseñar y de integrar metodologías activas y colaborativas a través de nuevos canales.

NECESIDADES FORMATIVAS DE LOS FUTUROS PROFESORES DE SECUNDARIA EN LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO, DISEÑO Y ARTES PLÁSTICAS

214

Los estudiantes que cursan el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato provienen del Grado de Bellas Artes, Diseño y de Arquitectura. Su formación de grado les caracteriza ya como expertos en los contenidos artísticos curriculares en la Educación Secundaria y Bachillerato de la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes plásticas. Sin embargo, su formación en materia docente suele ser escasa o nula. En este sentido, es necesario centrar su formación en los fundamentos didácticos de los contenidos artísticos que imparten en la etapa secundaria y Bachillerato, así como en los ciclos formativos de artes. Aguirre (2011) subraya también la importancia de no confundir los fundamentos filosóficos, pedagógicos y sociales que requiere una formación especializada en Bellas Artes, por ejemplo, y una formación para futuros docentes en la educación artística.

La educación artística debe partir por abrir hacia todo el universo de imágenes que forman parte de nuestra cultura visual. Aprovechar ese potencial educativo visual accesible y transformable, debe ser uno de los puntos de partida con los que reapropriarnos pedagógicamente. Por otro lado, el arte, aún vinculado a ese tipo de creación individualizada es uno de los límites que es necesario desdibujar, apostando por otro tipo de creación compartida que favorezca la interacción social y además potencie el trabajo individual creador. Como veremos a través de algunas propuestas, el arte también puede ser concebido como una creación compartida y participativa que puede ser de interés para intervenciones docentes. De modo que metodológicamente



tendremos que trabajar con este alumnado dinámicas en pequeño grupo que refuercen habilidades y puedan implementarlas en el aula de secundaria. Precisamente Eisner (2002) apunta como a lo largo de la educación artística hemos descuidado el potencial educativo que tiene para los estudiantes ese trabajo grupal. Son habilidades en las que debemos orientar nuestras prácticas.

EL USO DE APLICACIONES EDUCATIVAS EN LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Todos y todas los que nos dedicamos a la docencia nos es más que familiar el uso de la plataforma Moodle como entorno virtual de aprendizaje. Dicho espacio, más conocido como «campus virtual» supone un modo de personalizar nuestras aulas virtuales sirviendo de apoyo a la enseñanza presencial. Cada profesor y profesora de la Universidad de La Laguna es administrador/a del espacio virtual de sus asignaturas y puede hacer uso de las diferentes herramientas que ofrece tanto para la subida de contenidos, desarrollo como de la evaluación de tareas. Entre todos estos recursos destacaría los foros como espacios colaborativos de aprendizaje. Sin embargo, este entorno virtual está concebido para el apoyo y desarrollo del trabajo autónomo del estudiante, más que para utilizarlo como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje durante el tiempo que enseñamos en el aula.

En este sentido, las aplicaciones móviles ofrecen otros espacios alternativos, mucho más dinámicos. Es el caso de la aplicación «Seesaw class» conocida por sus portfolios digitales y que además ofrece la gran ventaja de poder utilizarla activamente por los estudiantes en el espacio y durante el tiempo del aula. Cada profesor/a es el administrador/a del aula, quien configura el espacio virtual e invita a estudiantes utilizando un código QR o un código de texto para matricularse del aula. De hecho la aplicación «Seesaw class» tiene dos opciones de acceso, bien como profesorado o como estudiante. Existe una aplicación adicional «Seesaw family» pensada para establecer contacto con las familias de los estudiantes, sobre todo cuando se trata de menores y en los que es importante mantener ese vínculo familiar.

Esta aplicación al igual que Moodle ofrece la creación de aulas virtuales, a diferencia de que ésta se enfoca a la creación de contenidos por parte de los estudiantes. De hecho, cada estudiante del aula va creando su portfolio de aprendizaje a medida que genera aportaciones o *posts* durante las sesiones del aula. El estudiante adquiere un rol mucho más participativo, ya que no sólo es receptor de los contenidos, sino que también tiene que ir generando aportaciones durante las clases. Las herramientas que se pueden utilizar combinan el uso de imágenes a través de dibujos, fotografías o vídeos, así como la creación de comentarios, bien utilizando el teclado o incluso generando audios de voz. Además, cada herramienta es combinable con cualquier otra, lo que permite al estudiante elegir la mejor forma de crear un *post* de acuerdo con el contenidos que se trabajen. Otra de las ventajas que ofrece es la

visualización de portfolios a todos los integrantes del aula, lo que posibilita a cualquier estudiante visualizar el trabajo de cualquier otro/a compañera que pertenezca al mismo aula. Todas estas herramientas fomentan la participación y reflexión haciendo que los estudiantes adopten un rol activo como creadores.

«Seesaw class» es una aplicación de carácter gratuita que permite a cualquier estudiante su descarga en cualquier dispositivo móvil. De este modo, una de las grandes ventajas es la aplicación móvil lo que supone poder trabajar con ella durante el tiempo real del aula a través de diferentes dispositivos móviles. Aunque esta aplicación ha sido ideada para el sistema educativo americano en las etapas de K-12, podemos generar otro tipo de aulas que no necesariamente pertenezcan a este sistema educativo. En el esquema siguiente se presentan las tres ventajas que permite el uso de esta aplicación digital en el aula.



Figura 1. Ventajas en el uso de la aplicación digital Seesaw class.

INICIATIVAS EDUCATIVAS CON DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL ESPACIO AULA Y TIEMPO EXPANDIDO

En el curso académico 2017/18 comenzamos a trabajar la aplicación móvil «Seesaw class» con los estudiantes del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, de la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes Plásticas. Las razones por las que nos parecía interesante la aplicación eran: por un lado, brindar un espacio virtual paralelo al espacio del aula y que pudiéramos trabajar tanto dentro como fuera del tiempo del aula. Por otra parte, superar la controversia de qué hacer con lo móviles en clase y dotarlos de una nueva funcionalidad didáctica y creadora. En este sentido, son muy acertadas las líneas de investigación de Aguirre, Olaiz, Marcellán, Arriaga y Vidador (2010) que dirigen el foco de atención a promover el perfil productor de los jóvenes, en lugar de situarlos únicamente en consumidores. Si observamos las actividades culturales más usuales en los entornos juveniles, inmediatamente percibimos que la tecnología por un lado y las industrias de la cultura y el ocio por otro, otorgan cada vez más protagonismo a la faceta creadora del hasta hace poco mero usuario consumidor de la cultura visual (p.1).

De este modo, proporcionamos experiencias de aprendizaje que sitúan a los estudiantes en el perfil creador, vinculado con esas actuaciones cotidianas que mantienen en las redes sociales durante su tiempo de ocio.

El uso de la aplicación digital «Seesaw class» ha formado parte de las asignaturas en las que impartía docencia como son Aprendizaje y Enseñanza del Dibujo, el Diseño y las Artes plásticas, así como en Innovación Docente e Investigación Educativa en el ámbito del Dibujo, el Diseño y las Artes Plásticas.

En la primera de ellas y una vez creada el aula virtual en «Seesaw class» diseñamos variedad de actividades que combinaban el uso de herramientas de creación visual a partir de fotografías y dibujos, así como la reflexión escrita de aportaciones propias y relectura de posts de otros compañeros y compañeras. A través de esta práctica comprendimos la importancia de compartir opiniones y reflexiones en Seesaw durante el tiempo del aula, ya que posibilitaba la participación de todos y todas. Todos y todas sabemos que siempre se oyen las mismas voces que preguntan, reflexionan y comentan. Sin embargo, son muchos y muchas las que prefieren permanecer en silencio y en actitud de escucha antes de mostrar lo que piensan. Sin embargo, comentar y reflexionar en Seesaw provoca llegar y escuchar a todos y todas. Otra de las búsquedas que adelantábamos es expandir el tiempo del aula a través de actividades que requieren de trabajo autónomo o de reflexión fuera del aula. La plataforma visual de «Seesaw class» mantiene una configuración similar a las de otras redes sociales como Instagram o Facebook. De hecho cualquiera puede revisar, visualizar, comentar y marcar con un «me gusta» los post creados por cualquiera de los estudiantes.

Por otra parte, las experiencias que desarrollamos en la asignatura «Innovación Docente e Investigación Educativa» parten precisamente de esas fortalezas encontradas en las actividades previas, lo que nos permitió integrarlas a través de algunas iniciativas como en «Una imagen para cada día». Esta propuesta inspirada a su vez de la iniciativa *#firtsdayfirs-timage* que se lanzaba a través de las redes sociales por la Society for Photography Educación (SPE) y en la que se hacía un llamamiento tanto a artistas y educadores para replantear el currículum en el aula incorporando imágenes durante el primer día de clase que centrarán el discurso sobre la diversidad. Se trataba de incorporar imágenes mujeres artistas, artistas de color, artistas LGBTQ y artistas indígenas entre otras.

En el marco de esta asignatura nos parecía interesante participar de algún modo y plantear no solo ese discurso en el primer día de clase, sino abrir cada sesión de clase con una imagen para reflexionar sobre la diversidad de artistas, obras e imágenes con las que poder trabajar en el aula. Tratándose de una asignatura compartida con más profesorado, queríamos que durante las cuatro sesiones en las que teníamos docencia «una imagen para cada día» nos sirviera para brindar imágenes con las que conectar las temáticas de esa sesión utilizando las potencialidades de la aplicación de Seesaw class. Era fundamental que cada una de esas imágenes fuese acompañada de un interrogante que guiará las observaciones y comentarios de los estudiantes.

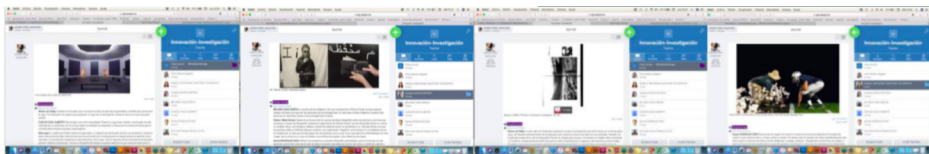


Figura 2. Cuatro obras elegidas para «una imagen para cada día» en Seesaw class.

En este artículo quisiera centrarme en el trabajo desarrollado en la segunda sesión, al mostrar los diferentes usos y posibilidades de la aplicación Seesaw class.

En la 2ª sesión publicamos un post con una imagen construida a partir de dos fotografías de proyectos sobre el Alfabeto de Wendy Ewald. La elección de esas dos imágenes tenía una doble función, por un lado, combinar dos imágenes para construir discursos a través de la comparación como estrategia y por otro lado, incorporar imágenes en las que la autoría del artista interacciona con la autoría de los participantes en proyectos de arte comunitario.

Previamente a comentar esta imagen, introdujimos la artista y contextualizamos algunos de sus proyectos para que los estudiantes tuvieran algunas referencias antes de plantear nuestros interrogantes ¿A quién corresponde la autoría de estas imágenes? Y ¿Cuáles son las similitudes que encuentras en ambas imágenes?

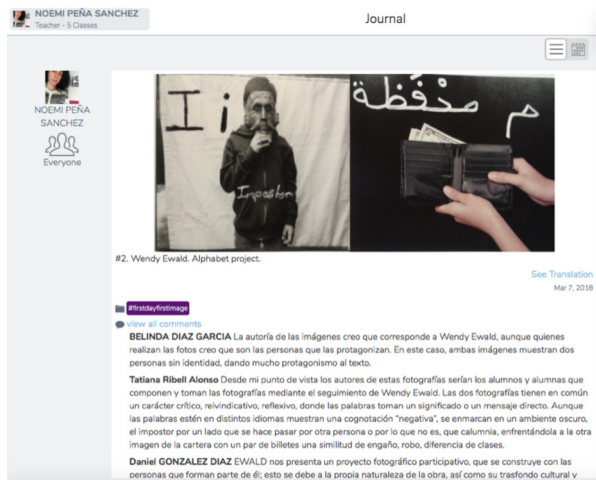


Figura 3. Post#2 en Seesaw con fotografías de Alphabet Project de Wendy Ewald, junto con comentarios de estudiantes.

T.R.A. afirmaba «desde mi punto de vista los autores de estas fotografías serían los alumnos y alumnas que componen y toman las fotografías mediante el seguimiento de Wendy Ewald».

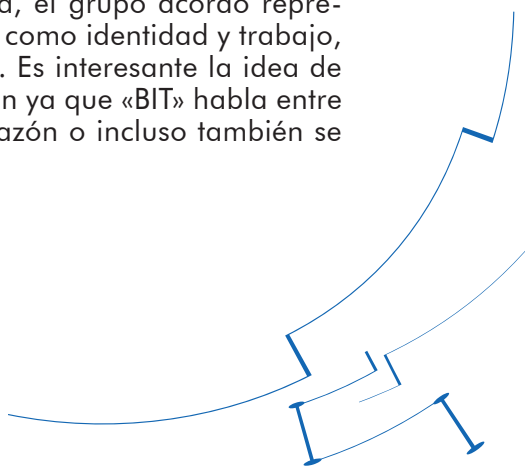
Mientras que A.G.B puntualizaba: «el autor de esta imagen creo que sigue siendo Wendy Ewald porque aunque los niños ejecuten las fotografías en base a la idea de la artista, ella hace la composición para transmitir un mensaje». La dicotomía de la autoría es la respuesta general que encontramos en la mayor parte de las aportaciones. Tan sólo una de las estudiantes describe como la autoría puede ser compartida por artista y participantes del proyecto. Afirma O.D.F.

«Considero que se trata de una obra en la que interviene ambos, es decir, la autoría de la obra sería compartida, ya que por una parte Wendy Ewald es la que toma las fotografías (parte técnica) y por otra están los alumnos/as que son los que piensan en el cómo interpretar la letra con una palabra y posan (idea) [].

En el siguiente interrogante buscábamos las similitudes entre imágenes, queríamos comprobar de qué manera podemos crear diálogos al combinar lo visual, que tengan que ver con aspectos culturales connotados. Existe una tónica generalizada de entender que las fotografías ensalzan el dinero como sinónimo de poder y ambas parecen identificarse con personas de escasos recursos económicos. En realidad, cada imagen pertenece a proyectos distintos de culturas diversas y no necesariamente ambas hablan del dinero. La lectura que hacemos de ambas imágenes muestra la búsqueda de sentido a partir de elementos representativos. En este caso la cartera con dinero construye un discurso unitario frente a la imagen de «Impostor».

El siguiente paso consistió en plantear al grupo completo una creación colaborativa inspirada en el proyecto del alfabeto de Ewald (2005) y en la que el propio grupo tenía que consensuar qué hacer y cómo llevarlo a cabo, lo que implicaba provocar una situación de aprendizaje inquietante. Los estudiantes podían utilizar sus teléfonos móviles para fotografiar, editar y publicar las fotografías en Seesaw class. El docente se convierte directamente en observador de ese proceso optando en ocasiones a mediar para la guía, pero sin dirigir, lo que obliga al grupo a adoptar un rol activo para consensuar la idea. Sin duda, este posicionamiento permite al profesorado observar las habilidades de liderazgo e iniciativas de los estudiantes que se interesan por guiar al grupo e implicar a otros en la idea.

A partir de la lluvia de ideas sugerida, el grupo acordó representar el término BIT, que aludía a conceptos como identidad y trabajo, constantes en su día a día como estudiantes. Es interesante la idea de crear un acrónimo con una doble significación ya que «BIT» habla entre otras cosas del sonido de los latidos del corazón o incluso también se mencionan los bits de inteligencia.



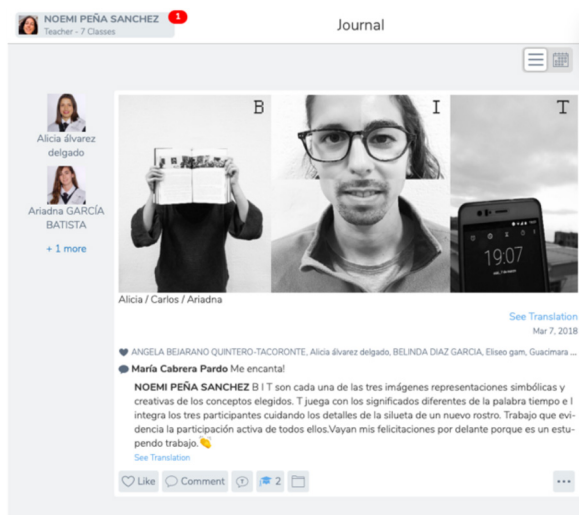


Figura 4. BIT de Alicia Álvarez Delgado, Ariadna García Batista y de Carlos Díaz Alberto publicado en Seesaw class.

Posteriormente, se organizaron en pequeños grupos de tres estudiantes para representar una imagen compuesta a su vez de tres, representando su propio BIT a través de las cámaras de sus dispositivos móviles. Los estudiantes escogen espacios de dentro y fuera del aula para realizar sus imágenes, convirtiendo el espacio de dentro y fuera del aula en un laboratorio de creación.

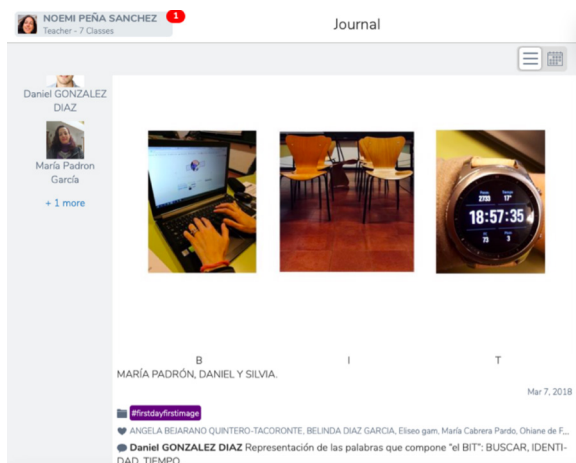


Figura 5. BIT de María Padrón García, Daniel González Díaz y de Silvia Álvarez Reyes, publicado en Seesaw class.

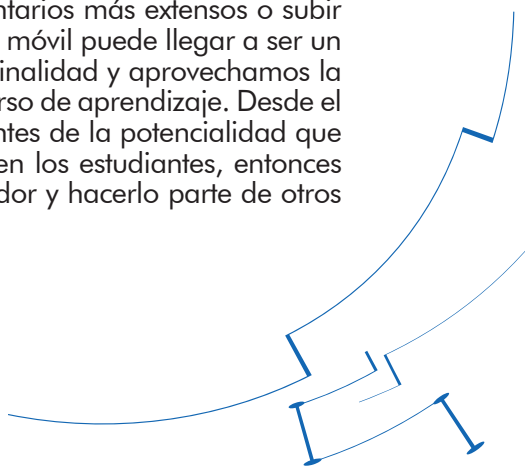
Finalmente las imágenes ya editadas son publicadas como posts en Seesaw class donde cada pequeño grupo presenta su BIT al gran grupo de clase, junto con el significado de cada una de las letras del acrónimo BIT creado. Es curioso como la elección del término identidad como letra central está presente en cada uno de los proyectos publicados, siendo interesante la forma representativa que definía a cada uno de ellos. En la figura 4 podemos ver la imagen de «Identidad» como muestra esa idea de identidad compartida entre los tres miembros del grupo que colaboran. En el caso de la figura 5, el grupo habla de la identidad (imagen central) rescatando el concepto de diversidad. Cada BIT propone una interpretación plural a partir de una misma idea y que además refleja modos diversos de concebir el trabajo grupal. Para el docente resulta de gran interés la actuación de cada estudiante tanto en pequeño grupo como en gran grupo.

Publicar los resultados de BIT en el aula virtual de Seesaw ofrece la posibilidad al estudiante de visitar los posts, reflexionar sobre las aportaciones de otros grupos una vez concluida la sesión de clase. Precisamente algunos comentarios surgieron posteriormente y de forma voluntaria una vez concluida la sesión en clase.

CONCLUSIONES

Aunque se trata de las primeras experiencias educativas sobre el uso de la aplicación móvil de «Seesaw class», somos conscientes de las posibilidades educativas que ofrece y que seguramente junto con otras posibles aplicaciones móviles pueden ser una gran aportación a los procesos de aprendizaje en el aula. Otra de las evidencias es el hecho de potenciar el aspecto participativo de los estudiantes, dando voz a todos y todas, así como fomentar experiencias de tipo colaborativo y grupal necesarias para la formación de futuros docentes. A partir de estas iniciativas nos planteamos también la importancia de reflexionar sobre los tipos de colaboración que surgen al proponer propuestas participativas en pequeño grupo de estudiantes. ¿Son todos los procesos grupales verdaderamente colaborativos y participativos? ¿Cómo podemos evaluar esos procesos participativos?

En relación al uso de dispositivos móviles en el aula podemos concluir que el móvil resulta el dispositivo más accesible e inmediato, al tiempo que integra eficazmente otras funciones de interés como la cámara fotográfica, la ampliación de imágenes en pantallas táctiles. A diferencia de los ordenadores que resultan más adecuados al elaborar comentarios más extensos o subir archivos adjuntos a la herramienta. Sin duda, el móvil puede llegar a ser un aliado del aprendizaje si lo utilizamos con esa finalidad y aprovechamos la versatilidad de funciones que ofrecen como recurso de aprendizaje. Desde el ámbito de la educación artística somos conscientes de la potencialidad que ofrecen las capacidades creadoras y artísticas en los estudiantes, entonces ¿por qué no adoptar ese posicionamiento creador y hacerlo parte de otros aprendizajes que se suceden en el aula?



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIRRE, I., OLAIZ, I., MARCELLÁN, I., ARRIAGA, A., y VIDADOR, M. (2010). Estudio sobre jóvenes productores de cultura visual: un estado de la cuestión. En Congreso Iberoamericano de Educación. METAS 2021. 1-26.
- BERGUER, J., y MÖHR, J. (2013). *Otra manera de contar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- EISNER, W.E. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales. *Arte, Individuo y Sociedad, Anejo I*, 47-55.
- EWALD, W. (2001). *I Wanna Take Me a Picture. Teaching Photography and Writing to Children*. Boston: Bacon Press.
- EWALD, W. (2005). *American Alphabet*. Zurich: Scalo Publications.
- JIMÉNEZ, L., AGUIRRE, I., y PIMENTEL, L.G. (2011). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/publicaciones>.
- Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 6 de agosto de 1970, núm. 187. pp. 12525-12545.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, 1-64.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207.
- Ley Orgánica 10/2002, de diciembre, de Calidad de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 24 de diciembre de 2002, núm.307, pp. 45188-45220.
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 4 de octubre de 1990, nº 238, pp. 28927-28942.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2018). Competencias clave. Recuperado de <http://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>.
- PEÑA, N. (2011). Una entrevista con Wendy Ewald. ¿Cómo desarrollar propuestas colaborativas utilizando la fotografía? *Pulso*, 34, 211-223.
- PLATT, S. (2018). Nothing Changes if Nothing Changes: #firstdayfirstimage. Exposure magazine. Recuperado de <https://medium.com/exposure-magazine/nothing-changes-if-nothing-changes-9362165d5bca>.
- SANCHO, J., y HERNÁNDEZ, F. (2018). La profesión docente en la era del exceso de información y la falta de sentido. *RED. Revista de Educación a Distancia*. 56, 2-23.

