

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica



**DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS ON-LINE:
APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL EN
CONTEXTOS HOSPITALARIOS**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Noemí Ávila Valdés

Bajo la dirección de los doctores
Manuel Hernández Belver
Ana M^a Ullán de la fuente

Madrid, 2005

ISBN: 84-669-2705-0



*Diseño y desarrollo de recursos on-line:
aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*

Directores: Manuel Hernández Belver y Ana María Ullán de la Fuente
Doctoranda: Noemí Ávila Valdés

*A Wilman,
a mi padres
y a mis hermanas*



*Diseño y desarrollo de recursos on-line:
aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*

Directores: Manuel Hernández Belver y Ana María Ullán de la Fuente
Doctoranda: Noemí Ávila Valdés

Agradecimientos:

Muchos han sido los que me han ido empujando poco a poco a sacar adelante esta tesis doctoral, todos han sido y son *apoyo, ayuda, compromiso, orientación, descubrimiento, comprensión, cariño, respeto, alegría, amistad y mucho más:*

A mi familia (que tanto ha crecido en estos últimos años): mi marido, Wilman, mi padre, Antonio, mi madre, Paloma, mis hermanas, Rebecca y Deborah, mis cuñados, Jorge y Guillermo y mis sobrinos: Elena, Silvia y Jorge.

A mis *padrinos* en todo esto del arte: Manolo Arjona, Teresa Gutiérrez.

A la *departamenta*: Manuel Hernández Belver, Manuel Sánchez Méndez, Ana María Ullán, Isabel Merodio, María Acaso, M^a del Carmen Moreno, M^a Jesús Abad, Silvia Nuere, Noelia Antúnez, Daniel Zapatero, Fátima Cofán, Pepa Rueda.

A la confianza y apoyo de José de las Casas.

A mis amigas y compañeras en el *arte de la vida*: Mónica López Montoya, Susana Izquierdo, Ana Palacio, Susana Jiménez, Belén Casillas, Esther Rivas, Isabel Bae, Diana León, Vanesa Vallana, Eva Bajo, Cristina García.

A todos ellos, muchas gracias.



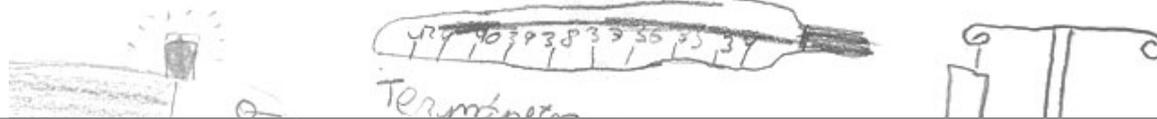
CAPÍTULOS:

1.	INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL	17
2.	METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
3.	EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE.....	81
4.	EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO..	133
5.	DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES.....	191
6.	APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS.....	273
7.	CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL.....	387
8.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	406
9.	BIBLIOGRAFÍA.....	408



1. INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL	19
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL.....	26
2.1. INTRODUCCIÓN	
2.2. ¿QUÉ ES EL <i>PROYECTO CURARTE</i> ?	
2.3. ¿QUIÉNES PARTICIPAN EN EL <i>PROYECTO CURARTE</i> ?	
2.4. OBJETIVOS Y ESTRUCTURA DEL <i>PROYECTO CURARTE</i>	
2.5. EL <i>PROYECTO CURARTE</i> Y LA TESIS DOCTORAL PROPUESTA	
3. OBJETIVOS DE LA TESIS DOCTORAL.....	38
4. HIPÓTESIS PLANTEADAS	41
4.1. CUESTIONES PREVIAS	
4.2. HIPÓTESIS PLANTEADAS	
4.3. <i>OBJETIVOS E HIPÓTESIS</i> DE LA TESIS DOCTORAL	
5. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	46



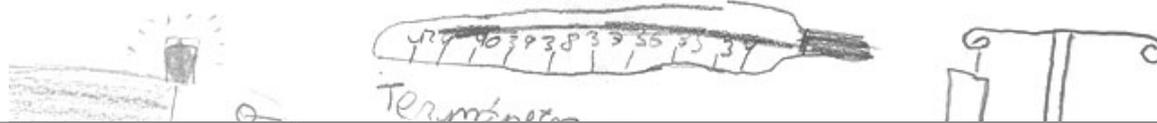
2. METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

1. EL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	51
2. LA INVESTIGACIÓN EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.....	54
3. INVESTIGACIÓN EN LAS <i>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN</i>	63
4. METODOLOGÍA ELEGIDA PARA LA REALIZACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL.....	66
5. FUENTES DE LA TESIS DOCTORAL.....	74
6. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	78



3. EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

1. LA EDUCACIÓN ON-LINE.....	83
1.1. HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ON-LINE	
1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN ON-LINE	
1.2.1. Características del aprendizaje on-line	
1.2.2. Usos de las redes de aprendizaje on-line	
1.2.3. Ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas en internet	
1.2.4. <i>Alfabetismo digital</i> y educación on-line	
1.3. <i>INTERACTIVIDAD Y VIRTUALIDAD, CONCEPTOS FUNDAMENTALES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES EDUCATIVAS EN INTERNET</i>	
1.4. EL <i>CONSTRUCTIVISMO</i> COMO ENFOQUE EN LA EDUCACIÓN ON-LINE	
2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE.....	111
2.1. PLANTEAMIENTOS	
2.2. RECURSOS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE	
2.2.1. La educación artística <i>a través</i> del medio on-line	
2.2.2. El medio on-line como <i>contenido</i> de la educación artística	
3. EL <i>MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI) COMO RECURSO ON-LINE</i>	125
3.1. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI)	
3.2. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI) COMO RECURSO ELECTRÓNICO:	
4. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	139



4 • EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

1. LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES.....	142
1.1. ANTECEDENTES PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES	
1.2. ENFOQUES PARA LA EDUCACIÓN EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS:	
1.2.1. <i>La pedagogía hospitalaria</i>	
1.2.2. <i>La escuela inclusiva</i>	
1.3. LAS AULAS HOSPITALARIAS: CONCRETIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN HOSPITALARIA	
1.3.1. Características generales de las aulas hospitalarias	
1.3.2. Origen y evolución de las aulas hospitalarias en España	
1.3.3. Modelo de actuación de las aulas hospitalarias	
1.3.4. Un proyecto precedente: <i>teleeducación en las aulas hospitalarias</i>	
2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LOS HOSPITALES....	191
3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	196



5. DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1. PLANTEAMIENTOS DE LOS RECURSOS YA EXISTENTES.....	201
1.1. PLANTEAMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS	
1.2. RECURSOS CREADOS POR INSTITUCIONES, FUNDACIONES CULTURALES, SOCIALES Y SANITARIAS	
1.3. RECURSOS CREADOS POR LOS CENTROS HOSPITALARIOS	
1.3.1. En España	
1.3.2. En Europa	
1.3.3. En Estados Unidos	
1.3.4. En América Latina	
1.4. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS ON-LINE EXISTENTES	
2. PLANTEAMIENTOS PROPUESTOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DEL RECURSO ON-LINE CURARTE.....	264
2.1. PLANTEAMIENTOS PREVIOS PARA LA <i>WEBSITE CURARTE</i>	
2.2. PLANTEAMIENTOS PEDAGÓGICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS	
3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	279



6. APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

1. CREACIÓN DEL RECURSO ON-LINE.....	283
1.1. ELECCIÓN DEL TIPO DE RECURSO ON-LINE	
1.2. DEFINIR A QUIÉN SE DIRIGE EL RECURSO ON-LINE	
1.3. ELABORACIÓN DEL DISEÑO DE LA INTERFAZ	
1.4. CREACIÓN, INSERCIÓN EN LA RED, DIFUSIÓN DEL RECURSO ON-LINE	
1.5. CREAR EL VÍNCULO CON EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL	
2. CREACIÓN DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL PARA CONTEXTOS HOSPITALARIOS..	324
2.1. CALIDAD PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS ON-LINE DE LA <i>WEBSITE curarte</i>	
2.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA ON-LINE PARA LA <i>WEBSITE curarte</i>	
3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	392



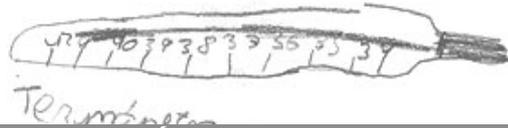
7. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL

1.1. RESPUESTA DE LAS HIPÓTESIS.....	397
1.2. CONCLUSIONES.....	409

8. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

9. BIBLIOGRAFÍA

*Diseño y desarrollo de recursos on-line:
Aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*



1. INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL
 - 2.1. LA TESIS DOCTORAL PROPUESTA Y EL *PROYECTO CURARTE*
 - 2.2. ¿QUÉ ES EL *PROYECTO CURARTE*?
 - 2.3. ¿QUIÉNES PARTICIPAN EN EL *PROYECTO CURARTE*?
 - 2.4. OBJETIVOS Y ESTRUCTURA DEL *PROYECTO CURARTE*
 - 2.5. EL *PROYECTO CURARTE* Y LA TESIS DOCTORAL PROPUESTA
3. OBJETIVOS DE LA TESIS DOCTORAL
4. HIPÓTESIS PLANTEADAS
 - 4.1. CUESTIONES PREVIAS
 - 4.2. HIPÓTESIS PLANTEADAS
 - 4.3. *OBJETIVOS E HIPÓTESIS* DE LA TESIS DOCTORAL
5. RESUMEN DEL CAPÍTULO



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL:

Antes de comenzar esta introducción, es necesario que cualquier persona que inicie la lectura de esta tesis doctoral conozca qué es lo que va a encontrar en ella. Una muy breve sinopsis de la misma podría ser la siguiente:

Ésta es una investigación de carácter fundamentalmente práctico, donde se analizan las posibilidades y potencialidades de desarrollar un recurso on-line para niños hospitalizados, específico para su educación artística y para el desarrollo de su creatividad.

A partir de la misma sinopsis anterior se pueden extraer las palabras clave sobre las que va a tratar la tesis: *Internet, recursos on-line, arte infantil, creatividad y educación artística, aplicaciones virtuales, contextos hospitalario, niños hospitalizados.*

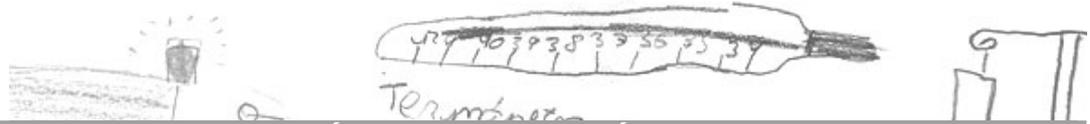
Es por todo esto que en cualquiera de los siguientes ámbitos: *Arte infantil, educación artística, el medio on-line (Internet),* y sus aplicaciones en *diferentes contextos,* en concreto en el *contexto hospitalario,* la presente tesis doctoral pueda aportar material útil para otras investigaciones.

Pero en cualquier caso, la necesidad de esta introducción, no es tanto resumir lo que se va a encontrar a lo largo de estos siete capítulos, sino más bien entender el origen o la razón de ser de esta investigación.

En realidad, cualquier investigación es un conjunto de preguntas, preguntas previas, preguntas que surgen durante la propia investigación y preguntas que surgen después de incluso terminar dicha investigación.

Y cuando se habla aquí de preguntas previas, no se refiere expresamente a la formulación de las hipótesis (todo esto se verá en el apartado 4 de este mismo capítulo), sino más bien a cuestiones sencillas a partir de los conceptos seleccionados para tratar en la tesis (en este caso podríamos partir de las palabras clave: *Internet, recursos on-line, arte infantil, creatividad y educación artística, aplicaciones virtuales, contextos hospitalarios .*

Cada una de las siguientes preguntas, contiene potencialmente, el propio desarrollo de la investigación:



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

1. *¿Por qué investigar sobre medios y recursos on-line (sobre Internet)?*
2. *¿Por qué investigar en educación artística?*
3. *¿Por qué investigar en Arte Infantil?*
4. *¿Por qué investigar en el contexto hospitalario?*
5. *¿Por qué una investigación de carácter práctico?*
6. *¿Por qué y para qué crear un recurso de estas características?*
7. *¿Qué relación existe entre el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) y esta investigación doctoral?*
8. *¿Qué relación existe entre el "proyecto curArte" y esta investigación doctoral?*

A continuación se intenta dar respuesta a cada una de estas cuestiones:

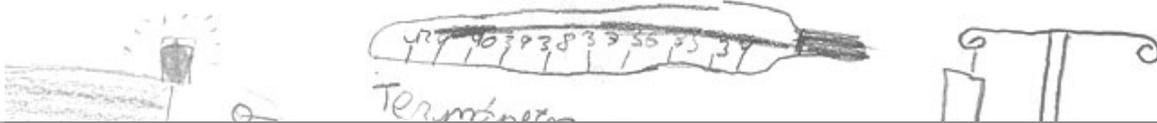
1. *¿Por qué investigar sobre medios y recursos on-line (sobre Internet)?*

¿Qué es la llamada *Red Internet* que prácticamente en los últimos diez años ha revolucionado nuestras vidas, nuestra forma de trabajo, nuestras relaciones, nuestra forma de conseguir información, etc.?

¿Qué posibilidades ha ofrecido, ofrece y puede ofrecer un medio como éste, que permite integrar imagen, texto y sonido?

Se trata, en definitiva de un medio con posibilidades y potencialidades.

Como se ha dicho anteriormente, es un medio que ha revolucionado nuestras vidas, ha cambiado en gran medida nuestra concepción de la sociedad, que incluso ha pasado a denominarse la *Sociedad de la Información y la Comunicación*.



Información y comunicación en gran medida *visual*, *virtual* (entendido aquí *virtual* como algo siempre presente o potencialmente presente) e *interactiva* (entendida aquí *interactiva* como potencialmente transferible y variable).

Según esto, investigar sobre estas nuevas formas de comunicación visual, virtuales e interactivas, es fundamental y necesario en esta Sociedad de la Información y de la Comunicación, es decir, en la misma sociedad actual.

2. *¿Por qué investigar sobre educación artística?*

Investigar, en el campo de la educación, puede considerarse en definitiva, como investigar nuevos caminos y posibilidades para que otros (nuestros alumnos) comprendan el mundo en el que viven y además sean sujetos activos en él.

Investigar, en el campo de la educación artística, puede ser, por tanto, abrir nuevas vías para entender el mundo visual, para comprender y crear imágenes y para comunicar visualmente.

Pero, relacionando todo esto con la pregunta anterior, ¿qué sucede cuándo la imagen se une con el texto y con el sonido a través de un medio (Internet) que permite su perfecta integración y además ofrece la posibilidad de que ese nuevo concepto de imagen sea *virtual* e *interactiva*?

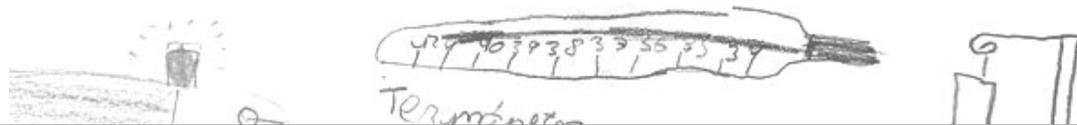
Es, por tanto, también necesario, investigar qué sucede con la educación artística en la Sociedad de la Información y de la comunicación, y en la también llamada *era Internet*.

3. *¿Por qué investigar sobre Arte Infantil?*

Esta pregunta, está directamente relacionada con la anterior, *educación artística* y *arte infantil*.

El *arte infantil* entendido como expresión plástica y creativa del niño. Cómo potenciar o cómo educar esta capacidad creativa o expresión plástica, es el campo del que se ocupa la educación artística.

Por lo mismo, cabría preguntarse, ¿qué expresión plástica y creativa desarrolla un niño en esta Sociedad de la Información y de la



comunicación?, ¿cómo educar artísticamente en esta *sociedad Red o era Internet?*

4. *¿Por qué investigar en el contexto hospitalario?*

Hasta aquí, el ámbito de la investigación puede resultar excesivamente amplio. Por eso se decidió contextualizar la investigación, que en realidad supone delimitar la misma.

La razón de escoger el ámbito hospitalario está muy relacionada con la pregunta 2 del bloque II: *¿qué tiene que ver el "proyecto curArte" con la investigación doctoral?*

Se decidió, investigar las posibilidades de la educación artística y de la creatividad a través del medio on-line pero en un contexto específico, el hospitalario.

Los niños en condiciones de hospitalización tienen unas necesidades específicas, son, en muchos casos, un colectivo con necesidades especiales y por tanto centrar la investigación en las posibilidades que puede ofrecer el medio on-line a estos niños en sus condiciones de hospitalización, resultaba muy interesante. Además se contaba con el apoyo del *proyecto curArte*, que como se verá en el siguiente apartado es fundamental en el desarrollo de esta tesis.

Así pues, la investigación queda delimitada a las posibilidades del medio en los contextos hospitalarios, y por tanto, la parte práctica de la misma, es decir, el diseño y desarrollo de un recurso on-line, consistirá en el diseño y desarrollo específico de un recurso on-line para el contexto hospitalario.

5. *¿Por qué una investigación de carácter práctico?*

Desde el comienzo y concepción de esta tesis se planteó la necesidad de que uno de los resultados de la misma fuera generar un recurso real, que pasara a disposición de la comunidad científica y que pudiera seguir evolucionando y fuera un recurso activo para posteriores trabajos.

Esta idea de llevar a cabo un proyecto real dentro de la investigación, está íntimamente relacionado con los planteamientos metodológicos de la tesis, lo que en educación se denomina, *investigación-acción*. Según esta metodología la propuesta práctica

es sometida a continuo análisis, y reelaboración de los contenidos de la misma.

Más adelante, en el capítulo 2, se plantea más ampliamente el concepto *investigación-acción* aplicado a la educación.

6. *¿Por qué y para qué realizar un recurso on-line de estas características?*

Un análisis superficial de esta tesis doctoral podría decir que simplemente ha consistido en la creación de una página *website*.

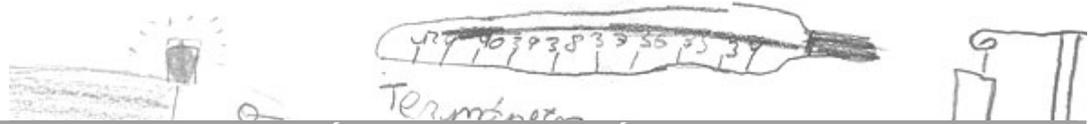
Por esto mismo se plantea esta pregunta. No se trata de crear una *website*, se trata de investigar acerca de cómo diseñar y desarrollar un recurso on-line específico, y además de crear un recurso que pase a disposición de la comunidad científica para continuar realizando investigaciones en el mismo ámbito

Es decir se trata, en definitiva, de crear un recurso on-line susceptible de ser investigado, de facilitar la investigación en el mismo ámbito, y de proporcionar medios y contenidos para otras investigaciones.

7. *¿Qué relación existe entre el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) y esta investigación doctoral?*

El MUPAI, es un museo con unas características y peculiaridades, dedicado expresamente al Arte Infantil (ver capítulo 3, apartado 3). Pero lo que más nos interesa en este punto es considerarlo como un museo universitario, y como tal, fundamentalmente orientado a la investigación.

El MUPAI, como precedente en el ámbito de la investigación en educación artística y arte infantil, y el *MUPAI on-line* (www.ucm.es/info/mupai) como precedente de un recurso on-line orientado a la investigación, son fundamentales en el desarrollo de esta tesis, puesto que pueden aportar no solo información sino metodologías de trabajo.



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

8. ¿Qué relación existe entre el “proyecto curARTE” y esta investigación doctoral?

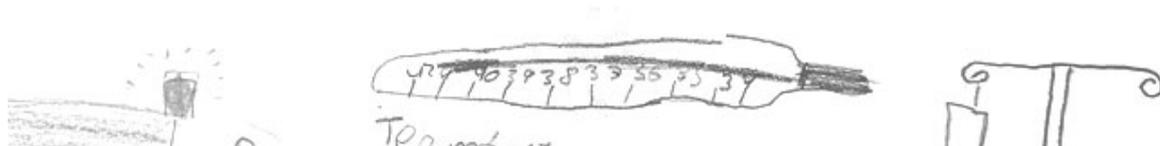
Finalmente, el *proyecto curArte*, ya mencionado anteriormente, plantea la posibilidad de integrar esta tesis en una investigación de mayor envergadura (ver apartado siguiente de este mismo capítulo). El proyecto curArte, *Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, planteó la posibilidad de, como ya se ha mencionado antes, contextualizar, delimitar o concretar esta investigación, viendo las posibilidades de Internet, recursos on-line, arte infantil y educación artística en el contexto hospitalario.

De nuevo, al igual que el MUPAI, el proyecto curArte, puede aportar contenidos, resultados y metodologías de trabajo para la investigación doctoral propuesta.

Con todo esto, con estas primeras preguntas planteadas y en cierta medida contestadas, fue posible, en primer lugar, redactar el título de la tesis que debía condensar todo lo anteriormente planteado:

*Diseño y desarrollo de recursos on-line:
aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*

<i>Diseño y desarrollo de recursos on-line:</i>
Internet / investigación de los medios on-line / aplicación práctica de la investigación
<i>Aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios</i>
Aplicación práctica de la investigación / educación artística / arte infantil / contexto hospitalario



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

Así pues y retomando la sinopsis con la que se ha empezado esta introducción, esta tesis *trata en definitiva de investigar los precedentes, las posibilidades y las potencialidades de un recurso on-line orientado al desarrollo de la creatividad y de la educación artística del niño hospitalizado.*

RELEVANCIA DE LA PRESENTE TESIS DOCTORAL EN LA COMUNIDAD CIENTÍFICA:

Uno de los aspectos más importantes a la hora de proponer esta tesis doctoral era la utilidad de la misma para la comunidad científica. Esto es, *¿qué podía aportar esta tesis a la investigación en el campo de la educación artística?*

En el apartado 3 de este mismo capítulo, al formular las hipótesis de esta tesis doctoral, se plantean una serie de cuestiones previas, muchas de ellas relacionadas con este epígrafe. Pero lo que interesa en este punto es de una manera general, establecer los beneficios o posibilidades que una investigación como esta puede aportar en el ámbito en el cual se inscribe, en este caso en el ámbito de la *educación artística*¹.

- Abrir nuevos contextos para la investigación en educación artística: el *contexto on-line* y el *contexto hospitalario*
- Generar un recurso on-line que pase a disposición de la comunidad científica
- Crear un recurso on-line que favorezca el intercambio de conocimientos, investigaciones y proyectos de este campo entre la comunidad científica
- Proponer una guía o estructura básica para generar aplicaciones virtuales de educación artística y creatividad para niños hospitalizados
- A partir de esta estructura o guía básica poder realizar investigaciones y análisis posteriores de los resultados.

¹ Cuando en este caso se habla de educación artística este término está englobando a otros como *Arte Infantil* y *creatividad*



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA TESIS:

- 2.1. INTRODUCCIÓN
- 2.2. ¿QUÉ ES EL *PROYECTO CURARTE*?
- 2.3. ¿QUIÉNES PARTICIPAN EN EL *PROYECTO CURARTE*?
- 2.4. OBJETIVOS Y ESTRUCTURA DEL *PROYECTO CURARTE*
- 2.5. EL *PROYECTO CURARTE* Y LA TESIS DOCTORAL PROPUESTA

2.1. INTRODUCCIÓN:

Diseño y Desarrollo De Recursos On-Line: Aplicaciones Virtuales De Arte Infantil En Contextos Hospitalarios es la propuesta de tesis doctoral.

Podría considerarse que el carácter de ésta investigación es fundamentalmente práctico. En concreto se trata de generar, como ya se explicará más adelante, un recurso on-line para el desarrollo del arte infantil en contextos hospitalarios.

En este apartado, se va a considerar especialmente la relación entre la investigación doctoral y el *proyecto curArte*, relación que ya se había planteado brevemente en la introducción.

Para ello, es necesario, empezar conociendo qué es el *proyecto curarte*, y así poder, posteriormente establecer las relaciones entre ambas investigaciones.

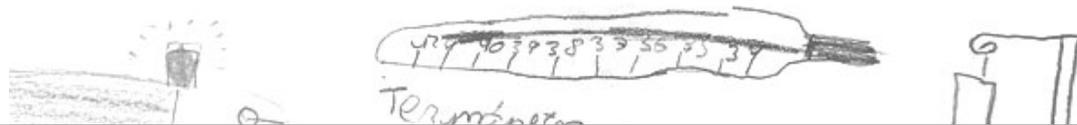


INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

2.2.¿QUÉ ES EL *PROYECTO CURARTE*?

El objetivo básico del proyecto *curARTE*, del proyecto es poner a disposición de los niños hospitalizados una serie de juegos creativos especialmente diseñados para adaptarse a las limitaciones que, tanto la enfermedad, como las condiciones de diagnóstico y/o tratamiento de la misma en el marco hospitalario, puedan suponer para los niños. A través de estos juegos se trata de favorecer el desarrollo de actividades creativas por parte de los niños hospitalizados proporcionándoles, por medio de los servicios de los hospitales, un material de juego creativo que se pueda utilizar en las condiciones restrictivas de salud y movilidad de un niño que permanece ingresado en un hospital.





2.3. ¿QUIÉNES PARTICIPAN EN EL *PROYECTO CURARTE*?

El Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, junto con el Departamento de Psicología Social de la Facultad de Psicología de la Universidad de Salamanca inician en el año 2002 este proyecto conjunto enfocado al desarrollo del bienestar del niño hospitalizado.

Para llevar a cabo este proyecto cada departamento se hace cargo del ámbito competente:

<ul style="list-style-type: none"> • Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, Facultad de Bellas Artes (Universidad Complutense de Madrid) • MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil) 	Aspectos creativos y de educación artística del proyecto
<ul style="list-style-type: none"> • Departamento de Psicología Social y Antropología (Universidad de Salamanca) 	Aspectos psicosociales del proyecto

Por un lado, el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica y el MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil), dirigidos por el Doctor Manuel Hernández Belver y su equipo de investigación, el GIMUPAI, trabajan en varias líneas, todas ellas relacionadas con la creatividad y la educación artística del niño, y en concreto en este caso, del niño hospitalizado.

Por otro lado el Departamento de Psicología Social y Antropología junto con el Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, y de Medicina y Salud Pública, con un equipo a cargo de la Doctora Ana María Ullán de la Fuente, se ocupa de la investigación social, psicológica y antropológica de este contexto hospitalario. Este equipo ya viene desarrollando la investigación *El juego creativo en hospitales como recurso de apoyo psicosocial para niños enfermos y sus familiares*² y ya publicado un primer informe *Los niños en los hospitales de Castilla y León: Disposición y organización de espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil en la SACyL*.

² Consejería de Sanidad. Junta de Castilla y León. SA056/04.

INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

Tanto el Departamento de Didáctica, junto con el de Psicología Social y Antropología, tienen su justificación en esta investigación, por el simple hecho de ser departamentos universitarios que deben desarrollar investigaciones si se consideran como tales.

Por otro lado, por qué el MUPAI, como Museo, tiene especial relevancia en este proyecto de investigación. Para entender la presencia de este museo en el *proyecto curARTE*, es necesario partir de la idea fundamental de que se trata de un *museo universitario*, y como tal tiene que enfocar gran parte de su labor a la investigación. A continuación se muestra el *manifiesto y los propósitos fundamentales del MUPAI* (Sánchez, 1995), que hablan de este carácter del *museo universitario*:

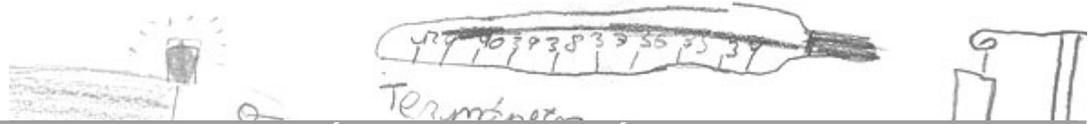
I. Dar servicio a la docencia, posibilitando:

- a. *La investigación sobre la realidad creativo artística infantil*
- b. *La investigación de las posibilidades pedagógicas formativo-educativas y de desarrollo global del niño a través de las artes plásticas.*

II. Dar servicio a la sociedad para su mejor desarrollo:

- a. *Poner los resultados de la investigación al servicio de centros u organismos que los soliciten.*
- b. *Presentar la exposición permanente al público en general.*
- c. *Investigar sobre las posibilidades pedagógicas de la propia Exposición en cuanto "Creación infantil para los propios niños", técnicas de exhibición de "arte" para un público infantil, ect.*
- d. *Brindar posibilidades de investigación con nuestro material, favoreciendo la creación de nuevo a cuantos estudiosos lo soliciten*
- e. *Colaborar con la difusión a todos los niveles con nuestras experiencias y aportaciones (ejem. Montaje de exposiciones, préstamos, etc.)*
- f. *Crear una biblioteca especializada, tanto para el servicio interno como para el servicio público.*

Docencia y sociedad son, pues, los dos ámbitos a los que dirigen sus investigaciones este museo. Así, su presencia en el *proyecto curARTE*, trataría de cubrir un sector de la sociedad, el sanitario, y trabajar en él dentro del ámbito de la creatividad infantil y la educación artística.



2.4. OBJETIVOS Y ESTRUCTURA DEL PROYECTO CURARTE:

Finalmente, todas estas propuestas de trabajo conjunto se materializan en el proyecto coordinado titulado *Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario* (Ministerio de Educación y Ciencia. SEJ2004-07241-C02-00/EDUC) concedido en 2004.

Los objetivos³ formulados para este proyecto coordinado son:

- La elaboración de un protocolo para el diseño de juguetes creativos hospitalarios en el que se recojan aquellas condiciones que han de cumplir este tipo de materiales para que respondan a las necesidades y condiciones de los niños hospitalizados.
- El desarrollo de una serie experimental de modelos de juguetes creativos hospitalarios que respondan al protocolo anterior.
- La valoración del uso de estos juguetes por parte de los niños hospitalizados en cuanto a la capacidad del material de juego creativo diseñado para promover el bienestar psicológico de los niños y en cuanto a la adecuación de este material para ser usado en contextos hospitalarios.
- La gestión y desarrollo de las patentes de los juguetes para permitir su producción industrial y su comercialización protegida.

Para la consecución de estos objetivos, el proyecto se ha dividido, a su vez, en dos subproyectos, en función de las competencias de cada grupo investigador:

Subproyecto A: *Aspectos creativos y artísticos del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*

Subproyecto B: *Aspectos psicosociales y sanitarios del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*

En la siguiente página se muestra un esquema para contextualizar la investigación y que explica todo lo expuesto hasta aquí.

³ Convocatoria de ayudas de Proyectos de Investigación. Ministerio de Educación y Ciencia. SEJ2004-07241-C02-02

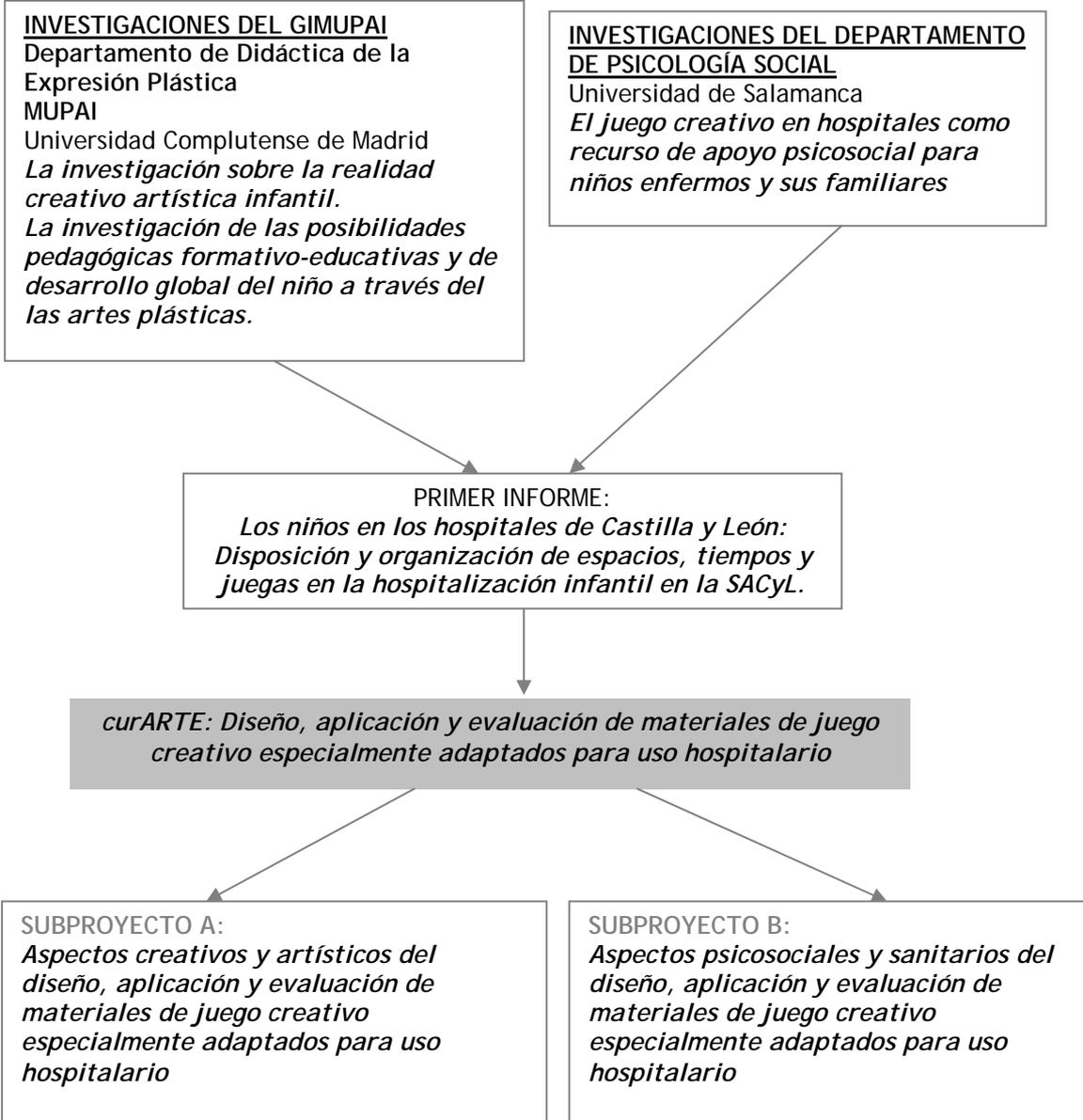


INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

En el momento de realización de esta tesis doctoral, el proyecto global se encuentra en estas dos fases, es decir en los dos proyectos coordinados. Por ello, es necesario definir más concretamente los objetivos de cada uno de ellos.



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL





INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

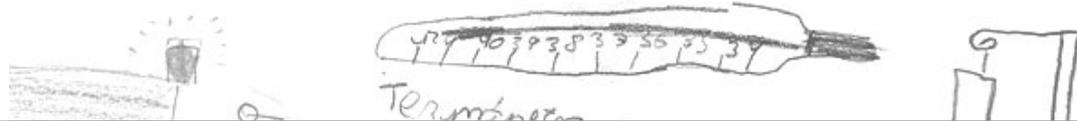
Pero a su vez, cada uno de estos proyectos tiene unos objetivos específicos.

En el subproyecto A, *Aspectos creativos y artísticos del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, que es desarrollado por el grupo de investigación GIMUPAI del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Universidad Complutense de Madrid, los objetivos que se formulan son los siguientes:

- Desarrollo de talleres de creatividad infantil que permitan la selección precisa de actividades y propuestas de actividades creativas adecuadas para los niños hospitalizados
- Participación en la elaboración del protocolo de diseño indicando el tipo de actividades y propuestas creativas a desarrollar por los niños en función de los resultados obtenidos en los talleres anteriormente mencionados
- Estudio y selección de los materiales necesarios para el desarrollo de los juegos creativos seleccionados, así como de su adaptación para uso hospitalario en función de la información obtenida en el otro subproyecto sobre las condiciones y limitaciones de los niños hospitalizados
- Participación en los programas de formación de personal sanitario y familias sobre las actividades creativas de los niños hospitalizados necesarios para llevar a cabo la evaluación de los materiales de juego
- Participación en la gestión y desarrollo de las patentes

Y en el subproyecto B, *Aspectos psicosociales y sanitarios del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, desarrollado por el grupo de investigación de la Doctora Ana María Ullán de la Fuente en el Departamento de Psicología Social de la Universidad de Salamanca, son los siguientes objetivos:

- Llevar cabo un estudio de campo en hospitales infantiles, que permita especificar las condiciones precisas a que deben adaptarse los materiales de juego creativo para ser usados en hospitales en cuanto a condiciones físicas y mecánicas de los materiales (posibilidad de esterilización o desinfección según los problemas y condiciones de salud de los niños hospitalizados, adaptaciones o limitaciones funcionales de los niños por goteros, movilidad reducida, etc.,)condiciones de diseño para adaptarse a las limitaciones especiales y organizativas del hospital, etc.



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

- Analizar las implicaciones psicosociales de las actividades creativas propuestas en el subproyecto anterior que puedan repercutir en el bienestar psicosocial de los niños hospitalizados
- Participar en la elaboración del protocolo de diseño del material indicando las condiciones psicosociales y sanitarias y las aportaciones en este sentido del material de juego
- Realizar la evaluación de las repercusiones en el bienestar psicosocial de los niños hospitalizados del uso de los materiales de juego creativo diseñados
- Participar en la gestión y desarrollo de las patentes

2.5. EL *PROYECTO CURARTE* Y LA TESIS DOCTORAL PRESENTADA

Presentado qué es el *proyecto curARTE*, es más fácil entender como en este ámbito, surge la posibilidad de realizar esta investigación doctoral.

Abierto un nuevo espacio, la hospitalización infantil, en la investigación en torno a la creatividad y educación artística del niño, surge la posibilidad, por todos los condicionantes que se analizarán en esta tesis, de trabajar esta misma creatividad y educación artística en los niños hospitalizados pero a través de los medios on-line.

Muchos son los condicionantes que ponen de manifiesto la importancia y la necesidad de desarrollar recursos on-line específicos para estos contextos: desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información en los hospitales, los planes de actuación previas llevadas a cabo en hospitales con respecto a las nuevas tecnologías, la importancia de la educación artística y la creatividad en el niño hospitalizado, etc.

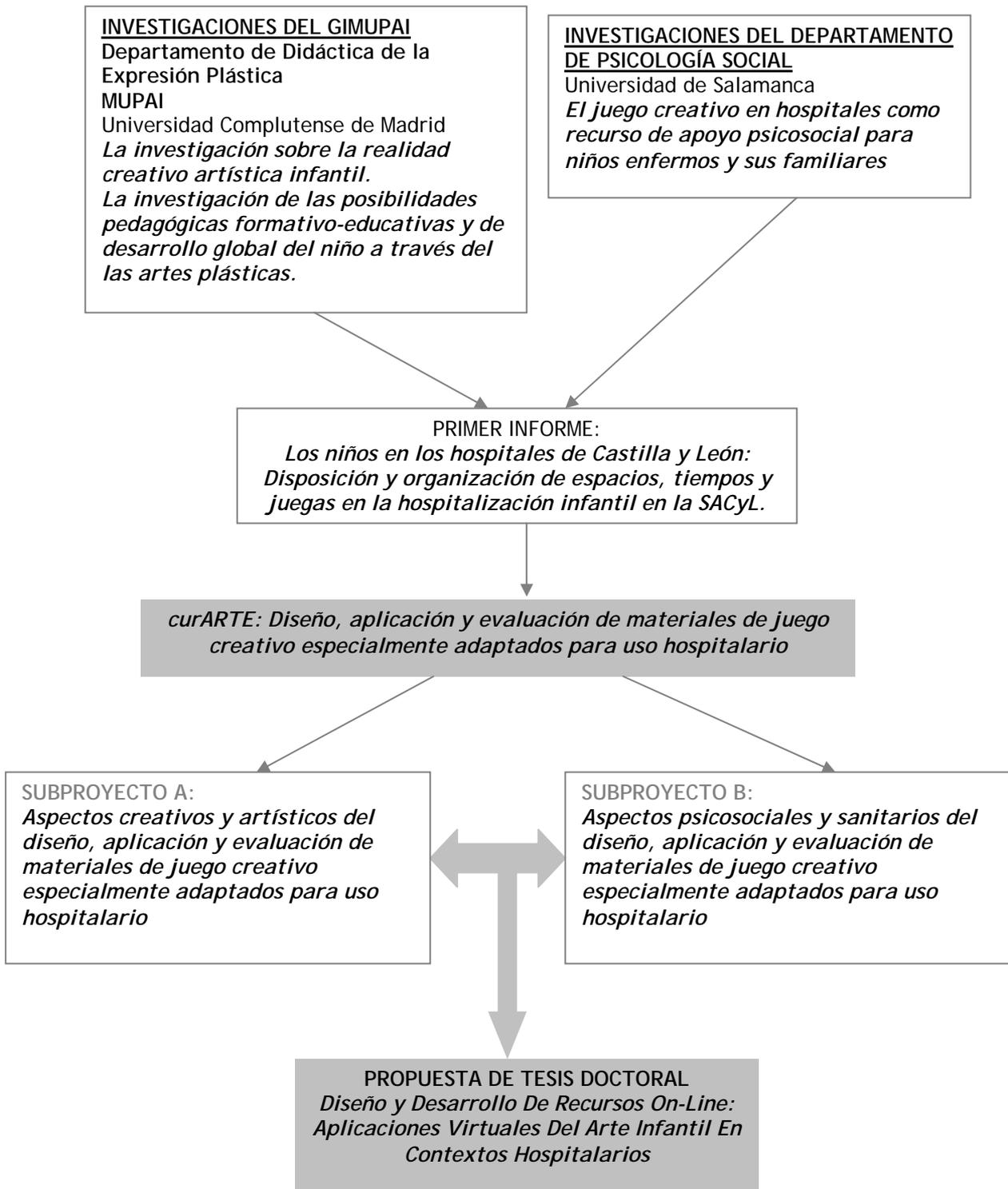
Todos estos aspectos, justifican la necesidad de diseñar y desarrollar un recurso on-line específico de arte infantil para contextos hospitalarios. En los siguientes dos apartados, en los que se plantean los objetivos de la tesis, y también las hipótesis, se justifican también las aportaciones y relevancia que puede tener en el contexto de la hospitalización infantil y de la educación artística y la creatividad el desarrollo de este *recurso curarte on-line*.

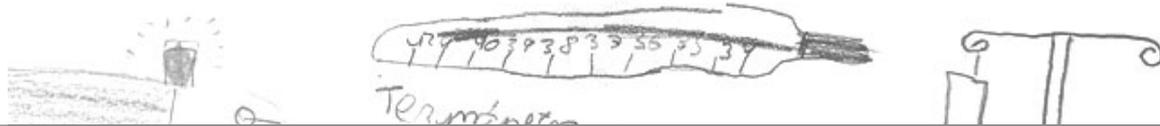
Además, otro aspecto a tener en cuenta y como se verá a lo largo de la tesis, es la importancia de los recursos on-line como medios difusores de informaciones y de investigaciones. Disponer de un recurso específico para difundir el *proyecto curarte* es fundamental en la llamada *Sociedad de la Información y la Comunicación*.

Con todo esto, se presenta a continuación un nuevo esquema de síntesis y contextualización de la tesis:



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL





INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

Más concretamente estas podrían ser las razones que sitúan la tesis entre ambos subproyectos serían:

El desarrollo de las actividades específicas on-line se crearán en relación al primer objetivo del *subproyecto A*, es decir, el *Desarrollo de talleres de creatividad infantil que permitan la selección precisa de actividades y propuestas de actividades creativas adecuadas para los niños hospitalizados*

Por otro lado, y según el segundo objetivo, se pretende que el nuevo recurso on-line sea un vehículo específico para el desarrollo artístico y creativo en el contexto hospitalario, se deberá realizar dicho vehículo en función de las características específicas del contexto, que se van a justificar a través del *subproyecto B*.



3. OBJETIVOS DE LA TESIS DOCTORAL:

Dado que se trata de una tesis con un carácter predominantemente práctico, pues al fin y al cabo supone la creación real de un recurso on-line, se ha considerado, antes de plantear las hipótesis de la misma, formular unos objetivos, cuya consecución también vendrán a justificarla. Así pues, *Diseño y desarrollo de recursos on-line: aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios* plantea los siguientes objetivos:

OBJETIVO PRINCIPAL:

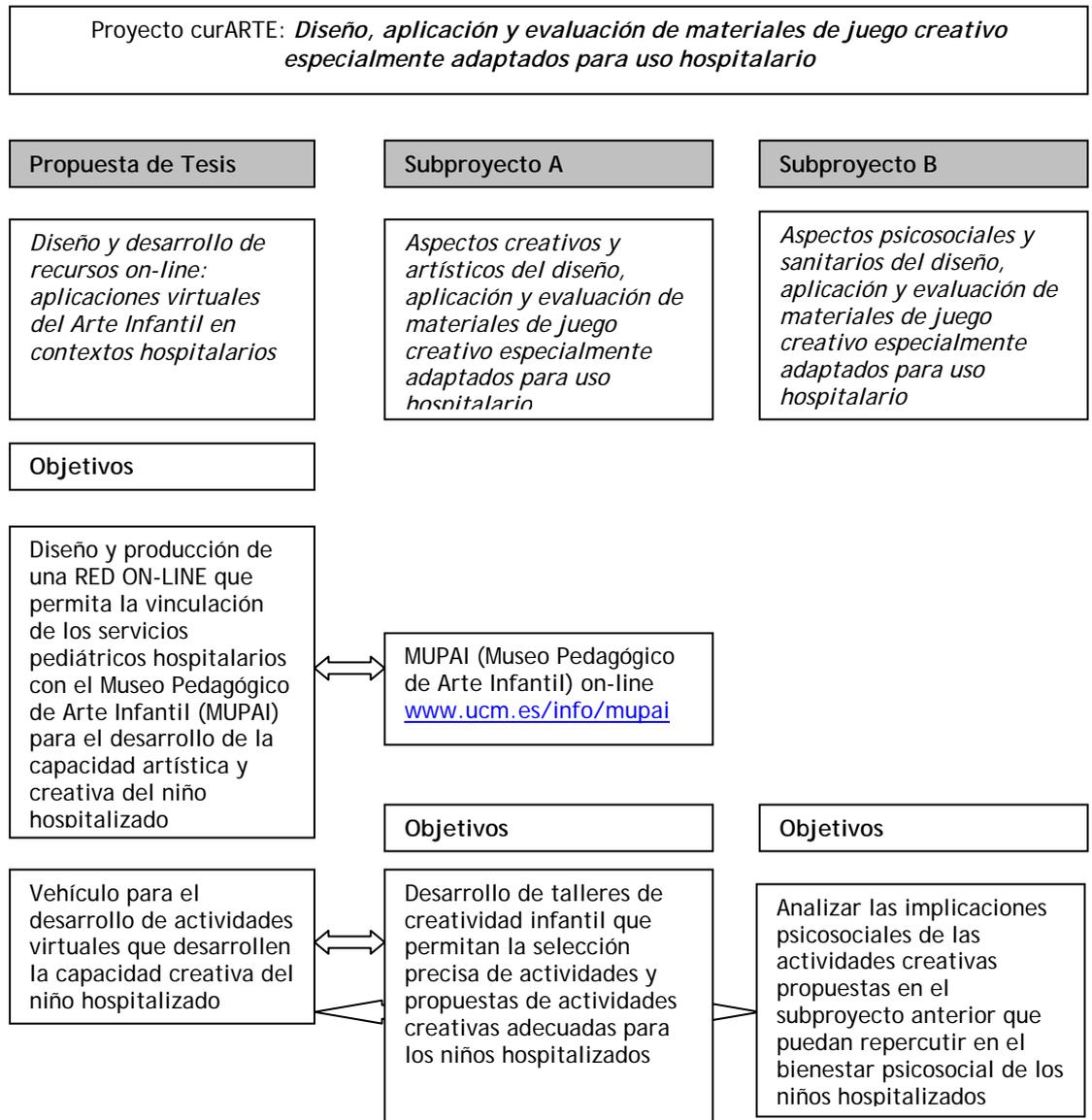
Diseño y producción de un RECURSO ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.

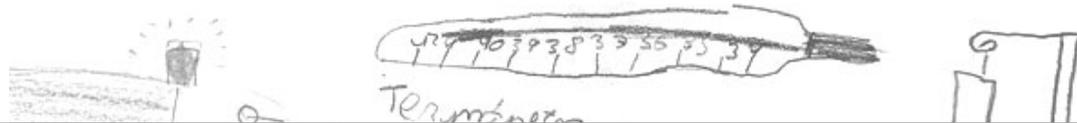
OBJETIVO SECUNDARIO:

Vehículo para el desarrollo de aplicaciones virtuales que desarrollen la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado

En el esquema que se plantea en la siguiente página, los objetivos específicos de la tesis, se interrelacionan con los del proyecto general:

INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL





Queda, por otro lado, un punto fundamental de conexión, el que tiene que ver con el *Objetivo principal* (*Diseño y producción de un RECURSO ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.*)

Para su desarrollo es fundamental el antecedente del MUPAI Virtual, siendo éste la versión en la Red Internet del Museo Pedagógico de Arte Infantil (ver <http://www.ucm.es/info/mupai>). Los buenos resultados de esta aplicación y su repercusión en la Red, son no solo el punto de partida para afrontar esta nueva investigación sobre las aplicaciones on-line, sino que se pretende sea un proceso de ampliación de dicho recurso.

Por todo esto, el recurso on-line del MUPAI será analizado de forma más extensa en el capítulo 3, apartado 3.

En cualquier caso, una de las razones fundamentales de la creación de este recurso son las posibles repercusiones de la investigación en la comunidad científica. El desarrollo de la red internet ha permitido la difusión de muchas investigaciones a nivel mundial. Se han querido citar algunas de las ventajas que puede implicar que el *proyecto curARTE* tenga un recurso en Red, prácticamente desde su creación. Hay que partir del concepto Sociedad de la Información, que será analizado de forma más amplia más adelante, y considerar este recurso on-line desde la siguiente perspectiva:

Como fuente de información (acceso a todo tipo de bases de datos, información puntual de los eventos científicos de todo el mundo), canal de comunicación e instrumento para el proceso de datos, facilitan enormemente labores investigadoras y abren nuevas posibilidades de colaboración "a distancia" con especialistas de todo el mundo. Además, la publicación de trabajos en Internet aumenta la transparencia de la labor que se realiza en cada centro investigador y permite la rápida difusión y la compartición del saber (MAJO Y MARQUÉS, 2002)

Por ejemplo, en el caso concreto de *curARTE*, si se retoman los objetivos generales, *la elaboración de un protocolo para el diseño de juguetes creativos hospitalarios en el que se recojan aquellas condiciones que han de cumplir este tipo de materiales*, el concepto *protocolo* inserto en la Red Internet se convierte en un instrumento útil no solo para la comunidad científica e investigadora, sino para la industria y por supuesto para la comunidad sanitaria. Aspecto que además se cita de nuevo en el cuarto objetivo del mismo proyecto: *La gestión y desarrollo de las patentes de los juguetes para permitir su producción industrial y su comercialización protegida.*

4. HIPÓTESIS PLANTEADAS:

4.1. CUESTIONES PREVIAS

4.2. HIPÓTESIS PLANTEADAS

4.3. *OBJETIVOS E HIPÓTESIS* DE LA TESIS DOCTORAL

4.1. CUESTIONES PREVIAS:

Vista ya toda la justificación y contextualización de esta investigación doctoral, se plantean una serie de preguntas o **cuestiones previas** que han servido luego para la formulación de las hipótesis de la tesis:

Para elaborar estas cuestiones, se han planteado una serie de relaciones posibles entre los siguientes conceptos:

HOSPITAL
EDUCACIÓN ARTÍSTICA
CREATIVIDAD
MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL
RECURSOS ON-LINE

HOSPITALES-EDUCACIÓN ARTÍSTICA-CREATIVIDAD-RECURSOS ON-LINE

1. ¿Qué aportaciones a la sociedad puede generar una Red específica de recursos artísticos en el Hospital?
2. ¿Qué ventajas e inconvenientes puede generar las aplicaciones on-line, al desarrollo artístico y creativo del niño hospitalizado?

HOSPITALES- MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL-RECURSOS ON-LINE

3. ¿Es posible ampliar los contextos de aplicación y de investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil?
4. ¿Qué puede aportar este nuevo *recurso CURARTE* al Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI)?
5. ¿Qué puede aportar el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) al *recurso CURARTE*?



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

A partir de estas preguntas iniciales se elaboran unas hipotéticas respuestas:

1. ¿Qué aportaciones a la sociedad puede generar una Red on-line específica de recursos artísticos en el Hospital?

Aportaciones:

- Facilitar las búsquedas de información en el ámbito específico
- Crear *comunidades virtuales* (personas interesadas en el mismo tema)
- Ofrecer recursos específicos para esa *comunidad*
- Crear un espacio virtual para nuevas aportaciones

2. ¿Qué ventajas e inconvenientes puede generar las aplicaciones on-line, al desarrollo artístico de niño hospitalizado?

Ventajas:

- Desarrollo de actividades a través de un medio que permite la flexibilidad de tiempo y de espacio (teniendo en cuenta que el niño hospitalizado está en un tiempo y un espacio diferentes al habitual de la educación artística)
- Usar de forma creativa los recursos específicas del medio on-line
- Comunicarse e interactuar con el contexto habitual del niño

Inconvenientes:

- Falta de comunicación real (sustituída por la comunicación virtual) con otras personas

3. ¿Es posible ampliar los contextos de aplicación y de investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil?

Los contextos de aplicación y de investigación actuales de Museo Pedagógico de Arte Infantil son:

- El propio Museo (talleres internos)
- En otras instituciones culturales (talleres externos)

La creación del *recurso CURARTE*, ampliaría el ámbito de la investigación a:

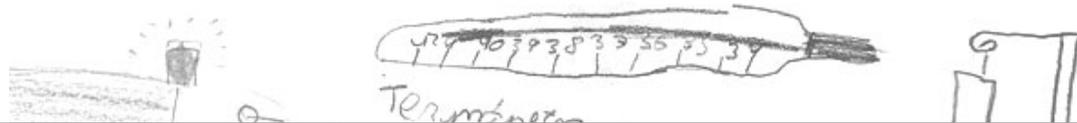
- Los Hospitales (a través de talleres externos y a través del recurso on-line)

4. ¿Qué puede aportar este nuevo *recurso CURARTE* al Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI)?

- Difusión del Proyecto CurARTE
- Nuevas aportaciones para la investigación en la educación artística
- Aportación de nuevos fondos para el Museo

5. ¿Qué puede aportar el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) al *recurso CURARTE*?

- El carácter institucional y de investigación
- La presencia en la Red Internet (el MUPAI on-line es un recurso ya perfectamente integrado en la Red, si el recurso CURARTE se vincula a él, la inserción y buen funcionamiento del nuevo recurso será más fácil)



4.2. FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS:

Estas respuestas hipotéticas a las cuestiones previas sirven para elaborar las siguientes hipótesis:

HIPÓTESIS PRINCIPAL:

El desarrollo de una RECURSO ON-LINE permitiría la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.

Esta primera hipótesis respondería a las cuestiones: 1, 3, 4 y 5

HIPÓTESIS SECUNDARIA:

Una RECURSO ON-LINE sería un vehículo para el desarrollo de aplicaciones virtuales que desarrollen la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado.

Esta hipótesis secundaria respondería a la cuestión: 2

INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

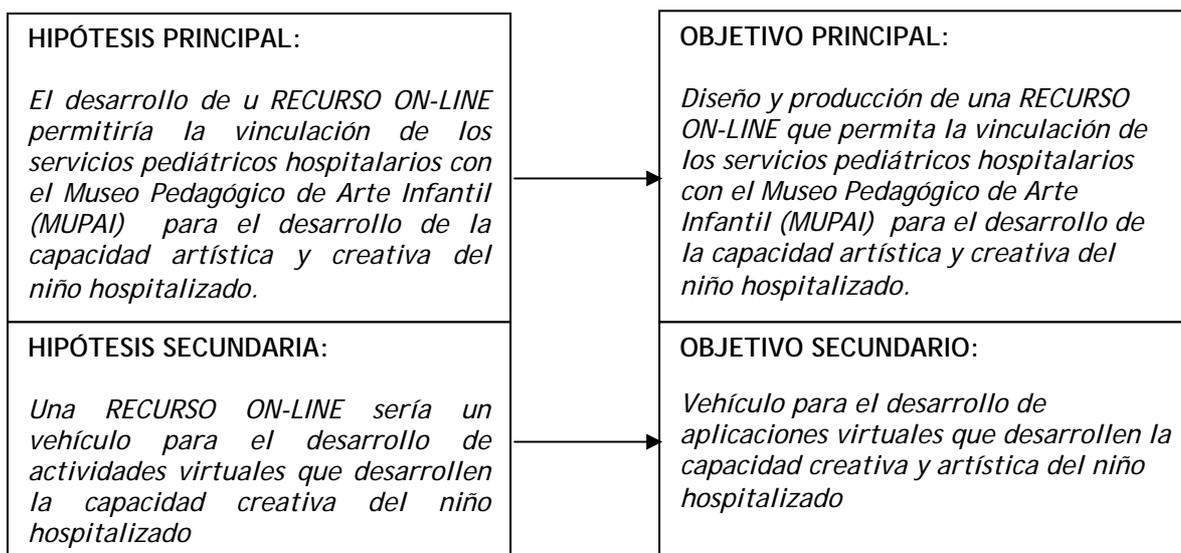
4.3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL:

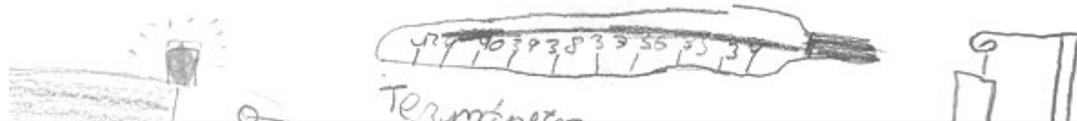
Conviene recordar que el apartado 1 de este mismo capítulo, se habían planteado unos objetivos. Por qué hablar de objetivos en una investigación doctoral. La idea de cualquier investigación de este tipo es extraer una *generalización* (para ello se formula una hipótesis), mientras que el concepto *objetivo* se refiere más a una consecución concreta de un fin.

Para entender esta presencia de *hipótesis-objetivos en la tesis*, conviene partir del propio concepto de *hipótesis*. Se trataría en este caso de una *hipótesis* de carácter *inductivo*, Esta hipótesis surge de una observación o reflexión sobre la realidad. *El investigador formula una hipótesis para hacer una generalización a partir de ciertas relaciones observadas. En sus observaciones advierte tendencias, probables relaciones, y después plantea una hipótesis para explicar dicha relación. Estas hipótesis tiene un carácter más localizado y su poder explicativo es más limitado; ayudan a la resolución de problemas concretos.* (ARNAL, DEL RINCÓN, LATORRE, 1994)

Esto es, si estas hipótesis ayudan a la resolución de un problema concreto, se podría considerar que la resolución de un problema concreto se ha formulado aquí como la consecución de un objetivo.

Esta correlación entre objetivo e hipótesis quedaría como aparece en el siguiente esquema:





5. RESUMEN DEL CAPÍTULO

En este primer capítulo de la tesis doctoral, se han planteado las motivaciones para su realización. De dónde surgió la idea de investigar sobre *educación artística, arte infantil, medios on-line* y sus aplicaciones en *contextos hospitalarios*.

A partir de estas primeras motivaciones y en especial a la existencia del *proyecto curARTE: Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, se inicia la presente tesis doctoral con el título:

Diseño y desarrollo de recursos on-line: aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios

En el segundo punto de este capítulo se *contextualiza* la investigación. Esto es, haciendo un análisis del *proyecto curArte*, y viendo el lugar en el cual se posicionaría esta tesis doctoral en el contexto de dicho proyecto.

La descripción del *proyecto curARTE: Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, se considera fundamental en este punto de la tesis. Este proyecto viene a justificar la necesidad de investigar en un contexto como es el hospitalario, analizar las posibilidades de desarrollo creativo y artístico de los niños en condiciones de hospitalización. Y dentro de los materiales de juego creativo a analizar y a desarrollar en este contexto, por qué no analizar las posibilidades de los *materiales y recursos on-line*.

En el tercer apartado de este capítulo, se plantean los *objetivos* de la tesis. Se habla de objetivos, puesto que como se indica en el propio título: *diseño y desarrollo de recursos on-line*, plantea la creación real un recurso, y para la creación de dicho recurso es necesario establecer unos objetivos.

En el cuarto punto, se plantean una serie de cuestiones previas a la investigación que permiten a partir de ellas, formular las *hipótesis* de la presente tesis doctoral:

HIPÓTESIS PRINCIPAL:

El desarrollo de un RECURSO ON-LINE permitiría la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL

HIPÓTESIS SECUNDARIA:

Una RECURSO ON-LINE sería un vehículo para el desarrollo de aplicaciones virtuales que desarrollen la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado.



INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL



2. METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

1. EL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
2. LA INVESTIGACIÓN EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA
3. INVESTIGACIÓN EN LAS *TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN*
4. METODOLOGÍA ELEGIDA PARA LA REALIZACIÓN DE LA TESIS DOCTORAL
5. FUENTES DE LA TESIS DOCTORAL
6. RESUMEN DEL CAPÍTULO



1. EL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA:

Como ya se ha dicho antes, esta tesis se encuadra en el ámbito de la educación artística, así pues se ha considerado fundamental analizar en primer lugar cuales son los fundamentos de la investigación educativa para así ir configurando esta tesis.

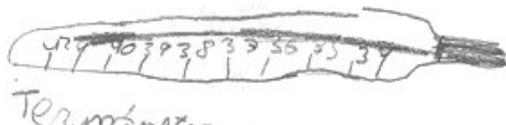
En cualquier tratado sobre la investigación educativa se plantean las características propias de ésta, enfrentándola de alguna forma con las características de la investigación científica. Se han querido a continuación enumerar algunas de estas características para relacionarlas con el propósito de la tesis.

Como se ha dicho partiendo de una comparación con la investigación científica (Arnal, Del Rincón, Latorre, 1994):

- a) *Los fenómenos educativos son más complejos.* (...) La realidad educativa, además de compleja, dinámica e interactiva, está dimensionada por aspectos morales, éticos y políticos que se prestan más a su estudio desde el planteamiento humanístico-interpretativo. Existe, por tanto, mayor riesgo de subjetividad e imprecisión en los resultados sin que por ello tengamos que renunciar a su estudio.
- b) *Los fenómenos educativos plantean mayor dificultad epistemológica.* (...) Dado que en los fenómenos educativos interactúan multiplicidad de variables, su control resulta difícil. En el ámbito de la educación la conducta debe contextualizarse (Guba, 1982), lo que dificulta su generalización, ya que esta debe estar desvinculada del contexto (Zumwalt, 1982).
- c) *Su carácter pluriparadigmático.*
- d) *Su carácter plurimetodológico.*

Su carácter multidisciplinar. A su vez los fenómenos educativos pueden contemplarse desde diferentes disciplinas como procesos psicológicos, sociológicos o pedagógicos, lo que hace que tengan que abordarse desde una perspectiva multidisciplinar. Su estudio precisa el esfuerzo coordinado de varias disciplinas.

- e) *La relación peculiar entre investigador y objeto investigado.* (...) El investigador forma parte del fenómeno social que investiga, la educación, y como persona que participa en él con sus valores, ideas y creencias, hace que no pueda ser totalmente independiente y neutral respecto a los fenómenos estudiados, lo que no supone renunciar en la medida de lo posible a la objetividad.
- f) *Es más difícil conseguir los objetivos de la ciencia.* La variabilidad de los fenómenos educativos en el tiempo y en el espacio dificulta el establecimiento



de regularidades y generalizaciones, que es una de las funciones de la ciencia. Esta circunstancia obliga a adoptar posturas más prudentes que en otras ciencias.

- g) *Su delimitación.* Por último es preciso señalar que el concepto de investigación educativa no tiene un marco claro y definido para delimitar lo que puede considerarse propiamente investigación educativa. (...) Su carácter difuso y relativamente impreciso obliga a mantener una actitud abierta hacia sus diferentes formas y posibilidades y a realizar un esfuerzo de clarificación.

De estas características, cabe destacar aquellas que dan coherencia a la realización de esta tesis. En el apartado *a)*, se hace referencia a la *complejidad*, y se nombran aspectos como *dinamismo* e *interactividad* que cuadran perfectamente con esta investigación.

En el apartado *b)* se menciona la importancia del *contexto*. En este punto habría que hablar de dos contextos, el de la tesis, que ya ha sido ampliamente desarrollado en el primer capítulo, y por otro lado el *contexto de aplicación*, es decir, el contexto hospitalario.

La importancia de este punto es fundamental en el desarrollo de las investigaciones por eso, este es tratado ampliamente en los capítulos 3, apartado 3 (*El contexto hospitalario*), y en el capítulo 4, apartado 4 (*El contexto hospitalario on-line*).

En cuanto al apartado *d)*, el *carácter plurimetodológico*, se entiende que en una tesis en la que se trabaja en varios ámbitos como son el educativo, el artístico, el psicológico y el sanitario, el método no será único. En cualquier caso en un apartado posterior se intenta ubicar el método más adecuado dentro de esta pluridisciplinariedad.

Íntimamente relacionado con el punto anterior, el apartado *e)* aborda el *carácter multidisciplinar* del que ya se ha hablado.

Finalmente en cuanto al apartado *g)*, referido a la dificultad de conseguir *objetivos*, en el capítulo 1, se mencionaron los objetivos de la investigación, y se hizo referencia a que dichos objetivos se formularían como hipótesis más adelante. Este aspecto, relacionado con la formulación de las hipótesis se trata en el apartado 2.

PARADIGMAS DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA:

Otro aspecto a considerar en cualquier investigación es el del concepto *paradigma*. No se va a desarrollar este tema de forma amplia pero sí se ha considerado definirlo y situar la tesis en aquél que más se ajuste.

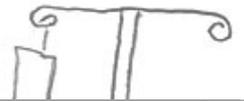


Partiendo de la definición de paradigma (Kuhn, 1971) como *conjunto de creencias y actitudes, como visión del mundo "compartida" por un grupo de científicos que implica, específicamente, una metodología determinada* (Alvira, 1982, 34). *El paradigma es un esquema teórico, o una vía de percepción y comprensión del mundo, que un grupo de científicos ha adoptado. Como se puede deducir, cada comunidad científica participa de un mismo paradigma y constituye así una comunidad intelectual cuyos miembros tienen en común un lenguaje, unos valores, unas metas, unas normas y unas creencias* (Fernandez Díaz, 1985, 184)

Se entraría aquí en la evolución de las concepciones en educación que han tenido lugar durante el siglo XX. Sólo nombrar aquí los tres paradigmas de la investigación educativa nombrados por Koetting en 1984, el *positivista*, el *interpretativo* y el *crítico*. Resumiendo, el *positivista* busca explicar, controlar y predecir; el *interpretativo* comprender e interpretar y el *crítico* emancipar y potenciar un cambio continuo.

Esta investigación se encuadra pues en el paradigma crítico, y para justificarlo, nos sirven algunos de los siguientes principios: *a) conocer y comprender la realidad como praxis; b) unir teoría y práctica: conocimiento, acción y valores; c) orientar el conocimiento a emancipar y liberar al hombre, d) implicar al docente a partir de la autorreflexión* (Popkewitz, 1988, 75, citado en Arnal, Del Rincón, Latorre, 1994, 41)

Es fundamental entender esta tesis desde la comprensión de una realidad, concretamente la del hospital y además, desde la *realidad on-line*, uniendo teoría y práctica como se dice para buscar nuevos caminos en la educación artística.



2. LA INVESTIGACIÓN EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

Todo lo que se ha expuesto en este apartado debe ser aplicado al ámbito de la educación artística, pues es el que nos ocupa.

En el capítulo 3, en el apartado segundo, se realiza un análisis más pormenorizado en torno a la educación artística y el desarrollo de la creatividad. En este apartado solo se va a analizar lo referente a la *investigación en la educación artística*. Se ha planteado una breve historia de la educación artística, pero solo a partir de los años sesenta del siglo pasado, pues se supone el contexto histórico más apropiado para analizar y así no perderse en toda la evolución.

educación artística con el de la educación en general, ver sus coincidencias y sus diferencias y plantear más razones que justifiquen el tipo de metodología de investigación aplicada a esta tesis.

BREVE HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DESDE LA DÉCADA DE LOS 60:

Para iniciar esta breve historia, se puede empezar hablando de la continua dicotomía entre tendencias. Durante las cuatro últimas décadas, tendencias rivales en la educación artística han ido conformando su razón de ser. En cualquier caso, todas ellas en un intento de dar el peso necesario a una disciplina que en el ámbito de la investigación era completamente nueva.

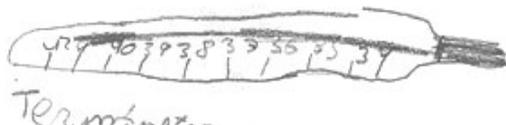
Para entender el desarrollo de estas tendencias se muestra el siguiente cuadro-resumen.

METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

1965-1975	Ed. Artística orientada a las <i>disciplinas</i>	<i>La educación a través de las artes</i>
1972-1980	Ed. Artística como <i>evaluación de resultados</i>	<i>Investigación cualitativa en la Ed. Artística</i>
1980-1990	<i>Excelencia en Ed. Artística</i>	<i>Teoría crítica en Ed. Artística</i>
1990	<i>Educación Postmoderna</i>	
	<i>Cultura Visual</i>	

A finales de los años cincuenta la influencia del campo de las ciencias, llegó a la educación. Lo que se pretendía era conformar cualquier *disciplina* como un cuerpo organizado de conocimientos, unos métodos específicos de investigación, y una comunidad de investigadores que estén de acuerdo con las ideas fundamentales de su campo. Esto implicó una reforma del currículo educativo, y la educación artística tuvo que ajustarse a esta categoría como disciplina si no quería perder su espacio en dicho currículum. Así pues se empezó a configurar *la educación artística como disciplina*. Hay que plantear también en este punto que la educación artística salía en este momento de una excesiva preocupación por la expresión personal, y quizás un *antiintelectualismo*, así pues la educación artística empezó a plantearse en estos momentos los problemas curriculares propios de cualquier materia.

En el campo de la investigación artística, esta tendencia planteaba concebir la investigación dentro de cada disciplina como algo que dependía del dominio de ciertas técnicas, y se planteaba como método el hipotético-deductivo. Pero como dice Arthur D. Efland: "Según afirman numerosos científicos y matemáticos, sin embargo, no es este el método que ellos emplean para desarrollar sus investigaciones. Su manera de pensar se parece más a la actividad imaginativa de los artistas, en la cual las imágenes, las analogías y las metáforas permiten comprender de forma intuitiva unas relaciones entre fenómenos que luego pueden ser contrastadas mediante un examen empírico. En otras palabras, había una tendencia a confundir los procesos a través de los cuales el conocimiento era formalmente admitido en el canon con el proceso mismo de la investigación." (Efland, 2002, 357)



Esta última frase de Efland, es fundamental para entender el desarrollo de la investigación de esta tesis, la intuición, las analogías y las metáforas como medios para desarrollar nuevas posibilidades que luego podrán ser comprobadas.

Frente a esta idea de la educación artística como disciplina, surge una tendencia contraria, aquella que no considera el arte como una disciplina. La *educación a través de las artes*. Hablan en este caso, de una "experiencia", y rechazan la idea de "currículum empaquetado". Como características podríamos decir, que surge ya el término *interdisciplinariedad*, que se podría definir como el uso de las artes para enseñar otras asignaturas. Otra característica sería la de buscar soluciones educativas fuera de la escuela, en este caso empiezan a cobrar fuerza e importancia los museos, como recursos para la educación.

Otra característica sería la de privilegiar la acción, esto es, implicar al estudiante en la producción y en la interpretación artística.

Por último también se podrían nombrar las siguientes características: mejorar la autoimagen del niño, crear vínculos entre las diversas artes y otras materias, implicar a la comunidad en la escuela, buscar respuesta para colectivos especiales, como superdotados, minusválidos, etc. Se pretendía en definitiva promover un cambio en la escuela.

En relación con esta tendencia, nos es interesante los planteamientos tales como, la búsqueda de soluciones fuera de la escuela, y en el caso de la tesis, tanto refiriéndonos al hospital como refiriéndonos al contexto on-line. Búsqueda de nuevas posibilidades en contextos o ambientes que no son los comunes o establecidos para la educación del niño. También es importante el interés de búsqueda para otros colectivos especiales, que en el caso de la tesis serían los niños hospitalizados.

Pasando a la siguiente década, aparece un primer movimiento denominado *evaluación de resultados*. Plantea una vuelta a los métodos científicos, pero en este caso desde el punto de vista de la necesidad de presentar resultados. Los elevados costes en educación, y debido a la crisis económica plantean la necesidad de conseguir resultados en cualquier proceso educativo. Conseguirlos y evaluarlos. Y ¿cómo obtener resultados? Pues formulando más específicamente los objetivos a cumplir. Según D. Jack Davis (1969), *el origen de las dificultades a las que se enfrentaba la educación artística era el hecho de que los profesores de arte no podían ofrecer pruebas concretas de si su programa de formación daba como resultado cambios deseables en el comportamiento* (EFLAND, 2002, 365).

En realidad, esta tendencia es un método de investigación en sí misma, obtener resultados, es su razón fundamental. El problema reside en aplicar esos métodos de

medición de resultados en la enseñanza del arte donde, el propio instrumento de medición requiere una división en unidades pequeñas y específicas que es muy difícil delimitar en el ámbito artístico, pues se cometería el error de perder perspectivas de conjunto.

Paralelamente se desarrolla la tendencia de *la investigación cualitativa en la educación artística*. También denominada *investigación del participante-observador*, lo interesante de esta tendencia es la recuperación de la perspectiva de totalidad de la enseñanza. Frente a la tendencia de evaluación de resultados, que fragmentaba los aspectos a estudiar, ésta mantiene que *la vida en el aula es compleja y que la evaluación de la enseñanza artística se ve dificultada por la naturaleza inherentemente ambigua de su tema, sin que pueda evidenciarse de inmediato cuáles son las respuestas correctas y cuáles las incorrectas* (EFLAND, A. 2002, 360). En general, la metodología de trabajo y de estudio de esta tendencia es muy parecida a la empleada en estudio antropológicos, donde el contexto y las variables son fundamentales.

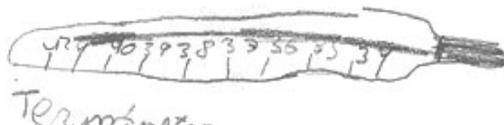
De nuevo, para el caso concreto de esta tesis, mantener siempre la visión del conjunto, y considerar la complejidad del contexto en el que se está desarrollando la investigación (hospital, on-line) es un aspecto fundamental.

A principios de los 80, surge una fuerte preocupación por la calidad de la educación, apareciendo así la tendencia de la *excelencia en la educación artística*. Este interés por la calidad, puede situarse en el límite también del elitismo. Para entender las razones de esta tendencia se puede recurrir al informe *Excellence in Art Education: Ideas and Inicatives* (Smith, 1987). En opinión de Smith, el objetivo general de la educación artística era "el desarrollo de una disposición a apreciar la excelencia en el arte, donde la excelencia en el arte significa dos cosas: la capacidad que poseen las grandes obras de arte de intensificar y ampliar la experiencia humana, ya las peculiares cualidades de las obras de arte de las que depende tal capacidad" (pág. 16) (EFLAND, 2002, 370).

De este modo no era tan importante la producción del niño, ni la expresión personal, ni la creatividad, sino más bien una manipulación de materiales enfocada a adquirir sentido artístico y de diseño.

En cualquier caso, esta tendencia no tiene apenas relación con los planteamientos de esta tesis.

Pasamos a la llamada *teoría crítica*. Siendo una tendencia general en la educación, que pone de manifiesto la tendencia a ignorar las estructuras socioeconómicas de clase y las formas en que los currículos reproducen y mantienen dichas estructuras. Lo más interesante de esta tendencia es que han puesto en evidencia que muchos



educadores a los estudiantes concepciones elitistas del arte, dejando de lado los aspectos multiculturales de la enseñanza del mismo, haciendo no más que crecer la idea de identificar el arte con los estratos privilegiados de la sociedad.

De nuevo lo interesante de esta tendencia y aplicable en esta tesis, es su interés por lo que denomina la *multiculturalidad* de la enseñanza del arte, en este caso podría tenerse en cuenta las nuevas formas artísticas desarrolladas *on-line* que permiten una integración cultural característica de la Red Internet.

En cuanto a la *Educación postmoderna*, es necesario partir del concepto *posmodernidad*, y para ello también es necesario partir de de una comparación entre modernidad y posmodernidad.

Se va a detener más en el análisis de esta tendencia en la educación artística, puesto que se considera la que en gran medida está afectando más (por su cercanía y en algunos casos aún presente) al desarrollo de la educación artística actual. Entendiendo sus principales características, será más fácil plantear las nuevas propuestas que esta investigación doctoral pretende plantear en la educación artística.

Como ya se decía al principio, se va a empezar con el siguiente cuadro que resume claramente el paso del concepto modernidad al concepto posmodernidad.

<i>La modernidad</i>	<i>La posmodernidad</i>
<p>El arte es un fenómeno único que conlleva objetos específicos destinados a proporcionar una experiencia estética desinteresada. Los representantes de la estética moderna condenan los gustos estéticos comunes del gran público y reivindican un rango superior para las bellas arte.</p>	<p>El arte es una forma de producción y reproducción cultural que sólo se puede entender teniendo en cuenta el contexto e intereses de sus culturas de origen y recepción. Los posmodernos intentan cancelar la dicotomía entre arte superior e inferior y repudian el elitismo.</p>
<p>Los modernos admiten la idea de un progreso histórico lineal. Se considera que cada nuevo estilo artístico supera la calidad y el potencial expresivo del arte y contribuye, en esa medida, al progreso de la civilización</p>	<p>Los posmodernos rechaza la noción de progreso lineal y sostienen que la civilización no ha logrado avance alguno sin producir por añadidura situaciones nada progresistas e incluso importantes retrocesos.</p>
<p>Se considera que el papel de la</p>	<p>Se cuestiona el papel distinguido que</p>

<p>comunidad de artistas profesionales, en particular la vanguardia, es eminentemente revolucionario e inmune a las patologías sociales. Puesto que se cree que las causas de la comunidad del arte son puras, como por ejemplo su rechazo de la lógica capitalista, se la considera también capaz de liderar un gran proceso de cambios sociales.</p>	<p>solían acaparar los entendidos en arte y demás aspirantes a un saber exclusivo y/o privado de las artes. La comunidad de artistas profesionales se concibe como un espejo de la sociedad, lo que incluye, por ejemplo, las repercusiones culturales del capitalismo y el industrialismo, y al mismo tiempo como una forma de crítica cultural, esto es, respondiendo a la sociedad en la que está inmersa.</p>
<p>El uso de la abstracción se basa en el seguimiento de relaciones puramente formales que pueden producir una experiencia estética. Se rechaza el realismo a favor de una realidad superior y personal que se halla tras las apariencias y las conductas</p>	<p>El arte contemporáneo redescubre el realismo, aunque contrariamente al realismo premoderno, basado en la naturaleza, el realismo posmoderno se origina en el estudio de la sociedad y la cultura. Se presta especial atención a la forma en que aparecen las cosas (fachada)</p>
<p>EL estilo moderno tiende a hacer de la idea de unidad orgánica un principio de acción. Se censuran la decoración y el ornamento. Se promueven la consistencia y la "pureza" de la forma artística, la belleza y el significado.</p>	<p>Un objeto posmoderno se caracteriza por cierto eclecticismo y una belleza disonante derivada de la combinación de motivos ornamentales clásicos y de otros estilos. Esta combinación produce significados ambiguos, a veces contradictorios, y se denomina "doble codificación".</p>
<p>La modernidad está embarcada en la búsqueda de un estilo universal, correlato de una realidad también universal que trasciende cualquier estilo local, étnico o popular. Se incorporan y transforman motivos "primitivos" por considerarse compatibles con los grandes principios estéticos formalistas y expresionistas.</p>	<p>Los estilos posmodernos son plurales, incluso eclécticos, y susceptibles de múltiples lecturas e interpretaciones. Los objetos multiculturales son reciclados de diversas maneras que reflejan sus orígenes.</p>
<p>La modernidad implica la destrucción creativa de las realidades antiguas para</p>	<p>El eclecticismo y la apropiación de elementos históricos responden a un</p>



<p>crear otras nuevas.</p>	<p>marcado interés por la integración del pasado y el presente.</p>
----------------------------	---

Tabla 1, EFLAND, A., 2003: Teoría posmoderna: cambiar concepciones del arte, la cultura y la educación”, En *La educación e el arte posmoderno*, págs. 77-78 Barcelona, Paidós

Con esta comparación entre las concepciones que tienen la posmodernidad frente a la modernidad en cuanto al Arte, también se entiende que se produzca un cambio radical en la concepción del la Educación artística.

Para entenderlo mejor, se recurre a la interrogación que el propio Efland plantea: *¿cuál es la finalidad del arte, y por consiguiente, de la educación artística, en la educación posmoderna?* (EFLAND, 2003, 124-125)

Y la respuesta que nos da el propio autor es: *La función del arte a lo largo de la historia cultural de la humanidad ha sido y continúa siendo la “construcción de la realidad”. El advenimiento de la posmodernidad no ha modificado en lo esencial su función. Los artistas construyen representaciones del mundo real o bien de mundos imaginarios que incitan a los seres humanos a crear una realidad distinta para sí mismos. Gran parte de la realidad es pura construcción social: el dinero, la propiedad, el matrimonio, las funciones de género, los sistemas económicos, la pobreza, los sistemas jurídicos, el racismo, los gobiernos, las humanidades y las artes. Las artes contienen representaciones de la realidad social.* (EFLAND, 2003, 124-125)

En cuanto a la educación artística en concreto: *El principal objetivo de la enseñanza del arte es que los alumnos lleguen a entender los mundos sociales y culturales en los que viven. Estos mundos son representaciones creadas a partir de las cualidades estéticas de los medios artísticos.* (EFLAND, 2003, 125)

Aunque ya se habla de que la posmodernidad ha sido superada, y por tanto, también la educación artística debe superar esta etapa y dirigirse hacia nuevas propuestas, es interesante tener presente estas propuestas, puesto que nunca una etapa se supera y queda borrada y menos aún en lo que concierne al ámbito de la educación, hay que plantear las modificaciones y evoluciones a partir de ella.

En el caso concreto de esta investigación doctoral, es interesante tener de fondo el objetivo principal de la educación posmoderna citado más arriba: llegar a entender los mundos sociales y culturales en que viven, puesto que al fin y al cabo y como se desarrollará en los capítulos posteriores, lo que se pretende es que el medio virtual sea útil en el desarrollo de la capacidad artística del niño, que sería lo mismo que decir que el niño hospitalizado entienda y utilice de forma coherente el mundo virtual, que forma parte ya de su entorno cotidiano.

Y puesto que esta tendencia posmoderna va siendo ya superada, hay que hablar aquí de lo que viene denominándose *Cultura Visual*. No podemos hablar de ella aún como una tendencia en la educación artística, pero sí de una tendencia artística en general.

Es más fácil entender este concepto si lo contrastamos con el concepto de historia del Arte tradicional:

- Plantea hablar de una historia de la imágenes, frente a una historia del arte.
- Hay que considerar todas las manifestaciones visuales, incluyéndolas no artísticas (populares, primitivas, etc.)
- El objetivo de la cultura visual es el estudio de la imagen a lo largo de la historia sin aislarla del espectador y de su época.
- No se interesa tanto por el *estilo*, y sí por el poder comunicativo de la imagen.

Palteado de esta forma, *Cultura Visual* sería analizar como la vida actual se desarrolla en la *pantalla*. La experiencia humana es cada vez más visual y visualizada, y esto es un hecho que no se puede pasar por alto a la hora de hablar de educación artística. Televisión, Internet, Vídeo juegos, Webcam, etc. Según Nicholas Mirzoeff, "no es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma". Y precisamente en esta reflexión se plantea la diferencia con respecto a la cultura postmoderna, *la distancia entre la riqueza de la experiencia visual en la cultura posmoderna y la habilidad para analizar esta observación crea la oportunidad y la necesidad de convertir la cultura visual en un campo de estudio. Aunque, normalmente, los diferentes medios visuales de comunicación se han estudiado de forma independiente, ahora surge la necesidad de interpretar la globalización posmoderna de lo visual como parte de la vida cotidiana. Los críticos en disciplinas tan diferentes como la historia del arte, el cine, el periodismo y la sociología han comenzado a describir este campo emergente como cultura visual. La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet. (...) La cultura visual es una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida cotidiana posmoderna desde el punto de vista del consumidor, más que la del productor.* (MIRZOEFF, 2003, 19-20)

Según todo esto, cabe plantearse como la educación artística va a plantear esta enseñanza de la vida cotidiana visualizada.

En esta tesis, se plantea en cierto grado lo referido a la educación artística en cuanto a la tecnología Internet. Y se podría considerar que como se define en el concepto de *Cultura Visual*, se está considerando un aspecto de la vida cotidiana,



el transcurrir de los niños en los hospitales y cómo afrontar su educación artística a partir de un medio, Internet.

Es interesante la frase *La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual*, pues como se planteará más extensamente en el capítulo 4, de lo que se trata es de educar a los niños en este ámbito del consumo y elaboración de información a través de una tecnología visual (Internet).



3. INVESTIGACIÓN EN LAS *TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN*

Se ha querido introducir este apartado en este capítulo sobre Metodologías de la Investigación, puesto que la tesis versa sobre una de las llamadas “tecnologías de la comunicación”, y por tanto es necesario definir el ámbito de investigación dentro de estas tecnologías de la información.

Para empezar se deberían definir varios conceptos: Sociedad de la Información y TIC (tecnologías de la información y de la comunicación).

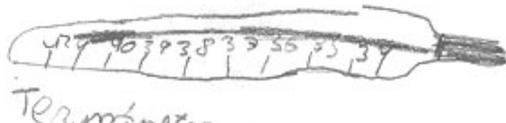
En este apartado, el concepto Sociedad de la Información no se analiza en profundidad, más adelante en el capítulo 4, se plantea como contexto de la investigación y se analizan sus características más detalladamente. En este punto se parte de estas definiciones:

Se entiende por *Sociedad de la Información*, la sociedad actual, donde existe una sobreabundancia de información, cada vez más audiovisual, multimedia e hipertextual, es asequible en cualquier momento y en todas partes.

Por otro lado, las llamadas *TIC, o Tecnologías de la Información y el Conocimiento*, serían los medios por los cuales la información se almacena, se procesa y transporta en formato digital. Podríamos hablar de tres fundamentalmente: informática, telecomunicaciones y tecnologías del sonido y de la imagen.

PARADIGMA DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN:

Se parte del concepto *Paradigma de la Tecnología de la Información*. Recordamos la definición que más arriba se ha dado de *paradigma* (Kuhn, 1971) como *conjunto de creencias y actitudes, como visión del mundo “compartida” por un grupo de científicos que implica, específicamente, una metodología determinada (Alvira, 1982, 34). El paradigma es un esquema teórico, o una vía de percepción y comprensión del mundo, que un grupo de científicos ha adoptado. Como se puede deducir, cada comunidad científica participa de un mismo paradigma y constituye así una comunidad*



intelectual cuyos miembros tienen en común un lenguaje, unos valores, unas metas, unas normas y unas creencias (Fernandez Díaz, 1985, 184)

Se van a plantear las principales características del dicho *paradigma de la Tecnología de la Información*:

La primera característica del nuevo paradigma es que la información es su materia prima: son tecnologías para actuar sobre la información, no solo información para actuar sobre la tecnología, como era el caso de las revoluciones tecnológicas previas.

El segundo rasgo hace referencia a la capacidad de penetración de los efectos de las nuevas tecnologías. Puesto que la información es una parte integral de toda actividad humana, todos los procesos de nuestra existencia individual y colectiva están directamente moldeados (aunque sin duda no determinados por el nuevo paradigma tecnológico.

La tercera característica alude a la lógica de interconexión de todo sistema o conjunto de relaciones que utilizan estas nuevas tecnologías de la información. La morfología de red parece estar bien adaptada para una complejidad de interacción creciente y para pautas de desarrollo impredecible que surgen del poder creativo de esta interacción. (...)

En cuarto lugar y relacionado con la interacción, aunque es un rasgo claramente diferente, el paradigma de la tecnología de la información se basa en la "flexibilidad". No sólo los procesos son reversibles, sino que pueden modificarse las organizaciones y las instituciones e incluso alterarse de forma fundamental mediante la reordenación de sus componentes. Lo que es distintivo de la configuración del nuevo paradigma tecnológico es su capacidad para reconfigurarse, un rasgo decisivo en una sociedad caracterizada por el cambio constante y la fluidez organizativa. (...)

Una quinta característica de esta revolución tecnológica es la "convergencia creciente de tecnologías específicas en un sistema altamente integrado", dentro del cual las antiguas trayectorias tecnológicas separadas se vuelven prácticamente indistinguibles. Así, las microelectrónicas, las telecomunicaciones, la optoelectrónica y los ordenadores están ahora integrados en un sistema de información.

(...) Las telecomunicaciones son ahora sólo una forma de procesar la información; las tecnologías de la transmisión y enlace están al mismo tiempo cada vez más diversificadas e integradas en la misma red, operada por ordenadores. (...) (CASTELLS, 1997, 103-105)

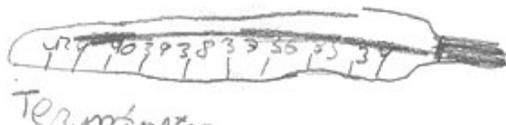
Resumiendo, se pueden extraer las siguientes características:

1. *Materia prima: tecnología*
2. *Integración*
3. *Interacción*
4. *Flexibilidad*
5. *Convergencia*

A continuación se ha planteado un cuadro en el cual se establecen los paralelismos que definen esta investigación doctoral dentro del ámbito también de la investigación dentro de las Tecnologías de la Información.

CARACTERÍSTICAS DEL PARADIGMA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	PROPUESTAS DE LA TESIS DOCTORAL <i>Diseño y desarrollo de recursos on-line: aplicaciones virtuales del arte infantil en contextos hospitalarios</i>
1. <i>Materia prima: tecnología</i>	Diseño y desarrollo de recursos on-line
2. <i>Integración</i>	Hospitalización infantil
3. <i>Interacción</i>	Hospital-Museo-Niño hospitalizado-Educador-Sociedad
4. <i>Flexibilidad</i>	La de la propia Red Internet: accesos libres de tiempo y espacio, etc
5. <i>Convergencia</i>	Unir varios ámbitos: educación, salud, investigación educativa, investigación artística, etc.

Para concluir este primer apartado acerca de las tecnologías de la Información se concluye con la siguiente frase de Manuel Castells: *El paradigma de la tecnología de la información no evoluciona hacia su cierre como sistema, sino hacia su apertura como una red multifacética. Es poderoso e imponente en su materialidad, pero adaptable y abierto en su desarrollo histórico. Sus cualidades* 1997, 109).



4. METODOLOGÍA ELEGIDA PARA LA REALIZACIÓN DE LA TESIS:

Por lo visto en el apartado 3, se ha de partir de la base de que la tesis *Diseño y Desarrollo De Recursos On-Line: Aplicaciones Virtuales Del Arte Infantil En Contextos Hospitalarios*, será una *investigación orientada a la aplicación*, como se decía antes, con el propósito de dar respuesta a un problema concreto.

Hablar de una *tesis orientada a la aplicación*, es lo que también se denomina, *orientada a la práctica educativa*, es la que se diseña y realiza con el propósito de proporcionar información sobre problemas prácticos, para tomar decisiones, evaluando la implantación de una determinada política o estimando los efectos de la política existente. Por tanto, a diferencia de las perspectivas empírico-analítica y humanístico-interpretativa, la finalidad esencial de la investigación orientada a la práctica educativa no es tanto acumular conocimientos sobre el proceso educativo y explicar y/o comprender la realidad educativa como aportar información que guíe la toma de decisiones y los procesos de cambio para mejorar la práctica educativa. (ARNAL, DEL RINCÓN, LATORRE, 1994, 211).

Esto explica que esta tesis se conciba también como una guía para ir introduciendo futuros cambios y posibilidades en los procesos de la educación artística en el contexto hospitalario, cambios que tienen lugar por el desarrollo de las nuevas tecnologías, en concreto de las *redes on-line*.

No es tanto evaluar y estudiar una realidad, sino más bien plantear posibilidades y abrir caminos hacia el futuro.

Visto cual es la naturaleza de la investigación, toca tomar la decisión de la metodología a aplicar.

Antes de continuar, se van a describir muy brevemente las dos *metodologías fundamentales* en la investigación, la *empírico-analítica* y la *humanístico interpretativa*.

La *empírico-analítica*, deriva de los enfoques empleados en las ciencias físiconaturales. Tiende a centrarse más en aspectos cuantificables de los fenómenos educativos con el fin de constatar relaciones y explicaciones causales generalizables, es decir, enfatiza más el contexto de justificación o contrastación de hipótesis. Los problemas planteados en la orientación empírico-analítica suelen requerir datos cuantitativos, obtenidos con instrumentos estructurados válidos y estadísticos. Es necesaria la replicabilidad en los datos recogidos y en el análisis realizado, destacándose la naturaleza nomotética de la investigación. (ARNAL, DEL RINCÓN, LATORRE, 1994, 89).

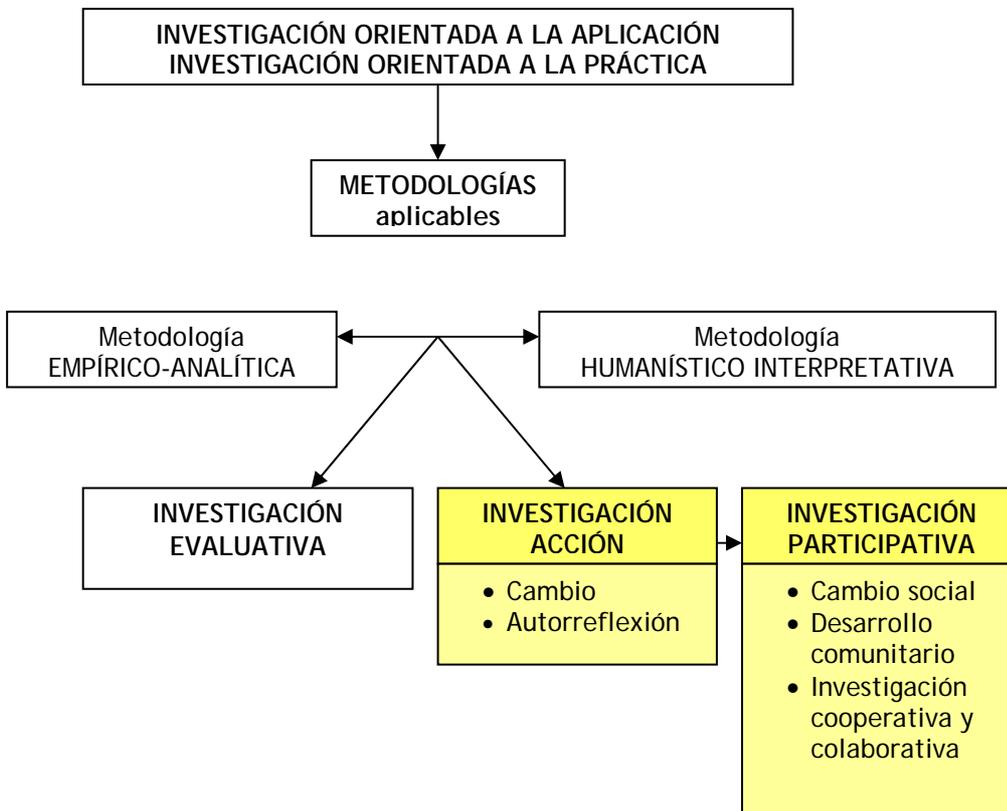
Por otro lado, a *humanístico interpretativa*, se orienta a describir e interpretar los fenómenos educativos y se interesa por el estudio de los significados e intenciones

de las acciones humanas desde la perspectiva de los propios agentes sociales. Desde esta perspectiva se aborda el mundo personal de los sujetos (como interpretan las situaciones, qué significado tienen para ellos) no observable directamente ni susceptible de experimentación. (...)

Los diseños son de naturaleza flexible y adoptan un enfoque progresivo. Los métodos están al servicio del investigador y no a la inversa. Como las técnicas de recogida de datos tiende a utilizar estrategias de tipo cualitativo, como la entrevista, la observación participante, notas de campo, análisis de documentos, etc. (ARNAL, DEL RINCÓN, LATORRE, 1994, 193).

Por lo dicho más arriba, en la *investigación orientada a la práctica educativa* no encajan fielmente ninguna de estas dos tendencias, hay pues que plantear un modo de trabajo más flexible, según el cual se pueden destacar estos tres tipos: la *investigación evaluativa*, utilizada para la toma de decisiones y orientada a determinar la eficacia de organizaciones y programas educativos, y la *investigación acción*, utilizada para promover e implantar el cambio, mejorar la capacidad de autorreflexión, guiar la elaboración del currículo y potenciar la formación del propio educador, de los estudiantes y de las demás personas implicadas.

Según todo esto, la investigación acción es la que más se adecua a las intenciones de esta tesis doctoral. Pero antes de profundizar más en lo que consiste dicha investigación acción, se presenta un cuadro-esquema para entender todo el proceso que justifica el empleo de esta metodología en esta tesis.



LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

Cuando se habla de *investigación-acción* encontramos términos asociados como *investigación participativa*, *investigación cooperativa*, etc. Sobre este tipo de investigación podemos encontrar autores como Corey (1953), Barbier (1977), Carr y Kemmis (1988), Elliot (1986, 1989), Kemmis y McTaggart (1988) y Stenhouse (1984, 1987).

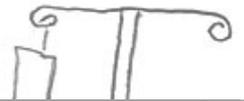
K Lewin, J.Elliot, y S. Kemmis han intentado presentar un modelo de acción, o una *guía* de pasos para estructurar cualquier *investigación-acción* (BISQUERRA, 1989, 284):

1. *Planteamiento del problema: identificación, evaluación y especificación de un problema concreto, en una clase o grupo educativo.*

2. *Organización: discusión preliminar y negociación entre las partes implicadas (profesores, investigadores, etc.) para llegar a una "propuesta provisional".*
3. *Revisión de la literatura*
4. *Modelo: se puede construir un modelo para representar el sistema que se está estudiando.*
5. *Formulación de la hipótesis: las hipótesis deben entenderse como proposiciones de estrategias de acción en orden de solucionar un problema.*
6. *Procedimiento: muestras, materiales, métodos, recursos, etc.*
7. *Comprobación del modelo. Se prueba el funcionamiento del modelo y las soluciones derivadas de él.*
8. *Evaluación continua: se requiere un feedback permanente de la marcha del proceso, siempre a partir de la experiencia, para ir reajustando los procedimientos.*
9. *Realización del proyecto.*
10. *Interpretación de los datos.*
11. *Conclusiones*
12. *Aplicación inmediata de los hallazgos.*

Para justificar cada uno de estos puntos como aplicables a la tesis se establece la siguiente correlación:

1. *Problema concreto:* educación artística con recursos on-line
Grupo educativo: niños hospitalizados
2. *Organización:* el grupo de investigación coordinado de curARTE
3. *Revisión de la literatura:* Búsqueda de bibliografía específica
4. *Modelo:* que represente el sistema que se está estudiando, en este caso el sistema hospitalario infantil y educativo *on-line* (se analizará en capítulos posteriores)
5. *Hipótesis:* formuladas en el apartado 3.



6. *Procedimientos*: muestras, materiales, métodos, recursos, etc. (ser irán planteando en los sucesivos capítulos)
7. *Comprobación del modelo*: el modelo en este caso es la red on-line que ya está en marcha
8. *Evaluación continua*: como ya se ha dicho en el apartado 7, se trata de evaluar de forma ininterrumpida la red on-line creada, e ir la reajustando y modificando según los avances. Como dato informativo de referencia, decir que la red on-line del proyecto se colgó de la red Internet en el mes de septiembre de 2004.
9. *Realización del proyecto*: la red on-line ya está realizada como se ha dicho en el apartado anterior.
10. *Interpretación de los datos*: se irá realizando progresivamente.
11. *Conclusiones*: en capítulos posteriores
12. *Aplicación inmediata de los hallazgos*: como se apuntaba en el punto 8, el continuo feedback y dada la naturaleza on-line del proyecto, éste se está continuamente renovando y actualizando.

También son muy interesantes las siguientes características de la *investigación-acción*, que ayudan a justificar aún más su aplicación en esta tesis (BISQUERRA, 1989, 285):

1. *Contexto situacional*: diagnóstico de un problema en un contexto específico, intentando resolverlo. No se pretende que la muestra de sujetos sea representativa.
2. *Generalmente colaborativo*: equipos de investigadores y prácticos suelen trabajar conjuntamente.
3. *Participativa*: miembros del equipo toman parte en la mejora de la investigación
4. *Auto-evaluativa*: las modificaciones son evaluadas continuamente, siendo el último objetivo mejorar la práctica.
5. *Acción-reflexión*: reflexionar sobre el proceso de investigación y acumular evidencia empírica (acción) desde diversas fuentes de datos. También acumular diversidad de interpretaciones que enriquezcan la visión del problema de cara a su mejor solución.

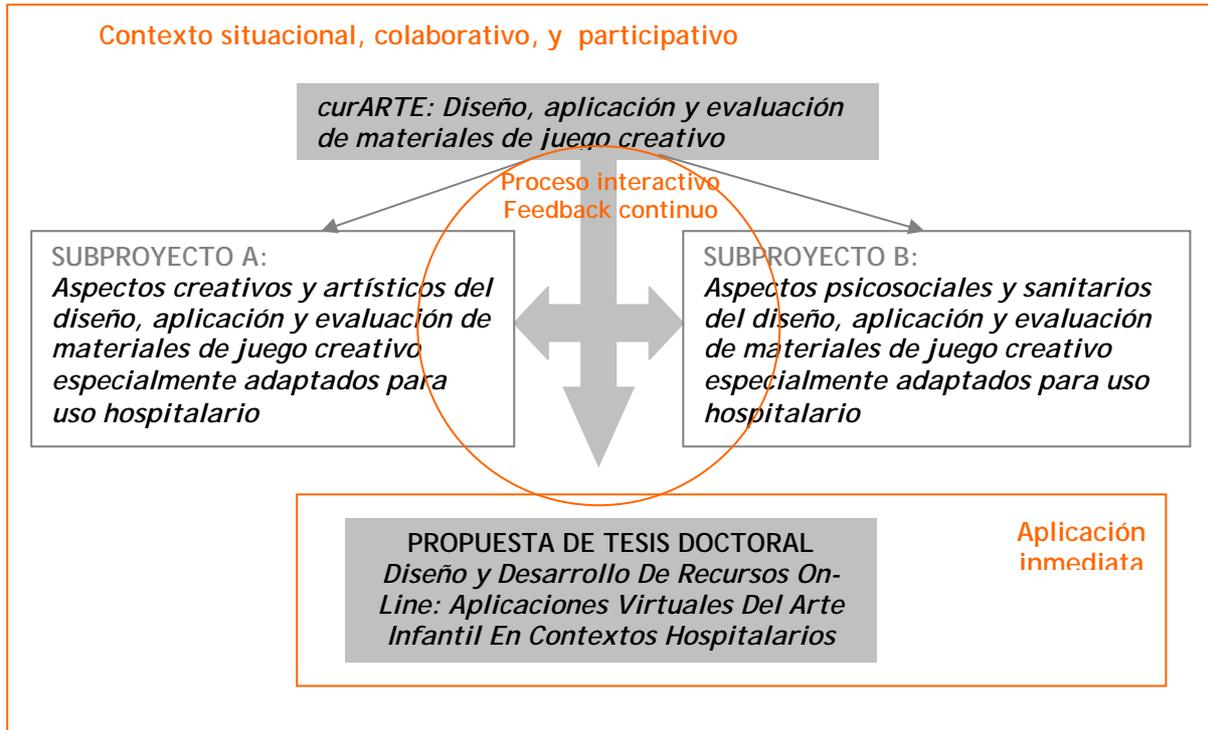


METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

6. *Proceso paso a paso: si bien se sugieren unas fases, no sigue un plan predeterminado. Se van dando sucesivos pasos, donde cada uno de ellos es consecuencia de los anteriores.*
7. *Proceso interactivo: de forma que vaya provocando un aumento de conocimiento (teorías) y una mejora inmediata de la realidad concreta.*
8. *Feedback continuo: a partir del cual se introducen modificaciones, redefiniciones, etc.*
9. *Molar: no se aísla una variable, sino que se analiza todo el contexto*
10. *Aplicación inmediata: los hallazgos se aplican de forma inmediata.*



En este punto se muestra de nuevo un cuadro resumen en el que se muestra como aplicar esta metodología a la tesis:



Visto todo esto y teniendo en cuenta la variedad y heterogeneidad de enfoques, metodologías y matices, los autores Carr y Kemmis (1988, 177), plantean unas **condiciones mínimas** para que una investigación pueda ser considerada como tal: 1) *el proyecto es una práctica social considerada como una forma de acción estratégica susceptible de mejoramiento*, 2) *el proyecto recorre una espiral de bucles de planificación, acción, observación y reflexión, estando todas estas actividades interrelacionadas sistemática y autocríticamente*, 3) *el proyecto implica a los responsables de la práctica en todos y cada uno de los momentos de la actividad, ampliando gradualmente la participación en el proyecto para incluir a otros de los afectados por la práctica y manteniendo un control colaborativo del proceso*. (BISQUERRA, 1989, 285)

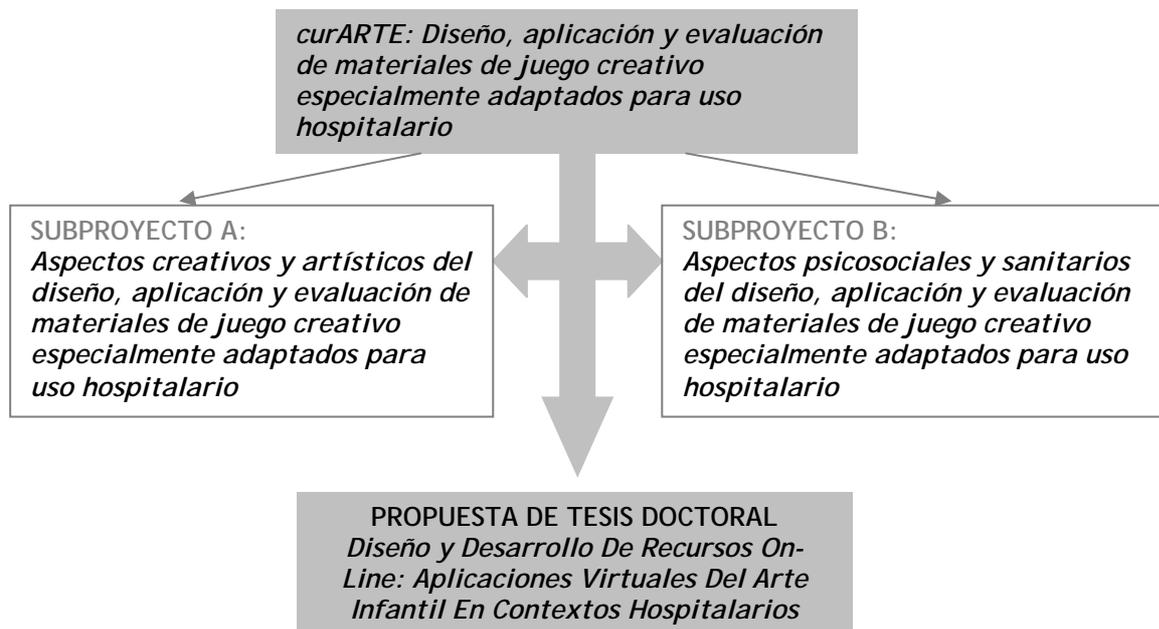
Ver el siguiente cuadro para ver las relaciones entre las condiciones mínimas y las que cumple el proyecto de tesis:

CONDICIONES MÍNIMAS para la INVESTIGACIÓN-ACCIÓN	CONDICIONES CUMPLIDAS POR LA TESIS
1) <i>el proyecto es una práctica social considerada como una forma de acción estratégica susceptible de mejoramiento</i>	Desarrollo de la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado
2) <i>el proyecto recorre una espiral de bucles de planificación, acción, observación y reflexión, estando todas estas actividades interrelacionadas sistemática y autocríticamente</i>	Desarrollado paralelamente a los subproyectos A y B, que aseguran continuos datos e interrelaciones desde el ámbito artístico, psicológico y médico
3) <i>el proyecto implica a los responsables de la práctica en todos y cada uno de los momentos de la actividad, ampliando gradualmente la participación en el proyecto para incluir a otros de los afectados por la práctica y manteniendo un control colaborativo del proceso</i>	Como forma parte de un proyecto coordinado, hay una continua conexión y colaboración entre las partes implicadas



5. FUENTES DE LA TESIS DOCTORAL:

Empezaremos recordando de nuevo el contexto de la tesis doctoral:



El primer paso es definir cuáles van a ser las **fuentes de esta investigación**, es decir, de dónde se va a extraer la información para trabajar en este ámbito.

Se tiene que atender aquí a las *fuentes de primera mano* y *fuentes de segunda mano*.

Para Umberto Eco, los informes elaborados por otros autores, aunque estén formados por citas amplísimas, no son una fuente: son como máximo fuentes de segunda mano (ECO, 1998, 75).

Pero dado el caso particular de esta investigación, y debido a su razón de ser y su contextualización, visto ampliamente en el capítulo 1, además del tipo de metodología aplicada, la *investigación-acción*, se considera necesario que dos de las fuentes principales sean los informes que se están realizando paralelamente a esta tesis, es decir, los informes respectivos del *subproyecto A* y el *subproyecto B*.

Si se retoman algunas de las características que definían la *investigación-acción*, quizá se explique mejor el uso de estas fuentes que en otros contextos de investigación no serían admitidas (BISQUERRA, 1989, 285):

11. *Proceso interactivo: de forma que vaya provocando un aumento de conocimiento (teorías) y una mejora inmediata de la realidad concreta.*
12. *Feedback continuo: a partir del cual se introducen modificaciones, redefiniciones, etc.*
13. *Molar: no se aísla una variable, sino que se analiza todo el contexto*
14. *Aplicación inmediata: los hallazgos se aplican de forma inmediata.*

En un *proceso interactivo* en un *contexto* más amplio de investigación como es el proyecto *curARTE: Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, tiene que existir un continuo fluir de informaciones de todos los subproyectos que lo constituyen. En ese mismo sentido está *el concepto feedback* continuo que implica una vuelta continua al material y las investigaciones que están siendo continuamente generadas, este fluir continuo entre los datos aseguran también *la aplicación inmediata* de los hallazgos.

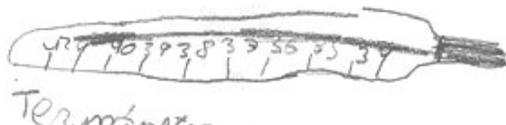
Vista esta justificación se plantean estas tres fuentes de datos para la investigación:

Fuente 1: Datos e investigaciones del Subproyecto A: *Aspectos creativos y artísticos del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*

Fuente 2: Datos e investigaciones del Subproyecto B: *Aspectos psicosociales y sanitarios del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*

Fuente 3: Datos e investigaciones propias específicas para la Tesis: *Diseño y Desarrollo De Recursos On-Line: Aplicaciones Virtuales Del Arte Infantil En Contextos Hospitalarios*

En este apartado hay que hacer una consideración, por todo lo que se ha explicado en el apartado sobre investigación en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información, es necesario poner de manifiesto que gran parte de la documentación e información será extraída de la Red Internet.



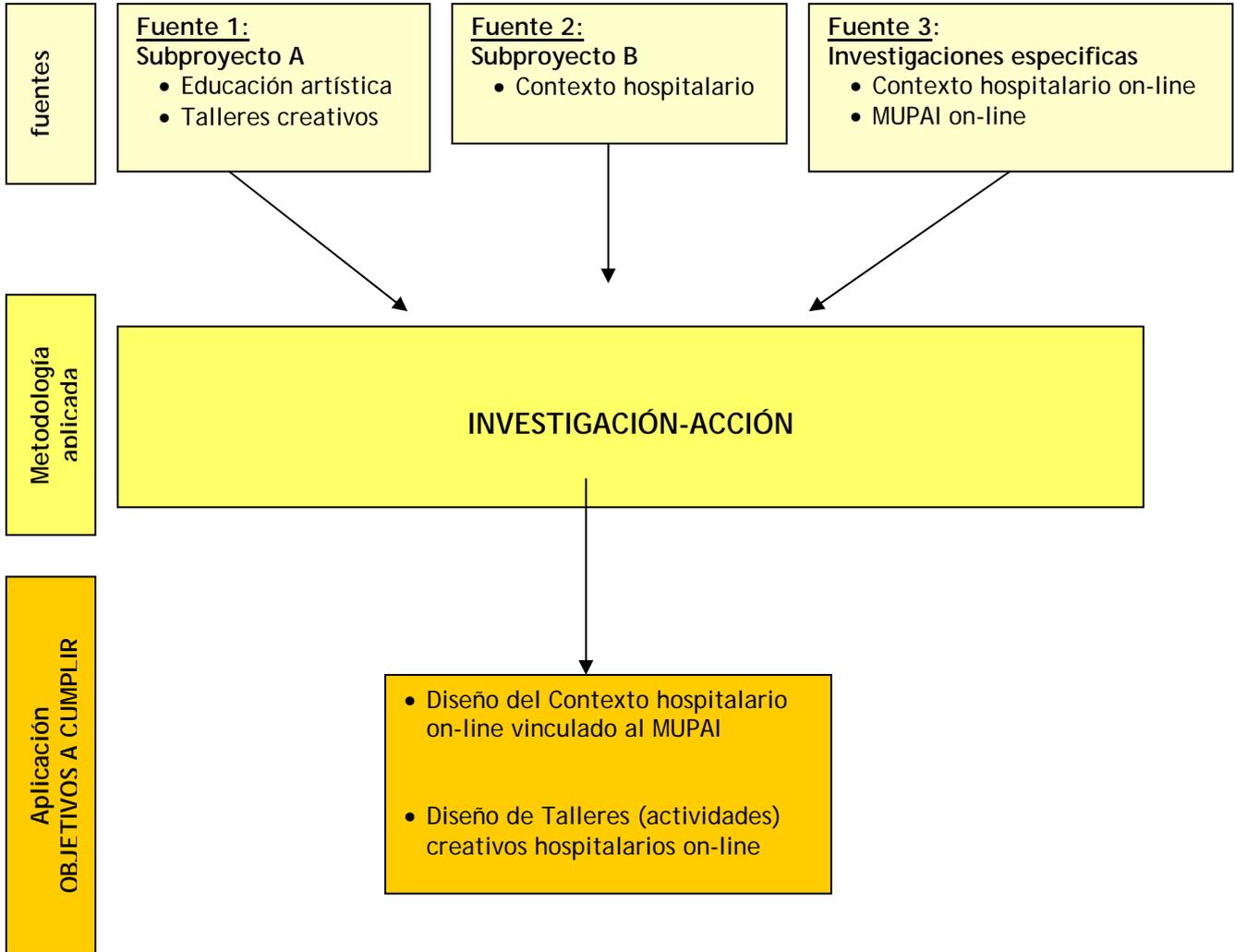
Puesto que ésta, como ya se ha visto anteriormente es una investigación inserta en el ámbito de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación, gran parte de los datos de la misma han sido extraídos de la Red Internet.

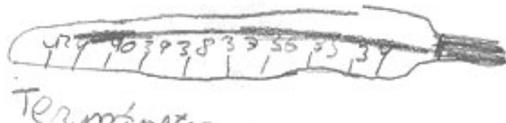
Puesto que como se verá más adelante, una de las características de esta Red, es la posibilidad de que cualquier persona inserte información en ella, manejar esta información en Red, como fuente de una tesis doctoral tiene bastantes riesgos. ¿Qué criterios establecer para considerar una información fiable?

Fundamentalmente el estudio de campo de esta investigación, podría decirse que se ha realizado en un campo virtual, es decir, haciendo un estudio y análisis de los recursos existentes en la Red, así pues, se considera que como estudio de campo, es factible utilizar este medio (internet) como otra *fuentes* de la tesis doctoral.

Ver a continuación el siguiente esquema que plantea conjuntamente fuentes y metodologías aplicadas.

METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN





6. RESUMEN DEL CAPÍTULO:

En ese segundo capítulo se han expuesto cuáles son los métodos aplicados en el desarrollo de la investigación doctoral. Para ello ha sido necesario hacer el siguiente recorrido:

1. Definir el ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN DOCTORAL:

Dado su carácter se sitúa en los tres siguientes ámbitos:

- *Investigación educativa*
- *Investigación en la educación artística*
- *Investigación en las Tecnologías de la Información*

2. Definir la METODOLOGÍA A APLICAR:

En función del ámbito de la investigación, de la hipótesis planteada y del contexto específico se establece la siguiente metodología:

- *Investigación-acción*. Esta metodología permite la creación del recurso curarte on-line y su desarrollo y reestructuración dentro del transcurso de la misma investigación. La aplicación de esta metodología se considera muy adecuada en el medio on-line, puesto que como se verá más adelante, permite una continua *interacción*, *retroalimentación* y *reestructuración* de la propuesta.

3. Definir las FUENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Puesto que se puede considerar que la presente tesis, forma parte del proyecto curArte, una de las principales fuentes de esta investigación serán los propios resultados presentados por el propio proyecto curArte.

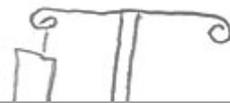
Por otro lado, se hace una especial referencia al uso de Internet como fuente. La Red Internet, a pesar de ser considerada como una red de información, no es considerada como una fuente fidedigna de información, precisamente por la facilidad de que cualquier información pueda ser incorporada a ella.

Pero puesto que esta tesis, versa precisamente sobre el medio on-line, utilizar Internet y su información como fuente es imprescindible. Es más, se



METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

podría considerar, y como se ha visto en la introducción, que es necesario crear métodos de investigación en la Red, y la presente tesis podría ser un ejemplo de este tipo de investigaciones.



3. EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

1. LA EDUCACIÓN ON-LINE

1.1. HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ON-LINE

1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN ON-LINE

1.2.1. Características del aprendizaje on-line

1.2.2. Usos de las redes de aprendizaje on-line

1.2.3. Ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas en internet

1.2.4. *Alfabetismo digital* y educación on-line

1.3. *INTERACTIVIDAD Y VIRTUALIDAD*, CONCEPTOS FUNDAMENTALES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES EDUCATIVAS EN INTERNET

1.4. EL *CONSTRUCTIVISMO* COMO ENFOQUE EN LA EDUCACIÓN ON-LINE

2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE

2.1. PLANTEAMIENTOS

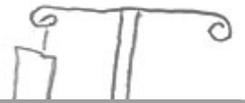
2.2. RECURSOS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE

3. EL *MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL* (MUPAI) COMO RECURSO ON-LINE

3.1. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI)

3.2. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI) COMO RECURSO ELECTRÓNICO

4. RESUMEN DEL CAPÍTULO





EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

1. LA EDUCACIÓN ON-LINE:

- 1.1. HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ON-LINE
- 1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN ON-LINE
 - 1.2.1. Características del aprendizaje on-line
 - 1.2.2. Usos de las redes de aprendizaje on-line
 - 1.2.3. Ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas en internet
 - 1.2.4. *Alfabetismo digital* y educación on-line
- 1.3. *INTERACTIVIDAD Y VIRTUALIDAD*, CONCEPTOS FUNDAMENTALES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES EDUCATIVAS EN INTERNET
- 1.4. EL *CONSTRUCTIVISMO* COMO ENFOQUE EN LA EDUCACIÓN ON-LINE

1.1. HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ON-LINE

Antes de empezar con este capítulo hay que definir el concepto *Red*. En el mismo objetivo principal de la tesis aparece este concepto: *Diseño y producción de una RED ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.*

Las redes informáticas o redes on-line se podrían definir:

- 1. Conjunto de servidores y clientes que se intercambian información.
- 2. De área local: red que funciona en el interior de una institución para compartir recursos entre distinto equipos, y que puede tener o no salida a Internet. (MILLÁN, 1998,132)



Pero la red más conocida y aquella que se escribe con mayúsculas es Internet.

En cualquier caso, en estas definiciones queda claro el objetivo de esta red, el intercambio y el compartir información. Los niveles de alcance de estas redes dependerán de su buena difusión, etc.

Pero dentro de la idea global de compartir y de intercambiar información, esto se puede realizar con muchos fines. En este caso analizaremos las llamadas *redes de aprendizaje*. Pero para ello hay que partir primero de cuál fue la evolución técnica de la tecnología como tal.

Breve historia de la tecnología de redes:

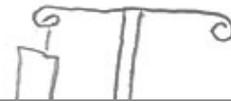
Hasta la década de 1960 no se conectan dos ordenadores por correo electrónico a tiempo real. ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) fue desarrollada en EEUU como un experimento. Se trataba de una serie de líneas telefónicas que servían para el envío de datos, y su uso estuvo pensado para que investigadores situados en centros informáticos separados pudieran compartir su software y hardware (es decir, discos informáticos, procesamiento de bases de datos, etc). Los mismos usuarios se dieron cuenta de que de que podían usar estas mismas redes para enviarse mensajes. Así pues, a principios de los años 70, se introdujo el correo electrónico, y pasó a ser la prestación más utilizada. De aquí se paso a las listas de correo (o listas de distribución) que permitían no solo enviar a personas conectadas a la red sino a grupos interesados.

En 1983, ARPANET se divide en ARPANET y MILNet (una red de carácter militar), aunque seguían conectadas entre sí y se convirtieron en la base de la futura Red Internet.

La educación y la investigación educativa no formaba parte en sus inicios de estas redes informáticas. Existían otras redes como la UUCO y la USENET, que se crearon a finales de los 70 con la intención de dar servicio a la comunidad universitaria aunque más tarde pasaron a dar servicio comercial.

Es al principio de la década de 1980 cuando aparecen dos redes específicamente orientadas a la comunidad académica e investigadora: BITNET (Because It's Time Network) y CSNET (Computer Science Network). Estas redes no formaban parte de Internet, realmente la interconexión entre ellas fue la que hizo posible la aparición de Internet.

En 1986, fue la NSFNet (National Science Foundation Network) consiguió vincular estas redes. Poco a poco esta red de redes empezó a reemplazar a la ARPANET inicial (que desaparece en 1990) dando lugar a la aparición de la llamada Red Internet, que está constituida por 8000 redes menores en los cinco continentes.



Una vez creada la red, había que diseñar modos de comunicación, EMISARI, fue el primer sistema de *conferencias* que permitió conectar a personas en puntos muy distantes de EEUU.

Además de conferencias, aparecen los llamados *tablones de anuncios*, concebidos como un espacio común en el que insertar mensajes que otros pudieran ver.

Perspectiva histórica general de las tecnologías de redes:

1960-1969: se desarrollan las redes y el correo electrónico en ordenadores conectados a tiempo real.

Principios de la década de 1970: primer correo electrónico en redes de paquetes conmutados.

1970: se desarrolla y se implanta EMISARI, el primer sistema de conferencias informáticas.

1971: se desarrolla el primer sistema comercial de conferencias informáticas.

1978: se crea el primer tablón de anuncios electrónicos para ordenadores personales.

Pág. 27 HARASAIN, L., HILTZ, S., TOROFF, M., TELES, L., 2000, *Redes de aprendizaje*, Barcelona, Gedisa

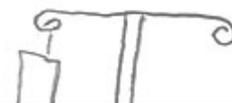
Orígenes de la aplicación educativa de las redes informáticas:

Los primeros sistemas de instrucción por ordenador aparecen a finales de los años 60. Se trataba de un protocolo (CAI) que usaba ordenadores conectados a tiempo real.

En 1969, la Stanford University, aplicó este protocolo con estudiantes con bajos ingresos de Mississippi, Kentucky y California para la enseñanza de las matemáticas.

Fue a principios de la década de 1970 se usa el correo electrónico para intercambiar información académica y a finales de la misma década era un suplemento más en la educación de los estudiantes universitarios.

Las aplicaciones educativas de las redes de aprendizaje empezaron a desarrollarse a partir de aquí ante las posibilidades de proyectos de escritura e investigación conjunta, intercambios de correspondencia electrónica, etc.



Hoy en día se puede decir que las redes de aprendizaje han sido implantadas en todos los niveles educativos.

1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN ON-LINE

1.2.1. Características del aprendizaje on-line

1.2.2. Usos de las redes de aprendizaje on-line

1.2.3. Ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas en internet

1.2.4. *Alfabetismo digital* y educación on-line

1.2.1. Características del aprendizaje on-line:

Son muchas las características que definen el aprendizaje en red, a continuación se nombran las que se han considerado principales, y que además se corresponden con los usos que las redes de aprendizaje on-line han implantado en la educación.

A continuación se ha querido enumerar los cambios que ha supuesto el uso de internet en la educación. Fundamentalmente ha supuesto una serie de cambios en la concepción de los roles del aprendizaje.

Estos cambios se pueden sintetizar en los siguiente cuatro (Gill, 1996), el autor las denomina *estructuras de cambio* (*frameworks for change*):

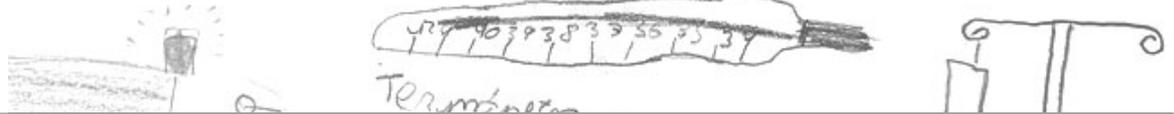
1. *El ordenador como tutor*
2. *El ordenador como estudiante*
3. *El ordenador como fuente*
4. *El ordenador como tejido*

1. *El ordenador como tutor*

Uno de los rasgos distintivos del ser humano, una de sus capacidades es la "intersubjetividad": la capacidad de proyectar diferentes estados psicológicos (como intenciones, creencias y deseos) en los comportamientos de otras personas. Este rasgo característico del ser humano es lo que marca la principal diferencia con respecto al ordenador.

2. *El ordenador como estudiante*

La principal aportación del aprendizaje a través de la red, es que el estudiante *toma el control* de su propio aprendizaje. Administra no solo su



tiempo y el lugar donde realiza este aprendizaje, también puede seleccionar aquello que quiere aprender.

En este punto es fundamental, las llamadas *exploraciones creativas*, que podrían considerarse como la creatividad para buscar otros posibles aprendizajes en el medio.

3. *El ordenador como fuente*

Uno de los aspectos que motivaron el entusiasmo de internet en la educación, fue el hecho de la abundancia y potencialidad de la información, liberando al alumno y al profesor de las estructuras formales del conocimiento. El acceso a todo tipo de fuentes de conocimiento y de información puede dejar de ser un privilegio (siempre manteniéndole hecho de que internet sea un espacio y flujo abierto)

4. *El ordenador como tejido*

Este es el aspecto más interesante. Se refiere al hecho de como los ordenadores y más aún Internet, han integrado un gran número de tecnologías que hasta ahora se consideraban o estudiaban como competencias separadas. Esto se refiere en gran medida al *multimedia*, que ha permitido integrar texto, sonido, imagen, etc. Tejido entendido también como la integración de máquinas unidas entre sí y transfiriéndose datos.

Establecido el cambio, queda por designar las *características específicas de la educación on-line*:

1. Acceso ampliado a la educación:

La red carece de fronteras. No importa el lugar ni dónde el alumno esté situado. Elimina las barreras de situación geográfica. También las barreras de carácter físico (si hay personas que por su edad, discapacidades físicas o responsabilidades familiares) no puede moverse de su casa.

Esto en cuanto al espacio o lugar de acceso de la comunicación.

En cuanto al tiempo, las redes anulan las restricciones temporales, el uso de ellas es personal y adaptable a su tiempo y disponibilidad.

Otra de las características fundamentales es que el aprendizaje en la red no solo suministra cursos, y temarios, sino que ofrece la posibilidad de formar equipos (comunidades) con otras personas para poner en común



conocimientos y producirlos de forma conjunta. Este es uno de las principales características en las que se fundamenta el recurso curarte on-line.

Otro aspecto a tener en cuenta es que la red se convierte en un contexto de aprendizaje para toda la vida, siendo otras de las características fundamentales de la educación en la llamada Sociedad de la Información y de la Comunicación, que obliga al individuo a readaptarse continuamente a los cambio tecnológicos.

2. Aprendizaje en colaboración y trabajo en grupo:

Una característica principal del aprendizaje en la red, es que se realiza en colaboración. Lo que pretenden las redes es crear nuevos entornos para la comunicación, aumentando la interacción social.

Un aspecto fundamental y derivado de la característica anterior, es que la red crea la posibilidad de iniciar formas de colaboración más allá de la cercanía geográfica.

Permite además no solo el intercambio de información, sino la propia producción de contenidos. (Esto es directamente aplicable al *recurso curarte*).

3. Aprendizaje activo:

No solo promueve, sino que requiere un aprendizaje activo. Para que se produzca una interactividad, el alumno tiene que escribir, enviar o de algún modo manifestarse en su computador para que éste reaccione.

En el siguiente apartado, se va a considerar la tendencia educativa del *constructivismo* como base de este aprendizaje activo en la red.

4. Fluidez de los roles y protagonismo de los alumnos:

Cualquiera puede convertirse en proveedor de información para otra gente, de lo cual se desprende tanto una democratización del acceso a la información como la posibilidad de roles nuevos para los usuarios de la red. Se intenta promover la capacidad de los alumnos a dirigir su propio estudio. Se les anima a centrarse en los problemas y a responder de forma constructiva a partir de sus ideas propias y las de otros compañeros, contribuyendo así a la elaboración de un conocimiento colectivo.



5. Creación de comunidades de aprendizaje en red:

La comunicación en entornos informáticos puede servir de base a una comunicación socioemocional y no solo encaminada a resolver tareas. En la red hay espacios para divertirse, hacer vida social ect.

Este último aspecto es fundamental para el desarrollo del *recurso curarte*. Para que exista el concepto de comunidad, no solo son intereses educativos, o profesionales, debe existir un cierto grado emocional entre los interactuantes. Es lo que en el capítulo 5, en los planteamientos propuestos para el recurso curarte, se denomina interactividad real como implicación (socio emocional).

1.2.2. Usos de las redes de aprendizaje on-line:

Visto ya los orígenes de las aplicaciones educativas on-line, y también las características fundamentales que definen este nuevo espacio de aprendizaje, se presentan a continuación los usos educativos más comunes de las redes de aprendizaje:

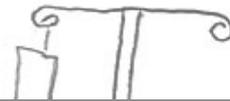
1. Aulas en red
2. Cursos impartidos íntegramente en la red
3. Educación a distancia
4. Comunicación de conocimientos

1. Aulas en red:

El aula en red es un uso de las redes de aprendizaje que permite vincular clases de centros educativos muy distantes entre sí con el fin de intercambiar información y material, iniciar proyectos en común, etc.

Un ejemplo a destacar entre éstas, es la ICLN (intercultural learning Network) creada en 1983, que usaba el correo electrónico para conectar niños de San Diego con niños de Alaska. Es interesante porque no se trató simplemente de una experiencia educativa, sino que se planteó como una investigación de una actividad on-line. Con ella se pretendía discernir si escribir para un público real en la red mejoraba la redacción.

El concepto de investigación en la red es fundamental en el desarrollo del recurso on-line, teniendo en cuenta lo que se planteó en el primer capítulo, que el recurso curarte es una ramificación del Museo Pedagógico e Arte



Infantil (MUPAI), que como museo vinculado a una universidad tiene un carácter fundamentalmente investigador.

2. Cursos impartidos íntegramente en la red :

Los orígenes del uso de la red para impartir licenciaturas y diplomaturas son en los años 80, siendo el medio más usado, las conferencias en red.

Es en los niveles universitarios (tanto de grado como de postgrado) en donde este tipo de aprendizaje se emplea más. Los alumnos acceden a conferencias informáticas, participan en debates, seminarios, ejercicios individuales y en grupo, bibliotecas, etc.

3. Educación a distancia:

Muy relacionado con el uso anterior, han abierto grandes posibilidades en la autoformación.

La American Open University es pionera en el uso de conferencias informáticas para la educación a distancia. Además el llamado aprendizaje en colaboración que hasta ahora no era posible en la enseñanza a distancia, se ha empezado a desarrollar gracias a estas redes de aprendizaje.

4. Comunicación de conocimientos:

El concepto de *comunicación de conocimientos en red* se refiere al uso de vínculos electrónicos entre distintas comunidades de profesores y estudiantes para facilitar la adquisición de información y conocimientos.

De nuevo si se retoma el objetivo principal de esta tesis:

Diseño y producción de un RECURSO ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.

Se pretende una comunicación de conocimientos relacionados con la creatividad y la educación artística del niño hospitalizado en la red. Y esto se consigue creando toda una red de posibles vínculos referidos o relacionados con el tema en cuestión.

Otros aspectos relacionados con este uso es que cualquier grupo de usuario se convierte en un grupo activo de aprendizaje, ya sea formal o informal que van configurando una gran red de conocimiento.



Además, no importa el grado de sofisticación (técnica, de diseño, etc.) , los participantes en estas redes de aprendizaje y conocimiento tienen un objetivo común: *buscar información y modos de entender y aplicar esa información.*

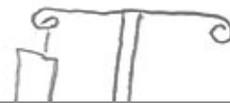
Esta aplicación de nuevo es fundamental en el desarrollo del *recurso curarte*. En definitiva se trata de que los usuarios interesados en la hospitalización infantil, encuentren en este recurso información y posibilidades y que puedan extraerlas para aplicarlas.

1.2.3. Ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas en internet:

A partir de las características que ofrece el medio on-line para los recursos educativos, y los usos que se han planteado, a continuación se muestran una selección de los *pros* y los *contras*, es decir de la ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas on-line. Puesto que hay mucha literatura al respecto, se plantean a continuación una selección de los mismos.

Según García-Valcárcel (págs. 283-284) destacarían las siguientes ventajas:

- Posibilidad de comunicación (sincrónica o asincrónica) con todo tipo de personas: compañeros, profesores, expertos,...
- Entorno propicio para un aprendizaje cooperativo: entre estudiantes, entre profesores y entre estudiantes y profesores.
- Entorno propicio para el trabajo cooperativo en la realización de proyectos y en la resolución de problemas.
- Desarrollo de las habilidades básicas de lectura, escritura y expresión.
- Punto de encuentro entre profesores y estudiantes de todo el mundo.
- Posibilita la reflexión conjunta del profesorado en temas educativos.
- Acceso fácil y económico a un inmenso caudal de información multimedia de todo tipo.
- Conocimiento de otras lenguas y culturas.



EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

- Desarrollo de habilidades de búsqueda, selección y organización de información.
- Difusión universal de las creaciones personales.
- Incentiva la construcción compartida del conocimiento.
- Acercamiento interdisciplinar e intercultural a los temas.
- Posibilidad de contactar con las personas que han elaborado la información que se está consultando para pedir nuevos datos o compartir opiniones.
- Proporciona una doble interactividad: con los materiales del medio y con las personas.
- Familiarización con esta tecnología, sus lenguajes y protocolos.

Según Pina, Córdoba, Astraín y Ferrero (pág. 33), entre otras ventajas:

- Posibilitan actividades que promueven el aprendizaje a través de situaciones que favorecen la creatividad y que van poniendo a prueba sus progresos e el proceso de aprendizaje.
- Posibilitan diferentes ritmos de construcción de conocimientos, ya que los sistemas multimedia pueden adaptar el ritmo de la enseñanza a las necesidades de los alumnos.
- Posibilitan la realización de experiencias y el acercamiento de representaciones de la realidad mediante simulaciones y modelos, que de una u otra forma no se podrían realizar.
- La integración de diferentes canales de comunicación para emitir el mensaje, provocan redundancia y complementariedad lingüística.
- Posibilitan El sentido lúdico que adquiere el aprendizaje en la percepción de los alumnos.
- Posibilitan la flexibilidad para programar el estudio (diferenciando ritmos, asincronía)
- Posibilitan la interactividad para el alumno en el proceso de aprendizaje.



Como contraposición a todas estas ventajas, Dennis Tsichiritzis, profesor de Computación en la Universidad de Ginebra, habla de las características que tendrá la nueva generación que se ha educado entre otros a través de medios on-line (TREJO, 1996):

-“Tiempo relativo”: la noción del tiempo será muy relativa, porque podremos avanzar o retroceder en él a través de simulaciones de un realismo creciente;

-“Realidad virtual”: la creciente calidad de los escenarios virtuales difuminará los límites entre lo real y lo artificial;

-“Espacio abierto”: Podremos acceder y participar en cualquier tipo de entorno. Nuestros movimientos y acciones no estarán más limitadas a nuestra realidad próxima;

-“Hiper-interactividad”: No habrá límites para la velocidad, calidad y cantidad de canales que permitan la interacción. Nuestra humana capacidad de tratar, en tiempo y forma, con ellos será la principal limitación;

-“Presencia activa”: Con tantas facilidades para moverse y actuar, la no participación se traducirá en no existencia, si no participamos, no existimos;

-“Control indirecto”: cada vez más, podremos extender nuestro dominio y control sobre situaciones, personas y objetos. Pero como los demás también podrán hacerlo, perderemos la sensación de controlar absoluta e inmediatamente algo.

1.2.4. Alfabetismo digital y educación on-line

Algunos de estos riesgos o desventajas tienen que ver con los malos usos, de la tecnología on-line. Por eso se plantea tan necesario en el ámbito educativo un estudio sistemáticos de los recursos ya existentes, para poder ir creando nuevos modelos aplicables on-line.

En realidad, se trata de crear un enfoque más integrador, combinando viejas y nuevas tecnologías. Hay algunos autores que hablan de un *alfabetismo digital*, necesario debido al cambio social impuesto por la Sociedad de la Información y de la comunicación. Este alfabetismo digital, en realidad supone, como ya se ha planteado en el párrafo anterior, crear



una guía que formen e informen de las estrategias pedagógicas para este nuevo enfoque social.

En los siguientes puntos, planteados por Ron Burnett (SNYDER, (compiladora), 2004, 213-214) se plantean algunas de estas guías o estrategias a la hora de acometer el aprendizaje específico en las tecnologías y la red:

- Las culturas populares y visuales se hallan inmersas en la tecnología. Los educandos son a la vez progenitores y creadores de la innovación tecnológica.
- La resistencia y la aquiescencia impulsa el aprendizaje. Los fenómenos culturales forman parte de un complejo sistema a través del cual se construye una variedad de narrativas centrales. Estas narrativas son el contenido de los medios de comunicación y, si queremos conectar el aprendizaje con contexto, necesitamos conocer y comprender esa historias.
- Las aulas son plazas públicas de intercambio. El aprendizaje conectado a la red no elimina las contradicciones, el potencial y las trampas de la experiencia en el aula. La tecnología nunca es sustituto del intercambio interpersonal, incluso en un momento donde Internet está redefiniendo lo que entendemos por discurso público y espacios públicos así como por interactividad y conversación humana.
- La búsqueda de significado se da a través de pautas; los educandos construyen significado mediante la creación de pautas de conexiones (Marshall, 2000)
- Conexiones significa conectividad, algo que no se puede conseguir a menos que haya una comprensión genuina de cómo funciona el proceso de las comunicaciones. Eso significa que los estudiantes tienen que participar en la creación de la experiencia de aprendizaje. Y eso no es sólo para ellos mismos, sino también para los profesores que les enseñan. La comunicación es un intercambio entre iguales y/o aquellos que se esfuerzan por alcanzar la igualdad.
- Se necesita un enfoque interdisciplinar o trasndisciplinar si queremos crear un nuevo paradigma de aprendizaje y el uso de las tecnologías tiene que multiplicar en todos los niveles (Stephens, 2000)

Muy relacionado con el concepto de *alfabetización digital* y *cultura visual*, están las reflexiones en torno al concepto de *Sociedad Red*, desde un punto de vista más sociológico como plantea Manuel Castells.



Manuel Castells habla de la integración de la comunicación electrónica en la sociedad:

Lo que caracteriza al nuevo sistema de comunicación, basado en la integración digitalizada e interconectada de múltiples modos de comunicación, es su capacidad de incluir y abarcar todas las expresiones culturales. (CASTELLS, 1997, 407)

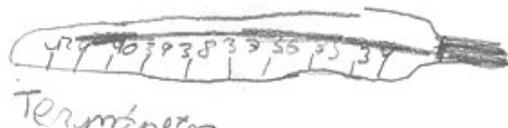
Se produce un cambio profundo, cuando aparece un nuevo sistema de comunicación que tiene la capacidad de llegar y abarcarlo todo. Pero lo interesante es el hecho de que no se trata de abarcar o de capturar, como bien dice el mismo autor *en todas las sociedades, la humanidad ha existido y actuado a través de un entorno simbólico* (CASTELLS, M., 1997, 405). Pero es que este nuevo sistema de comunicación captura incluso ese entorno simbólico, creando y haciendo posible experiencias reales en este entorno virtual: *Por lo tanto, lo que es específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la integración electrónica de todos los modos de comunicación, desde el tipográfico hasta el multisensorial, no es su inducción de la realidad virtual sino la construcción de la virtualidad real.*

(...)

¿Qué sistema de comunicación es entonces el que, en contraste con la experiencia histórica previa, genera virtualidad real? Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia. (CASTELLS, 1997, 406)

Esta transformación permite estas nuevas formas de experiencia. *Las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes provocando un espacio de flujos que sustituye al espacio de lugares. El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. El espacio de flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los materiales de representación transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer. (CASTELLS, 1997, 408)*

Espacio de flujos que sustituye al espacio de lugares. Es esta transformación estructural de la sociedad, los lugares pierden su arraigo y su razón de ser. Desde la perspectiva de la teoría social, el espacio es el soporte material de las prácticas sociales que comparten el tiempo



(CASTELLS, 1997, 445). Tradicionalmente era necesario el arraigo a un lugar, un lugar material, donde tuvieran lugar las experiencias sociales.

Pero Manuel Castells propone una nueva forma espacial que caracteriza las prácticas sociales que dominan la sociedad que él ha denominado, Sociedad Red, este nuevo espacio es el *espacio de flujos*. *El espacio de flujos es la organización material de las prácticas sociales en tiempo compartido que funcionan a través de flujos. Por flujo entiendo las secuencias de intercambio e interacción determinadas, repetitivas y programables entre las posiciones físicamente inconexas que mantienen los actores sociales en las estructuras económicas, políticas y simbólicas de la sociedad. Las prácticas sociales dominantes son aquellas que están incorporadas a las estructuras sociales dominantes.* (CASTELLS, 1997, 445)

Por lo tanto, el espacio de los flujos incluye la conexión simbólica de una arquitectura homogénea en los lugares que constituyen los nodos de cada red a lo largo del mundo, de modo que la arquitectura se escapa de la historia y de la cultura de cada sociedad y queda capturada en el nuevo mundo imaginario y maravillosos de posibilidades ilimitadas que subyace en la lógica transmitida por el multimedia: la cultura de la navegación electrónica, como si se pudieran reinventar todas las formas en un lugar, con la sola condición de saltar a la indefinición cultural de los flujos de poder (CASTELLS, 1997, 449).

Todo esto en cuanto al análisis de la dimensión *espacio*, pero hay que hablar de la transformación que sufre el *tiempo* en este espacio de flujos.

La transformación es más profunda: es la mezcla de tiempos para crear un universo eterno, no autoexpansivo, sino autosostenido, no cíclico sino aleatorio, no recurrente sino incurrente: el tiempo atemporal, utilizando la tecnología para escapar de los contextos de su existencia y apropiarse selectivamente de cualquier valor que cada contexto pueda ofrecer al presente eterno. (...)

Lo que denomino tiempo atemporal es sólo la forma emergente dominante del tiempo social en sociedad red, al igual que el espacio de los flujos tampoco niega la existencia de los lugares. Precisamente, mi argumento es que se ejerce el dominio social mediante la inclusión y exclusión selectivas de funciones y gente en marcos temporales y espaciales diferentes (CASTELLS, 1997, 467).

Según todo esto, y retomando de nuevo el concepto de *alfabetismo digital*, se entiende pues la necesidad de trabajar la pedagogía en esta sociedad definida por unas pautas socializadoras muy diferentes y donde la educación sigue teniendo en definitiva el mismo fin: que el individuo forme parte activa de la sociedad en la que vive.



El autor Nicholas C. Burbules, en su texto *La red como un lugar retórico*, también habla de los *espacios y lugares* (citado en SNYDER, *compiladora*, 2004) en la Red.

Plantea como la Red, es un conjunto de estructuras, y plantea el concepto estructura como arquitectura que permite transformar los espacios en lugares. Las arquitecturas transforman no sólo un espacio, sino las pautas de actividad que se van a desarrollar en ese espacio.

Así, la Red Internet está constituida por unas estructuras que según el mismo autor siguen estas cinco polaridades:

1. Movimiento/estancamiento
2. Interacción /aislamiento
3. Publicidad/ intimidad
4. Visibilidad/ocultación
5. Inclusión /exclusión

Desarrollando estas polaridades:

1. Movimiento/estancamiento:

Las estructuras de la Red (cómo son diseñadas las páginas web, cómo están organizadas e interrelacionadas entre sí, cómo los enlaces dirigen el movimiento dentro de ellas y más allá, etc.)

El usuario podría configurar su propio espacio, creando vínculos y enlaces, pero al crearlo también estaría transformando el espacio original propuesto en la red, y a su vez provocaría un caos de información en la red.

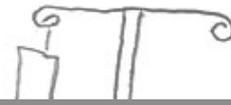
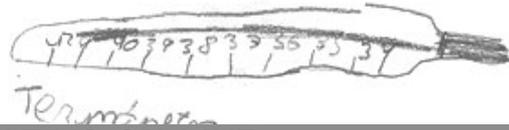
2. Interacción/aislamiento:

Las arquitecturas, o estructuras de la red, al dirigir el movimiento, crean vías para reunir a la gente y también barreras.

3. Publicidad/ intimidad:

La red, permiten a los usuarios revelar su identidad, o por el contrario, mantenerla oculta. A la vez, estas identidades pueden ser actuaciones.

4. Visibilidad/ ocultación:



En cuanto a la transparencia de las arquitecturas, además de lo que esto implica, que el usuario vea claramente el movimiento hacia el que le dirige esa arquitectura.

5. *Inclusión/ exclusión*

Este puede ser uno de los aspectos negativos de la red. Cualquier web o arquitectura, plantea una forma de a quién y a qué se le permite la entrada en esa estructura. Se plantean espacios seguros, de accesos privilegiados, etc.

Todo eso se puede concluir con la idea de que *el aprendizaje y la creatividad en la red sólo se puede lograr cuando los usuarios creen páginas y lugares en la red que contengan sus propios enlaces: enlaces con sus propios "mapas" y como facilitadores de nuevas posibilidades y conexiones (arquitecturas).*

Y las cinco polaridades descritas anteriormente pueden servir de guía para la creación de estructuras más abiertas, dinámicas y productivas.



1.3. INTERACTIVIDAD Y VIRTUALIDAD, CONCEPTOS FUNDAMENTALES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES EDUCATIVAS EN INTERNET

En este apartado se ha querido reflejar en torno a los conceptos, *interactividad* y *virtualidad*. Después de todo lo analizado en los puntos anteriores sobre las características de la educación on-line, se han querido destacar estos dos conceptos pues se consideran fundamentales para entender los planteamientos de esta tesis doctoral. Partir del concepto de *interactividad* y del concepto *virtualidad*, se podrá entender más fácilmente por qué se han planteado las aplicaciones virtuales de arte infantil que se presentan en el capítulo 6.

INTERACTIVIDAD:

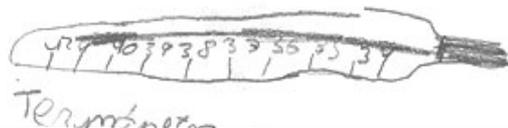
Ya se ha comenzado este apartado hablando de la importancia y el cambio que introduce el *ordenador* en la educación. Pero el ordenador en sí mismo es una *máquina*, un *objeto*, qué características o qué cambio ha padecido este objeto para pasar a ser imprescindible en determinadas relaciones humanas.

Ezio Manzini habla de las formas de interacción como una forma de relación con el mundo, haciendo corresponder a cada *acción* su propia *retroacción*. Pero va más allá y establece el tipo de interacción clásico dependiendo del sujeto al que se dirige nuestra acción: *En el pasado se había establecido una profunda y clara distinción entre la retroacción llevada a cabo por los seres vivos, de los cuales, tras un estímulo, se espera una respuesta, es decir, una retroacción activa en tiempo breve, y aquella llevada a cabo por las cosas inanimadas, de las cuales esperamos una retroacción pasiva, es decir, una tendencia a resistir el efecto de la acción, o a adaptarse a ella* (MANZINI, 1992, pág. 191).

Pero, ¿qué sucede cuando los objetos inanimados se convierten en activos? Es lo que él denomina los *objetos-cuasi-sujetos*, es decir aquellos objetos no pasivos, capaces de generar respuestas debido a su proceso de tecnificación.

Sin embargo, lo que caracteriza a la nueva familia de objetos es el poseer la capacidad de modificar sus comportamientos en función de ciertas variables externas. De esta manera estos objetos salen del estado de pasividad, instauran un coloquio, y definen con el sujeto (o con el ambiente) una interacción que tiende a la simetría: ambos polos pueden actuar y reaccionar el uno en función del otro.

Precisamente por esto, el objeto tiende a ser "menos objeto" que antes: la nueva calidad de esta actuación recíproca lo hace más parecido a lo que



siempre se ha considerado como sujeto. Podríamos definirlo como "objeto-cuasi-sujeto". Una especie de interlocutor virtual con el que estamos invitados a relacionarnos. (MANZINI, 1992, pág. 153)

El esquema clásico de comunicación se rompe, se establece un tipo de interacción simétrica, *ambos polos pueden actuar y reaccionar el uno en función del otro*. En este punto Manzini ya apunta uno de los cambios o consecuencias fundamentales de esa conversión a *objetos-casi-sujetos*. Frente a los objetos tradicionales que eran captados y podían ser eliminados de nuestro campo perceptivo, estos nuevos objetos, que podríamos también llamar objetos interactivos *imponen* su presencia, son *invasores* del tiempo y del espacio en el que percibimos pues actúan en él de forma activa.

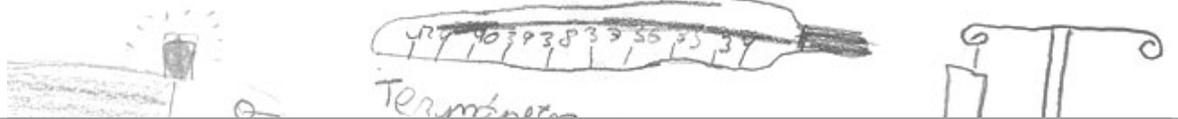
Ezio Manzini también los denomina *objeto-interactor* frente al objeto-signo. El *objeto-interactor* se relaciona con la persona, frente al *objeto-signo* que era un soporte de posibles significados pero que le eran atribuidos. Era un contenedor de significados, no era un generador de acciones.

Es pues, la interactividad una forma de relación social pero en la que se ha producido un cambio sustancial, desencadenado por el desarrollo de las tecnologías, en concreto de las tecnologías de la comunicación. Este cambio en la interactividad ha supuesto el paso de determinados sujetos de ser pasivos a ser activos, con la implicaciones relacionales que este tipo de actividad supongan.

En la presentación del libro *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*, Ángela Molina nos acerca al concepto de *ordenador* entendido en este ámbito del Arte Interactivo: *el ordenador como entorno dinámico facilita que nuestra conciencia forme parte de un todo conectado, de un fluir en el cual lo importante es aquello que está en el proceso, ya que sólo el momento puede valorarse y todo lo dinámico en el mismo acto de retención del instante pierde su condición para pasar al estado de inmovilidad*. El ordenador se convierte en mediador y responsable de un tipo de comunicación o de relación.

Pero no basta con tener un ordenador, una máquina. Debe existir un punto de contacto entre esa simbiosis hombre-máquina. Es lo que se ha denominado *interfaz*.

Es interesante aquí observar los avances que han tenido lugar en el desarrollo de estos *interfaces*. En un primer momento, estas interfases eran tremendamente complicadas, lo que se denominaba lenguaje máquina estaba muy lejos de parecerse a cualquier tipo de lenguaje humano. A esto había que unir el tiempo de transmisión o de traducción o de procesamiento de datos. Fue en la década de los setenta donde empiezan a surgir ordenadores que trabajan y procesan a *tiempo real*, es decir, al mismo ritmo que marcaba



su usuario. Surgen además, los *sistemas operativos* que terminan haciendo más intuitivo el trasvase de información entre humano y máquina.

La *interactividad*, es la forma de relación en la que se basa el medio on-line, y permite que la información fluya, ya no solo entre el sujeto y el ordenador, sino que el ordenador a través de la interactividad permite la relación del sujeto con otros sujetos a través de esta nueva forma de relación.

VIRTUALIDAD:

Atendiendo al origen semántico de la palabra, virtual procede del latín medieval *virtudidis*, y éste a su vez de *virtus*, que significa fuerza, potencia.

En su texto "¿Qué es lo virtual?", Pierre Levy hace una reflexión sobre lo que significa *virtualización*, y para ello parte de la propia filosofía escolástica, según la cual, virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Si bien, *lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concrete de un modo efectivo o formal.*

Es muy interesante la distinción que plantea entre el concepto *posible* y el concepto *virtual* para entender las implicaciones de este último (LEVY, 1999, págs. 17-18):

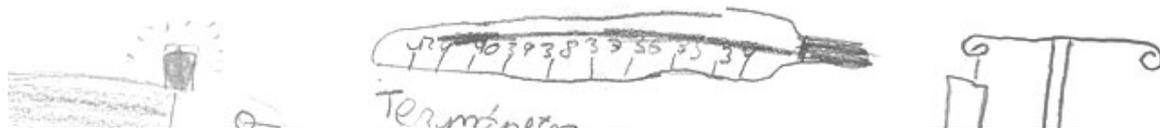
Lo "posible" ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real, solo le falta la existencia.

(...)

En cuanto a lo "virtual", no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad que reclama un proceso de resolución: la actualización.

(...)

Por un lado, la entidad lleva y produce sus virtualidades: un acontecimiento, por ejemplo, reorganiza una problemática anterior y puede ser objeto de interpretaciones diversas. Por otro lado, lo virtual constituye la identidad: la virtualidades inherentes a un ser, su problemática, el vínculo de tensiones, presiones y proyectos que



las animan, así como las cuestiones que las motivan constituyen una parte esencial de su determinación.

Podría decirse que *posible* es un término pasivo, como dice Levy, ya constituido, será o no, pero ya tiene concreto sus propias características que lo definen.

En cambio lo *virtual* es activo, es intrínseco, es una tendencia, una presión, un proyecto, una potencia y es activo porque como tendencia, como presión puede introducir cambios. Levy dice que lo *virtual constituye una parte esencial de la determinación del ser.*

Esa tendencia, ese concepto de proyecto en potencia, es una tensión muy importante en este proceso de comunicación. Se ha escogido la siguiente reflexión que realiza Jean Braudillard en "Biosfera y sujeto fractal", reflexionando sobre, realidad, espejo, imagen fotográfica: *La ciudad que habéis fotografiado durante una jornada ha desaparecido, ya no la veis. Y es esta cancelación, esta involución del sujeto en la caja negra, esta devolución de su visión a aquella otra, impersonal, del aparato, las que son mágicas. En el espejo, es el sujeto el que juega su real y su imaginario. En el objetivo, y en todas las pantallas en general, y con la ayuda de todas las técnicas "mass-mediáticas", es el mundo el que se hace virtual, es el objeto el que se libera "en potencia", y el que se da en espectáculo. Porque en la fotografía, todas las imágenes son posibles. Y a la inversa, o hay acto ni acontecimiento que no se refracte en una imagen técnica, ni una acción que no desee confluir en esta memoria y hacerse en ésta reproducible. La compulsión virtual es la de existir en potencia, en todas las pantallas y en el centro de todos los programas, y se transforma en una exigencia mágica (BRAUDILLARD, 1989, pág.33)*

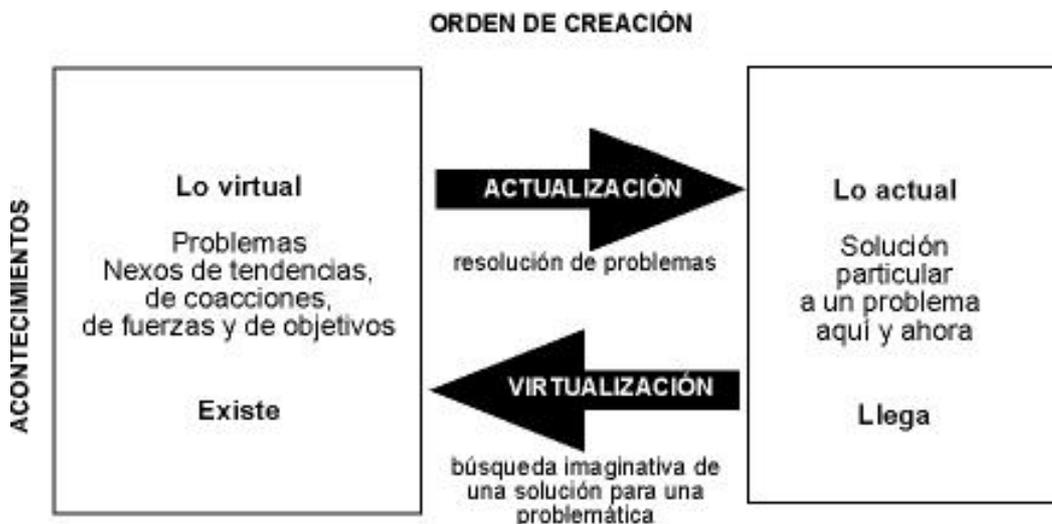
Se ha escogido este ejemplo porque parece clarificar la diferencia entre lo *posible* (las fotografías que podemos realizar) y lo *virtual* (que estas fotografías "estén" y sean susceptibles de poder reproducirse en cualquier pantalla).

En la siguiente definición de Levy, se introduce el concepto *actualización*: *La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una "elevación a la potencia" de la realidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una solución) la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático. Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en llevar la entidad en dirección a este interrogante y en redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular (LEVY, 1999, pág. 19).*



Es pues, lo *virtual* algo en potencia, pero sometido a continuas *actualizaciones*, es decir, en términos que ya hayamos visto, sometido a continuas retroalimentaciones, esto es, entrada de nuevos problemas, de nuevas resoluciones, de nuevos agentes,...

En el siguiente esquema, planteado por Levy, presenta las características principales de lo *virtual*. Uno de los aspectos que más interesan para esta investigación, es la definición que se da de *virtualización*: *búsqueda imaginativa de una solución para una problemática*.



Esquema de LEVY, P., "¿Qué es lo virtual?", p19

Si esto se traslada a la presente investigación: *aplicaciones virtuales de arte infantil*, podrían ser *aplicaciones para la búsqueda imaginativa de soluciones (o más bien de posibilidades) de arte infantil a través de los medios on-line*.

En definitiva, lo que interesa al hablar en este punto sobre el concepto *virtualidad*, es considerar que en éste hay intrínsecamente una vertiente *creativa e imaginativa*.



EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

Es pues, fundamental, considerar el *medio on-line* (puesto que es un medio que se desarrolla en la *virtualidad*), como un medio *potencialmente creativo*, puesto que favorece las búsquedas imaginativas de soluciones.



1.4. EL CONSTRUCTIVISMO COMO ENFOQUE EN LA EDUCACIÓN ON-LINE:

Cualquier red de aprendizaje o de conocimiento se basa en el aprendizaje autodirigido y el crecimiento mediante la obtención de información, técnica y conocimientos. No hay un temario prescrito. El aprendizaje tiene lugar mediante la interacción con colegas y expertos sobre cualquier tema o campo en que el usuario esté interesado, ya esté interesado con el trabajo, el ocio, las relaciones personales o las actividades de la comunidad. El sujeto del aprendizaje puede construir su propio temario, aprovechando la extraordinaria gama de material disponible en Internet o en cualquier otra red. (HARASAIN, HILTZ, TOROFF, TELES, 2000, 32)

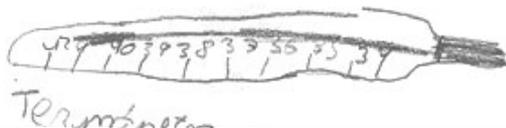
Si se vuelve a las características que definen el aprendizaje en la red, una era la de *aprendizaje activo*, y se entendía como tal no solo la actitud que debe tener un usuario de estas redes de aprendizaje, sino también al modo de elaborar los contenidos para realmente estos sean factibles de ser aprendidos.

En este sentido, la teoría educativa del constructivismo es la que viene a fundamentar el tipo de aprendizaje que se desempeña en la red.

Además, según lo expuesto en el capítulo 2, apartado 3 (págs, 47-49), *sobre la investigación en las tecnologías de la información y la comunicación*, dentro de la llamada *Sociedad de la información*, la escuela ya no es la fuente primera ni siquiera la principal, de conocimiento de los alumnos. Los niños, son bombardeados por distintas fuentes de información (entre ellas Internet), y es pues necesario desarrollar las capacidades para organizar esta información, interpretarla y darle sentido, así como lo que se plantea en esta tesis, usarla creativa y artísticamente.

También se refiere al concepto de la *sociedad del aprendizaje continuo*, debido al ritmo de los cambios tecnológicos y científicos, el niño debe *aprender a aprender*, a construir su propio punto de vista, su verdad particular a partir de la información que recibe.

A continuación se presentan los principales planteamientos del constructivismo en educación, con su reflexión acerca de su correspondencia en el ámbito de la educación on-line.



El constructivismo en la educación on-line:

Las posibilidades que ofrece el medio on-line en la educación parten del constructivismo (siendo ésta una teoría que se basa en las teorías de autores postestructuralistas, etnólogos y antropólogos (BOURDIEU, CLIFFORD, DEWEY, MAHONEY, etc.). Como se ha visto en el apartado anterior, los principios constructivistas defienden que el ser humano aprende mejor al hacer, crear, construir o reflexionar y sostienen que el aprendizaje entraña comprender el sentido de alguna experiencia, pensamiento o fenómeno. Así, el conocimiento crece y surge desde una perspectiva individual, y por tanto parcial y no absoluta.

Todo esto se puede resumir en que para que exista un verdadero aprendizaje el alumno debe construir su propio conocimiento mediante:

- Una presentación de la información desde esta perspectiva de la relatividad de las verdades.
- Una visión cambiante y transformativa del conocimiento.
- El descubrimiento personal de los contenidos.

El papel que desarrolla el medio on-line en el aprendizaje es que *fomenta la vía constructivista del aprendizaje al proveer de recursos tecnológicos a los estudiantes para servirles de constante búsqueda en la redefinición de la base de sus conocimientos personales.* (GREGORY, 1995)

La educación a través de proyectos (aplicaciones on-line)

Relacionado con la concepción *constructivista* de la educación on-line, existe una tendencia, la llamada *educación basada en proyectos*. La base de esta tendencia surge del planteamiento de la mayoría de las actividades que realizan los niños para su educación, estas actividades siempre están encaminadas a la consecución de un producto final.

En la educación a través de proyectos, los aspectos cognitivos, emocionales y sociales están presentes en la construcción del conocimiento, y se ponen en práctica a partir de actividades significativas previamente diseñadas, donde el aprendizaje es más que la memorización e instrucción. Entre sus principales objetivos la *Educación a través de Proyectos* destacan (RAABE, DAZZI, FERNÁNDEZ, CRIMINÁCIO, 2003, 216-217):

- Los estudiantes llegan a ser sujetos de su propio conocimiento, no como meros ejecutores de actividades, sino como co-participes de ellas.



- La búsqueda de información por parte de los estudiantes es guiada por el profesor que ya no se dedica solo a dar las respuestas correctas.
- El aula ya no es un espacio descontextualizado de la realidad, sino que el bagaje cultural y de conocimientos de los alumnos determina aquello que ellos quieran descubrir y aprender y no tanto viene impuesto por las elecciones de los adultos.

En definitiva, la educación a través de proyectos, no hace abandonar las disciplinas cotidianas de la escuela, sino que más bien usa las herramientas culturales existentes para conocer la realidad.

Las cuatro fases que comprende este tipo de educación son:

1. *Selección del tema*
En esta fase, los estudiantes, junto con los profesores, seleccionan el tema para su proyecto. Este tema puede ser sugerido por un alumno, el profesor o por un grupo de alumnos.
2. *Conseguir información*
En esta fase los estudiantes deben conseguir información de todas las fuentes que tengan a su disposición.
3. *Organizar la información*
A continuación tienen que decidir como se va a organizar esa información, con que formato se va a presentar ese material: poste, periódico, cómic, etc.
4. *Presentación de la información*
Una vez realizado todo lo anterior, hay que presentar al público los resultados.

Se podría decir que esta *Educación a través de Proyectos*, es realmente una organización de un planteamiento *constructivista* de la educación. El alumno está construyendo su propio conocimiento a partir de unas fases que ponen de manifiesto la importancia de todo el proceso educativo.

La *Educación a través de Proyectos* tiene interesantes aplicaciones en la educación on-line.

Como se ha visto anteriormente, una de las características de la red Internet es la cantidad de información que hay en ella, por eso este planteamiento que tiene que ver con la elección, y selección de materiales con un propósito, así como su posterior reelaboración por parte del



alumnado, encaja perfectamente en el uso de la red Internet como medio educativo.

En el siguiente apartado de este capítulo, *La educación artística on-line*, se plantea un ejemplo de este planteamiento educativo, a través del uso de herramientas de creación de páginas web de arte.

Las *WebQuest*, ejemplo de aprendizaje constructivista en la red:

Otro ejemplo de aplicación del aprendizaje constructivista e íntimamente relacionado con la educación a través de proyectos, son las *WebQuest*.

Las *WebQuest* pueden considerarse un ejemplo de aprendizaje constructivista y de aplicación en el aula.

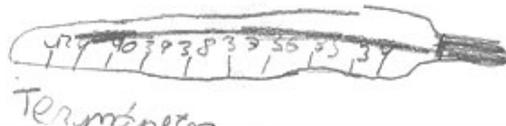
En realidad se trata de un modelo de diseño de web basada e actividades instruccionales (es decir, unas actividades diseñadas para la consecución de una serie de objetivos cognitivos, actitudinales y procedimentales).

Una *WebQuest* tiene las siguientes partes (DODGE, 1997):

1. Una introducción en la que se ve el estado y conocimientos previos
2. Una serie de cuestiones de lo que interesa o preocupa
3. Una lista de fuentes de información para resolver estas cuestiones
4. Una descripción del proceso que los estudiantes deberían desarrollar para resolver estas cuestiones (debe ser una guía muy clara del proceso)
5. Una conclusión que concluya las cuestiones (no tiene por qué resolverlas, normalmente se consideran varias respuestas como posibles) y haga reflexionar a los alumnos sobre lo que han aprendido y ofrece la oportunidad de ampliar la experiencia

Este mismo autor distingue entre dos tipos : *short-term* y *long-term*. Las primeras son para un trabajo individual, a realizar en una o dos clases o bien para formar parte de un proyecto más largo. Estas actividades permiten al alumno desarrollar un trabajo orientado fundamentalmente al acceso y la organización de la información. En cambio, las *long-term* pueden durar desde semanas hasta meses, y pueden plantear un trabajo en grupo, un proyecto. Estas actividades desarrollan más la parte actitudinal y el alumno busca *integrar* y *relacionar* su conocimiento.

Un ejemplo de *short-term*, sería una primera búsqueda de información en internet, apuntando las direcciones que contienen información sobre lo que se busca, y otra *short-term* posterior consistiría en una evaluación de los contenidos de esas web



encontradas. Otro aspecto interesante es la posibilidad de presentar el trabajo de grupo mediante una web, un póster, una presentación en Power Point, etc.

En cuanto a la evaluación de este tipo de actividades, cada WebQuest puede incluir las siguientes cuestiones que permitan al alumnos darse cuenta de su posición y sus aprendizajes antes, durante y después de la actividad:

¿Qué dudas tenías sobre este tema antes de empezar este trabajo?

¿Qué nuevas cuestiones te han surgido cuando has acabado este trabajo?



2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE:

2.1. PLANTEAMIENTOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE

2.2. RECURSOS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE

2.2.1. La educación artística *a través* del medio on-line

2.2.2. El medio on-line como *contenido* de la educación artística

2.1. PLANTEAMIENTOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE:

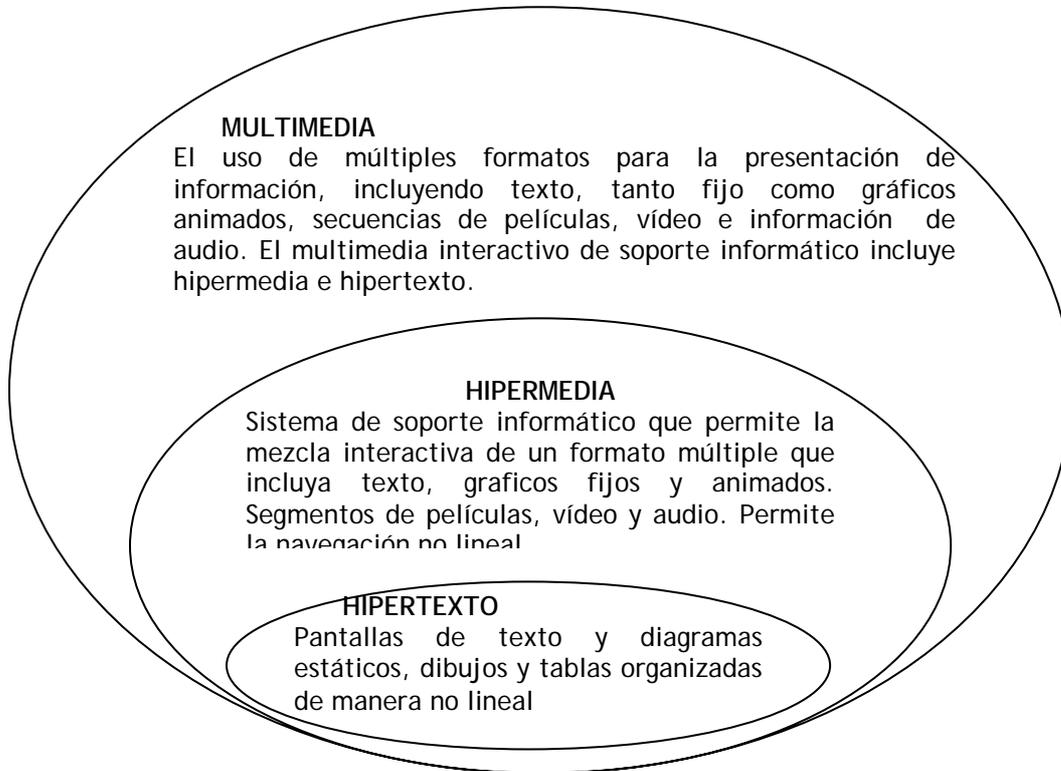
Antecedentes:

Se puede empezar a hablar de las aplicaciones de la educación artística en Internet en el momento en que este medio permite que la *imagen* sea un elemento fundamental para configurar la información existente en la red.

Se puede encontrar el primer ejemplo en 1979, en el Massachusetts Institute of Technology, donde se presenta la primera combinación entre videodisco y ordenador. A partir de aquí todo el trabajo que permitió la *interactividad*, es decir, el intercambio ya no solo de textos, sino de imágenes, dando lugar a lo que se conoce como *multimedia*.

Estos conceptos, *hipermedia* y *multimedia* son para el autor Colorado Castellary, la fundamentación de todo el proceso de la *hipercultura visual*, es decir de la imagen en la Red.

En el siguiente cuadro se plantea la relación entre los conceptos *hipertexto*, *hipermedia* y *multimedia*, que hicieron posible el desarrollo de las aplicaciones de la educación artística en este medio:



Cuadro sobre la relación entre hipertexto, hipermedia y multimedia (Tolhurst, D., 1995, 21-26)

Entre los años 80 y 90, el desarrollo de la tecnología on-line, y de las redes es vertiginoso. La aparición de imágenes, vídeo y textos simultáneamente en la Red, supone una revolución en el concepto de la educación, y en concreto de la educación sobre la imagen, es decir, de la educación artística.

En cualquier caso, las relaciones entre educación artística y medio on-line (Internet), se pueden clasificar en función de dos planteamientos diferentes:

Por un lado, el uso del medio on-line para la educación artística. Esto es, las características de este medio, imagen, texto, interactividad, etc., han permitido desarrollar toda una serie de recursos que acercan de forma intuitiva el Arte al alumno.



Por otro lado, y por lo mismo que planteaba Castellary, desde el momento en que la imagen forma parte del medio on-line, se abre un nuevo campo en el estudio de la imagen, esto es en el estudio de la Cultura Visual. Así pues es necesario enseñar y educar sobre el propio medio on-line, como un contenido más dentro de la educación artística.

Resumiendo, se puede hablar de dos planteamientos:

1. La educación artística *a través* del medio on-line
2. El medio on-line como *contenido* de la educación artística

Estos dos enfoques o planteamientos se van a analizar a través de ejemplos en el siguiente apartado.



2.2. RECURSOS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ON-LINE

2.2.1. La educación artística *a través* del medio on-line

Este primer planteamiento de la educación artística on-line, tiene que ver, como se ha planteado antes, con la revolución que supone la tecnología on-line en la presentación y difusión de las imágenes artísticas (la Historia del Arte).

Esta presentación y difusión de la Historia del Arte, ha sido y es la función del Museo, por eso se puede considerar que los pioneros en la creación de recursos de este tipo han sido sin duda, las *instituciones culturales y museos*.

Por otro lado, no hay que olvidar que las posibilidades no solo visuales, sino interactivas del medio, son muy adecuadas para la generación de los contenidos específicos de educación plástica y visual tales como: técnicas de dibujo técnico, color, texturas, etc. Así pues, dentro del currículo escolar, los contenidos de educación Plástica y Visual, se han *volcado* al medio on-line por ser este tan adecuado para su enseñanza y aprendizaje. Es por ello, que otros de los principales generadores de recursos de educación artística on-line sean las propias *instituciones educativas*, o bien los *editores privados de material educativo curricular*.

A continuación se analizan los recursos on-line creados por cada uno de ellos.

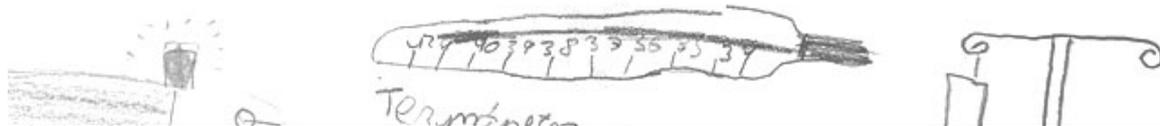
- Museos

Para comprender los recursos de este bloque hay que partir de la idea, potencial y posibilidades de la *imagen digitalizada*.

En este punto no se puede dejar de nombrar a Walter Benjamín, que con su obra *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*", en el año 1936, sienta las bases de la revolución que años después supone la incorporación de esas imágenes *reproducidas* al medio on-line.

El primero de los aportes de Benjamín, es la idea de que la obra de arte, reproducida tecnológicamente, pierde su "aura", entendida ésta como ese alejamiento de la obra artística del público general.

Con esto el autor quería manifestar , que la imagen reproducida técnicamente se acerca espacial y humanamente a las masas actuales.



De esta manera, digitalizar la imagen supone que cualquiera pueda consumirla y usarla, y por supuesto, si además esta imagen se hace accesible a través de un medio, como es Internet, este acercamiento es total. De obra de arte, se pasa a disponer de una *imagen manipulable y recreable* (Castellary, 1997, pág. 50).

Además, si regresamos al concepto *hipermedia y multimedia*, las posibilidades de integrar conjuntamente imagen y texto, permiten una revolución a la hora de contextualizar y analizar la obra de arte.

Con todo esto, los museos inician toda una tarea de digitalización de sus fondos, y no solo eso, sino una elaboración multimedia de ellos, de tal modo que el visitante del museo, pase a ser ahora un *usuario* del museo on-line.

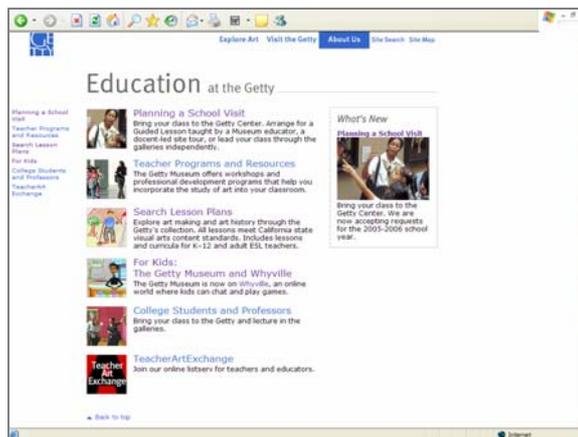
Surge así el concepto de *Museo Virtual*, que se convierte en un medio que ofrece al espectador un fácil acceso a las piezas y a la información que desee encontrar. No hay que olvidar que la creación y existencia del Museo Virtual de Arte Infantil, el MUPAI (www.ucm.es/info/mupai) es una base fundamental en esta investigación. (ver apartado 3 del capítulo 3, págs. 106-114)

Creación de recursos didácticos on-line de educación artística y no una mera virtualización de los fondos.

Se pueden destacar entre otros, como generadores de recursos on-line, *The Getty Center for Education in the Arts*, con un servicio didáctico llamado *ArtsEdNet*:

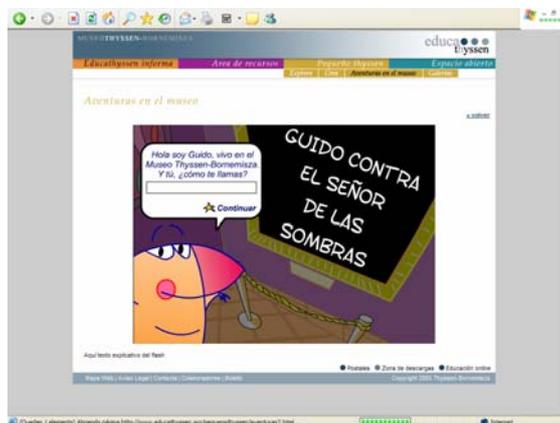


<http://www.getty.edu/education/>



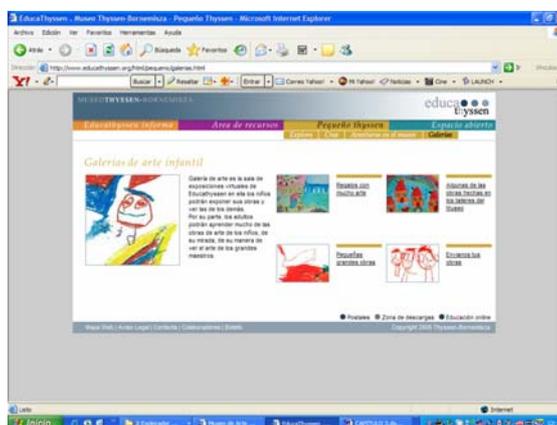
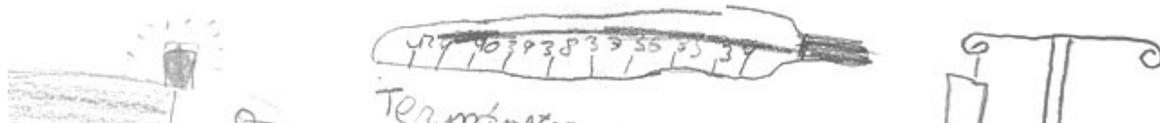
O a nivel nacional, el recurso creado por el Museo Thyssen-Bornemisza, llamado el *Pequeño Thyssen*.

<http://www.educathyssen.org/>

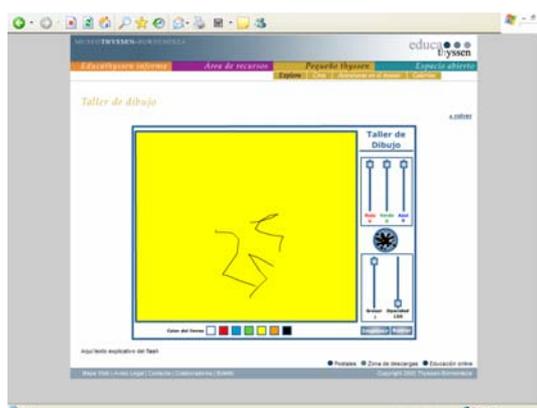


Aventuras del Pequeño Thyssen, es un recorrido virtual acompañado de un personaje por el Museo.

EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE



Galería virtual de las obras de los niños que participan en los talleres o envían sus obras.

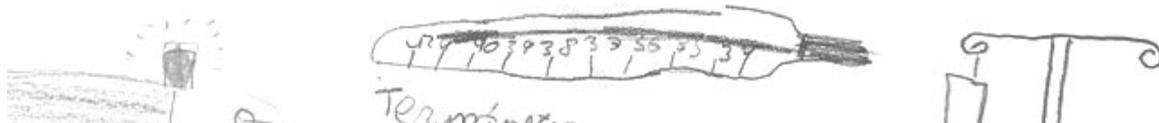


Herramienta de dibujo on-line

- Generadores de recursos (currículo oficial, editoriales, etc.)

Como se ha comentado anteriormente. Las posibilidades del medio on-line con respecto a la educación artística no solo tienen que ver con la posibilidad de la interactividad de la imagen. Las posibilidades de la tecnología multimedia y on-line, han permitido que muchos contenidos específicos del currículo educativo en materia de Educación Plástica y Visual, hayan podido insertarse en este medio, con unas posibilidades interactivas muy positivas para el aprendizaje.

Este es el caso de los contenidos con respecto a *dibujo técnico*, *color*, *texturas*, *comunicación visual*, etc.

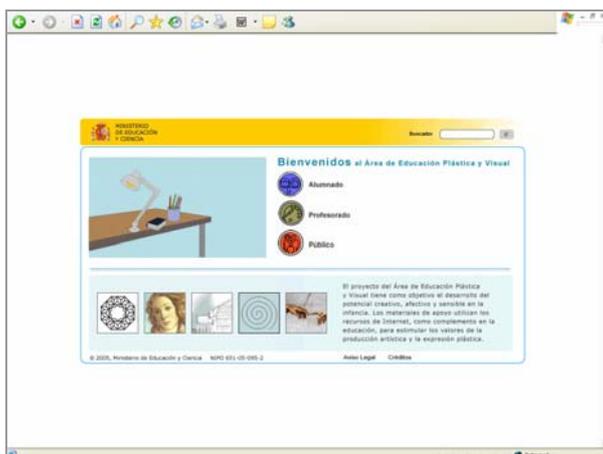


En este sentido, los principales generadores de recursos han sido las propias *instituciones educativas* y por otro lado los *editores privados de material curricular*.

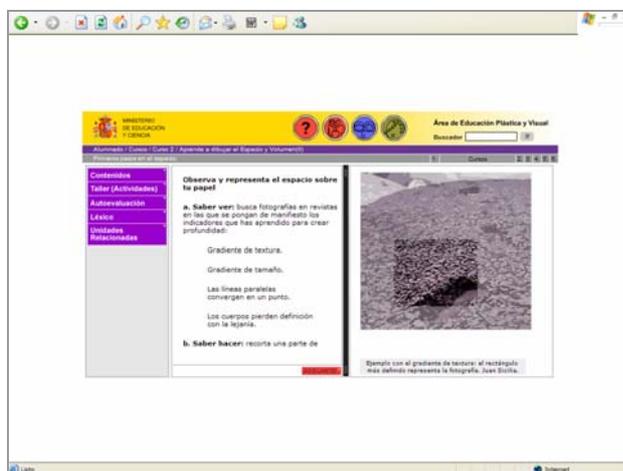
En cuanto a los primeros, cabe destacar la creación en España, por parte del Ministerio de Educación, del CNICE (Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa).

En el apartado de Educación Plástica y Visual, los recursos creados (mayoritariamente por propios profesores), cubren prácticamente todo el currículo de la materia, con recursos interactivos muy útiles tanto para el profesorado como para el alumnado.

<http://recursos.cnice.mec.es/plastica/>



EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE



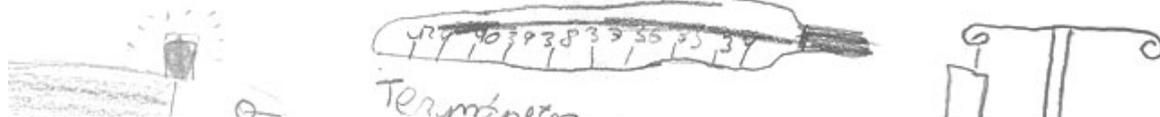
Recurso on-line para 2º de la ESO sobre las texturas



Recurso on-line para 2º de la ESO sobre la composición

Estos recursos son muy interesantes en el ámbito de las Aulas Hospitalarias, puesto y por ello se ha considerado un vínculo fundamental en el *recurso curARTE on-line*. Permiten cumplir varios de los objetivos de estas aulas:

- Que el alumno continúe su aprendizaje en el punto que lo dejó en el contexto habitual de aprendizaje (instituto o escuela)
- Que el alumno trabaje de forma independiente



Además, de estos recursos dependientes del Ministerio de Educación, con el traspaso de las dependencias en materia de Educación a las Comunidades Autónomas, han sido estas mismas las que han iniciado un proceso de creación de recursos propios.

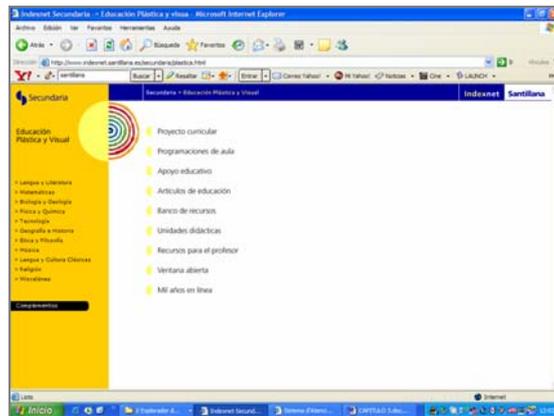
En cuanto a los editores privados de material curricular, lo primero que hay que destacar es el hecho de que estos contenidos y recursos no aparecen en muchos casos de forma abierta y gratuita en la Red, frente a los anteriores.

Los editores, también han iniciado una tarea de creación de recursos propios . Algunos ejemplos son los siguientes:



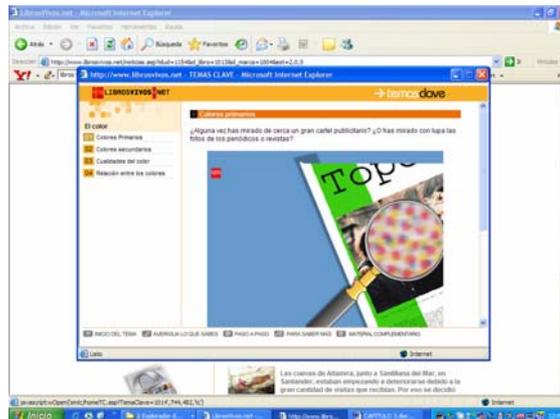
EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

<http://www.indexnet.santillana.es/secundaria/plastica.html>



Recurso de la editorial Santillana para Educación plástica y Visual

<http://www.librosvivos.net>



Recurso sobre el *color*, creado por la editorial santillana para librosvivos.net



2.2.2. El medio on-line como *contenido* de la educación artística

Repasando lo visto en el apartado 2.2., desde el momento en que la *imagen* pasa a formar parte del medio on-line, este medio on-line pasa a ser a su vez, objeto de estudio de la Cultura Visual, por tanto, objeto de estudio de la educación artística.

Y es precisamente esta cuestión, la más interesante en el planteamiento de las aplicaciones virtuales del *recurso curARTE on-line*: el uso del medio on-line de forma artística y creativa.

Esa *vida en pantalla*, de la que hablaba Mirzoeff, puede ser una pantalla de ordenador, llena de imágenes que hay que aprender a consumir.

Por eso en este apartado se habla del *medio on-line* como un *contenido* más a estudiar en el ámbito de la educación artística, un contenido más como pueda ser el *dibujo técnico*, el *arte contemporáneo*, etc.

En este sentido, los recursos generados son más escasos, a continuación se han querido seleccionar dos ejemplos, por considerarse los más significativos: el primero de ellos, son unas guías didácticas para la Educación Plástica y Visual en Secundaria, creadas por un editor privado pero que incluyen entre sus temas, uno específico de *Educación artística on-line: diseño curricular básico* (ALVAREZ, 2000, págs. 49-100). Y por otro lado un ejemplo práctico, como aplicación de la *Educación a través de Proyectos*, págs. 83-86).

Empezando con el primer ejemplo, se trata de la elaboración de una guía específica para la educación artística on-line, su autora, Dolores Alvarez, plantea la necesidad de conocer el contexto educativo y comunicativo que es Internet, puesto que el arte, con su función comunicativa, encuentra a través de este medio una nueva forma de expresión.

Su planteamiento se puede resumir en los siguientes puntos:

1. El funcionamiento de Internet
2. El uso de Internet para aprender Arte
3. El uso de Internet para intercambiar experiencias e ideas
4. Elaboración de un sitio propio de Internet.

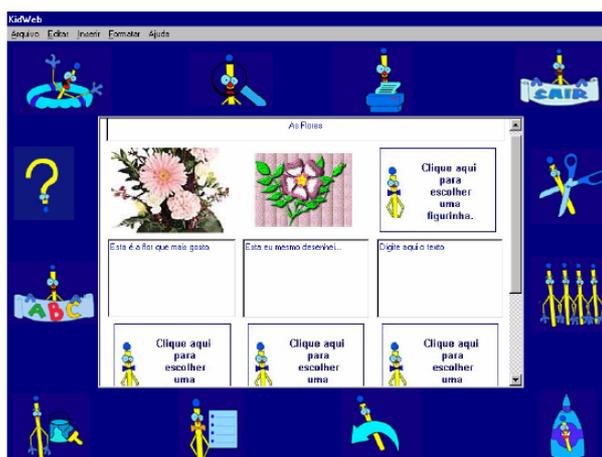
Con estos cuatro objetivos, se quiere profundizar en un medio, cuya relevancia justifica en muchos casos la frase de Mc Luhan *el medio es el mensaje*. La importancia de conocer el medio on-line, sus principales características, interactividad y virtualidad, y el uso de ese medio con fines propios de la educación artística.

El otro ejemplo, una aplicación práctica de la educación a través de objetos, es una experiencia llevada a cabo en escuelas elementales para poner en marcha una *Kidweb*. Como ya se explico anteriormente, en este tipo de actividades planteadas, es el alumnos el que lleva la mayor parte de la información y la organiza, creando documentos informáticos con herramientas como *Word*, *Paint* o *Kidpix*.

Ante este trabajo surge la necesidad de crear una herramienta propia que permita a los alumnos de educación primaria crear documentos HTML propios, la *KidWeb*.

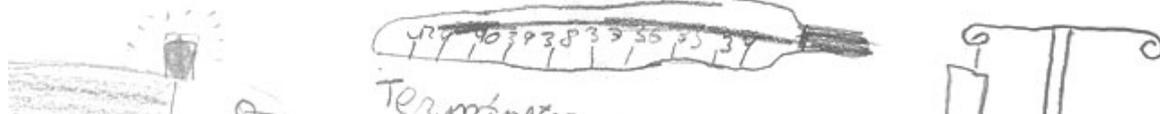
Se analizaron varias herramientas de este tipo: *Microsoft FrontPage*, *Fine Art Tool* (una herramienta que permite a los niños crear dibujos, imágenes animadas, posters, unir sonidos a las imágenes y a las palabras, insertar textos, etc.), o la *HotDog Junior* (un editor de HTML en ingles).

Finalmente se crea el recurso *Kidweb*, que permite integrar los recursos de los software anteriores, edición de textos, inserción de imágenes y sonido, etc.



Interfaz de la Kidweb

La relación entre la *Kidweb* y la educación a través de proyectos es clara.



En la fase de la *educación a través de proyectos*, conseguir información, permite al alumno crear un archivo de imágenes de internet. En la fase, organización de la información, los alumnos usan la herramienta para organizar su información como una página web.

Y por último, la fase de exposición del trabajo, el medio Internet permite una difusión y comunicación del proyecto.

Lo interesante de esta aplicación y la creación de este recurso a partir de la educación a través de objetos es el hecho de que Internet es un espacio que pone en contacto directo al niño con el mundo, y la experiencia de aprender y desarrollar recursos propios del alumno en ese medio activa su desarrollo creativo.

3. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI) COMO RECURSO ON-LINE

3.1. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI)

3.2. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI) COMO RECURSO ELECTRÓNICO:

3.1. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI)

Retomando el objetivo principal de la tesis doctoral: *Diseño y producción de una RED ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado*, es necesario en este punto analizar qué es y que supone el Museo Pedagógico de Arte Infantil en el ámbito de la creatividad y la educación artística, con el fin de entender esta vinculación del *recurso curarte* on-line con el MUPAI.

A continuación se presenta un breve resumen de la historia, objetivos, etc. de este museo estructurado en los siguientes puntos:

- *El MUPAI y sus orígenes*
- *Objetivos*
- *La colección*
- *Actividades educativas*
- *Talleres y exposiciones*
- *Proyectos de investigación*
- *Intercambio y colaboración con otras instituciones*
- *Conferencias y congresos de arte infantil*
- *Publicaciones*
- *Manifiesto y propósitos fundacionales del MUPAI*

- *El MUPAI y sus orígenes:*

El Museo Pedagógico de Arte Infantil se creó en la Cátedra de Pedagogía de la Facultad de Bellas Artes de Madrid en 1981, siendo el fundador del proyecto el profesor Manuel Sánchez Méndez. El director del museo es el actual catedrático Manuel Hernández Belver.



El Museo Pedagógico de Arte Infantil supone un recurso pedagógico de primer orden para fomentar el interés de los niños por el mundo del arte, y un lugar en donde las actividades que se realizan están enfocadas a la creatividad infantil a través talleres y exposiciones.

Es el primer museo dedicado especialmente al arte infantil y su pedagogía en España, teniendo al niño y adolescente como protagonista en cuanto creador artístico.

- *Objetivos del museo:*

Entre sus objetivos principales se pueden destacar:

1. Configurarse como centro interactivo al servicio de las necesidades de los educadores y servir de estímulo a la creación infantil, aplicando técnicas innovadoras.
2. Ser un centro de investigación abierto a la comunidad de investigadores de todo el mundo en creatividad y arte infantil.
3. Facilitar el acceso a los fondos (físicos y virtuales) del Museo así como a la Biblioteca especializada en arte infantil, a alumnos y profesores interesados en estos estudios.

- *La colección del museo:*

El Museo cuenta con una amplia colección de fondos recopilados a través de las experiencias y talleres realizados desde sus orígenes y la donación de obras de diversa procedencia. La catalogación de los fondos se estructura mediante obras bidimensionales, tridimensionales y material audiovisual para permitir la investigación en la expresión plástica y creatividad infantil desde los 2 a 18 años.

Se puede consultar y visionar el museo virtual donde se están archivando digitalmente estos fondos (www.ucm.es/info/mupai).

- *Actividades educativas del museo:*

El museo organiza programas y talleres educativos con el objetivo de desarrollar la creatividad y fomentar la apreciación y entendimiento de toda manifestación artística, dirigidos a niños y



niñas entre 4 y 18 años de centros escolares, asociaciones y/o organizaciones de carácter educativo cultural y grupos familiares.

Estas actividades son de diversos tipos:

- Colaboración con asociaciones y organismos culturales para el desarrollo de la educación artística en Instituciones públicas y privadas.
- Talleres para descubrir el arte y estimular la creatividad infantil.
- Servicio de consultoría pedagógica e investigación en estos ámbitos.

- *Proyectos de investigación:*

El MUPAI también participa en proyectos interuniversitarios, entre los cuales destaca el *proyecto curARTE*, entre las universidades Complutense de Madrid y la Universidad de Salamanca. (ver capítulo 1)

- *Intercambio y colaboración con otras instituciones:*

Desde los orígenes del MUPAI se han establecido relaciones e intercambios con Instituciones para la colaboración en temas relacionados con el arte infantil a través de exposiciones y talleres/ conferencias y congresos sobre creatividad artística infantil, como las exposiciones y talleres realizados con la colaboración del Patrimonio Nacional, Ministerio de Educación, Cultura y Ciencia, AMADE. ALPE, ONCE, Museo Nacional del Prado, Fundación Cristóbal Gabarrón, AEM, IKEA, FUNDACIÓN ICO, LA CASA ENCENDIDA, ADAI (Asociación para el Desarrollo del Arte Infantil).

- *Exposiciones y talleres:*

"La mirada del niño. Arte y Expresión"
Museo Nacional de Antropología. Madrid . 1997

"Manifestaciones artísticas de Shankar´s Children´s Art from India"
Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes. UCM. 2000.

"Donde me gusta jugar"
Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes.
UCM. 2004. Concurso de pintura organizado por IKEA



"Pintura rural infantil"

Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes.

UCM. 2000/2002/2004. Certamen de pintura rural infantil patrocinado por FERTIBERIA S.A.

"Talleres de Arte Emergente"

La Casa Encendida. Obra Social Caja Madrid.

Diseño de guías didácticas y talleres infantiles. 2004-05

"El efecto bola de nieve"

Sala de Exposiciones de la Fundación ICO.

Talleres infantiles de Arte Contemporáneo. 2005

- *Conferencias y congresos de arte infantil:*

Desde 1997, y de manera periódica, se realizan convocatorias sobre la creatividad y arte infantil, a través de diversas líneas temáticas dirigidas principalmente a educadores o formadores que trabajan o investigan en este ámbito. La organización de este tipo de eventos surgen con la intención de reunir y servir de foro de comunicación e intercambio a todas aquellas investigaciones que se están realizando y para dar a conocer las líneas de trabajo que sobre arte infantil y educación artística se están llevando a cabo en el ámbito nacional como internacional.

En los congresos sobre arte infantil realizados hasta la fecha han participado personalidades relevantes del campo de la creatividad infantil y la educación artística como Ana Mae Barbosa, Norman Freeman, John Matthews, Elliot Eisner, Arthur Efland, Brent Wilson, Josefina Aldecoa, entre otros muchos.

- *Publicaciones:*

El Museo también cuenta con una serie de publicaciones especializadas en la educación artística y la creatividad infantil. Además de la revista "Arte Individuo y Sociedad", que se edita el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, de la Facultad de Bellas Artes, entre las que se pueden destacar:

El Arte de los Niños. Investigación y didáctica del MUPAI.

Manuel Hernández Belver(coord.). Madrid. Fundamentos, 1995

Educación artística y arte infantil.

Manuel Hernández Belver, Manuel Sánchez Méndez (coord.) Madrid, Fundamentos, 2000

Arte, Infancia y Creatividad

Manuel Hernández Belver, Manuel Sánchez Méndez, María Acaso López-Bosch, (coord.). Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense, 2002

Arte Infantil y Cultura Visual.

Manuel Hernández Belver, Isabel Merodio de la Colina, María Acaso López-Bosch, (coord.) Madrid, Eneida, 2005

Arte Infantil en contextos educativos contemporáneos.

Manuel Hernández Belver, M^a del Carmen Moreno Sáez, Silvia Nuere Menéndez-Pidal, (coord.). Madrid, Eneida, 2005

- *Manifiesto y propósitos fundacionales del MUPAI*

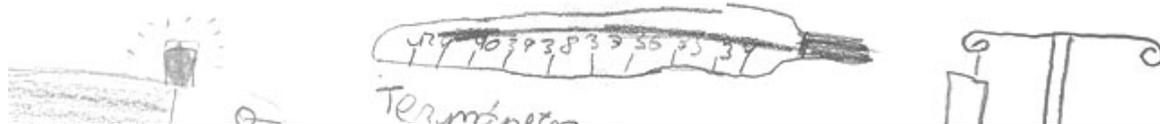
A continuación se muestra el manifiesto y propósitos fundacionales del MUPAI, que dan apoyo al propio propósito del *proyecto curArte* (SÁNCHEZ MENDEZ, M., citado en HERNÁNDEZ BELVER, M., (coord.).1995, 13-14):

III. Dar servicio a la docencia, posibilitando:

- a. La investigación sobre la realidad creativo artística infantil*
- b. La investigación de las posibilidades pedagógicas formativo-educativas y de desarrollo global del niño a través del las artes plásticas.*

IV. Dar servicio a la sociedad para su mejor desarrollo:

- a. Poner los resultados de la investigación al servicio de centros u organismos que los soliciten.*
- b. Presentar la exposición permanente al público en general.*
- c. Investigar sobre las posibilidades pedagógicas de la propia Exposición en cuanto "Creación infantil para los propios niños", técnicas de exhibición de "arte" para un público infantil, ect.*
- d. Brindar posibilidades de investigación con nuestro material, favoreciendo la creación de nuevo a cuantos estudiosos lo soliciten*
- e. Colaborar con la difusión a todos los niveles con nuestras experiencias y aportaciones (ejem. Montaje de exposiciones, préstamos, etc.)*



- f. Crear una biblioteca especializada, tanto para el servicio interno como para el servicio público.*

Con todos estos puntos se pretende poner de manifiesto la relevancia de este museo, que por sus características lo hace único y pionero en España. Y como ya se planteó en el primer capítulo, dado el carácter de museo universitario, principalmente orientado a la investigación, uno de sus principales objetivos es eso, la investigación, por eso abrir nuevos ámbitos o contextos donde poder iniciar estas investigaciones en torno a arte infantil, educación artística y creatividad son fundamentales.



3.2. EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL (MUPAI) COMO RECURSO ELECTRÓNICO:

Partiendo de la hipótesis principal de la tesis: *El desarrollo de una RED ON-LINE permitiría la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado*, y visto en el apartado anterior las funciones y la importancia del Museo Pedagógico de Arte Infantil, queda por ver en este apartado la versión on-line del MUPAI.

Ya en el primer capítulo se nombra este museo virtual y la importancia para esta investigación doctoral

El MUPAI, como recurso electrónico fue puesto en marcha por la doctora M^a Fátima Cofán Feijoo en 1997, y su tesis versa precisamente sobre la inserción de este museo en la red: *Integración y difusión del museo a través de la red Internet. Propuesta interactiva del Museo Pedagógico de Arte Infantil.* (directores, Manuel Hernández Belver, M^a Josefa Iglesias Ponce de León).

Para entender cuáles son los planteamientos de este recurso, sus objetivos y su importancia, se ha extraído la información que la doctora Cofán Feijoo propone en la web www.ucm.es/info/mupai/cofan.htm:

La información seleccionada de esta tesis doctoral está estructurada en los siguientes apartados:

1. En general, por qué surge la necesidad de crear un museo on-line:
 - 1.1. Necesidades que llevan a la creación de un museo on-line
 - 1.2. ¿Por qué una website?
 - 1.3. El rol de las nuevas tecnologías
 - 1.4. El rol del museo virtual

2. En concreto, las características del MUPAI on-line:
 - 2.1. Situación del museo físico MUPAI
 - 2.2. Características del MUPAI on-line
 - 2.3. Beneficios del proyecto on-line



1. En general, por qué surge la necesidad de crear un museo on-line:

1.1. Necesidades que llevan a la creación de un museo on-line

La cultura de hoy en día está cambiando de una era analógica a una era digital. El rol de los museos como preservadores de los objetos que alberga es esencial así como la información sobre sus colecciones, es aquí donde la cultura tecnológica(Internet) se convierte en una herramienta importante de información para la creación, intercambio y preservación de estos conocimientos culturales a través de los objetos que representa el museo, el organizar esta información en una base de datos es vital para los investigadores de un determinado campo, pues el museo deja de ser un mero escaparate de piezas, en donde la información sobre los objetos adquieren un sentido gracias a las investigaciones que se ofrecen acerca de ellos. Es así como el almacenamiento de todas las investigaciones que realice tanto el museo como la universidad o colegio se pueden digitalizar y configurar en una única base de datos virtual para su difusión a través de la red internet. Saltando así las barreras geográficas, en donde toda la población tendrá acceso a los recursos culturales.

1.2. ¿Por qué una website?

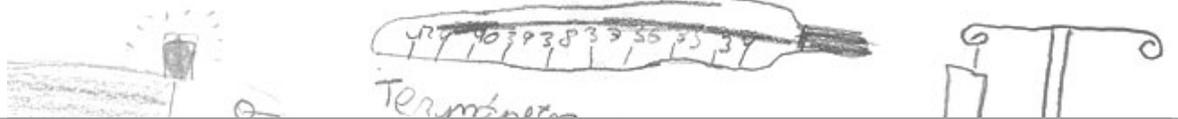
La website del museo en la red Internet está originando un acercamiento a todo el mundo. Esta tecnología nos va a permitir visitar virtualmente el museo de una manera instantánea y con un coste bajo. El acceso a los proyectos de investigación o de educación que genera el propio museo están siendo mucho más accesibles con este medio que visitar físicamente el propio centro de documentación del museo. Es así como las relaciones del museo con la sociedad se hacen más comunicativas e interactivas. El museo MUPAI está saliendo de sus muros para llegar a todo el mundo. Se puede decir que la website del museo es un medio de distribución que conecta a profesionales del mundo de la educación, a artistas, a investigadores, a estudiantes...

1. Nos ofrecen la posibilidad de estructurar la información o profundizar sobre algún tema en concreto para permitir al estudiante un determinado camino acorde con sus conocimientos y necesidades. En el futuro el museo será más pedagógico convirtiéndose en una base de datos con accesos inteligentes a otros campos de investigación sobre el tema de educación disponibles en la red internet. En donde los visitantes se pueden organizar en grupos con semejantes intereses y



EL CONTEXTO EDUCATIVO ON-LINE

- organizar actividades y proyectos personales aprovechando los recursos del MUPAI.
2. Otras de las posibilidades es la colaboración con otras instituciones de características similares. Esta comunicación será interactiva y directa. Ofreciéndonos una respuesta inmediata por ser este un medio flexible.
 3. Internet también nos ofrece la posibilidad de abaratarse los costes y aumentar los recursos del museo a través de las publicaciones on-line. La distribución es instantánea. Se eliminan así estas barreras de distribución.
 4. También nos permite la circulación de ideas gracias al correo electrónico. Se produce una
 - Intercomunicación entre público (estudiantes y profesores) con los investigadores de la Facultad
 - y un acercamiento más directo con otros profesionales de similares Instituciones.
 5. Internet permitirá a cualquier usuario en cualquier lugar del mundo visitar y tener acceso virtual a las colecciones del museo incluso en periodos de vacaciones. Muchos de los museos pedagógicos se encuentran dentro de universidades, como es el caso del MUPAI, siendo difícil su acceso debido a la falta de recursos en cuanto a personal que facilite su visita física, con la red internet estos museos estarán virtualmente abiertos a los visitantes e investigadores permanentemente, todos los días y horas del año.
 6. Estas nuevas tecnologías ofrecen una información más asequible por el uso de imágenes, textos, videos y voz. Los objetos se contextualizan al darnos información sobre las investigaciones que se han realizado, restauraciones, modificaciones, préstamos, publicaciones....
 7. La web va a permitir al museo el obtener información sobre el público que lo visita virtualmente, pudiendo responder mejor a sus necesidades y preguntas. El conocer los intereses de los visitantes ayuda a una mejor reorganización del propio museo.
 8. El museo crea relaciones especiales con grupos determinados al ofrecerles una información personalizada como puede ser videos, conferencias y colaboraciones...
 9. Aprendizaje virtual es uno de los mayores éxitos del museo virtual. Tradicionalmente la instrucción educativa se basaba en el uso de textos de libros en las aulas, antes se memorizaban hechos e ideas, ahora se está dando más énfasis en la construcción del conocimiento y la aplicación de éste. El uso de Internet es una nueva manera de aprender en el espacio que permite integrar actividades virtuales y reales permitiendo la



integración entre individuos o grupos. Es pues una herramienta flexible para la educación a través del museo

1.3. El rol de las nuevas tecnologías

El rol que ejercen estas tecnologías en el proceso de aprendizaje:

- Pueden estimular el desarrollo del razonamiento y poseen la habilidad de resolver problemas e incrementar la creatividad.
- Contribuyen a un aprendizaje individualizado que permite recorrer diferentes caminos, y la educación no será confinada a un aprendizaje lineal
- Permiten una comunicación directa e intercambio de ideas, se produce un conocimiento compartido a través de los foros de comunicación.
- Preparan al estudiante para el uso efectivo de estas nuevas tecnologías y su buen aprovechamiento en el futuro.
- Enfatizará y aumentará un control en el aprendizaje individual (Thornburg, 1996).
- Permiten un acceso rápido a la información que no se encuentra localmente (Bibliotecas, Archivos, Museos, Universidad...).
- Enlaces con grupos de expertos de todo el mundo a través de los "newsgroups" organizados en temas específicos como puede ser el "learning-org" que permite el intercambio de ideas en el tema de educación.

1.4. El rol del museo virtual

El rol del museo está cambiando y empieza a ser más diverso y creativo (Weil, 1990). El rol del museo en la sociedad ha ido cambiando dependiendo de la sociedad de la que formaba parte(Lewis,1991), el museo había sido un lugar de contemplación, un lugar de discusiones filosóficas, un lugar de poder y un símbolo de riqueza, ahora estas Instituciones ocupan un lugar democrático de aprendizaje. Internet ha emergido como una nueva herramienta para la enseñanza, aprendizaje e investigación. Internet por si sola no es la panacea de la educación, a través de esta red se pueden conectar escuelas, intercambiar actividades y estar al día al permitir el acceso a toda la información más reciente. La red Internet es el medio de transmisión y comunicación en donde se asientan las metodologías de la enseñanza y aprendizaje.



2. En concreto, las características del MUPAI on-line:

- 2.1. Situación del museo físico MUPAI
- 2.2. Características del MUPAI on-line
- 2.3. Beneficios del proyecto on-line

2.1. Situación del museo físico MUPAI

El museo Pedagógico de Arte Infantil durante los años ochenta recibía grupos de escolares que desarrollaban actividades pedagógicas y artísticas como parte integrante en la educación escolar partiendo de las experiencias e investigaciones que desarrollaba el Departamento. Estas actividades fueron cesando a medida que se restó espacio al museo para albergar los despachos de los profesores, hasta convertirse el museo en un mero contenedor de obras de arte infantil.

Por la carencia de un espacio y personal físico acorde a las necesidades de un museo pedagógico se ve la necesidad de crear un museo on-line, un museo electrónico que pueda visitarse a través de la red Internet, en donde su futuro estará en la contextualización de los objetos o colecciones del museo y en la elaboración de programas didácticos on-line, la supervivencia del museo estará en los contenidos virtuales que ofrezca. La información es fundamental, pues la comunicación está ligada a la información y esto es lo que incrementará el poder del museo al convertirse en una institución permanente al servicio del arte como parte integrante en la educación artística de la comunidad escolar.

El Museo Pedagógico de Arte Infantil del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica Infantil, está en proceso de crear y adoptar programas educativos de educación artística en la red Internet dirigidos a la comunidad escolar. Estos programas combinarán los recursos del propio museo MUPAI (los fondos y las investigaciones que sobre didáctica infantil se están desarrollando en el departamento de Didáctica). Este modelo de museo on-line pretende ser un mediador interactivo con la comunidad escolar, basándose en un modelo constructivista para la educación artística.

El museo se convertirá en un nuevo espacio de trabajo, un espacio virtual construido y reconstruido constantemente(Turkle,1995)

Los recientes avances en las tecnologías de la información y el acceso cada vez más fácil a los contenidos y bases de datos de



Internet están estimulando una nueva era para la formación y la educación a distancia al combinar recursos y programas de gran flexibilidad, individualización, interactividad, participación y comunicación entre estudiantes, profesores y museo. Esta comunicación del museo con el visitante virtual presenta la posibilidad de un cambio en la educación formal al crear nuevos espacios para el aprendizaje. La inclusión de las nuevas tecnologías interactivas aumentan la capacidad de comunicación y son un medio que facilitan la misión educativa del museo.

El propósito del MUPAI es encontrar un nuevo paradigma en la educación artística al usar la red Internet como una herramienta que permita un modelo constructivista en el proceso de aprendizaje y motive a los estudiantes a construir su propio camino individual de aprendizaje en un ambiente de diversidad, de múltiples perspectivas o interpretaciones, contextualizado con otras ideas y eventos globales que existen y se puede acceder a ellas a través de la red en tiempo real para ayudar a estimular el interés. La introducción de esta tecnología en el MUPAI tiene el potencial de acreditar el rol del profesor en el aula, su rol es el de facilitar y estructurar la experiencia educativa que ayude a los estudiantes a navegar por los recursos de datos que alberga la red Internet. El profesor ayudará a analizar esta información que proviene de diferentes lugares y en diferentes formatos (vídeo clips, audio, documentos...), la WWW ofrece al educador nuevas posibilidades al convertirse este en instructor que procesará la información, será el guía que guíe el acceso a la información y enseñe el proceso y habilidades de la navegación en Internet ya que los estudiantes de esta generación valoran la interactividad (Tapscot, 1998) y prefieren el estilo de aprendizaje y entretenimiento interactivo que les ofrece este nuevo medio digital.

2.2. Características del MUPAI on-line:

1. Mejorar la presentación de la información
2. Incrementar el acceso a la información
3. Incrementar el intercambio de información
4. Elaborar curriculums para el aula
5. Explorar las posibilidades en la educación a través de actividades:
 - Publicaciones
 - Investigaciones
 - Enlaces con comunidad escolar local, regional y global.

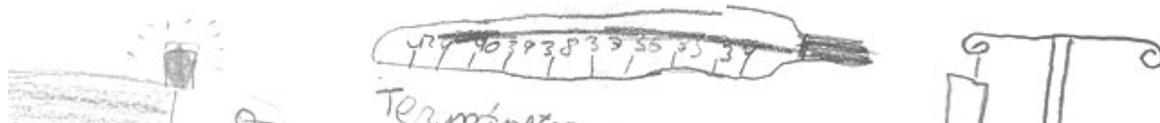
- Intercambio con estudiantes e investigadores del mundo
- Acceso a websites relacionadas con la educación
- Elaboraciones de curriculums online para el aula y actividades virtuales.
- Proyecto Aula Global: " Explora otras culturas a través del arte".
- Actividades on-line: En este apartado electrónico se ha creado un programa creativo de intercambio cultural entre diversos colegios nacionales e internacionales. En donde a través de la literatura, música, historia o arte definen la cultura del país al que pertenecen. Estas actividades ofrecen la oportunidad de intercambiar aspectos de la cultura de una forma creativa e interactiva, con el objeto de entender aspectos de otras culturas, vivencias de otros pueblos y apreciación de la propia cultura <http://www.ucm.es/info/bbaa/estruorg/museolog/pg8m.htm>

2.3. Beneficios de este proyecto online:

1. Enfatizará el proyecto la cooperación en el aprendizaje a través de grupos o actividades en el aprendizaje.
2. Intercambio de colaboraciones (Aula, Universidad, Museo).
3. Explorará nuevas estrategias en la educación (aprendizaje y enseñanza)
4. Intercambio de conocimientos y experiencias con otros educadores en el mundo
5. Mejorará las habilidades visuales y verbales.

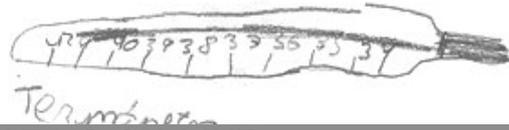
El museo virtual MUPAI pretende con este nuevo espacio educativo

1. Crear cursos interdisciplinarios para la comunicación nacional o global .
2. Intercambiar con educadores curriculums, información o técnicas que conciernen al proceso educacional.
3. Incrementar la importancia del arte en la educación al intercambiar experiencias con artistas, estudiantes o profesores para estimular la importancia de las artes visuales en el desarrollo del niño.
4. Participación con la comunidad escolar en el intercambio de opiniones.
5. Aplicar nuevos métodos pedagógicos online, para contribuir al proceso de aprendizaje/enseñanza.



6. Permitir el acceso a otros recursos educativos que existen en la red Internet.
7. Intercambiar material educativo entre profesores del mundo de la educación artística.
8. Difundir los fondos del MUPAI. Estudiar otras culturas y sociedades a través de las obras que componen los fondos del museo. Ofreciendo la oportunidad de crear, descubrir, imaginar, inventar y aprender.
9. Evaluar los recursos disponibles para la elaboración de curriculums.
10. Trabajar conjuntamente con educadores para la elaboración de unidades didácticas virtuales.

Se puede decir que el MUPAI como elemento físico se transformará en electrónico proporcionándonos un conocimiento más exhaustivo de sus fondos y de las investigaciones sobre creatividad artística, permitiendo la aproximación en el tiempo y en el espacio del visitante en cualquier lugar del mundo.



4. RESUMEN DEL CAPÍTULO:

En este capítulo se ha analizado el contexto educativo on-line, es decir, que ha supuesto, que supone y que potencialidades puede suponer este medio (Internet) en el ámbito educativo.

Para ello, en el primer apartado se ha tratándola educación on-line viendo su *historia* (sus orígenes y evolución), sus *características* y analizando en qué *teorías educativas* se fundamenta (el *constructivismo*, etc.).

Una vez analizadas, en general, las características de la educación on-line, se plantean las posibilidades de aplicar este mismo medio en el ámbito de la educación artística. Cuáles fueron las primeras aplicaciones, y cuáles son los planteamientos de las mismas.

En este apartado se introduce una diferenciación entre el *uso* del medio on-line para la educación artística, o bien, el estudio del medio on-line como *contenido* de la educación artística.

Este segundo planteamiento es muy interesante y está vinculado al concepto de Cultura Visual y más concretamente al de Hipercultura Visual. Se plantea la necesidad de educar artísticamente no solo en el consumo de imágenes, sino en la creación de imágenes en el medio on-line.

En el tercer apartado del capítulo, se pasa a analizar el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) puesto que éste tiene una relación directa con el objetivo principal de la tesis:

Diseño y producción de una RED ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.

La importancia de presentar y analizar el MUPAI en esta tesis es fundamental, puesto que en definitiva se trata de ampliar los contextos y aplicaciones para la investigación en arte infantil y educación artística, y el Museo Pedagógico de Arte Infantil, es el único en España que trata sobre todo esto.



Por otro lado, se analiza el *MUPAI on-line*, que es su versión en la Red, puesto que se ha convertido en un recurso de referencia on-line fundamental para las investigaciones en este ámbito.

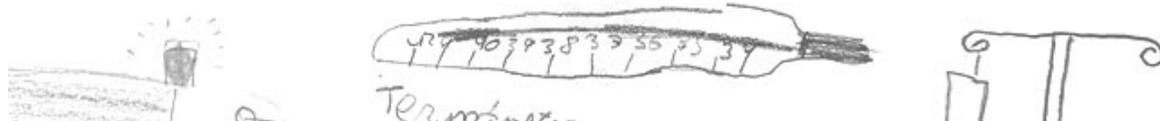
4. EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

1. LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES

- 1.1. ANTECEDENTES PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES
- 1.2. ENFOQUES PARA LA EDUCACIÓN EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS:
 - 1.2.1. *La pedagogía hospitalaria*
 - 1.2.2. *La escuela inclusiva*
- 1.3. LAS *AULAS HOSPITALARIAS*: CONCRETIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN HOSPITALARIA
 - 1.3.1. Características generales de las aulas hospitalarias
 - 1.3.2. Origen y evolución de las aulas hospitalarias en España
 - 1.3.3. Modelo de actuación de las aulas hospitalarias
 - 1.3.4. Un proyecto precedente: *teleeducación en las aulas hospitalarias*

2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LOS HOSPITALES

3. RESUMEN DEL CAPÍTULO



1. LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES:

Este apartado se estructura de la siguiente forma:

- 1.1. ANTECEDENTES PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES
- 1.2. ENFOQUES PARA LA EDUCACIÓN EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS:
 - 1.2.1. La *pedagogía hospitalaria*
 - 1.2.2. La *escuela inclusiva*
- 1.3. LAS *AULAS HOSPITALARIAS*: CONCRETIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN HOSPITALARIA
 - 1.3.1. Características generales de las aulas hospitalarias
 - 1.3.2. Origen y evolución de las aulas hospitalarias en España
 - 1.3.3. Modelo de actuación de las aulas hospitalarias
 - 1.3.4. Un proyecto precedente: *teleeducación en las aulas hospitalarias*

1.1. ANTECEDENTES PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EN LOS HOSPITALES

Los poderes públicos realizarán una política de previsión, tratamiento, rehabilitación e integración de los disminuidos físicos, sensoriales y psíquicos, a los que prestarán la atención especializada que requieran...

Constitución Española de 1978 Capítulo III, Artículo 49

El aspecto de la Educación dentro del contexto hospitalario es relativamente reciente.

Desde principios de siglo, la preocupación por la educación en los centros hospitalarios dependía de propuestas privadas y en caso de España, debido a que gran número de los centros hospitalarios eran religiosos, la educación dependía de las tendencias formativas de las órdenes a cargo de los centros. Por ejemplo durante la década de los sesenta los Hermanos de San Juan de Dios, realizaron una tarea interesante como antecedentes de la educación integrada formalmente en los Hospitales.

Aunque ya la Constitución española marcaba las pautas para la atención social en todos los aspectos (por supuesto el educativo), legalmente en España, hay que esperar a la Ley de Integración Social de los Minusválidos de 1982, que se configura como el primer referente legal, hasta entonces eran normativos, para habilitar secciones pedagógicas en los hospitales para prevenir y evitar la marginación del proceso educativo de los alumnos en edad formativa.

A partir de este momento, se podría establecer la siguiente lista de actuaciones con respecto a la educación en contextos hospitalarios:

- **1982 LEY DE INTEGRACIÓN SOCIAL DE MINUSVÁLIDOS**

Ley 13/1982 de 7 de abril, sobre la Integración Social de los Minusválidos. En su artículo 29 establece, que "todos los hospitales tanto infantiles como de rehabilitación, así como aquellos que tengan servicios pediátricos permanentes, sean de la Administración del Estado, de los Organismos Autónomos de ella dependientes, de la Seguridad Social, de las Comunidades Autónomas y de las Corporaciones Locales, así como los hospitales privados que regularmente ocupen cuando menos la mitad de sus camas con enfermos cuya estancia y



atención sanitaria sean abonadas con cargo a recursos públicos, tendrán que contar con una sección pedagógica para prevenir y evitar la marginación y el proceso educativo de los alumnos en edad escolar internados en dichos hospitales".

- **1985 ORDENACIÓN DE LA EDUCACIÓN ESPECIAL.**

Real Decreto 334/1985 de 6 de marzo, de Ordenación de la Educación Especial, en su disposición adicional segunda establece:

- "1. Las Administraciones Educativas podrán concertar con las instituciones sanitarias públicas, tanto infantiles como de rehabilitación, así como aquellas que tengan servicios pediátricos permanentes, el establecimiento de dotaciones pedagógicas, necesarias para prevenir y evitar la marginación del proceso educativo de los niños en edad escolar internados en ellas".
- "2. Las mismas previsiones podrán adoptarse con respecto a los establecimientos sanitarios privados que regularmente ocupen cuando menos la mitad de sus camas con enfermos cuya estancia y atención sanitaria sean abonadas con cargo a recursos públicos".

- **1986 CARTA EUROPEA DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS HOSPITALIZADOS.**

Ver más adelante.

- **1990 LOGSE.**

Ley Orgánica 1/1990 de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. La LOGSE vuelve a incidir en la atención a aquellos que por diversas circunstancias se ven más perjudicados, apoyando la Educación Compensatoria, estableciendo en su Título Quinto, Artículo 63, que:

1. "...los poderes públicos desarrollarán las acciones de carácter compensatorio con las personas, grupos y ámbitos territoriales que se encuentren en situación desfavorable..."

2. "Las políticas de educación compensatoria reforzarán la acción del sistema educativo de forma que se eviten las desigualdades derivadas de factores sociales, económicos, culturales, geográficos, étnicos o de otra índole"

La educación permanente, con su papel esencial en el desarrollo de los individuos y de la sociedad, significa un avance en la lucha contra la discriminación y la desigualdad. La Ley Orgánica 1/1990, de 3 de Octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE), establece la educación permanente como principio básico de nuestro sistema educativo, proporcionando mecanismos de prevención y de compensación social y educativa. Pero el marco legal, con ser indispensable, no es suficiente por sí solo: favorecer la permanencia y promoción de los alumnos en el sistema educativo exige actuaciones de compensación educativa.

También es una tarea de toda la comunidad educativa que supone, por un lado, una sensibilización ante la situación de desventaja, respecto de la permanencia en el sistema educativo, de los niños obligados a períodos de hospitalización o convalecencia; y, por otra, la formación didáctica del profesorado que aborde la intervención educativa ajustada a las diferencias individuales transitorias o permanentes.

Si estas premisas son importantes para el alumnado escolarizado en los centros educativos, en el caso de que éste se encuentre hospitalizado, la demanda de una respuesta educativa más ajustada es aún más significativa. Esta última debe centrarse también en la organización del aula hospitalaria y su interacción con el centro de referencia, adaptando a sus características singulares los objetivos, contenidos, la metodología y los criterios de evaluación.

- **1995 REAL DECRETO DE ORDENACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.**

Real Decreto 696/1995 de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales, establece en el artículo 3.6 que "el Ministerio de Educación y Cultura promoverá la creación, en los centros hospitalarios y de rehabilitación, de servicios escolares para el adecuado desarrollo del proceso educativo de los alumnos de educación infantil, educación primaria y educación secundaria obligatoria internados en ellos".



- 1996 REAL DECRETO DE ORDENACIÓN DE LAS DESIGUALDADES EN EDUCACIÓN.

Real Decreto 299/1996 de 28 de febrero, de ordenación de las acciones dirigidas a la compensación de desigualdades en educación.

En dicho decreto, se establece que*"La educación y la formación tienen una dimensión más completa que la que tradicionalmente se les ha otorgado y tienen una decisiva importancia en el desarrollo de la persona en el seno de una sociedad tolerante y solidaria, basada en los principios de respeto de los derechos humanos y de la igualdad de oportunidades. En consecuencia, se exige y demanda a la administración educativa que aporte los recursos necesarios para garantizar que el derecho a la educación no se vea obstaculizado por factores relacionados con la desigualdad social; ... que arbitre las medidas necesarias para que las situaciones personales transitorias de salud no generen condiciones de desigualdad en el disfrute del derecho a la educación;..."*

Entre los objetivos establecidos para compensar las desigualdades, que encontramos en el artículo 4 de las Disposiciones Generales del Capítulo 1, se subrayan, desde el punto de vista del presente proyecto, el cuatro y el cinco:

"4. Fomentar la participación de los diferentes sectores de la comunidad educativa y del resto de los estamentos sociales para hacer efectivo el acceso a la educación y a la sociedad en igualdad de oportunidades"

"5. Impulsar la coordinación y la colaboración del MEC con otras administraciones, instituciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales para la convergencia y desarrollo de las acciones de compensación social y educativas dirigidas a los colectivos en situación de desventaja."

En el apartado referido a la actuación educativa con los niños hospitalizados, recogido en el Capítulo III, sección 2ª, establece:

Art. 18.1. "El alumnado hospitalizado mantendrá su escolarización en el centro ordinario en el que desarrolle su proceso educativo".

Art. 18.2. "Excepcionalmente, cuando no pueda asistir a un centro

educativo por permanencia obligada en el domicilio por prescripción facultativa, podrá matricularse en la modalidad de educación a distancia..."

Art. 19.1. "El Ministerio de Educación y Cultura creará unidades escolares de apoyo en los centros hospitalarios sostenidos con fondos públicos que mantengan regularmente hospitalizado un número suficiente de alumnos en edad de escolaridad obligatoria. Asimismo, y a petición de instituciones hospitalarias de titularidad privada, podrá formalizar convenios para la concertación de unidades de escolares de apoyo".

Art. 20.2. " El Ministerio de Educación podrá formalizar convenios con entidades públicas y asociaciones con ánimo de lucro para el desarrollo de programas de atención educativa domiciliaria dirigidos al alumnado con permanencia prolongada en su domicilio por prescripción facultativa".

- **1998 CONVENIO MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA - INSALUD - MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO.**

Convenio entre el Ministerio de Educación y Cultura, el Ministerio de Sanidad y Consumo y el Instituto Nacional de la Salud, en el que se sentaron las bases y la política compensatoria destinada a resolver la escolarización de los niños convalecientes o ingresados en centros hospitalarios.

Un ítem fundamental en este proceso para la implantación de la educación en este contexto, y que ya ha sido nombrado en los puntos anteriores, es la llamada *Carta Europea de los derechos del niño hospitalizado* elaborada en 1986 en la que se recoge:

El Parlamento Europeo...

"4. Pide que la Carta de los niños hospitalizados proclama en especial los siguientes derechos:



A) Derecho del niño a que no se le hospitalice sino en el caso de que no pueda recibir los cuidados necesarios en su casa o en un ambulatorio y si se coordinan oportunamente con el fin de que la hospitalización sea lo más breve y rápida posible.

B) Derecho del niño a la hospitalización diurna sin que ello suponga una carga económica adicional a los padres.

C) Derecho a estar acompañado de sus padres o de la persona que los sustituya el máximo de tiempo posible durante su permanencia en el hospital, no como espectadores pasivos sino como elementos activos de la vida hospitalaria, sin que eso comporte costes adicionales; el ejercicio de este derecho no debe perjudicar en modo alguno ni obstaculizar la aplicación de los tratamientos a los que hay que someter al niño.

D) Derecho del niño a recibir una información adaptada a su edad, su desarrollo mental, su estado afectivo y psicológico, con respecto al conjunto del tratamiento médico al que se le somete y a las perspectivas positivas que dicho tratamiento ofrece.

E) Derecho del niño a una recepción y seguimiento individuales destinándose en la medida de lo posible los mismos enfermeros y auxiliares para dicha recepción y los cuidados necesarios.

F) El derecho a negarse (por boca de sus padres o de la persona que los sustituya) como sujetos de investigación y a rechazar cualquier cuidado o examen cuyo propósito primordial sea educativo o informativo y no terapéutico.

G) Derecho de sus padres o de las personas que los sustituya a recibir todas las informaciones relativas a la enfermedad y al bienestar del niño, siempre y cuando el derecho funda mental de éste al respecto de su intimidad no se vea afectado por ello.

H) Derecho de los padres o de la persona que los sustituya a expresar su conformidad con los tratamientos que se aplican al niño.

I) Derecho de los padres o de la persona que los sustituya a una recepción adecuada y a un seguimiento psicosocial a cargo de personal con formación especializada.

J) Derecho a no ser sometido a experiencias farmacológicas o terapéuticas. Sólo los padres o la persona que los sustituya, debidamente advertidos de los riesgos y de las ventajas de estos tratamientos, tendrán la posibilidad de conceder su autorización, así como de retirarla.

K) Derecho del niño hospitalizado, cuando esté sometido a experimentación terapéutica, a estar protegido por la Declaración de Helsinki de la Asamblea Médica Mundial y sus subsiguientes actualizaciones.

L) Derecho a no recibir tratamientos médicos inútiles y a no soportar sufrimientos físicos y morales que puedan evitarse.

M) Derecho (y medios) de contactar con sus padres o con la persona que los sustituya, en momentos de tensión.

N) Derecho a ser tratado con tacto, educación y comprensión y a que se respete su intimidad.

O) Derecho a recibir, durante su permanencia en el hospital, los cuidados prodigados por un personal cualificado, que conozca perfectamente las necesidades de cada grupo de edad tanto en el plano físico como en el afectivo.

P) Derecho a ser hospitalizado junto a otros niños, evitando todo lo posible su hospitalización entre adultos.

Q) Derecho a disponer de locales amueblados y equipados de modo que respondan a sus necesidades en materia de cuidados, de educación y de juegos, así como a las normas oficiales de seguridad.

R) Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen.

S) Derecho a disponer durante su permanencia en el hospital de juguetes adecuados a su edad, de libros y medios audiovisuales.

T) Derecho a poder recibir estudios en caso de hospitalización parcial (hospitalización diurna) o de convalecencia en su propio domicilio.

U) Derecho a la seguridad de recibir los cuidados que necesita -incluso en el caso de que fuese necesaria la intervención de la justicia- si los padres o la persona que los sustituya se los niega por razones religiosas, de retraso cultural, de prejuicios o no están en condiciones de dar los pasos oportunos para hacer frente a la urgencia.



V) Derecho del niño a la necesaria ayuda económica y moral, así como psicosocial, para ser sometido a exámenes y/o tratamientos que deban efectuarse necesariamente en el extranjero.

W) Derecho de los padres o de la persona que los sustituya a pedir la aplicación de la presente Carta en el caso de que el niño tenga necesidad de hospitalización o de examen médico en países que no forman parte de la Comunidad Europea.

5.(...)

*6 Valora la contribución que pueden aportar las asociaciones benéficas en cuanto a la aplicación de un buen número de los derechos mencionados, así como en cuanto a la realización de tareas complementarias insertas en el marco de la ayuda a los pequeños enfermos hospitalizados.*⁴

En definitiva esta carta recoge los tres ámbitos fundamentales para el desarrollo integral del niño en cualquier que sea el ámbito o el contexto en que éste tenga lugar:

1. *DESARROLLO FÍSICO INTEGRAL DEL NIÑO*
2. *DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO*
3. *DESARROLLO FORMATIVO*

Se destacan a continuación los derechos que se dirigen específicamente a la educación, es decir al desarrollo formativo :

Q) Derecho a disponer de locales amueblados y equipados de modo que respondan a sus necesidades en materia de cuidados, de educación y de juegos, así como a las normas oficiales de seguridad.

R) Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de

⁴ Diario oficial de las Comunidades Europeas 13 de mayo de 1986 (Serie A- Documento A 2-25/86-14 de abril de 1986). Publicado 16.6.86, nº C 148/37 y 148/38

los maestros y del material didáctico que las autoridades es colares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen.

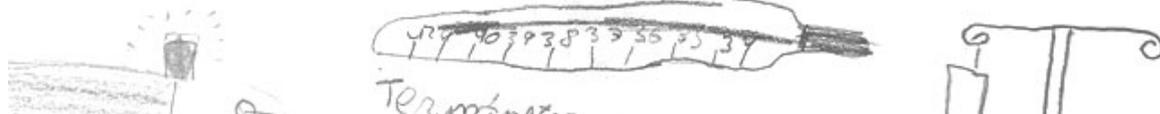
S) Derecho a disponer durante su permanencia en el hospital de juguetes adecuados a su edad, de libros y medios audiovisuales.

T) Derecho a poder recibir estudios en caso de hospitalización parcial (hospitalización diurna) o de convalecencia en su propio domicilio.

En estos derechos ya aparecen los términos: *juguetes, medios audiovisuales*. Se quiere también añadir aquí el derecho *D) Derecho del niño a recibir una información adaptada a su edad, su desarrollo mental, su estado afectivo y psicológico, con respecto al conjunto del tratamiento médico al que se le somete y a las perspectivas positivas que dicho tratamiento ofrece*. El derecho a estar informado de su enfermedad y de su tratamiento médico es fundamental, y como se explica más adelante, el medio on-line se convierte en un medio idóneo para esta *información*, así como un medio creativo para trabajar con esta información.

A partir de esta carta europea se formula una más corta y concreta que es la base para las actuaciones tanto del Ministerio de Educación como el Ministerio de Sanidad para afrontar los derechos de los niños hospitalizados:

1. Derecho del niño a recibir una información adaptada a su edad, su desarrollo mental, su estado afectivo y psicológico, con respecto al conjunto del tratamiento médico al que se le somete y a las perspectivas positivas que dicho tratamiento ofrece.
2. Derecho a estar acompañado de sus padres o de la persona que los sustituya el mayor tiempo posible durante su permanencia en el hospital.
3. Derecho a no recibir tratamientos médicos inútiles y a no soportar sufrimientos físicos y morales que puedan evitarse.
4. Derecho a negarse (por boca de sus padres o de la persona que los sustituya) a ser sujeto de investigación, y a rechazar cualquier



cuidado o examen cuyo propósito primordial sea educativo o informativo y no terapéutico.

5. Derecho a **disponer** durante su permanencia en el hospital de **juguets, libros y medios audiovisuales adecuados a su edad.**
6. Derecho a ser **tratado**, durante su estancia en el hospital, por **personal cualificado, con tacto, educación y comprensión y a que se respete su intimidad.**
7. Derecho a estar **protegido jurídicamente para poder recibir todas las atenciones y cuidados necesarios** en el caso de que los padres o la persona que los sustituya se nieguen por razones religiosas, culturales u otras.
8. Derecho a ser **hospitalizado junto a otros niños**, evitando todo lo posible su hospitalización entre adultos.
9. Derecho a **proseguir su formación escolar** durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada.
10. Derecho del niño a la **necesaria ayuda económica y moral, así como psicosocial, para ser sometido a exámenes o tratamientos que deban efectuarse necesariamente en el extranjero.**

ORGANISMOS Y ASOCIACIONES PARA LA EDUCACIÓN EN LOS ÁMBITOS HOSPITALARIOS

Además de todo el marco legislativo que se a analizado anteriormente hay que considerar el trabajo de ciertos organismos o asociaciones, que vienen justificando la necesidad de propuestas educativas específicas en el ámbito hospitalario. Este es el caso de la organización **HOPE** (Hospital Organization of Pedagogues in Europe). Se trata de una asociación que actúa en 13 países de la Unión Europea.

Es muy interesante conocer la historia de esta asociación que surge a partir del I Congreso de Pedagogos Hospitalarios (Slovenia) de 1988, con el apoyo de la UNESCO y de la OMS. En 1992 se realiza un segundo congreso en Viena, y surge la necesidad de crear una oficina de trabajo continuado en Bruselas.

Es en julio de 1994 cuando se publican los estatutos de esta asociación, y en 1995 se propone iniciar un plan de trabajo.

En 1996, tiene lugar el II Congreso de Pedagogos Hospitalarios, y en el mismo año tienen lugar en París unas Jornadas Europeas donde se presentan 15 talleres agrupados así:

Educación formal:

1. Aprendizaje básico y adaptación de los recursos necesarios.
2. Proyectos de trabajos
3. Nuevas tecnologías

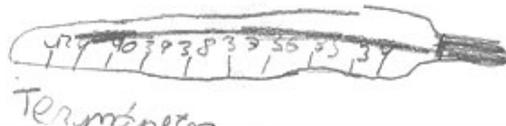
Aprendizaje de la experiencia:

1. Experiencia de enfermedad y su cuidado
2. Experiencia de la discontinuidad
3. Experiencia de la vida amenazada por una enfermedad
4. Experiencias de trasplantes
5. Experiencia de vivir con alguna incapacidad
6. Experiencia de enfermedad o de trastorno psiquiátrico
7. Experiencias de abusos y maltratos en la infancia
8. Educación para la salud (adquisición de habilidades saludables)
9. Escuela en el hospital
10. Después de la hospitalización
11. Educadores en los hospitales
12. Los derechos del niño hospitalizado

En el marco de la HOPE, surge en 1997, la ACAPEA (Associació Catalana de Professionals de l'educació en l'àmbit Hospitalari). En esta asociación forman parte todos los profesionales de la educación que se dediquen o se hayan dedicado a la educación de los niños y jóvenes en los centros sanitarios, o estén interesados en los niños y jóvenes enfermos.

Entre sus objetivos:

- Impulsar el crecimiento de la Pedagogía Hospitalaria.
- Favorecer el intercambio de experiencias entre los profesionales de la educación de las escuelas de ámbito hospitalario.
- Ser portavoces del derecho a la educación de todos los niños, pero especialmente de aquellos que están enfermos.
- Consolidar el trabajo europeo que se está realizando.
- Presentar, y dejar constancia a la sociedad, sobre la realidad de las escuelas europeas de ámbito hospitalario.



- Promover la participación de los equipos de trabajo interdisciplinarios y multidisciplinarios en el congreso.
- Fomentar el trabajo interdisciplinar y multidisciplinar como respuesta a las necesidades educativas especiales del niño enfermo.
- Contribuir a la actualización profesional de los maestros y pedagogos del ámbito hospitalario en cuanto a las nuevas tendencias de la educación en el siglo XXI.

1.2. ENFOQUES PARA LA EDUCACIÓN EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS:

Visto ya cuales fueron los antecedentes que hicieron posible el desarrollo de una educación formal y específica en los hospitales, es necesario que en función de las mismas necesidades que condicionaron la aparición de esta educación específica, se enfoque la actividad educativa.

A continuación se han recogido los tres enfoques fundamentales, el primero, la *Pedagogía Hospitalaria* que se está abriendo un campo específico entre la Pedagogía, por otro lado la tendencia educativa de la *Escuela Inclusiva* y finalmente los enfoques que se están llevando a cabo desde el propio *currículo educativo*.

1.2.1. La *pedagogía hospitalaria*

1.2.2. La *escuela inclusiva*

1.2.1. La *pedagogía hospitalaria*

Se inicia este apartado con una posible definición de lo que es la Pedagogía Hospitalaria, considerada como una parte de la pedagogía, cuyo objeto de estudio, investigación y dedicación es el individuo hospitalizado (niño o adulto), para que continúe con su aprendizaje cultural y formativo, y además para que sea capaz de hacer frente a su enfermedad, haciendo hincapié en el cuidado personal y en la prevención.

Partiendo de esta definición se va a estudiar el ámbito teórico de la misma, para acabar con una posible concretización de la misma, que además es útil para su aplicación en el *recurso curarte* on-line.

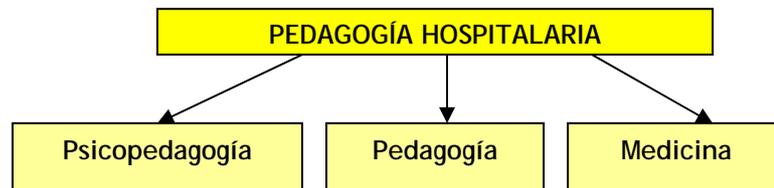
Se parte de por qué aparece este concepto de Pedagogía Hospitalaria. Y surge en los contextos hospitalarios ante las siguientes necesidades:

- *Necesidades pedagógicas*: de aprendizaje de materias y contenidos escolares
- *Necesidad psicológicas*: de acogida y adaptación del paciente al hospital, atención durante la estancia, etc.



Se trata pues de unas necesidades psicopedagógicas que el personal específicamente sanitario (médicos, enfermeras, auxiliares, etc.) no pueden atender, privando al paciente de unos derechos. (Ver los derechos sobre el niño hospitalizado, analizados en el apartado anterior.

Según esto, lo interesante es definir el tipo de formación que necesitarán los agentes que realizarán esta Pedagogía Hospitalaria para poder cumplir esos objetivos. Es decir, en un campo en el que intervienen: la Psicopedagogía, la Medicina y la Pedagogía, hay que concretar las necesidades a cubrir.



Visto esto, es decir, los tres campos de los que debe participar la Pedagogía Hospitalaria, se va a concretar cuáles son los campos de intervención específicos de ésta.

La Pedagogía Hospitalaria, como se ha indicado más arriba tiene que llevar a cabo dos tipos de intervenciones complementarias:

1. *La educativa- formativa*
2. *La psicopedagógica*

Se podría decir, que la *acción formativa* es de más fácil aplicación cuando se tiene en cuenta el *enfoque psicopedagógico*. Entendiendo este enfoque psicopedagógico la búsqueda de la salud mental del paciente, es decir, el equilibrio psíquico, el ajuste social y la adaptación psicosocial del enfermo a su situación.

A continuación se profundiza más en los enfoques que plantea esta Pedagogía Hospitalaria:

1. El *enfoque formativo*. Es decir, el que ayuda al perfeccionamiento integral de la persona aún en situación anómala, como es la de la hospitalización.

2. El *enfoque instructivo o didáctico*. Que se basa en las tareas de enseñanza y aprendizaje necesarias para recuperar, mantener y facilitar la reanudación cultural e intelectual del paciente.
3. El *enfoque psicopedagógico*, que se encarga de la preparación para la hospitalización y también para procurar que el ajuste a esta situación y condiciones sea lo menos estresante posible.

Desarrollando más cada uno de estos enfoques, teniendo siempre en cuenta de que se trata de *enfoques complementarios* entre sí, viendo las posibilidades de su aplicación en un contexto on-line para el *recurso curarte*.

1. El *enfoque formativo*.

Su principal objetivo es el *autodesarrollo de la persona*. Mediante la comunicación interpersonal se ayuda al enfermo a que no deje de llevar las riendas de su propia vida, a reforzar su capacidad de autonomía. El niño debe ser ayudado a que tome decisiones fecundas, aunque sean mínimas, que mantenga su actitud de esfuerzo.

Otro punto a considerar es precisamente de cómo ocupar su *tiempo de hospitalización*: la ocupación con tareas útiles, y formativas por un lado, a la vez que de distracción y relajación, son fundamentales. Se trata de mantener la voluntad y el espíritu de aprendizaje y más aún cuando se trata de un niño.

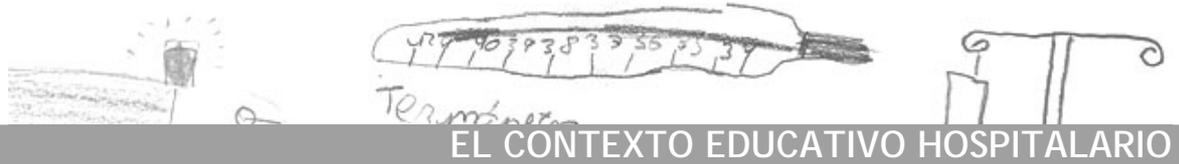
2. El *enfoque instructivo*:

Este es el enfoque que está directamente relacionado con el currículo escolar. Es decir, se trata de que el niño o adolescente en edad escolar, no pierda la continuidad que el proceso escolar exige.

El objetivo pues es claro: mantener y potenciar los hábitos propios de la actividad intelectual y de aprendizaje cultural, a través de las actividades desarrolladas por los maestros y educadores de los centros hospitalarios.

Para poder llevar a acometer este objetivo, los *principios educativos* de mayor aplicación son:

- *Individualización* (ajustando el proceso de aprendizaje al niño en concreto)
- *Socialización* (para combatir el aislamiento del niño enfermo, proporcionándole la oportunidad de convivir y



relacionarse con sus compañeros en pequeños grupos, y siempre a cargo de un profesor)

- *Autonomía* (Sostiene la implicación, activa y voluntaria del niño en la tarea escolar que se le propone, no solo por entretenimiento sino por sus valores formativos)

3. El enfoque psicopedagógico.

Cuyo objetivo fundamental es la adquisición de aprendizajes directa o indirectamente relacionados con el mantenimiento y cuidado de la salud psíquica y su prevención.

Como se ha dicho al comienzo de este apartado, después de este análisis del concepto Pedagogía Hospitalarias, cabe concretizar más las posibles acciones a desempeñar en los contextos hospitalarios.

Y para concretizar, si antes se hablaba de unos principios educativos, ahora se pueden plantear unos *principios metodológicos*, que podrían ser los siguientes:

1. Individualización
2. Socialización
3. Actividad
4. Intuición
5. Juego y creatividad

En definitiva se trata de cómo organizar y diseñar la pedagogía en el espacio hospitalario, atendiendo a todos los factores que este contexto implica (Ver *Los niños en los hospitales* (Ullán y Belver). Hay gran cantidad de variables que van a intervenir en este proceso educativo, tales como breve duración de la hospitalización, heterogeneidad de edad y nivel educativo de los niños, espacios y recursos donde desarrollar las actividades educativas, etc.

A continuación se resume una experiencia del programa pedagógico propuesto por Marga Díez Ochoa propuesto en la Clínica Universitaria de Navarra (DÍEZ OCHOA, 1984, 41-42).

La autora propone los objetivos posibles englobados en tres áreas de actividad:

- Área de actividad escolar.
- Área de actividad recreativa.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

- Área de actividad de orientación.

En la misma propuesta se planteaba que estas áreas de actividad deben utilizarse como medios y no como fines en sí mismos, de tal modo que si un niño con una determinada actividad no llega a la consecución de los objetivos principales, se abandonaría la actividad por otra más oportuna.

En el área de *actividad escolar*, se establecen los siguientes objetivos:

- Evitar la pérdida (o en su defecto la recuperación) del hábito intelectual.
- Evitar la pérdida (o en su defecto recuperación) del hábito de esfuerzo personal.
- Fomentar la conciencia de responsabilidad.
- Crear una situación de continuidad en el ambiente escolar
- Evitar el retraso escolar
- Favorecer la readaptación del niño cuando regrese a su centro escolar.
- Distribuir el tiempo para favorecer la adaptación.
- Evitar el aburrimiento mediante una actividad de trabajo.
- Despolarización con respecto de la enfermedad.

En cuanto a los *medios o pasos* para la consecución de estos objetivos se establecían:

1. Información sobre la situación actual del niño a través de él mismo, los padres, el profesor y la comprobación del pedagogo.
2. Si no existe ninguna dificultad, se enlaza directamente con el ritmo que lleva el niño en su curso
3. Tienen prioridad sobre la continuidad inmediata del ritmo:
 - la progresiva recuperación del hábito intelectual y de esfuerzo personal
 - la recuperación de asignaturas o evaluaciones pendientes
 - la superación de dificultades concretas en cualquier materia

En cuanto al *área de actividad recreativa*, se comprueba que el aburrimiento es uno de los estados más comunes en el niño



hospitalizado, es necesario crear estímulos externos para evitar este estado. Entre las actividades que propuso esta autora: poesía y dibujo, excursión por el hospital, trabajos manuales, juegos, etc.

Finalmente en el área de *actividad de orientación*, se proponía crear un ambiente de diálogo y compañía, donde el niño pueda hablar de sus tristezas, preocupaciones, familias, etc.

Lo interesante de esta propuesta pedagógica es poder extraer de nuevo determinados elementos que son aplicables a través del medio on-line como se verá en el capítulo 5.

Otro ejemplo de organización del trabajo pedagógico en el hospital, es el que proponen, los autores Pilar Bayo Gimeno, M^a Dolores Insa Juan, Javier Ferreres Torres y Salvador Valle Ramírez (BAYO GIMENO, INSA JUAN, FERRERES TORRES, VALLE RAMÍREZ, 1994), proponen trabajar con un *banco de fichas* que cubran las múltiples facetas educativas:

- De autoaprendizaje;
- De información breve;
- De autoevaluación;
- De trabajo postinformación: problemas, resúmenes, etc;
- De recuperación de deficiencias específicas;
- De desarrollo;
- De manualidades.

Otro aspecto a destacar es que ambos ejemplos han planteado la importancia o la necesidad de realizar *manualidades*. Como ya se planteó entre los objetivos de la tesis, se trata de crear un recurso on-line específico para el desarrollo creativo y artístico del niño hospitalizado. Por tato este recurso on-line de curarte, permitirá hablar ya de *educación artística* y de *creatividad* en lugar de manualidades.

1.2.2. La escuela inclusiva

Se ha querido aquí hacer referencia al concepto de escuela inclusiva. Teniendo en cuenta el derecho nueve del niño hospitalizado: *Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada*, el concepto de escuela inclusiva se adapta perfectamente a las intenciones que la educación en el hospital debería ofrecer al niño.

Entender inclusión, como proceso por el cual el niño, aunque tenga unas determinadas condiciones de tiempo y de espacio pueda continuar su formación, siendo esta adaptada a estas condiciones. En definitiva se está hablando de igualdad de derechos y de oportunidades para los niños.

Es interesante plantear la diferencia entre los términos *integración* (por otro lado, un término que se utiliza en el sistema educativo español) por el de *inclusión*. Se trata de incluir a todos los niños en la vida educativa y social de sus escuelas, que aplicado a los niños hospitalizados sería que por una lado, no fueran excluidos de sus aulas habituales, y que por otro pasen a formar parte de otros contextos (el hospital).

Una de las características fundamentales de los niños que acuden a las aulas hospitalarias es su heterogeneidad, tanto de edad, como de formación, como de grado de enfermedad. En un contexto tan irregular, el concepto de *aula inclusiva* permite, con las características que se presentan a continuación facilitar el desarrollo y aprendizaje del niño:

- Se valora la diversidad, puesto que ésta ofrece mayores oportunidades de aprendizaje para todos sus miembros.
- Se plantean unos derechos o unas reglas del aula. En el caso del aula hospitalaria sería los diez derechos fundamentales del niño hospitalizado.
- Se adapta la enseñanza al alumnado, es decir, permite un grado de flexibilidad con respecto a las formas e incluso el currículum.

Los **objetivos** generales que plantea el aula inclusiva, es decir, aquellos que sus alumnos deben conseguir:



- Aumento de la autoestima
- Preocupación por los demás: pensar en la importancia de los demás.
- Educación moral: el compromiso, la sinceridad y la integridad.
- Destrezas del pensamiento crítico: aprender a pensar en un problema y resolverlo
- Técnicas del procedimiento: aprender a reflexionar sobre los problemas
- Destrezas para la vida: capacidad de llevar una vida agradable en la comunidad

Todos estos objetivos, son aplicables al diseño de la propuesta de las actividades on-line (ver capítulo 6, apartado 2)

A partir de estos objetivos de carácter general es posible diseñar las actividades. Una de las características fundamentales de estas aulas viene dada porque las actividades diseñadas den la oportunidad a los niños para desarrollar la autoestima, la preocupación por los demás y la capacidad para trabajar con interdependencia.

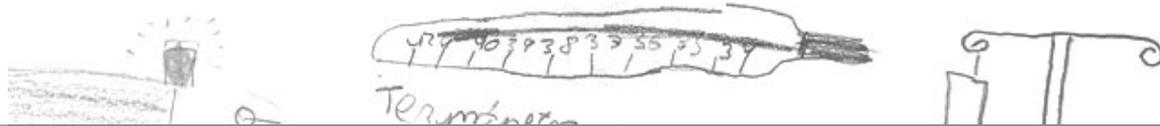
Estos tres puntos, precisamente se ven apoyadas por las posibilidades que pueden ofrecer las actividades on-line diseñadas para el *recurso curarte* como se verá en el capítulo 5 y 6:

- Desarrollo de la autoestima
- Preocupación por los demás
- Capacidad para trabajar con interdependencia

Otra de las características del concepto de aula inclusiva que además es extensible al ámbito hospitalario, y más en concreto a la propuesta del *recurso curarte*, es el **enfoque colaborativo** que tienen estos espacios.

El concepto de colaboración es muy empleado en el ámbito de la educación, pero además, en el ámbito on-line, y más aún teniendo en cuenta la naturaleza que el recurso curarte plantea. Recordando el objetivo principal de esta investigación:

Diseño y producción de un RECURSO ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

En el contexto on-line, la palabra *colaboración* es sustituida por *vinculación*.

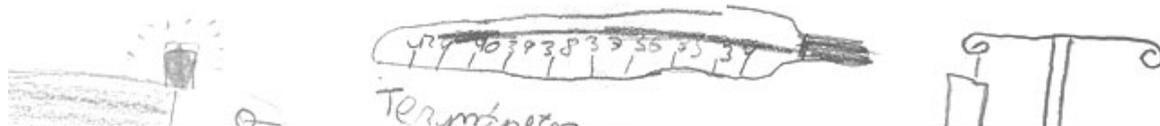
Pero retomando el concepto desde la perspectiva del aula inclusiva, según Stainback y Stainback, la escuela inclusiva se basa en el concepto de *comunidad*, y una comunidad parte del supuesto del compromiso de todos sus miembros en favorecer el desarrollo de dicha comunidad.

En el ámbito hospitalario, no solo los educadores de las aulas hospitalarias, también voluntarios y personal sanitario constituyen la comunidad a la que va a pertenecer el niño durante su período de hospitalización, y por tanto hay un claro compromiso. En esta comunidad físicamente ya conformada, el recurso on-line facilitaría una continuidad virtual de esta comunidad, así como posibilidades de relación con otras comunidades de sus mismas características.

Así, el concepto *comunidad* en Internet también viene a justificar este aspecto colaborativo: *conjunto de personas que comparten un mismo uso del ciberespacio*.

Unido a este enfoque colaborativo, hay otro aspecto a destacar en la concepción de las aulas inclusivas, el apoyo. Entendido este como un concepto recíproco, es decir, *se consigue un apoyo real cuando: el receptor percibe que le han ayudado; los miembros del equipo educativo comparten la responsabilidad de lograr los resultados que desean para el alumno (es decir, que se crea una interdependencia positiva entre los miembros del equipo; se consigue mejor el objetivo de satisfacer las diversas necesidades educativas de los alumnos; los resultados hacen que merezca la pena el esfuerzo que requiere la colaboración, se consiguen los resultados prioritarios para los estudiantes en la escuela, en casa y en la comunidad (STAINBACK, STAINBACK, 1999,121)*.

De nuevo extrapolando al objetivo de la investigación, el recurso curarte debe plantear la posibilidad de que todos los miembros que integran el ámbito hospitalario infantil se vean apoyados en su tareas (en este caso el desarrollo creativo y artístico del niño hospitalizado), por ello, el recurso on-line, se convierte en un vehículo para desarrollar este apoyo, puesto que investigaciones, aportes y demás aspectos relacionados con este tema específico, serán contenidos virtualmente en este recurso, pudiendo disfrutar de ellos el resto de los miembros de la comunidad. Stainback y Satainback hablan de consecución de resultados, que se traducen en un *apoyo real* al alumnado, en el caso del ámbito hospitalario



se puede hablar de una *interacción real* entre el niño hospitalizado y el recurso on-line (ver capítulo 5, apartado 2).

Uno de los riesgos de un mal entendimiento de las aulas inclusivas, es el de considerar que una dotación de recursos específica y abundante para este contexto puede resolver el problema de la inclusión. Puesto que las aulas inclusivas están dirigidas a niños con necesidades especiales que requieren en gran medida, recursos materiales específicos, se corre el riesgo de convertir el aula inclusiva en un aula de recursos.

De nuevo extrayendo esto al contexto hospitalario y en concreto a los recursos on-line, el aula hospitalaria y según el informe "los niños en los hospitales" (Ullán y Belver), están bien dotadas de materiales informáticos y conexión a Internet, pero en lo que ha educación y usos de estos medios, y más aún, de usos creativos y artísticos on-line, apenas hay formación.

Conclusiones:

Se ha querido dedicar específicamente este apartado a las características más generales del concepto de aula inclusiva. Aunque el *recurso curarte* no pretenda ser un recurso exclusivo de las aulas hospitalarias, es decir no se pretende hacer un paralelismo directo entre *aula inclusiva* y *aula hospitalaria*, pero sí se considera interesante ver las concepciones de estas aulas que están precisamente orientadas a situaciones especiales, pudiéndose considerar que un niño hospitalizado se encuentra también en una situación especial.

1.3. AULAS HOSPITALARIAS: CONCRETIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN HOSPITALARIA

- 1.3.1. Origen y evolución de las aulas hospitalarias en España
- 1.3.2. Características generales de las aulas hospitalarias
- 1.3.3. Modelo de actuación de las aulas hospitalarias
- 1.3.4. Un proyecto precedente: *teleeducación en las aulas hospitalarias*

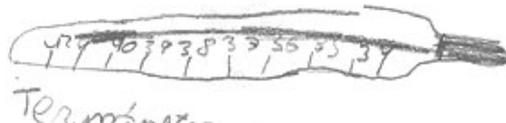
Por todo lo visto en los dos apartados anteriores, surgen las llamadas Aulas Hospitalarias como unidades escolares surgidas dentro del hospital, cuyo objetivo principal es la atención escolar de los niños hospitalizados.

Según la Ley 13/1982 sobre la integración social de los minusválidos, vista en el apartado 1.1., en su artículo 29 se recoge que en todos los hospitales en los que se cuente con servicios pediátricos se dispondrá de *una sección pedagógica para prevenir y evitar la marginación del proceso educativo de los alumnos en edad escolar internados en dichos hospitales*. Esta Ley fue más tarde ampliada a través de varios Reales Decretos en los que se han ido definiendo con mayor claridad las funciones a desarrollar en estas aulas, dotándolas de un mayor contenido y atendiendo de esta forma a uno de los principales derechos de todo niño, que no es otro que el del Derecho a la Educación.

Pero, antes de seguir analizando cuáles son las características de estos espacios, sus funciones, etc., es necesario plantearse la siguiente cuestión: **¿qué interés tiene la aparición y desarrollo de estas aulas hospitalarias para el desarrollo del *recurso curarte on-line*?**

La respuesta se puede estructurar en los siguientes puntos:

1. Son los espacios educativos específicos para el niño hospitalizado (al tratarse de una investigación en el ámbito educativo encontrar un espacio específico para ello es fundamental)



2. Entre los objetivos de las aulas (ver más adelante) se citan varios referentes a *creatividad, desarrollo de habilidades manuales y educación artística*.
3. Entre sus objetivos se plantea la importancia del uso de las nuevas tecnologías como recurso para el desarrollo del niño en estas condiciones.
4. Son los espacios hospitalarios que han recibido dotación tecnológica específica para los niños: ordenadores, internet, etc.

1.3.1. Origen y evolución de las aulas hospitalarias en España

La situación actual de la Pedagogía Hospitalaria y, por consiguiente, la actuación de los maestros en los hospitales en España, se puede decir que se encuentra en un momento ciertamente importante, ya que son pocos los hospitales que hoy en día no cuenten entre sus instalaciones con un Aula Hospitalaria y que no dediquen parte de sus instalaciones y medios económicos a la atención y mejora de estos centros. Sin embargo, el proceso para llegar a esta situación ha sido largo y complejo. En un principio las aulas surgieron en ciertos hospitales de una manera espontánea, ante la preocupación de algunos por la atención escolar de los niños que pasaban largas estancias hospitalizados, lejos de su ambiente familiar y con la posibilidad de perder el curso escolar.

Las primeras escuelas dentro de un hospital surgen allá por los años cincuenta en centros vinculados con la orden hospitalaria de San Juan de Dios, como ocurriera en el Sanatorio Marítimo de Gijón que era llevado por estos hermanos; labor que fue continuada en otro de sus hospitales, en esta ocasión de Madrid, en el Asilo de San Rafael. Unos años más tarde, en torno a 1965, ante la epidemia de poliomyelitis que sufría la población infantil española, se plantea la necesidad de ayudar a estos niños no sólo desde el punto de vista médico, sino también desde el escolar y educativo. Esta iniciativa dio lugar a que se abriesen una serie de aulas en diversos hospitales de la geografía española, en concreto en el hospital de Oviedo, en La Fe de Valencia, en Manresa (Barcelona) también bajo los hermanos de San Juan de Dios y en los madrileños: Niño Jesús, Clínico, Gregorio Marañón y Hospital del Rey, unas Aulas dependientes del Insalud, conocido por entonces como el Ministerio de Trabajo y Seguridad Social, que van abriendo camino en este mundo de la atención escolar hospitalaria. Por ejemplo, en 1966, en el Hospital Niño Jesús, de Madrid, se creaban un total de diez unidades de Educación Especial, de las que sólo quedaban cuatro en 1997. Hay que incidir en un hecho primordial y es que en un principio, estas aulas fueron creadas con la idea de atender la demanda que había por parte de la sociedad por atender a niños con determinadas enfermedades, como la poliomyelitis, parálisis cerebral, Síndrome Tóxico, etc. Se pretendía, en esos momentos iniciales, más entretener a los niños que llevar con ellos un seguimiento escolar, según el programa de su colegio de origen.

Esta iniciativa tuvo su continuación, en 1974, a raíz de la apertura del Hospital Nacional de Paraplégicos, en Toledo. En ese momento se puso en marcha una Sección Pedagógica, compuesta de cinco aulas, biblioteca, secretaría y una sala de profesores, con cuatro maestros, de los que hoy en día sólo quedan tres. La misión de esta Sección era atender las necesidades educativas de los niños y adultos ingresados, cubriendo así



una demanda cada vez más extendida en la sociedad española. Sin embargo, esta iniciativa no cuajó todavía en el resto de hospitales ni en la administración educativa, que se limitaba a tomar decisiones puntuales para resolver problemas como el famoso caso del "Aceite de colza".

Hubo que esperar hasta el 7 de abril de 1982, fecha en la que se publicó la Ley de Integración Social de los Minusválidos para que este derecho se recogiese fielmente en su articulado. A partir de ese momento se inicia una amplia labor legislativa, tanto desde el punto de vista del Ministerio de Educación y Cultura, como desde las diferentes Consejerías de Educación y Sanidad de las respectivas Comunidades Autónomas, una vez que éstas asumieron las competencias en materia educativa y sanitaria, tendente a atender este derecho que todo niño tiene a la educación, incluidos los niños enfermos y hospitalizados y que fueron recogidos en la Carta Europea de los Derechos del Niño Hospitalizado, aprobada por el Parlamento Europeo en 1986. El resultado final fue que el 18 de mayo de 1998 se firmó un convenio entre el Ministerio de Educación y Cultura, el Ministerio de Sanidad y Consumo y el Instituto Nacional de la Salud, en el que se sentaron las bases y la política compensatoria destinada a resolver la escolarización de los niños convalecientes o ingresados en centros hospitalarios.

En la actualidad la mayor parte de los centros hospitalarios de España cuentan entre sus dependencias más preciadas con una o varias aulas donde son atendidos los niños y niñas que se ven obligados a pasar un tiempo en el hospital lejos de sus centros escolares de origen. Los años comprendidos en esta atención son los que van de los 3 a los 16 años, aunque en ocasiones puntuales son atendidos niños de otras edades superiores, aquellos que van al Bachillerato.



1.3.2. Características generales de las aulas hospitalarias:

En estas aulas son atendidos niños que durante un período de tiempo, más o menos largo, padecen diversos trastornos físicos, enfermedades, roturas, operaciones, etc., por lo que deben ser ingresados en un hospital. De esta forma, pueden continuar con el proceso educativo con total normalidad, dentro de la anormalidad que supone para el niño estar fuera de su ambiente familiar, escolar y social.

La importancia del contexto donde se desarrolla el proceso educativo de los niños es fundamental. Las Aulas Hospitalarias poseen unas determinadas características que hacen que la actividad a desarrollar en ellas sea, en cierto modo, diferente: se encuentran ubicadas dentro de un centro hospitalario y dirigidas a niños que sufren diversos tipos de patologías. Es por esta razón por la que el aula debe ser un espacio abierto y flexible, atento únicamente a las necesidades del niño hospitalizado, donde éste pueda acudir libremente, con la posibilidad de que siempre que lo requiera su asistencia médica y sanitaria pueda ausentarse, para más tarde volver de nuevo a reincorporarse a sus tareas escolares.

Reparto de competencias:

El Ministerio de Educación se erigió como el responsable de la organización y funcionamiento de las unidades escolares en instituciones hospitalarias, dotándolas del profesorado necesario, del material para su funcionamiento y de la asignación económica suficiente para la adquisición y renovación del mismo.

El Instituto Nacional de la Salud adquirió los compromisos de habilitar los espacios necesarios en los centros hospitalarios para el funcionamiento de las unidades escolares, asumir los gastos derivados de la infraestructura, mantenimiento y conservación de su equipamiento y de la dotación de equipos informáticos y audiovisuales.

Asimismo se establecieron los criterios para la creación y dotación de las unidades escolares de ámbito hospitalario. En este sentido, se acordó que la dotación, tanto económica como de recursos humanos, estaría en función de las camas pediátricas de cada centro.

Actualmente, a raíz de la asunción de competencias, tanto educativas como sanitarias, por parte de las Comunidades Autónomas, las aulas hospitalarias han pasado a depender de los respectivos organismos autónomos competentes en la materia.



Al haber sido asumidas las competencias por las Comunidades Autónomas todo lo que respecta a los currículum específicos, también dependen de ellas.

¿Qué se hace?

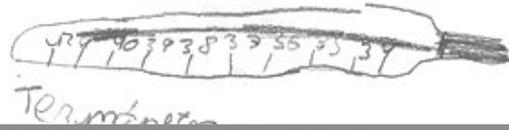
La actuación, por otra parte, de los maestros y maestras que trabajan en estas aulas debe de tener en cuenta todas las circunstancias que rodean al niño hospitalizado: angustia, ansiedad, desmotivación, aburrimiento, etc., de ahí la importancia de emplear una serie de técnicas encaminadas a fomentar en estos niños su creatividad, el perfeccionamiento de sus destrezas, habilidades y capacidades manipulativas, así como la utilización de las nuevas tecnologías.

Estos aspectos, recogidos en las características específicas de estas aulas, son fundamentales para justificar la necesidad de crear el *recurso curarte on-line*:

- *creatividad*
- *perfeccionamiento de destrezas*
- *habilidades y capacidades manipulativas*
- *utilización de las nuevas tecnologías*

Otro de los aspectos de gran interés en estas aulas es la creación de un clima propicio para el *intercambio de experiencias* entre los diferentes alumnos hospitalizados, no ya sólo dentro del aula sino también durante el tiempo que pasa en el resto de dependencias compartidas del hospital: los pasillos, la sala de juegos o en sus habitaciones, procurando que sienta lo menos posible la lejanía de su ambiente familiar y social. Asimismo y gracias a las nuevas tecnologías se intenta relegar a un segundo plano la soledad y el aislamiento que sufre el niño hospitalizado comunicándose a través de internet con otros niños de otros hospitales con problemas iguales o parecidos a los suyos; con sus compañeros del aula de referencia, etc.

Entre estas directrices generales sobre lo que se hace en las aulas hospitalarias, ya se determinan los objetivos que se corresponden a su vez con los propios objetivos del recurso curarte, utilización de las nuevas tecnologías, intercambio de experiencias, siendo el enfoque del recurso, específico para el uso creativo y artístico de las nuevas tecnologías y el intercambio de experiencias en el ámbito de la creatividad y desarrollo artístico del niño.



¿Dónde?

La actividad educativa se lleva a cabo de varias maneras, siendo las más comunes dos: la asistencia al aula por parte del alumno, siempre que éste se encuentre en condiciones físicas para desplazarse hasta ella; o, bien, en su propia habitación, cuando su estado de salud aconseja que sea el profesor el que se desplace hasta ella. La finalidad, en ambos casos, es siempre la misma: evitar o reducir en lo posible las consecuencias negativas que su estancia en el hospital les puede causar tanto a nivel educativo como personal, especialmente, en los casos de los niños que están más tiempo hospitalizados, por padecer una enfermedad crónica (leucemia, etc.).

¿Con quién?

En estas actuaciones se tiene siempre muy presente otros dos componentes fundamentales en todo este proceso educativo y sin los cuales difícilmente la actuación del maestro del aula podría desempeñar su labor plenamente, son los padres y el personal sanitario: médicos, enfermeras, auxiliares, etc. La relación con los padres ha de ser diaria y permanente, ya que son ellos, junto con sus hijos, los primeros en orientar al maestro sobre el nivel educativo de éstos, al mismo tiempo que sirven de nexo de unión entre el colegio y sus tutores con el Aula Hospitalaria. En cuanto al trato con el personal sanitario ha de ser también diario, siendo considerada su labor como imprescindible ya que estimulan y apoyan en todo momento la asistencia de estos niños al aula. Por otra parte, ellos se convierten en el primer transmisor de la información referente a cada niño que ingresa en el hospital o los cambios que se produzcan en el ánimo o en la salud de aquel otro que ya lleve tiempo ingresado. Ellos serán, en definitiva, quienes determinen si deben acudir o no al aula y si conviene, por el contrario, que se les atienda en su habitación.

Personal sanitario en general, padres y familiares, educadores, son fundamentales en el bienestar del niño hospitalizado, y su colaboración y participación activa en el aula, y en este caso en el recurso curarte on-line, es fundamental. Por eso, como se verá en el capítulo 6 sobre la creación del recurso es fundamental crear unos *perfiles de usuario* que permitan a todos los implicados en la hospitalización infantil, participar en este espacio de creatividad y arte on-line.



1.3.3. Modelo de actuación en un aula hospitalaria

Como cualquier espacio educativo, es necesario organizar la actuación a seguir en él, a continuación se ha estructurado de forma general cuál sería el modelo de actuación del aula hospitalaria siguiendo el siguiente esquema:

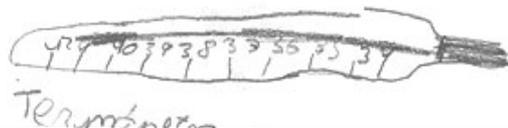
1. *Contextualización (humana y espacial)*
2. *Objetivos*
3. *Contenidos*
4. *Actividades*
5. *Metodología*
6. *Evaluación*
7. *Recursos*

1. *Contextualización (humana y espacial)*

La premisa fundamental en la que se basa cualquier actuación hospitalaria parte de que el niño al que va dirigida es un niño que tiene una serie de condicionantes, como son su enfermedad, está alejado de su ambiente familiar, lejos de sus amigos y no siempre en las mejores condiciones físicas para ir al aula. Por otra parte, si queremos hacer bien un proyecto de trabajo dirigido a estos niños hospitalizados debemos de tener también muy presente otros factores que le rodean y sin los que no sería posible llevar a cabo esta actividad; son los padres, familiares, personal sanitario y médico, etc., que están en todo momento influyendo en el proceso de recuperación del niño y que pueden influir de manera positiva para que éste acuda al aula hospitalaria, animándole, potenciando sus inquietudes de lectura y de **juego**, inclinarle a seguir desarrollando en el hospital sus aficiones por la **pintura**, **manualidades**, etc., y que sin duda encontrarán en el aula. También, existe la posibilidad de que algunos padres influyan de manera negativa en el niño, sobreprotegiéndoles en exceso, pensando que la enfermedad de su hijo le impide asistir al aula o recibir esta actuación escolar en la propia habitación.

Hechas estas premisas conviene precisar la población a la que va dirigida esta actuación y que la vamos a dividir en varios grupos:

- Niños de corta hospitalización (menos de 15 días).
- Niños de una hospitalización media (entre 15 días y un mes).
- Niños de larga hospitalización (más de un mes).
- Niños atendidos en el Hospital de Día.
- Niños encamados que no pueden desplazarse al aula.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

La actuación sobre estos niños debe basarse en el proyecto de trabajo que cada uno de ellos realice en su centro de origen, por lo que la labor de coordinación con estos centros ha de ser continua, bien directamente acercándose hasta el centro o bien a través de la utilización de las nuevas tecnologías, medio muy eficaz por la rapidez en la que puede llegar hasta el maestro del aula hospitalaria la información precisa de cada uno de los niños hospitalizados. En esta labor no se puede olvidar a los padres, quien en ocasiones se pueden convertir en vehículos transmisores de esta información, al mismo tiempo que puede desarrollar una perfecta labor de coordinación entre el centro de su hijo y el aula del hospital, sin olvidarnos, de la importante función orientadora que en un primer momento puede aportar sobre las características escolares y personales de éste.

Vital también en este seguimiento del niño es la información ofrecida por el personal sanitario (médicos, enfermeras y auxiliares), ya que de ellos depende en último extremo la decisión de que el niño asista o no a clase: atendiendo a su estado de salud; el tipo de enfermedad que tiene (si es contagiosa o no); las posibilidades de desplazarse, etc.

Así pues se podría decir que las actuaciones irían dirigidas a:

- El niño hospitalizado o convaleciente.
- Las personas que influyen en la vida y en la educación del niño: padres, maestros, tutores, personal sanitarios, amigos, compañeros, etc.

2. *Objetivos:*

Los objetivos que se deben plantear han de tener un marcado carácter educativo-formativo, entendiendo por esto a la puesta en marcha de actuaciones dirigidas a que el niño no sólo alcance los objetivos propiamente pedagógicos, que vienen determinados ya por su propio centro de referencia, sino que se le debe preparar para superar otras situaciones que a lo largo de su estancia en el hospital va a vivir, como es el conocer y superar los efectos psicológicos producidos por la enfermedad; el saber aprovechar el tiempo libre en el hospital; compartir sus experiencias con otros niños; prepararle para su vuelta al colegio; etc. Teniendo en cuenta estas situaciones se nos plantea un gran objetivo, un objetivo general que se puede enunciar así:

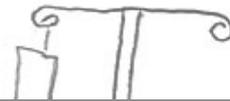
Como objetivo principal:

Proporcionar atención educativa hospitalaria a los niños que por causa de una enfermedad se ven obligados a pasar largos períodos de tiempo en un hospital.



Como otros objetivos se pueden enumerar los siguientes:

- Continuar, siempre que las condiciones de salud lo permitan, el currículum establecido con carácter general en el nivel correspondiente a cada niño hospitalizado, realizando en caso necesario las oportunas adaptaciones curriculares.
- Alcanzar la consiguiente coordinación entre el Aula Hospitalaria y el centro de procedencia del alumno.
- Facilitar la integración del niño en su nivel de escolarización en el momento en que se produzca el final de su período de hospitalización, afianzando su seguridad y autoconcepto a través del proceso educativo desarrollado en el Aula Hospitalaria.
- Paliar el retraso escolar en las áreas curriculares ocasionado por la ausencia al centro escolar durante el tiempo de hospitalización a través de la continuidad de las actividades escolares.
- Conseguir, a través de las diferentes áreas curriculares que el niño sea capaz de valorar y situar correctamente las dimensiones reales de su enfermedad, evitando que se produzcan procesos de angustia y aislamiento.
- Facilitar la integración y comunicación del niño hospitalizado con otros de sus mismas características, para alejarlo del aislamiento que pueda producirle su dolencia.
- Estimular la asistencia al aula hospitalaria y su participación dentro de ella.
- Desarrollar su creatividad presentando alternativas pedagógicas que permitan la expresión y liberalización de sus conflictos psicológicos (Síndrome de Hospitalismo).
- Dar un carácter positivo y un contenido formativo a los tiempos libres y de ocio en el hospital.
- Diseñar y desarrollar actividades de carácter formal e informal, que ayuden a mejorar la atención educativa del niño hospitalizado y su estado en el aspecto psico-afectivo.
- Fomentar las técnicas artísticas en el niño, para que a través de ellas aumente su rendimiento escolar.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

- Utilizar los medios tecnológicos (Internet) para favorecer el desarrollo afectivo, social y comunicativo de los alumnos.

Es posible agrupar todos estos objetivos, en tres bloques: *pedagógicos, psicológicos y sociales.*

Pedagógicos:

- Hay que elaborar programas flexibles y sobre todo individualizados, en los que el punto de partida sean los intereses, expectativas y nivel de competencia curricular que presenta cada niño.
- Deben establecerse las medidas necesarias para que el niño pierda lo menos posible, el contacto con sus compañeros, tutor, etc. Del centro de origen.
- Debe procurarse mantener viva la inquietud por aprender y ejercitar el hábito de trabajo.
- Hay que favorecer la ocupación constructiva del tiempo libre, mediante actividades estructuradas que contribuyan al desarrollo integral del niño.
- Es importante motivarles constantemente para que establezcan relaciones positivas con el medio desconocido y hostil en el que se encuentran.
- Se han de organizar actividades terapéuticas y específicas en casos concretos.

Psicopedagógicos:

- Hay que contribuir a disminuir las vivencias negativas, de ansiedad y angustia que el niño/a experimenta en su proceso de hospitalización.
- Con la información adecuada y contrastada, y respondiendo a las inquietudes e intereses del niño se aclararán, con un lenguaje sencillo, todas aquellas dudas que pueda plantear acerca de su patología.



Sociales:

- Crear un ambiente de humanización en el hospital, basado en relaciones de confianza y seguridad.
- Crear y dar origen a distintas situaciones de relación, tanto en el aula, como en planta, servicios, etc. Que favorezcan las relaciones interpersonales entre los distintos niños ingresados en el centro hospitalario.

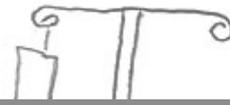
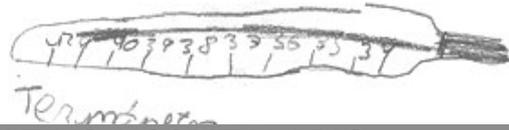
3. *Contenidos*

Los contenidos a desarrollar en las aulas hospitalarias podrían dividirse entre: *contenidos propios de currículo* (dependiendo del nivel educativo del niño hospitalizado), *contenidos específicos de las aulas hospitalarias*.

En cuanto a los primeros, los propios del currículo escolar, es necesario como ya se había planteado anteriormente, ponerse en contacto con los padres y centros de origen, así como hacer una evaluación para saber cual es el nivel del niño y poder continuar su proceso de aprendizaje normalmente atendiendo a los contenidos establecidos por el currículo para ese nivel.

En cuanto a los segundos, aquellos que son específicos de las aulas hospitalarias, se podrían considerar los siguientes contenidos en función de los objetivos formulados anteriormente:

- La valoración de la enfermedad como un proceso que no tienen que ser angustioso ni de aislamiento.
- La comunicación con otros niños hospitalizados.
- El tiempo de hospitalización como un tiempo positivo y creativo
- La educación artística: creatividad, técnicas, etc
- Los medios tecnológicos como un recurso afectivo, social y comunicativo.



4. Metodología

Llegado el momento de adoptar unos determinados criterios metodológicos se tendrá en cuenta, como punto de partida, la especial situación en la que se encuentra el niño hospitalizado: alejado de su ambiente familiar, pero con las mismas inquietudes y el mismo proceso educativo que cualquier otro niño escolarizado y teniendo en cuenta que la base de este trabajo será la propia programación del aula de origen de cada niño. De ahí que los criterios metodológicos a seguir sean los siguientes:

Globalizadores

Las distintas actividades programadas deben partir de un criterio globalizador, en el que los contenidos se estructuren en torno a unos ejes muy concretos, que partan del propio medio sanitario en el que los niños se mueven. El aula se debe convertir, de esa manera, en un lugar en el que confluyan los recursos que aporta el niño de su centro de origen, con los propios del Aula Hospitalaria.

Personalizados

La atención que reciba cada niño ha de ser personalizada, adecuada a la edad y a su nivel escolar, así como a sus condiciones afectivas y de salud. El Aula Hospitalaria se adaptará a la programación establecida en el centro de origen de cada uno de los niños hospitalizados limitándose ésta, en todo caso, a adaptar aquellas tareas curriculares que considere oportunas.

Participativos

En todo este proceso será de vital importancia, como ya quedó reflejado en otro apartado, la relación que se debe de tener con otros agentes dentro de este proceso educativo en el que se va a ver inmerso el niño en el hospital y su participación en aras de alcanzar los objetivos establecidos.

En primer lugar, las familias, que se convertirán en el primer nexo de unión con el centro de origen del niño, no sólo para informar acerca de la evolución escolar de su hijo, de cómo se



enfrenta al trabajo diario, etc., sino que además es la primera persona que ofrece información directa de cuál es su estado de ánimo.

En segundo lugar, el personal sanitario, que son los encargados de ofrecer información técnica, relacionada con la salud del niño y acerca de si es oportuna su asistencia a clase o, por el contrario, se le aconseja que se quede en su habitación y reciba la atención escolar en ella.

Por último, los profesores del centro de referencia del niño, en especial de su tutor, ya que de ellos se obtendrá la primera información acerca del rendimiento escolar del niño y cómo debemos proceder durante su estancia en el hospital.

Significativos

El profesor del aula hospitalaria tendrá muy en cuenta a la hora de comenzar el trabajo con los nuevos alumnos la construcción de aprendizajes significativos, donde se tenga muy en cuenta tanto los conocimientos aportados por el niño al llegar al hospital como los nuevos conceptos recibidos en el aula hospitalaria.

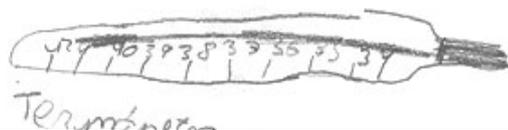
En este proceso es muy importante las interrelaciones que se puedan dar entre el alumno y el profesor, de ahí la necesidad de que la comunicación entre ambos sea fluida y de que exista en el aula un ambiente distendido, en el que el alumno se encuentre feliz y relajado, sin tensiones ni angustias y donde se sienta valorado y querido no por su enfermedad, sino por ser una persona.

Motivadores

Con el fin de que las actividades propuestas sean más interesantes y más fáciles de alcanzar para el alumno, el maestro del aula debe poner a disposición de éste todos los medios precisos, tanto los recursos plásticos como los intuitivos. De esta manera el niño se encontrará más motivado y con ganas de asistir al aula a continuar con normalidad sus tareas escolares.

Socializadores

Del mismo modo, se deben de atender la necesidad de



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

socialización que todo niño tiene, incluso en los momentos en los que está apartado de su medio social más próximo: su familia, sus amigos, etc. Es en esos momentos cuando más se debe de prestar atención a las actividades en grupo, cuyo fin no es otro que lograr la comunicación y amistad entre los niños ingresados.

Flexibles

Por último, y dada la situación tan especial en la que se encuentran los niños en estas aulas, enfermos y lejos de su ambiente, así como la diversidad de cursos y edades a los que va dirigida esta actuación, los criterios metodológicos utilizados serán flexibles, ajustando las actividades al ritmo de trabajo de cada uno de ellos.

5. Actividades

El desarrollo de las actividades en un Aula Hospitalaria partirá siempre de una premisa fundamental y que ya se viene apuntando a lo largo de todo este artículo: el seguimiento del curriculum establecido con carácter general en el nivel de referencia de cada niño hospitalizado, limitándose el profesor de cada una de estas aulas a realizar las oportunas adaptaciones curriculares. El programa de trabajo debe ser el marcado por el propio colegio de origen del niño, de tal manera que pueda seguir el ritmo de una clase normal, si su salud se lo permite. Ahora bien, eso no debe suponer un obstáculo a que en las aulas hospitalarias se apoyen aquellos procesos educativos tendentes a potenciar la creatividad de esos alumnos y que van muy relacionados con la intensificación de las actividades de Expresión Artística, considerando que todo tipo de manualidad va acompañada de una serie de disposiciones por parte del alumno:

- a. Concentración y aumento de la autoestima.
- b. Relajación, para mantener el equilibrio emocional.
- c. Fomento de la creatividad y el sentido artístico y cromático.
- d. Perfeccionamiento de la habilidad manual.

La ejecución de las actividades que se llevarán a cabo en este aula se realizarán parte de forma individual y parte en equipo. En este sentido se potenciarán todas aquellas actividades que conlleven realizar un trabajo en común, ya que la cooperación entre los niños y, especialmente, entre los que están hospitalizados es fundamental para su integración dentro del espacio hospitalario.

Asimismo, es fundamental en el desarrollo de estas actividades la



utilización de las nuevas tecnologías, que se han convertido en los últimos años en un agente motivador de primer orden.

Según todo esto, las actividades a realizar dentro del aula se pueden agrupar:

Según el momento de aplicación, según el contenido de las mismas, según la forma de realización.

Según el momento de aplicación:

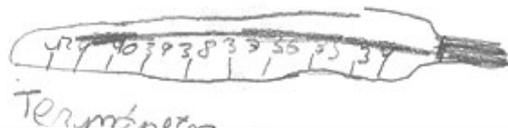
- *Actividades de iniciación.* Entendidas éstas como aquellas actividades de marcado carácter lúdico y de toma de contacto con el niño hospitalizado.
- *Actividades de desarrollo.* Entendidas éstas como aquellas actividades que buscan la consecución de los objetivos propuestos a raíz de la toma de contacto, tanto con el alumno, como con el profesor-tutor del centro de origen, con el facultativo correspondiente y padres, etc.
- *Actividades de evaluación.* Serían aquellas que coinciden con el momento previsto como el final del período de hospitalización, donde se valora el grado de consecución, el grado de integración, su adaptación, su nivel de relaciones interpersonales, su conocimiento y aceptación de la enfermedad, etc.

Según el contenido de las mismas:

- *Actividades curriculares.* Dirigidas a la continuidad del proceso de aprendizaje-enseñanza conforme a los criterios generales para el diseño y evaluación del plan de trabajo individual.
- *Actividades formativas,* Dirigidas a mejorar la situación personal, psicoafectiva y social del niño enfermo hospitalizado.
- *Actividades complementarias y extraescolares.* De apoyo, ampliación a la tarea escolar.

Según la forma de realización:

- *Actividades individuales:* las realiza el propio niño de forma individual, bajo la orientación y el control del maestro.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

- *Actividades de carácter grupal.* Las realizan un grupo de niños que no tienen por qué ser del mismo nivel educativo y donde se ponen en juego, entre otras, las habilidades de comunicación, capacidad de interrelación, etc.

A continuación se enumeran una serie de *actividades tipo*, que se pueden realizar siguiendo las pautas anteriores: *juegos educativos, fichas (de autoaprendizaje, desarrollo, manualidades, etc.), usar software educativos, talleres (artísticos, de lectura de teatro, etc.), biblioteca, contacto con otras aulas hospitalarias, con el centro de origen del niños, visitar las diferentes dependencias del hospital, participar con otras organizaciones o asociaciones, etc.*

6. Recursos:

Como ya se apuntó más arriba, los recursos de estas aulas pueden ser en cuanto a :

- Espacio específico para el aula
- Personal específico (educadores, maestros y profesores de aulas hospitalarias, familiares, voluntarios)
- Materiales escolares (libros, etc.)
- Dotación tecnológica (ordenadores, internet, etc.)

El Ministerio de Educación fue el responsable de la organización y funcionamiento de las unidades escolares en instituciones hospitalarias, dotándolas del profesorado necesario, del material para su funcionamiento y de la asignación económica suficiente para la adquisición y renovación del mismo.

El Instituto Nacional de la Salud adquirió los compromisos de habilitar los espacios necesarios en los centros hospitalarios para el funcionamiento de las unidades escolares, asumir los gastos derivados de la infraestructura, mantenimiento y conservación de su equipamiento y de la dotación de equipos informáticos y audiovisuales.

Asimismo se establecieron los criterios para la creación y dotación de las unidades escolares de ámbito hospitalario. En este sentido, se acordó que la dotación, tanto económica como de recursos humanos, estaría en función de las camas pediátricas de cada centro.

Una vez puestas en marcha, las competencias fueron transferidas a las comunidades autónomas que se encargan de gestionarlas.



Además de estas dotaciones *oficiales*, existen dotaciones de fundaciones (ver fundación La Caixa) que aporta material informático específico a los hospitales.

7. Evaluación

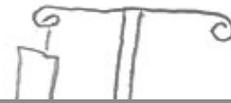
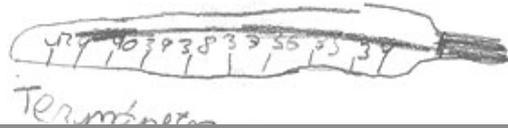
Al igual que en un centro escolar más la actividad educativa del aula hospitalaria debe llevar a cabo la evaluación de los alumnos. Sin embargo, en muchas ocasiones esto no va a resultar nada fácil dado el carácter de los niños ingresados ya que en algunos centros hospitalarios la mayoría de éstos son de corta o media estancia. No obstante y a pesar de las dificultades expuestas para establecer unos criterios de evaluación ésta se llevará a cabo, partiendo del trabajo diario de cada uno de los alumnos, teniendo en cuenta los objetivos específicos que han de conseguir y que quedaron fijados con anterioridad.

Partiendo de esta premisa y teniendo en cuenta las especiales circunstancias del niño hospitalizado, el maestro del aula hospitalaria concederá una jerarquía mayor, a la hora de evaluar, a la importancia que de su propio trabajo tenga el niño, de forma que sepa autoevaluar, con la ayuda del profesor, aspectos como su asistencia a clase, su rendimiento dentro de ella, etc. Asimismo, se reforzará cada uno de sus logros, mientras que se minimizarán los errores cometidos, tratando, con todo ello, de motivar al niño para la consecución de todas las actividades que durante su estancia en este Aula se le planteen.

El proceso evolutivo de cada niño, en especial de aquellos que vayan a estar ingresados durante un tiempo más prolongado, debe pasar por las siguientes fases:

Evaluación inicial:

Recogida de datos que nos proporcione la información necesaria para conocer la situación de partida de cada niño. En esta primera toma de contacto se tendrá muy en cuenta la información proporcionada por los padres y familiares de cada niño, que se hará de forma oral y, si fuera preciso, porque la enfermedad del niño requiera una estancia en el hospital más prolongada entonces sería el profesor-tutor del niño el encargado de dar a cada profesor las pautas a seguir. Este primer contacto permitirá seleccionar el tipo de tareas a realizar y que, sin duda, se confirmarán a partir de la realización de las primeras tareas propuestas.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

Evaluación del proceso de aprendizaje:

Tendrá un carácter continuo y formativo.

Evaluación final:

Se emitirá por escrito cuando se dé el alta al niño, y cuyo principal objetivo será el de dar información al profesor-tutor sobre la programación seguida con el alumno durante la hospitalización y sobre todos aquellos datos de carácter cualitativo que se consideren pertinentes para situar correctamente al tutor respecto a su alumno. Este informe se emitirá sobre aquellos niños cuya permanencia en el hospital sea muy prolongada.

En todo este proceso y en los casos de aquellos niños que requieran un período de hospitalización más prolongado el maestro del aula hospitalaria estará en permanente contacto con el profesor-tutor del centro de origen de estos niños, para que las actividades realizadas en el aula sean conocidas y avaladas en todo momento por dicho tutor. De esta manera, la vuelta del niño a su colegio, desde el punto de vista escolar, será tranquilo y sin sorpresas desagradables.



1.3.4. Un proyecto precedente: *teleeducación en aulas hospitalarias*

En el primer capítulo de la tesis, se planteaban ya algunas razones que justificaban la realización de esta tesis en torno a los nuevos medios de comunicación e información on-line. Pues bien, una de las razones, son las bases ya establecidas en este campo de la comunicación y las nuevas tecnologías.

El Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa, conocido como CNICE (antes PNTIC), es el organismo dependiente del Ministerio de Educación que se encarga de llevar a cabo todo el programa de creación, inserción y formación en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Pues bien, entre sus muchas actuaciones, se diseñó un plan de actuación específico para las aulas hospitalarias, desarrollado entre 1997 y 2000, que a continuación se resume.

La relevancia de este plan de actuación para el recurso curarte on-line, es que sentó las bases del uso de las nuevas tecnologías tanto entre el alumnado como el profesorado de dichas aulas.

Es por esta razón, por lo que se ha considerado fundamental presentar este proyecto, llamado *Teleeducación en las aulas hospitalarias*, como precedente de esta investigación doctoral.

El esquema del proyecto es el siguiente:

1. Introducción
2. Bases del proyecto
3. Objetivos del proyecto
4. Destinatarios del proyecto
5. Formación
6. Dotación
7. Entidades participantes
8. Plan de trabajo

1. Introducción

El Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación tiene entre sus funciones diseñar, implantar y evaluar la introducción progresiva de las tecnologías informáticas y de las comunicaciones en el sistema educativo, experimentando desarrollos emergentes para satisfacer necesidades diversas en el

campo educativo y de la formación. Generar innovación es, pues, uno de sus cometidos fundamentales.

Por otra parte, en los ámbitos de la investigación científica y tecnológica, en la industria, en las distintas organizaciones sociales, los modelos lineales de innovación están siendo suplantados por modelos en red, que implican cooperación y sinergia constantes y multidireccionales. Progresivamente, el conocimiento y el saber se generan, también, de acuerdo con un modelo novedoso de producción social distribuida. Además, la solución de los problemas suele alcanzar hoy mayor eficacia en un marco que trascienda los entornos cerrados en sí mismos: las soluciones más satisfactorias parecen ser las pluridimensionales. Estos modelos de trabajo cooperativo, donde las responsabilidades y la iniciativa se encuentran distribuidas, pueden ser idóneos para contribuir a la satisfacción de necesidades educativas.

Es ineludible, para el Programa de Nuevas Tecnologías, contribuir a la puesta en marcha de sistemas de innovación eficaces en el ámbito educativo, incorporando las ventajas del trabajo cooperativo en red, potenciado por la aportación de herramientas de comunicación telemática. Cuando estas acciones innovadoras se encaminan a la implantación de las comunicaciones en la escolarización de niños y jóvenes hospitalizados y apartados, por esta razón, de su entorno escolar y familiar habitual, todos los esfuerzos resultan gratificantes.

En esta política de innovación educativa, el proyecto "Teleeducación en Aulas Hospitalarias" tiene como misión aportar las herramientas técnicas, formativas y organizativas necesarias para crear un espacio de aprendizaje, comunicación y apoyo a los alumnos de las aulas hospitalarias, del Ministerio de Educación y Cultura, como medio de superar barreras y para romper el aislamiento del alumnado.

Para ello, se han llevado a cabo, desde 1997, las siguientes acciones:

Creación de un espacio electrónico, materializado sobre Internet y RDSI e integrado con el mundo educativo, dotando las aulas hospitalarias con el equipo técnico necesario.

Formación del alumnado, a través de los equipos docentes profesores en las herramientas de intercomunicación personal y acceso al conocimiento, piezas claves para desarrollo personal.



Creación de una red de apoyo que potencia la comunicación de los alumnos con su entorno habitual (compañeros de colegio, profesorado, la familia).

Realización de actividades formativas y recreativas utilizando la red de apoyo.

2. Bases del proyecto

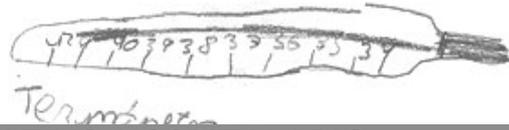
El proyecto se fundamenta en los siguientes aspectos:

- Circunstancia específica de la atención educativa compensatoria del alumnado hospitalizado.
- Marco legal de las acciones dirigidas a la compensación de desigualdades en educación.
- La *comunicación telemática*:

Las herramientas telemáticas constituyen un recurso importante que puede favorecer la comunicación y el intercambio de información entre profesores y alumnos al ofrecer acceso a bases de datos remotas u opciones de correo electrónico para hacer llegar a otros compañeros ayudas y colaboraciones, así como intercambiar ideas, opiniones y experiencias. Tablones y teledebates pueden ser recursos muy estimables en la comunicación a distancia. Los propósitos de la incorporación de la comunicación a distancia se concretan en la creación de espacios virtuales de interacción educativa.

3. Objetivos del proyecto

- Experimentar la integración de medios telemáticos e informáticos en el ámbito de las "Actuaciones de compensación educativa dirigida a la población hospitalizada.
- Utilizar los medios tecnológicos para favorecer el desarrollo afectivo y social de la personalidad e impulsar la expresión y comunicación tan necesaria en alumnos hospitalizados.
- Convertir la situación de desventaja académica (Inmovilidad y disposición máxima de tiempo) en oportunidad para desarrollar destrezas para el uso de medios tecnológicos y apoyar la más fácil recuperación del desfase académico que se pueda sufrir.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

- Motivar a los docentes en la utilización de la telemática (mensajería y teledebates) como medio de autoformación y de apoyo de su actividad docente.
- Favorecer la coordinación con el centro educativo de referencia y la comunicación entre el alumnado de éstos y las aulas hospitalarias.
- Evaluar los resultados del proyecto para la extensión a entornos semejantes.

4. Destinatarios del proyecto

Eran destinatarios directos del proyecto:

- Profesorado de aulas hospitalarias y en el centro de referencia.
- Alumnado de Educación Primaria y Secundaria de aulas hospitalarias.

Se consideró importante la colaboración de:

- Familiares de alumnos hospitalizados y personal auxiliar hospitalario que se preste a participar en la experiencia.
- Personal del voluntariado, tanto para colaborar en el centro hospitalario, como en el entorno familiar.

5. Formación

Este proyecto pretendía explorar nuevas vías educativas para que la labor docente, en el ámbito hospitalario, sea más exitosa. El diseño de la formación de profesores incluía los siguientes contenidos:

- El análisis de problemas relacionados con la comunicación y el aprendizaje en los alumnos hospitalizados.
- El estudio de recursos informáticos y telemáticos para subsanar el problema de los límites impuestos por la situación de hospitalización de los niños en edad escolar.
- El diseño y desarrollo de actividades con dichos medios, que den respuesta a las necesidades individuales para el tratamiento de los problemas analizados.
- Práctica de comunicación en el espacio virtual creado para el proyecto.



6. Dotaciones

La experiencia se inició en 29 aulas de hospitalarias ubicadas el territorio MEC, que recibieron una dotación inicial de equipos informáticos, procedentes del Programa de Nuevas Tecnologías, tanto en su instalación como puesta a punto.

Telefónica de España, S.A., ofreció a la red de aulas hospitalarias una infraestructura de comunicaciones a través de RTC_RDSI, que facilitase la comunicación con el exterior -a través de Infovía- a los alumnos allí hospitalizados.

También se instalaron, en seis aulas hospitalarias y en cinco colegios colaboradores, equipos de videoconferencia.

Posteriormente el número de aulas a las que se dotó con equipos de videoconferencia aumentó en otras catorce.

7. Entidades participantes

- Ministerio de Educación y Cultura:
- Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación
- Subdirección General de Educación Especial y Atención a la Diversidad
- Direcciones Provinciales de Educación
- Centros de referencia de Educación Primaria y Secundaria
- Telefónica de España
- Centros Hospitalarios participantes:

H. General (Albacete), H. De Cabueñes (Gijón), H. Central de Asturias (Oviedo), H. Ntra. Sra. De Sonsoles (Ávila), H. Infanta Cristina (Badajoz), H. Materno (Badajoz), H. Son Dureta (Palma de Mallorca), H. General Yagüe (Burgos), H. San Pedro de Alcántara (Santander), H. Marqués de Valdecilla (Santander), H. Virgen de Alarcos (Ciudad Real), H. General (Guadalajara), H. De Leon (Leon), H. San Millán (Logroño), H. Fundación Hospital de Alcorcon (Alcorcon), H. Universitario (Getafe), H. Severo Ochoa (Leganés), H. San Carlos (Madrid), H. La Paz (Madrid), H. Doce de octubre (Madrid), H. Ramón y Cajal (Madrid), H. Gregorio Marañón (Madrid), H. Niño Jesús (Madrid), H. Universitario (Móstoles), H. Santa María de Rosell (Cartagena), H. N. Sra. De la Arrixaca (El Palmar), H. Clínico Universitario (Salamanca), H. General de Segovia (Segovia), H. Pio de rio hortega (Valladolid), H. Universitario (Valladolid), H. Lozano Blesa (Zaragoza), H. Miguel Servet (Zaragoza).

En definitiva, estos recursos no solo son el precedente del recurso *curarte on-line*, sino que ponen de manifiesto la capacidad de estos centros para formar parte activa de las propuestas on-line de curarte.

8. Plan de trabajo:

El proyecto "Teleeducación en las aulas hospitalarias" se desarrolló entre los años 1997 y 2000 con el siguiente plan de trabajo:

Curso escolar 1997-1998

1ª Fase del proyecto:

Selección de las aulas hospitalarias (29 aulas).
Dotación de medios tecnológicos y materiales a dichas aulas.
Dotación con equipos de videoconferencia (6 aulas hospitalarias y 5 colegios colaboradores en total).
Curso presencial de formación de profesores.
Jornadas específicas en Videoconferencia.

2ª Fase del proyecto:

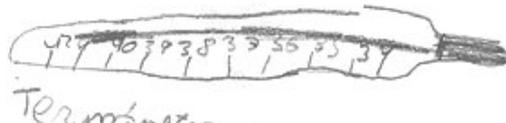
Curso de formación, a través de Internet, para los profesores.
Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.
Planificación y puesta en práctica de actividades de enseñanza y aprendizaje y de uso del tiempo de ocio, destinadas al alumnado de las aulas.

Curso escolar 1998-99

Ampliación del número de aulas hospitalarias (32 aulas).
Dotación económica para la mejora de los medios tecnológicos y materiales.

Ampliación del número de aulas con equipos con Videoconferencia (20 aulas hospitalarias y 5 centros colaboradores en total).

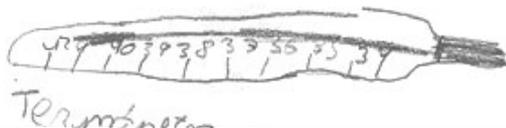
Jornadas presenciales de encuentro del profesorado de las aulas hospitalarias.



Curso escolar 1999-2000

Participación, a través de videoconferencia, en el acto de firma del convenio marco entre los Ministerios de Fomento, Educación y Cultura y Retevisión móvil.

Curso de iniciación en el lenguaje html, a través de Internet.
Participación activa del profesorado en el foro de público de noticias "Aulas hospitalarias".



2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LOS HOSPITALES:

Las actividades de carácter artístico que se desarrollan en el contexto hospitalario son muchas. Por todo lo visto anteriormente, la importancia de las actividades relacionadas con la educación artística y la creatividad, son un apartado fundamental en el proceso de hospitalización infantil. Recapitulando de los apartados estudiados:

Desde el punto de vista de la Pedagogía hospitalaria:

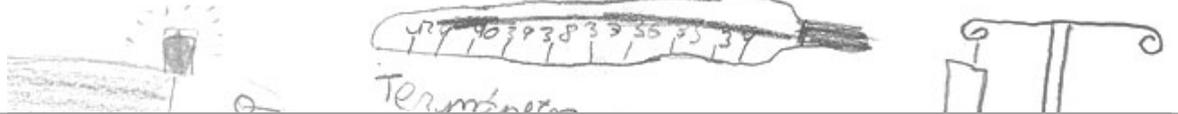
Se planteaba trabajar dentro de las áreas de actividad escolar (esto es en seguimiento de propio currículum del niño hospitalizado, aquella parte que tuviera que ver con la Educación Plástica y visual), y además dentro del área de actividad recreativa, en el que la actividad artística y de creatividad son fundamentales.

Desde los propios objetivos de las Aulas Hospitalarias:

Estos son algunos de los objetivos que determinan la importancia de la educación artística en el contexto educativo de las Aulas Hospitalarias:

- Fomento de la creatividad y el sentido artístico y cromático.
- Perfeccionamiento de la habilidad manual.
- Desarrollar su creatividad presentando alternativas pedagógicas que permitan la expresión y liberalización de sus conflictos psicológicos
- Fomentar las técnicas artísticas en el niño, para que a través de ellas aumente su rendimiento escolar.

Algunas de estas actividades se hayan insertas en el propio currículum escolar que el niño hospitalizado debe continuar durante su estancia hospitalaria (lo que consideraríamos educación artística dentro del *ámbito formal*), por otro lado, también se contemplan actividades de este tipo fuera del currículum escolar pero sí incluídas entre los objetivos de la pedagogía hospitalaria, y que en muchas ocasiones no tienen por qué llevarse a cabo en el contexto del aula hospitalaria, sino que pueden desarrollarse a través de talleres, etc. (estas serían las aplicaciones de educación artística en el *ámbito no formal*).



A continuación se presentan algunos ejemplos de estas actividades enfocadas a la educación artística y la creatividad en los hospitales.

En primer lugar hay que nombrar los talleres que desde 1976 viene realizando el Hospital Niño Jesús de Madrid. Talleres de pintura, esmaltes, policromías, cerámica, etc.

Otras propuestas interesantes a reseñar son por ejemplo, "El botiquín de la plástica" de los hospitales del sur de la Comunidad de Madrid, o la revista de "la Pecera" del Hospital de Guadalajara.

El botiquín de la plástica, es una propuesta iniciada en el Hospital de Getafe de Madrid, que luego se extendió a varios hospitales más de la zona sur de la Comunidad de Madrid. Se trata de una "maleta didáctica" que recoge propuestas plásticas. Es un recurso que acerca de forma lúdica, activa y creativa al conocimiento de la realidad hospitalaria.

En su elaboración de estas actividades se tienen en cuenta:

- las características del entorno hospitalario
- la situación de nuestros alumnos
- el currículo del área de plástica
- la utilización de materiales, la mayor parte de desecho, que se encuentran en el propio hospital

Se estructuran en tres grandes bloques:

1. EL TIEMPO EN EL HOSPITAL

Un día en la vida del hospital, el paso del tiempo: las estaciones, tiempos para celebrar, días señalados

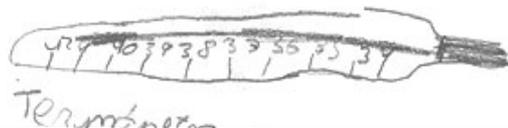
2. LAS PERSONAS EN EL HOSPITAL

El niño, sus familiares y amigos, el personal sanitario, otras personas que trabajan en el hospital

3. LUGARES Y OBJETOS DEL HOSPITAL

Dependencias del hospital, Instrumental médico sanitario, Útiles y herramientas, Juegos y juguetes

En función de estos grandes bloques, se empiezan a plantear actividades creativas y artísticas: *Un cuento para cada estación, Decoración de la Sección (puertas, murales, cuadros, móviles), Decoración interior de habitaciones, Decoración de otros espacios, Reproducción de una habitación del colegio, del quirófano..., Botiquín gigante, Juegos y juguetes*



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

Un trabajo muy interesante es el que viene desarrollando el Hospital de Guadalajara, se trata de la puesta en marcha, realización y difusión de una revista que contemple la actividad diaria del aula hospitalaria, la *Revista La Pecera*.

Los objetivos de esta revista son:

- Poner en marcha una actividad en la que los niños puedan manifestar sus propias opiniones sobre el mundo hospitalario y todo lo que les rodea.
- Compartir su propia experiencia hospitalaria con otros niños.
- Desarrollar en los alumnos-pacientes su expresión escrita y artística.
- Ayudar a que el niño hospitalizado se sienta el verdadero protagonista.
- Acercar el aula hospitalaria a todos aquellos que conforman el entorno natural de estos niños: padres, familiares, médicos, enfermeras, auxiliares, etc.

El desarrollo del proyecto se lleva a cabo a partir de la propuesta de un *tema*, que sea de interés para el niño hospitalizado. A partir de ahí se abre el espacio de participación a todos: médicos, enfermeras, personal sanitario y por supuesto niños.

La forma de expresión también es libre: texto, poesía, imagen, dibujo, etc.

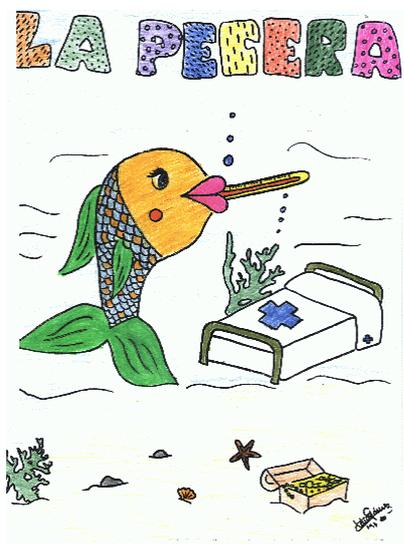
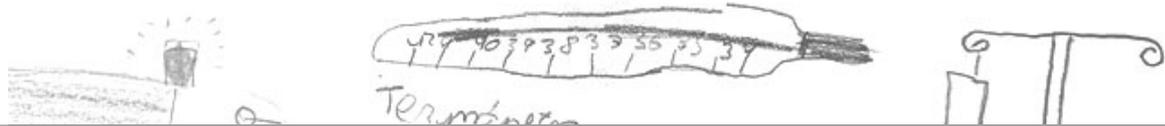


Imagen de la revista La pecera

EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

Además existen otros proyectos muy interesantes que pretenden acercar el arte a los ámbitos hospitalarios, como es el caso de *Art dans le Cité*.

El proyecto parte de la idea de un taller móvil en el hospital, mediante el cual artistas y niños hospitalizados trabajan durante un tiempo para crear diversas obras. El objetivo es introducir el arte contemporáneo en los hospitales infantiles para humanizar su entorno, mejorar la acogida y la estancia de los niños que están en ellos, estimular su imaginación y su creatividad y favorecer el intercambio cultural europeo.

La asociación francesa *Art dans le Cité* que, tras la realizar diecisiete talleres móviles en los servicios de pediatría de toda Francia, ha ampliado su experiencia a otras ciudades europeas: como Madrid o Bruselas.



Harald Fernagu, *La cabane à sucre*
Sculpture-installation, 3 x 2 x 2 m
Hôpital Armand Trousseau,
PARIS
Printemps-été 2001

Entre los objetivos de esta asociación destacan:

- Introducir el arte contemporáneo allí donde no tiene generalmente derecho de ciudad
- Humanizar las condiciones de vida al hospital instalando obras de arte
- Mejorar la recepción y la estancia de los niños hospitalizados permitiéndoles entrevistar con artistas y participar en la creación de una obra de arte
- Participar en el descubrimiento y en la promoción de jóvenes talentos



4. RESUMEN DEL CAPÍTULO:

En el presente capítulo se ha planteado las características principales del contexto educativo hospitalario. Desde los orígenes, hasta las propuestas más actuales que están orientadas precisamente a la aplicación de las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Se ha planteado un recorrido histórico desde el momento en que surgió la consideración de educar o el derecho a que los niños hospitalizados recibieran educación, y también un recorrido por las leyes, normativas y derechos que han ido surgiendo en relación a todo ello.

Por otro lado, la educación en el contexto hospitalario, se ha de considerar desde un enfoque concreto, por un lado se propone el concepto de *aula inclusiva*, teniendo en cuenta que los niños en condiciones de hospitalización son unos alumnos con unas necesidades específicas que el aula debe cubrir y considerar pero además debe integrar en el desarrollo de la educación del niño. Por otro lado, el segundo enfoque, es el que plantea la Pedagogía Hospitalaria, que integra educación, salud y psicología en sus planteamientos.

Visto todo esto como antecedentes, se pasa a analizar la realidad actual de la educación en los hospitales, que se concretiza en las llamadas *aulas hospitalarias*. ¿Cuáles son las características de estas aulas?, ¿qué actuaciones educativas se llevan a cabo en ellas?

Se ha analizado una actuación que se considera un precedente fundamental para el desarrollo del recurso curar-te on-line: *teleeducación en las aulas hospitalarias*. Esta actuación plantea la posibilidad de iniciar un desarrollo de actividades on-line en las aulas, no solo porque existe la infraestructura física sino porque además ya se considera como un planteamiento interesante y factible a desarrollar.

En el segundo apartado de este mismo capítulo, se analizan la presencia y la importancia del desarrollo de la educación artística en el contexto hospitalario: tanto como contenido educativo, como para crear un espacio hospitalario agradable.



EL CONTEXTO EDUCATIVO HOSPITALARIO

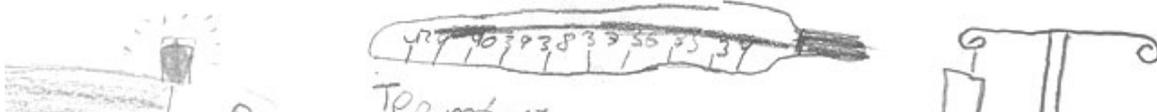


5. DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1. PLANTEAMIENTOS DE LOS RECURSOS YA EXISTENTES:
 - 1.1. PLANTEAMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS
 - 1.2. RECURSOS CREADOS POR INSTITUCIONES, FUNDACIONES CULTURALES, SOCIALES Y SANITARIAS
 - 1.3. RECURSOS CREADOS POR LOS CENTROS HOSPITALARIOS
 - 1.3.1. En España
 - 1.3.2. En Europa
 - 1.3.3. En Estados Unidos
 - 1.3.4. En América Latina
 - 1.4. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS ON-LINE EXISTENTES
2. PLANTEAMIENTOS PROPUESTOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DEL RECURSO ON-LINE CURARTE:
 - 2.1. PLANTEAMIENTOS PREVIOS PARA LA *WEBSITE CURARTE*
 - 2.2. PLANTEAMIENTOS PEDAGÓGICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS
3. RESUMEN DEL CAPÍTULO



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1. PLANTEAMIENTOS DE LOS RECURSOS YA EXISTENTES:

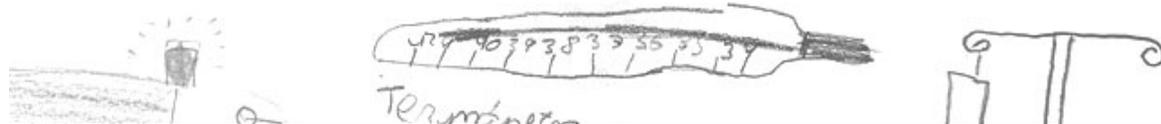
- 1.1. PLANTEAMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS
- 1.2. RECURSOS CREADOS POR INSTITUCIONES, FUNDACIONES CULTURALES, SOCIALES Y SANITARIAS
- 1.3. RECURSOS CREADOS POR LOS CENTROS HOSPITALARIOS
 - 1.3.1. En España
 - 1.3.2. En Europa
 - 1.3.3. En Estados Unidos
 - 1.3.4. En América Latina
- 1.4. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS ON-LINE EXISTENTES

1.1. PLANTEAMIENTOS PARA EL ANÁLISIS:

En el capítulo 6, apartado 2, subapartado 2.1., se analizan los criterios de calidad de un recurso on-line de carácter educativo. Puesto que lo que se está valorando aquí no es tanto los recursos educativos, sino el recurso on-line como tal, se ha planteado seguir un cierto esquema que permita, no solo hacer un recorrido en torno a los recursos ya existentes, sino una valoración de los mismos.

Esta valoración y análisis de los recursos hospitalarios infantiles on-line, va a permitir, como ya se ha dicho anteriormente conocer cual es la situación y qué posibilidades de participación podrá tener en recurso on-line en este contexto.

Cuando se habla de valoración, en definitiva, se está hablando de calidad de un recurso. El concepto calidad, en un medio como es Internet, es fundamental. Precisamente por su carácter abierto, flexible y en continuo cambio, la gran cantidad de información y recursos, puede



**DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES**

llegar a ser contraproducente pues muchos de estos recursos son demasiado superficiales. Por eso es necesario establecer unos ciertos criterios de calidad de los sitios web.

Se ha atendido a los siguientes criterios de calidad (Alvarez, 2000):

1º *Contenido*: lo fundamental, un buen contenido, porque si no, el mejor diseño y tecnología se quedan vacíos.

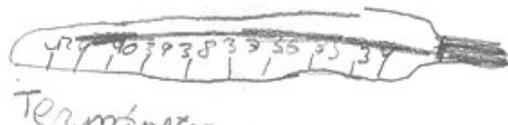
2º *Diseño*: ha de ir unido al contenido de manera que la mejor página es la mejor combinación de ambos: enlaces que permitan una navegación coherente y efectiva posibilitando la interactividad y sacando el mejor partido del hipertexto (estructura de la página), diseño gráfico atractivo y útil.

3º *Tecnología*: es más importante que la página cargue bien y rápido sin ningún problema y sin demoras excesivas, que contenga los últimos avances tecnológicos (aunque es mejor la combinación de las dos cosas).

También es posible crear un test de valoración de calidad, para ir configurando una serie de fichas de los recursos analizados (Alvarez, 2000):

Valora del 0(malo) al 5 (muy buena) los siguientes apartados con respecto a esta web:

ASPECTOS A EVALUAR	0	1	2	3	4	5
Análisis general del contenido						
Texto						
Imágenes y gráficos						
Actualizaciones						
Presentación general (análisis formal)						
Diseño gráfico						
Enlaces o vínculos						
Análisis de la tecnología utilizada						
Tiempo de carga						
Animaciones						



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Valoración global						
Clasificación: carácter de la página						
Comentario						

En cualquier caso, el análisis de los recursos se ha planteado en función de los cuatro siguientes puntos:

1. *Contenidos*
2. *Diseño*
3. *Tecnología*
4. *Comentarios y observaciones*

Por otro lado los recursos analizados se han clasificado según su origen en:

1. Recursos diseñados por instituciones, fundaciones culturales, sociales o sanitarias
2. Recursos diseñados por los propios centros hospitalarios:
 - 2.1. En España
 - 2.2. En Europa
 - 2.3. En Estados Unidos
 - 2.4. En América Latina



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1.2. RECURSO BÁSICOS: GALERÍAS VIRTUALES DE ARTE INFANTIL HOSPITALARIO

Los recursos más abundantes son las llamadas galerías virtuales de Arte Infantil en los hospitales. Se trata de archivos virtuales con los dibujos y las propuestas artísticas de los niños hospitalizados. En esta primera parte se ha presentado una selección de estos recursos. Pero por todo lo analizado hasta aquí, el uso del medio on-line no debe consistir en un mero *volcado* de información a la Red, por ello estas galerías virtuales pueden ser un precedente potencial de todo lo que es posible desarrollar en la red en cuanto a arte infantil y creatividad. De hecho, nuevas propuestas del uso del medio on-line ya existen que son las que se presentan inmediatamente después estructuradas por bloques geográficos como se ha visto en el apartado anterior.

Yale-New Haven Children's Hospital

http://www.ynhh.org/ynhch/ch_art.html



Galería virtual de la
*Yale-New Haven
Children's Hospital*

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Akron Children's Hospital

<http://www.akronchildrens.org/art/>



Galería virtual de la Akron Children's Hospital

The Children's Hospital at Westmead

<http://www.chw.edu.au/>



El programa *Operation Ar* tiene funcionando entre este hospital y el Departamento de Educación de The Art Gallery of New South Wales.



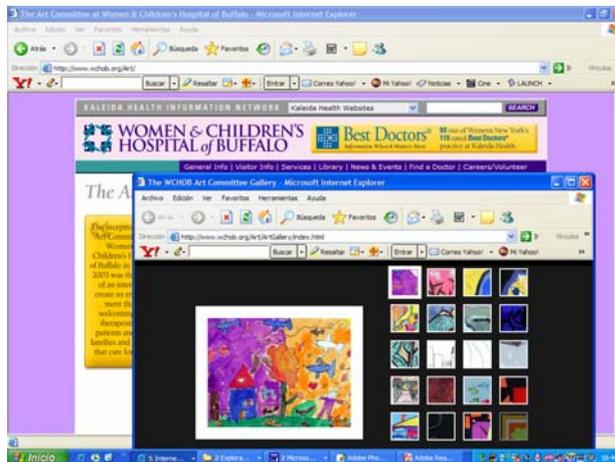
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Cancer Pain Management in Children, Texas (EEUU)
<http://www.childcancerpain.org/gallery.cfm>



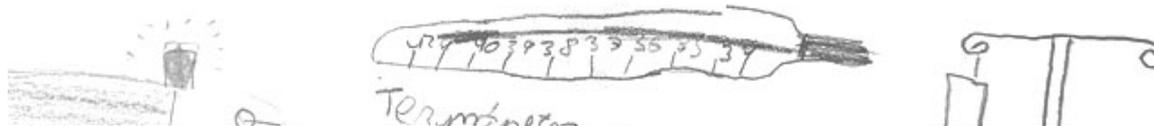
Galería virtual de la *Cancer Pain Management in Children*

Women & Childrens hospital of Búfalo
<http://www.wchob.org/Art/>



Para crear una galería infantil del hospital, se ha creado un *comité*. Muy preocupados por el entorno del hospital, es decir por el espacio les ha conducido a crear este comité de arte. En esta galería no solo participan niños, también familias, personal sanitario, etc.

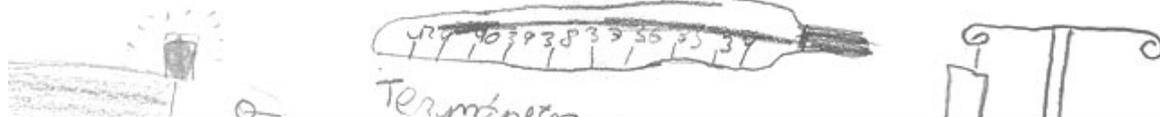
Las propuestas de este Hospital tienen mucho que ver con las propias propuestas del proyecto curARTE, y con los resultados del primer informe de Ullán y Belver sobre la importancia de los espacios en la hospitalización infantil.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

El Hospital de Mujeres y Niños de Búfalo tiene entre otros estos objetivos, que como se muestran tienen mucho que ver con el proyecto cuARTE:

- Humanizar el hospital creando un entorno agradable y acogedor y no agresivo.
- Usar el arte como expresión para la salud y el bienestar social.
- Cambiar la percepción negativa de las personas hacia el hospital
- Hacer el hospital menos agresivo para sus usuarios
- Levantar la moral del personal haciendo su ambiente menos "clínico"
- Incorporar al niño a la comunidad del hospital a través de la creación de su arte.



1.3. RECURSOS CREADOS POR INSTITUCIONES, FUNDACIONES CULTURALES, SOCIALES O SANITARIAS

A continuación se ha hecho una selección de los recursos y proyectos más relevantes para esta investigación, creados desde instituciones y fundaciones fundaciones, siempre atendiendo a los mismos criterios antes mencionados:

- Por sus *contenidos*
- Por su *diseño*
- Por la *tecnología*

Proyecto Caroline y Christer (Suecia)

<http://web.it.kth.se/~pbercoff/castellano.html>

Uno de los proyectos más interesantes llevados a cabo es el *Proyecto Caroline y Christer*, en Suecia. Niños con problemas de cáncer son ayudados a superar su enfermedad.. Se trata de un proyecto iniciado en 1997 para la creación de una auténtica Red virtual entre escuela y hospitales. En el proyecto participan activamente todos los componentes del medio hospitalario

El proyecto tiene como objetivos:

- dar a todos los niños enfermos y minusválidos la posibilidad de estar presentes en la misma clase virtual que sus compañeros sanos.
- permitirles "moverse" con libertad a pesar de la enfermedad, el accidente o la minusvalía gracias al hecho de que son puestos dentro de un ámbito virtual.
- permitir que los niños enfermos, minusválidos o accidentados puedan estar en su ámbito habitual a fin de permitirles sentirse seguros.
- impedir que la enfermedad, la minusvalía o el tratamiento en el hospital los aisle en el hospital gracias al hecho de transportarlos a un medio en el cual puedan jugar, discutir y estar junto con sus compañeros.
- experimentar con las posibilidades arriba mencionadas con por lo menos 60 niños en 60 escuelas /guarderías distintas durante un período de tres años.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

- desarrollar una red tal que permita definir la pertenencia del maestro hospitalario a una escuela de acuerdo a la red a la que pertenezca en vez de por la proximidad geográfica a una escuela comunal (pertenencia virtual en vez de física).
- desarrollar las posibilidades de la actualización profesional de los maestros hospitalarios al conectarlos en una red en la que cada uno de los participantes tiene posibilidad de recibir ayuda directa de otros maestros hospitalarios o de la dirección de SIH (Instituto Estatal Para las Cuestiones de Handicap en la Escuela) en total independencia del lugar geográfico en el que el maestro hospitalario trabaje.

Resumen de la propuesta:

- Equipando a las escuelas hospitalarias participantes con ordenadoras equipadas para la comunicación visual, conectando esas escuelas a Internet y conjuntamente en la misma red, comenzamos a estructurar una escuela hospitalaria virtual aunando cuatro regiones geográficas distintas de Suecia (Upsala, Estocolmo, Linköping y Gotenburgo) e Islandia.
- Contactar con las escuelas ordinarias (aquellas a las que los niños enfermos/ accidentados iban antes de la enfermedad / accidente)
- Instruir los maestros de los centros hospitalarios
- Enseñar a los niños que son tratados en los hospitales participantes en el proyecto el uso de Internet, comunicación visual con ordenadoras, empleo de bases digitales
- Hacer habitual el uso del sistema de comunicación visual en situaciones de aprendizaje y de enseñanza

Organizaciones e instituciones que colaboran:

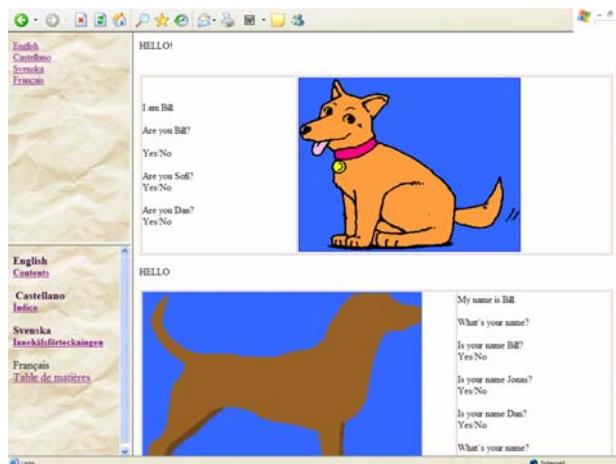
El Departamento de Teleinformática del Real Instituto de Tecnología de Suecia
 Nobab (Nordiska Organisation för de sjuka barns behov)
 Barncancerförening Västra Sverige (Göteborg)
 Styrktarfélag Kabbameinssjúkra Barna (Islandia)
 L'École Escale (Escuela hospitalaria en Bruselas)
 The Royal Manchester Children's Hospital School
 Escola Sant Pau (escuela hospitalaria en Barcelona)
 Amsterdam Hospital School



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



Imágenes de la web sobre el proyecto



Algunos trabajos de los alumnos, esta es La clase virtual de Dan

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Se trata de una web de carácter informativo. Explica en qué consiste el proyecto. La información que hay es muy buena y clara, además aparece en varios idiomas.
- **Diseño:** Muy sencillo
- **Tecnología:** Básica
- **Comentarios y observaciones:** Es muy interesante como proyecto, no tanto como recurso on-line.

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

The Starbright Foundation (Estados Unidos)
<http://www.starbright.org/>

La fundación *The Starbright Foundation* nació con el objetivo prioritario de ayudar a los niños y niñas ingresados en los hospitales y que por padecer una enfermedad grave se ven obligados a pasar grandes periodos de tiempo hospitalizados. Para ello les ofrecieron una ventana hacia el exterior a través de un ordenador y la conexión a internet; a partir de ese momento las posibilidades de comunicación con sus amigos, familia, etc. aumentaron de forma considerable.

Más de 80 hospitales en Estados Unidos que participan en este proyecto. El medio de comunicación es la *Intranet*, lo que permite que niños de distintas ciudades puedan interactuar y compartir experiencias.



Presenta distintas secciones: chat para los niños donde pueden interactuar en distintos espacios, información para las familias, etc.



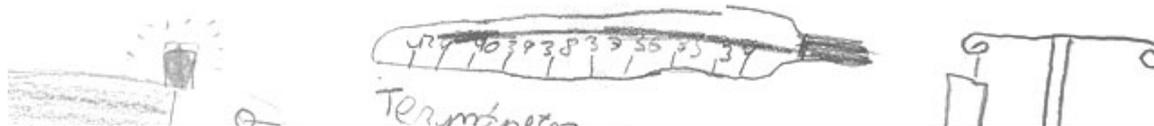
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



Además ofrecen una serie de recursos off-line, como juegos en CD, vídeos, cómics, etc.



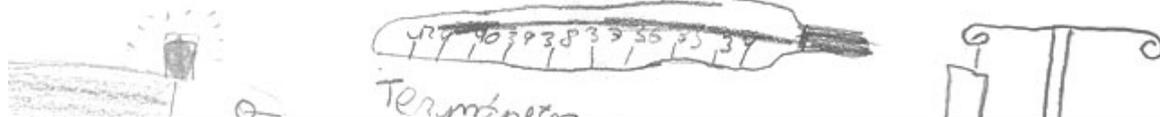
Presentan en la web una serie de vídeos interactivos sobre distintos temas: *Estoy enfermo, con mis amigos, ir al hospital, regreso a casa, etc.*



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Muy bueno, específicos, con monográficos relacionados con la enfermedad infantil, tanto para padres como para niños. Hay algunos que están traducidos al castellano
- **Diseño:** *Muy bueno.* Muy claro, y con videos interactivos, etc.
- **Tecnología:** Muy buena. Presenta *demos*, para poder ver el funcionamiento de los chats, etc.
- **Comentarios y observaciones:** Muy interesante la disponibilidad de material también off-line, videos, cd-rom, etc.

**Acercándote al mundo (Argentina)**

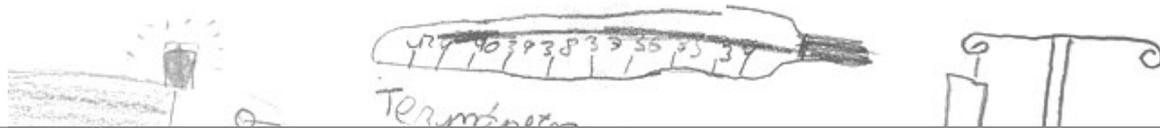
<http://www.chicos.net/red/>

Chicos.net es una asociación civil, que viene trabajando desde 1998 en Argentina para la difusión de la cultura y la comunicación entre los niños. Integrado por un equipo multidisciplinar de educadores, psicólogos, diseñadores, etc. Trabajan en diversos contextos elaborando contenidos siempre en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En concreto, en el contexto hospitalario, han creado, la *Red Nacional Acercándote @I Mundo* que ofrece a chicos aislados por problemas graves de salud un espacio de entretenimiento y un canal de comunicación con sus pares, sus familias, escuelas e instituciones a través de Internet y las nuevas tecnologías.

Acercándote @I Mundo es una comunidad virtual de niños enfermos que tiene como objetivo ayudarlos a atenuar su estado de aislamiento social, mejorar su estado anímico y motivarlos en el aprendizaje.

Estos niños no concurren a la escuela común, algunos en forma temporaria, otros permanente. Al ver resignada su escolaridad y su inserción social, carecen de vínculos y espacios de encuentro con sus pares.

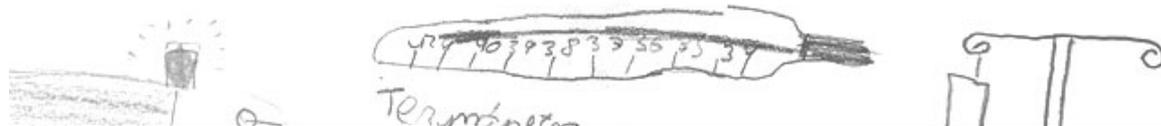
Los beneficiarios de la *Red Nacional Acercándote @I Mundo* son niños de todo el país, con enfermedades físicas de larga duración, internados o con tratamientos ambulatorios, en domicilios, hospitales o instituciones asistenciales.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



Presenta una estructura también en perfiles de usuario: niños y adultos. Ofrecen cursos de pedagogía hospitalaria on-line, y tienen en marcha un concurso Una ventana al mundo, con el que pretenden intercambiar experiencias, conocimientos, etc. Dentro del ámbito de la hospitalización infantil.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



Incluye secciones como:

- *Hola, ¿estás ahí?* (Para mandar e-mails a otros niños)
- *Yo soy.* (Son presentaciones de niños que buscan contactos con otros niños)
- *Juegos on-line*
- *Mis derechos*
- *La guía de Internet*
- *Cómo divertirme desde la cama*
- *Participa...* (un cuento en la red que se va construyendo entre todos aquellos que quieran participar)

Facilita la comunicación con otros niños hospitalizados, además de ofrecer una serie de recursos creativos tanto para realizar on-line: juegos, cuentos on-line, etc., como recursos para realizar en el entorno hospitalario: *ideas para divertirse desde la cama.*

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



Enlace: ideas para divertirse desde la cama



Un apartado muy interesante es "la web a tu alcance", es un directorio de intereses para los niños.

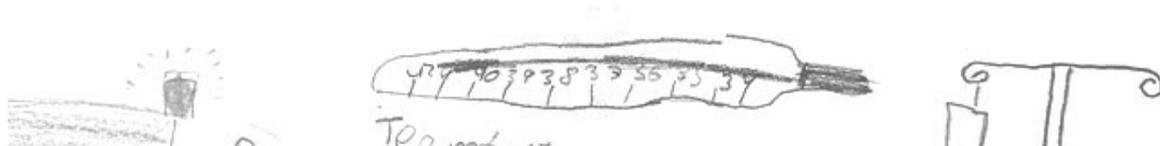
ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Muy bueno. Es una selección de contenidos tanto respecto a la salud infantil, como a los recursos disponibles para los niños: juegos, información, etc.
- **Diseño:** Muy bueno. Interactivo y muy claro.
- **Tecnología:** Muy buena, permite una fácil y rápida navegación.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

- **Comentarios y observaciones:** Se echa en falta un apartado donde se visualicen los trabajos o propuestas realizadas por los niños.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Fundación La Caixa (España):

http://www1.lacaixa.es:8090/webflc/wpr0pres.nsf/wurl/incaih_esp?OpenDocument

Entre los diferentes recursos, se ha seleccionado el proyecto de las [Ciber@ulas](#) de la Fundación La Caixa. No se trata de un recurso on-line específico en sí mismo. Pero sí se ha querido introducir aquí puesto que se trata de un proyecto en cuanto a dotación de material informático específico para los hospitales. Estas dotaciones o infraestructuras son fundamentales a la hora de que como ya se viene planteando el recursos curarte on-line sea factible y efectivo en Internet.

Así pues como página web, se puede considerar una web de carácter informativo, con respecto al proyecto en sí mismo que se resume a continuación:

Este programa se centra, por una parte, en la informatización de las Aulas o Unidades Educativas Hospitalarias, y, por otra, en la asistencia a domicilio a niños y niñas afectados de cáncer.⁵

Lo que resulta más interesante del proyecto es el proceso de informatización de las aulas, que favorecerá la puesta en práctica de esta propuesta doctoral. Además el programa se divide en dos fases:

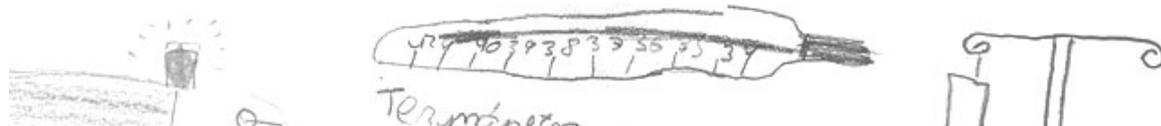
En una primera fase, se proporciona a las aulas recursos didácticos, como las maletas pedagógicas de la Fundación "la Caixa", para que niños y jóvenes, de 3 a 17 años, no interrumpan su proceso educativo cuando están en el hospital. En una segunda fase, se procuran recursos informáticos a los centros hospitalarios para llevar a cabo actividades educativas y mantener así el contacto humano y educativo entre alumnos enfermos, profesores, familias y compañeros.⁶

Además presentan un diseño y una propuesta de [ciber@ula](#) muy interesante:

El objetivo que persigue la Fundación "la Caixa" con sus ciberaulas es que éstas sean un espacio abierto donde los menores hospitalizados se relacionen entre sí y con sus familias en un

⁵ Información de: www.lacaixa.es

⁶ idem



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

entorno de ocio y comunicación; una ventana abierta al exterior que ayude al niño y a las personas que le acompañan a romper el aislamiento que conlleva la estancia en un hospital. Es por ello que las nuevas tecnologías de la comunicación y, de una forma especial, Internet tienen un papel destacado en las ciberaulas. En este sentido, el área dedicada a la informática cuenta con numerosos recursos como ordenadores de sobremesa y portátiles, escáneres etc. Todos los ordenadores tienen conexión a Internet y correo electrónico. Además del espacio dedicado a la informática, las ciberaulas cuentan con un área de lectura y audiovisuales. Para los más pequeños existe una zona infantil equipada con mobiliario y recursos específicos.

Las familias disponen de un área donde pueden disfrutar de un tiempo de descanso, compartir experiencias con otras familias y participar en las actividades que se organizan regularmente en ella como conferencias, talleres, lecturas, etc.

La Fundación "la Caixa" desarrolla programa de actividades específicas de ocio y formación para las ciberaulas hospitalarias. Estas actividades las pueden realizar los usuarios individualmente o bien con la ayuda de voluntarios, miembros de las asociaciones de personas mayores vinculadas a la Fundación.⁷

La Ciber@ula está siempre abierta, incluso durante los períodos de vacaciones escolares de verano, Navidad y Semana Santa, y su horario es muy amplio.

Además se configuraría según estos espacios:

1. Espacio de familia

Espacio donde las familias pueden disfrutar de un tiempo de descanso, compartir experiencias con otros padres y madres, y participar en las actividades que se ofrecen en la Ciber@aula: *tertulias , lectura , informática, conferencias y debates*

2. Espacio infantil

Zona equipada con mobiliario y recursos específicos para los más pequeños con el objetivo de hacerle más agradable su estancia en el hospital. En este espacio los niños y las niñas tienen a su alcance materiales pedagógicos, programas educativos y actividades dirigidas.

⁷ www.lacaixa.es

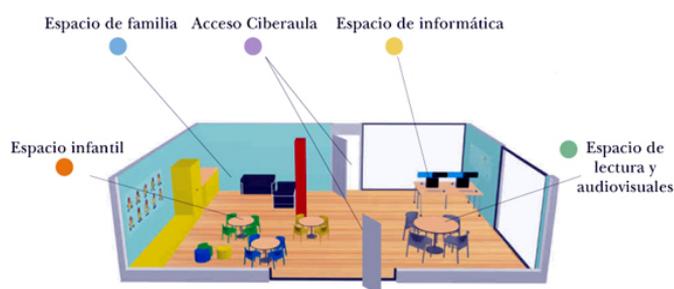
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

3. Espacio de informática

Las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen una ventana abierta al mundo. Desde esta área los niños, jóvenes y familias pueden relacionarse a través de los recursos informáticos: *ordenadores de sobremesa, ordenadores portátiles, internet, correo electrónico, escáneres, etc.*

4. Espacio de lectura y audiovisuales

Los recursos que configuran este espacio y que están al alcance de todo el mundo que acceda a la Ciber@aula son: *libros, periódicos revistas, televisión, dvd, equipo de música, cd*



esquema de una Ciber@aula (en www.lacaixa.es)

Participan en este proyecto, gracias a los acuerdos firmados con la Generalitat de Catalunya y la Generalitat Valenciana, hospitales de todas las comunidades autónomas.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

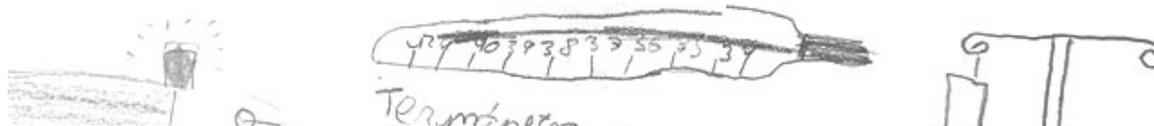


La Fundación la Caixa presenta en su web el proyecto de *ciberaulas hospitalarias*.



La propia *Fundación La Caixa*, remite a los usuarios de esta web a su portal *Educ@lia* (<http://www.educalia.org>) un recurso específico para primaria y secundaria con contenidos educativos, juegos, etc., aunque no específicos para el niño hospitalizado.

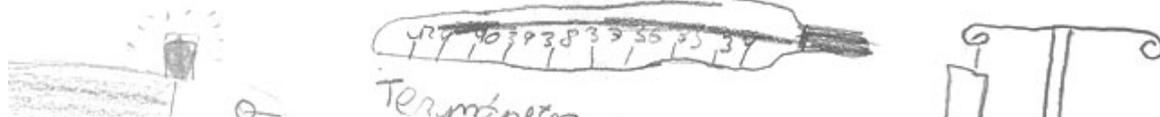
Cabe destacar que en esta website se presenta también la convocatoria de un concurso *Premio a Proyectos de Innovación Educativa Hospitalaria* dirigido a profesionales del ámbito educativo que realicen su trabajo en relación con la pedagogía hospitalaria. Esto es interesante puesto que está usando el medio on-line para la difusión de un proyecto y además de una serie de acciones (entre ellas un premio) para que éste proyecto pueda realmente pasar a ser un recurso on-line.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenido:** EL recurso específico contiene la información del proyecto de las *ciberaulas*, por tanto tiene carácter informativo.
- **Diseño:** Básico
- **Tecnología:** Básico
- **Comentarios y observaciones:** Todos los anteriores aspectos, son muy buenos en el recurso específico de educación que ha creado La Caixa, *Educalia*, pero este recurso ya no es un recurso específico para contextos hospitalarios, sino que se trata de un recurso educativo general.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Otros recursos interesantes propuestos desde fundaciones son los siguientes:

Fundación Carolina Labra (Chile)

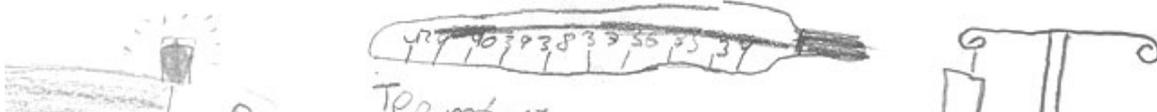
<http://www.educalia.org/edujsp/home.jsp?idioma=es>

Se ocupa de la formación, educación y reinserción del niño hospitalizado en Chile

Aulas Hospitalarias (Perú)

<http://www3.risolidaria.org.pe/peru/iniciativas/ah/ah.htm>

Aulas Hospitalarias es un proyecto promovido por la Fundación Telefónica cuyo objetivo es aprovechar las nuevas tecnologías para evitar el retraso escolar en los niños internos en hospitales, además de paliar el aislamiento social al que se ven sometidos.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1.3. RECURSOS CREADOS POR LOS CENTROS HOSPITALARIOS

1.3.1. En España:

En el capítulo 4, apartado 1, subapartado 1.3., ya se ha analizado el programa específico de las aulas hospitalarias sobre Teleducación en las aulas Hospitalarias, y se analizó como un precedente para esta investigación, pues realmente estaba sentando las bases de una dotación y formación en el ámbito de las comunicaciones on-line.

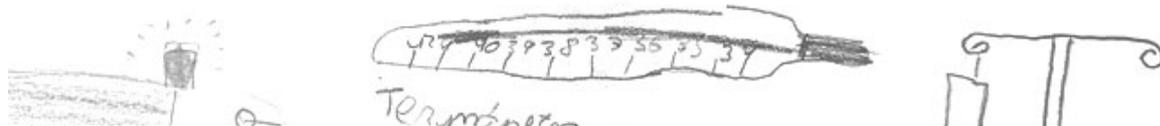
Por ello se ha considerado interesante analizar los recursos propios de las aulas hospitalarias participantes en este proyecto que se inició en 1997. Puesto que a raíz de este proyecto, y en una fase posterior, las distintas aulas hospitalarias recibieron un curso a distancia sobre lenguaje html y la creación de páginas web, dando como resultado la elaboración y puesta en la red de numerosas páginas en las que la temática principal es el trabajo que se lleva a cabo en ellas con los alumnos.

Casi 8 años después, analizando los recursos disponibles y creados se puede ver la viabilidad del proyecto del recurso curarte on-line.

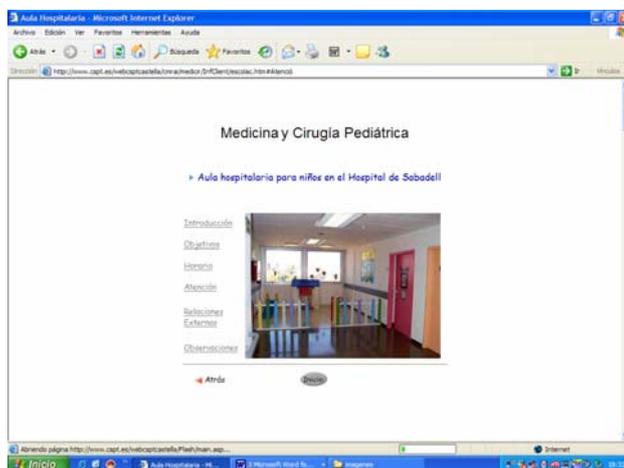
Así pues, a continuación, se analizan los recursos on-line de cada una de las aulas hospitalarias que participaron en dicho proyecto.

Hospital de Sabadell

<http://www.cspt.es/webcsptcastella/cmrai/medicir/InfClient/escolac.htm>



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

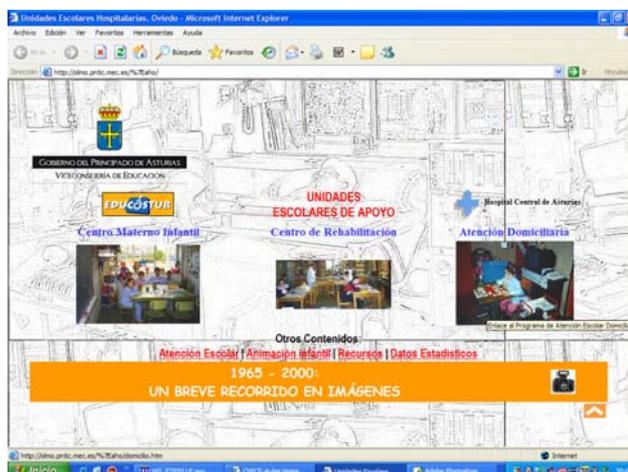


ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones**

Unidad Escolar Hospital Central de Asturias, Oviedo
<http://olmo.pntic.mec.es/-aho/>

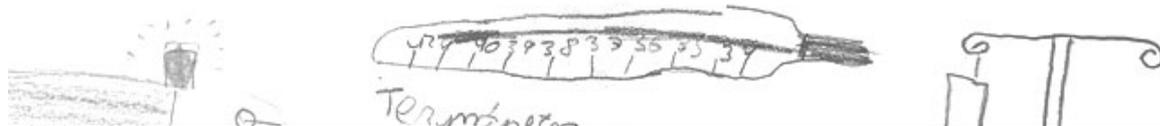
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



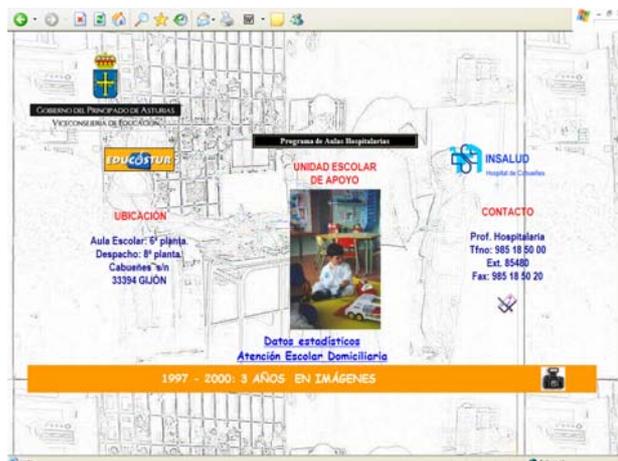
ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones**

Unidad Escolar Hospital de Cabueñes, Gijón
<http://olmo.pntic.mec.es/~ahgijon/>

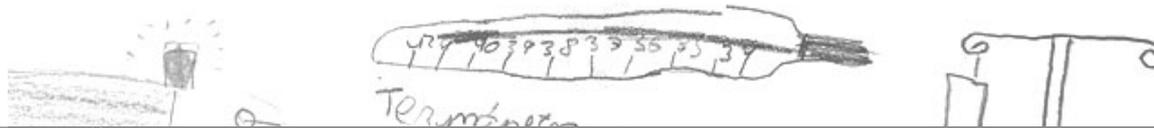


DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

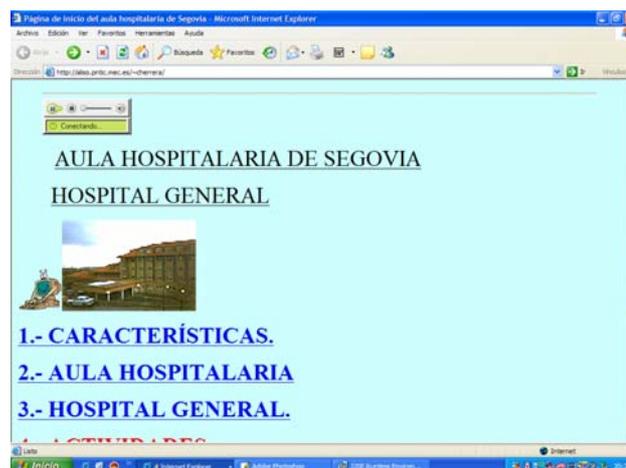
- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones:** Tiene una estructura casi igual a la anterior, ya que se crearon dentro del mismo plan de actuación de IAsturias.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Hospital General de Segovia

<http://aliso.pntic.mec.es/~cherrera/>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML
- **Comentarios y observaciones**



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

Aula Hospitalaria San "Miguel de la Cogolla", Logroño
<http://aliso.pntic.mec.es/~sguemes/index.html>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones**

Aula Hospitalaria Hospital "Nuestra Señora de Sonsoles" Ávila
<http://olmo.pntic.mec.es/~ahav/>

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

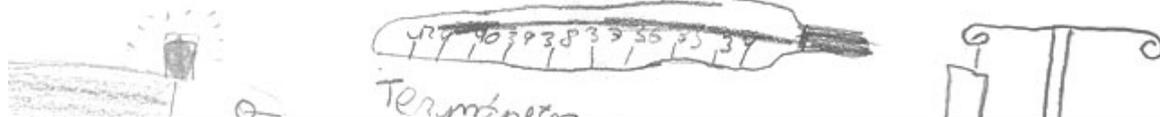
- **Tecnología** Han introducido música en la página principal, y se bloquea
- **Comentarios y observaciones:** La navegación resulta casi imposible, debido a problemas en la composición y el diseño de la web.

Aula Hospitalaria, Hospital General, Albacete
<http://www.chospab.es/AulaInfantil/index.php>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

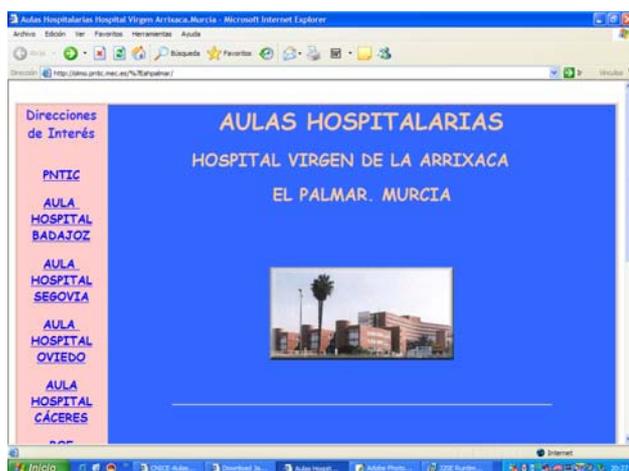
- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones**



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

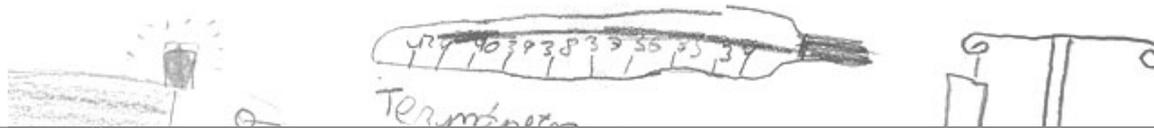
Aula Hospitalaria, Hospital Virgen de la Arrixaca, El Palmar, Murcia

<http://olmo.pntic.mec.es/~ahpalmar/>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones**



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Aula H. Hospital Universitario de Valladolid

<http://aliso.pntic.mec.es/~mleon3/index2.htm>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

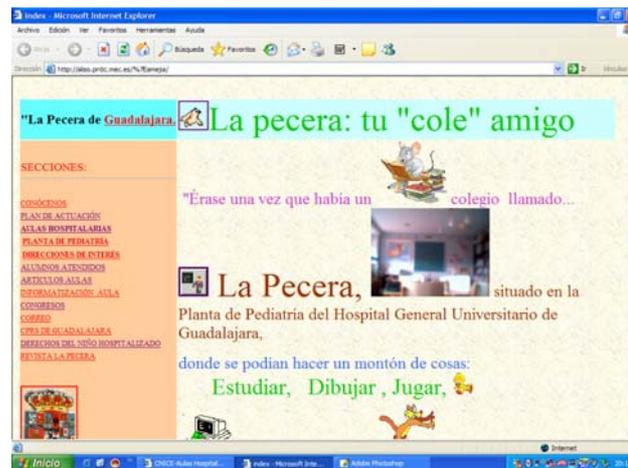
- **Contenidos:** Mínimos. Información básica del funcionamiento del aula. No tiene contenidos específicos on-line.
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones**



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

Aula Hospitalaria "La Pecera", Hospital General Universitario de Guadalajara

<http://aliso.pntic.mec.es/~amejia/>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Esta web tiene más información interesante. Todo respecto a los derechos del niño hospitalizado y también con respecto a las aulas hospitalarias
- **Diseño:** Básico.
- **Tecnología:** Básico. En HTML.
- **Comentarios y observaciones:** La información aparece un poco desorganizada y el diseño no es el más adecuado.

COMUNIDADES AUTÓNOMAS:

Cabe hacer aquí un inciso. Como ya se vio en el capítulo anterior, sobre las competencias de las aulas hospitalarias, la transferencia de éstas a las comunidades autónomas ha dado lugar a la creación de nuevos recursos en el ámbito de las aulas hospitalarias, como es el caso de la Comunidad de Madrid o la de Andalucía, con unos programas específicos.



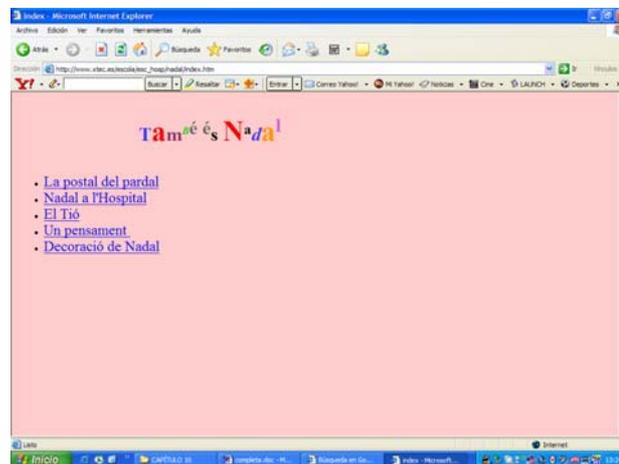
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

A continuación se analizan los recursos de Cataluña, Madrid, y Andalucía. Es interesante su análisis, porque en el caso de los recursos de las aulas de Cataluña, pueden servir para empezar a hacer una historia de la evolución de los recursos on-line, dado su antigüedad (fueron de los primeros recursos).

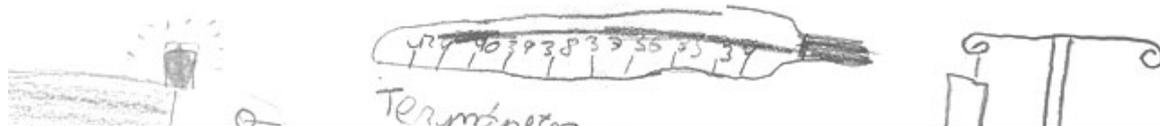
Recursos on-line de las aulas hospitalarias en Cataluña:

· **També és Nadal**

http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/nadal/index.htm



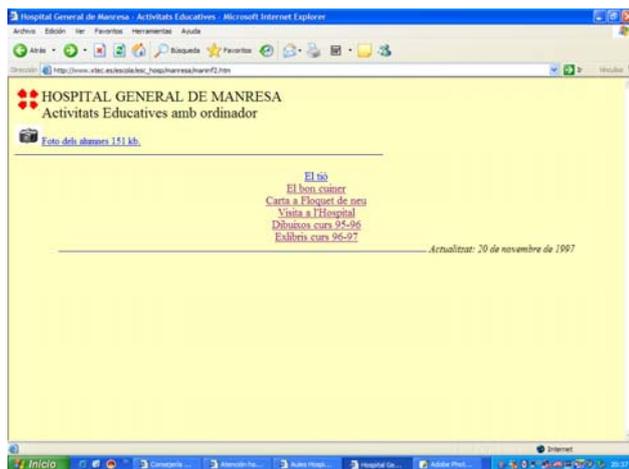
Ejemplo de trabajos realizados en la web con motivo de la Navidad



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

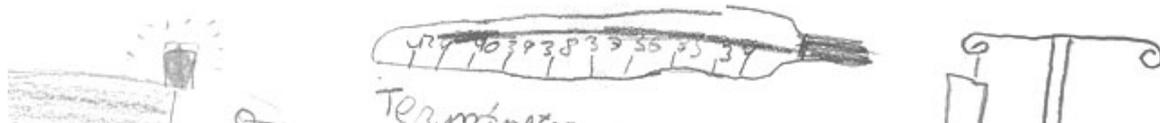
· Hospital General de Manresa

http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/manresa/index.htm



Dibujos realizados en ordenados durante los cursos 95-97

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



Consorci Hospitalari Parc Taulí de Sabadell

http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/ptauli/index.htm



Ejemplos de creaciones gráficas realizadas por ordenador

Hospital Germans Trias i Pujol de Badalona

http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/trias/index.htm



Un vocabulario de términos específicos del Hospital

De todas estas páginas web, se podría destacar que de algún modo siendo antiguas, tienen algunos contenidos específicos del medio on-line como son los dibujos realizados a través del ordenador y este último vocabulario ando el uso informativo a la web.



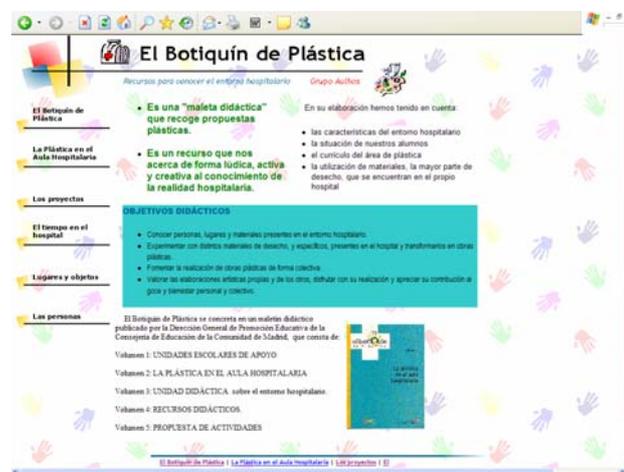
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Recursos on-line de las aulas hospitalarias de Madrid

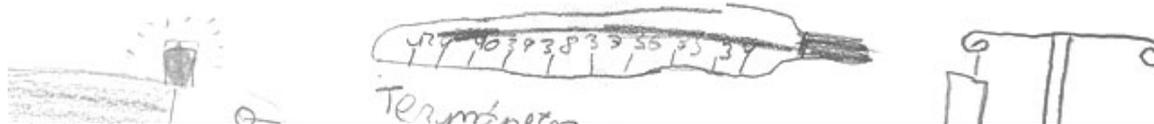
El botiquín de la plástica

Hospital 12 de octubre y el Hospital de Getafe

<http://olmo.pntic.mec.es/~ahm1/Default2.htm>



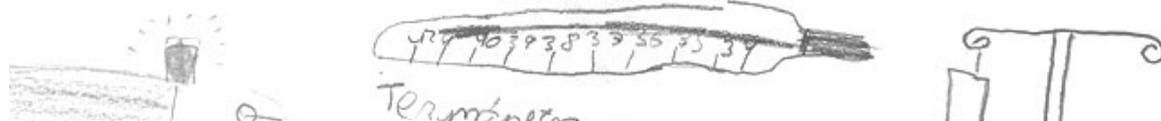
Ejemplos de los trabajos realizados en el proyecto *El botiquín de la Plástica*



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos** De carácter informativo sobre las experiencias de educación artística que están realizando
- **Diseño:** Básico
- **Tecnología:** Básica
- **Comentarios y observaciones:** Es interesante, puesto que trata específicamente de recursos de educación artística.



Recursos on-line de las aulas hospitalarias de Andalucía

La comunidad autónoma de Andalucía desarrolló un programa específico on-line, de gran envergadura para los niños hospitalizados en sus centros. El programa se llama *Mundo de estrellas*.

<http://www.mundoestrellas.org>

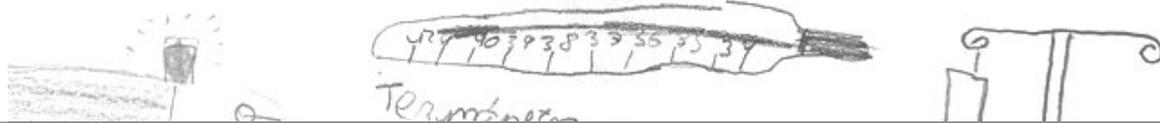
El *Proyecto Mundo de Estrellas* entró en funcionamiento en el Hospital Universitario Virgen del Rocío, dependiente del Servicio Andaluz de Salud, en Diciembre de 1998, como primera experiencia para poner a disposición de la fantasía de los niños hospitalizados, en los Centros del Servicio Andaluz de Salud, las nuevas tecnologías de la información y comunicación, con objeto de facilitarles mundos virtuales de felicidad compartida, en clave de salud positiva.

Es este punto, su objetivo es muy parecido al planteado por la fundación *The Starbright Foundation*, en EEUU.

Desde el punto de vista de la *Cultura Visual* y la *Hipercultura Visual*, este proyecto es quizá el más interesante. En realidad consiste en la recreación virtual de espacios donde los niños puedan interactuar. La creación de estos espacios virtuales en la pantalla, de los personajes virtuales (*avatares*) que recorren estos espacios, son interesantes de analizar puesto que están hablando precisamente de los nuevos espacios par al visualidad, unos espacios que, en teoría, permiten una interactividad, etc. Pero cabe preguntarse qué lugar ocupa la creatividad en estos espacios o mundos virtuales, ¿es realmente un uso creativo o educativo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación?

Estas cuestiones se plantean en el apartado 2 de este mismo capítulo, a la hora de establecer las guías o planteamientos para el diseño de las aplicaciones de *curarte*.

En cualquier caso, a continuación se presenta un resumen de este proyecto, que sin duda es un precedente fundamental en el ámbito de esta investigación.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Orígenes del proyecto:

Esta experiencia, que ha continuado en el Hospital Universitario Virgen de Valme, se hace extensiva a todos los hospitales públicos de Andalucía, en el año 2.000, dentro del Programa de Atención al Niño Hospitalizado, dependiente del S.A.S., bajo las directrices de la Consejería de Salud, en el marco de la estrategia digital del Sistema Sanitario Público de Andalucía, con objeto de que todos los niños que se encuentran hospitalizados en la Comunidad Autónoma, puedan conocerse, interactuar mediante mundos virtuales, voz, imagen, texto y encontrarse para desarrollar actividades lúdicas y recreativas, abriendo la experiencia, al mismo tiempo, a la intercomunicación con cualquier niño que, disponiendo de la tecnología Internet en su casa y en situación de salud, quiera jugar con ellos.

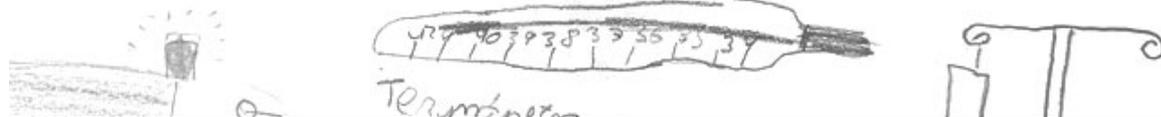
Dentro del *Programa de Atención Integral al niño Hospitalizado*, que el Servicio Andaluz de Salud tiene implantado en todos los Hospitales, mediante un Concierto con la Consejería de Educación y Ciencia, dependiente de la Junta de Andalucía, los niños hospitalizados disponen de los últimos avances de las tecnologías del entretenimiento, mediante la utilización de la animación por el ordenador, es decir, de las *ilusiones virtuales*.

Objetivos del proyecto:

- Relacionarlo con los que actualmente están desarrollándose en el ámbito mundial: Starbright (en el que colabora de forma muy especial Steven Spielberg en Estados Unidos), Sterrekind (Holanda) y Cyberhosto (Francia), con el objetivo de intercambiar experiencias y materiales didácticos.
- Dotarlo de gran contenido de solidaridad institucional y de coparticipación pública y privada, con proyección múltiple en la atención al niño hospitalizado y/o con enfermedades crónicas.

En definitiva, se pretende dotar a todos los hospitales andaluces, dependientes del Sistema Sanitario Público de Andalucía, de mundos virtuales, que posibiliten a los niños hospitalizados los siguientes objetivos:

- Crear personajes e historias vinculadas con los mismos, mediante avatares (personajes de fácil identificación y



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

que les permiten la representación más feliz)) y mundos virtuales.

- Elegir espacios programados.
- Promover la actividad solidaria, compartida, en la creación y recreación de espacios y situaciones libres.
- Promover el compañerismo y la amistad, mediante la actividad lúdica y educativa, de forma compartida.
- Utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación, a través de la imagen, el sonido y el texto, al servicio de los niños hospitalizados, en experiencias concretas de aulas (integración virtual en Colegios e Institutos a los que pertenecen como alumnos) y consultas virtuales (programa de atención domiciliaria virtual a niños con fibrosis quística).
- Permitir el juego desde una situación espacio-temporal, restrictiva y limitada.
- Introducir criterios y acciones de normalización en la situación de enfermedad, a través del aula y la consulta virtual.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación a utilizar son las siguientes: Mundos virtuales, Imagen tridimensional 3D, Videoconferencia, Equipamiento inalámbrico, sin cables, Tecnología Internet, Sonidos personalizados, Equipamiento Multimedia.

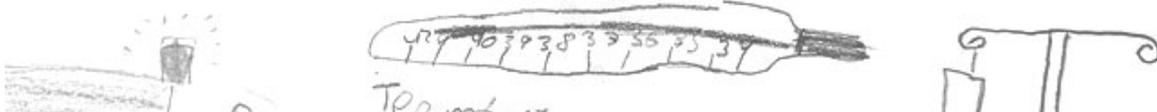
Quiénes lo elaboran:

Se ha creado un equipo multidisciplinar que tiene la responsabilidad de tutelar todo el Proyecto y de responder a las expectativas de los niños hospitalizados: médicos, personal de enfermería y auxiliar, psicólogos, psiquiatras, animadores, informáticos, trabajadores sociales, ingenieros de telecomunicaciones, diseñadores, etc.

Contenidos:

Actualmente Mundo de Estrellas se compone de tres piezas: Mundos, Juegos y Cuentos, además de la posibilidad de realizar Video-conferencias, y recorridos por Internet.

En cuanto a los Mundos existen: Mundo Maya, Mundo Jurásico, Mundo Submarino, Mundo Espacial; Mundo de los Cumpleaños,



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

La Ciudad del Siglo XXI, Portal Mágico, Discoteca Virtual, El País de las Hadas.

En cuanto a los Juegos existen: Ponle la Cola al Burro, Top Secret, Escaleras y Serpientes y Fútbol. En cuanto a los Cuentos para los más pequeños, se contemplan: Caperucita Roja, La Bella y la Bestia, Blancanieves y los Siete Enanitos, El Gato con Botas, El Rey León, La Cenicienta y Los Tres Cerditos. Existiendo la posibilidad de jugar interactuando con un compañero, con la máquina o bien uno sólo.

- **Mundos Virtuales**

La Comunidad Virtual de Mundo de Estrellas comienza como un viaje donde los niños tienen que elegir un "avatar". Este avatar es un personaje que representa a cada niño dentro de los mundos virtuales. Al comienzo de cada sesión, el niño podrá elegir entre un número determinado de dichos personajes. Los mundo creados como se ha dicho antes son: *Mundo Maya, Mundo Jurásico, Mundo Submarino, Mundo Espacial*

- **Cuentos**

Los niños disfrutarán de 7 cuentos interactivos, interpretando los papeles de sus héroes favoritos. Cada cuento tiene efectos de sonido especiales y un pequeño test al final.

- **Vídeo-Conferencia en Casa**

La comunicación y el conocerse cara a cara es posible ya desde el hospital gracias a la video-conferencia. Próximamente, también se podrá conectar desde las propias casas. Bien los padres con sus hijos, bien los propios niños con sus amigos, etc.

- **Recorrido por Internet**

Los niños podrán tener acceso al mundo entero, navegando por Internet. Nuestros psicólogos han seleccionado cuidadosamente sitios Web apropiados y absolutamente filtrados. El Navegador está elaborado y "disfrazado" con un diseño acorde al



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

nuevo interfaz y con las opciones estrictamente necesarias.

Propuestas para la evolución del proyecto:

En cuanto futuro a corto plazo, se tiene prevista la instalación en Enero de 2001 de un nuevo Mundo que introduzca al niño en el Hospital incluyendo imágenes reales tomadas de un Hospital público de la Comunidad Andaluza, así como de personajes reales perteneciente al Personal Facultativo, Sanitario no Facultativo, Auxiliar, etc. También y a demanda de los propios niños ex-usuarios de Mundo de Estrellas, se va a disponer de la posibilidad de acceder a conversar con los niños hospitalizados, vía Internet, desde los domicilios particulares de cada uno de ellos. Lógicamente, el acceso será restringido, pero abrirá las puertas a una continuidad de la Comunidad Virtual Mundo de Estrellas una vez que los niños han abandonado el Centro Hospitalario. Como asistencia técnica específica y fundamental al Proyecto, se han contratado 13 Pedagogs/os, plenamente dedicados al Proyecto en todos los hospitales y con asesoramiento a todos los niños y profesionales vinculados con ellos en el Sistema Sanitario Público de Andalucía.

Asimismo, estos equipos pueden ser utilizados por los profesionales de las áreas de pediatría, de todos los hospitales, con objeto de intercambiar experiencias, documentación clínica y espacios de información y formación, como experiencia de aplicación de telemedicina y mundos virtuales.

La página Web oficial del Proyecto Mundo de Estrellas, con esta dirección electrónica: <http://www.mundoestrellas.org>, inaugurada en diciembre de 2000, que surge con la intención de convertirse en un foro de encuentro virtual de todas las personas protagonistas del mismo e interesadas en explorar la Comunidad Virtual Mundo de Estrellas.

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



Los distintos mundos virtuales propuestos por mundo de estrella, es posible descargarse una *demo* de los vídeos de estos espacios.

Avatares
Estos avatares pertenecen cada uno a un mundo diferente de los anteriormente descritos.

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:	
•	Contenidos: La web es de carácter informativo, explica en qué consiste el proyecto, no se trata del recurso virtual en sí mismo.
•	Diseño: Bueno
•	Tecnología: Muy buena
•	Comentarios y observaciones: Tiene una serie de



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

vídeos y *demos* que muestran los diferentes *mundo virtuales*.

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1.3.2. En Europa

A continuación se han seleccionado los recursos más interesantes de Europa:

Alemania:

Comenius-schule - Bad Orb

<http://www.comeniusschule.de>



Tiene juegos on-line muy sencillos pero solo de entretenimiento, en su apartado "Fun and Action"

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** No muy completa
- **Diseño:** Bueno
- **Tecnología:** Bueno
- **Comentarios y observaciones:** Forma parte del recurso general del hospital.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

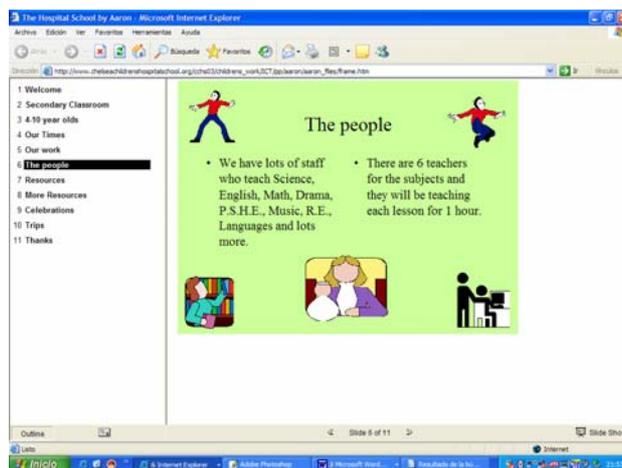
Inglaterra:

Chelsea and Westminster Hospital - London

<http://www.chelseachildrenshospital.school.org>



Una sección de Arte, donde hay expuestos trabajos que han realizado a partir de las propuestas de National Portrait Gallery. Es interesante pues plantea la interacción entre Museo y Hospital



Tiene una sección con *Power Points* hechos por los niños

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Buenos. Hay bastantes contenidos creados directamente por los niños.
- **Diseño:** Bueno
- **Tecnología:** Bueno. Es interesante como se han subido a la Red, los recursos hechos directamente por los niños, por ejemplo, los Power Points.
- **Comentarios y observaciones:** La propuesta de realizar actividades que plantean los museos desde sus aplicaciones on-line es muy interesante. Como ya se ha explicado anteriormente, inician la posibilidad de interactuar museo y hospital.

The Institute of Child Health

<http://www.childrenfirst.nhs.uk/kids/life/games/index.html>

Un recurso muy bueno, con secciones muy interesantes:

The screenshot shows the homepage of the Children First for Health website. At the top, it identifies the 'Institute of Child Health' and 'Great Ormond Street Hospital for Children'. The main navigation area includes a 'Welcome' section with a 'Choose a site' button and a list of user profiles: 'teens', 'kids', 'juniors', 'kids', 'families', and 'about us'. The central graphic features a child in a wheelchair and a child in a yellow dress. The footer contains language options: ESPAÑA, FRANÇAIS, العربية, BASHNIKA, TÜRKÇE, ETYHAAR, ગુજરાતી, हिन्दी, ગુજરાતી, DEUTSCH. An important notice at the bottom states: 'IMPORTANT NOTICE: All content within Children First for Health is provided for general information only to help answer the most common questions. It does not replace the need to consult with a health professional or GP. Children First for Health is not responsible or liable for any damage made by a user based on the content of this site. Personal details will not be stored for any'.

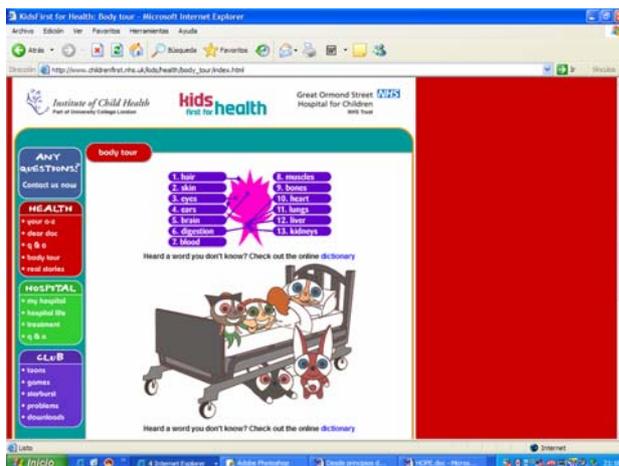
Se puede acceder al recurso desde varios perfiles de usuario y también desde varios idiomas.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



Dentro del propio perfil del niño-adolescente hospitalizado, se puede acceder por diferentes perfiles, donde los contenidos están adaptados a cada edad.



Planteamuchas posibilidades de interacción en cada una de sus secciones:

- Mandar e-mail al doctor/a si algo relacionado con la salud preocupa al niño
- Historias reales donde los niños cuentan qué es lo que tienen.
- Un body-tour
- Tratamientos
- La vida en el hospital
- Juegos de entretenimiento
- Diccionario de términos médicos

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Muy buenos. Es uno de los recursos más completos, con contenidos propios de hospitalización, enfermedad, hospital. Hay una sección de entretenimiento también. Faltarían recursos creativos o artísticos.
- **Diseño:** Muy bueno. Muy bien dispuestos los perfiles de usuario, así como la diferencia del diseño para cada uno de ellos.
- **Tecnología:** Muy buena, presenta recurso interactivos, como la sección *body-tour*, que permite hacer un recorrido por el



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

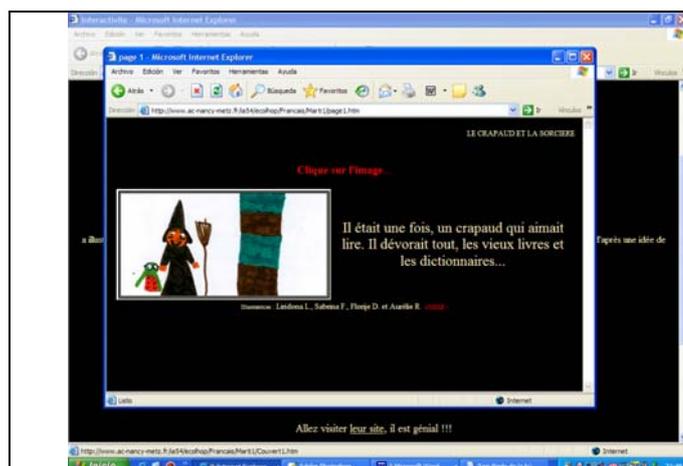
cuerpo humano.

- **Comentarios y observaciones** Es un recurso muy interesante. Además al estar traducido a varios idiomas, permite que algunos contenidos puedan ser utilizados como enlace para el recurso curarte.

Francia :

Ecole des Enfants Hospitalisés - Nancy-Brabois

<http://www.ac-nancy-metz.fr/ia54/ecolhop>



Propone también "historias interactivas". Proponen unos textos y los niños los irán 2ilustrando"

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

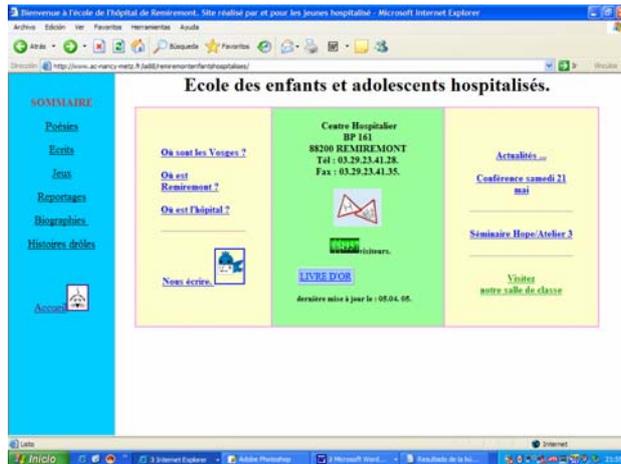
- **Contenidos:** Son actividades realizadas por los propios niños hospitalizados.
- **Diseño:** Básico
- **Tecnología:** Básico
- **Comentarios y observaciones:** Esta sección de crear a partir de textos, es muy similar a la aplicación on-line planteada por el recurso curarte, *personajes encuentados*. A partir de un personaje o un texto el niño puede ir elaborando un historia que virtualmente otros pueden ir completando.



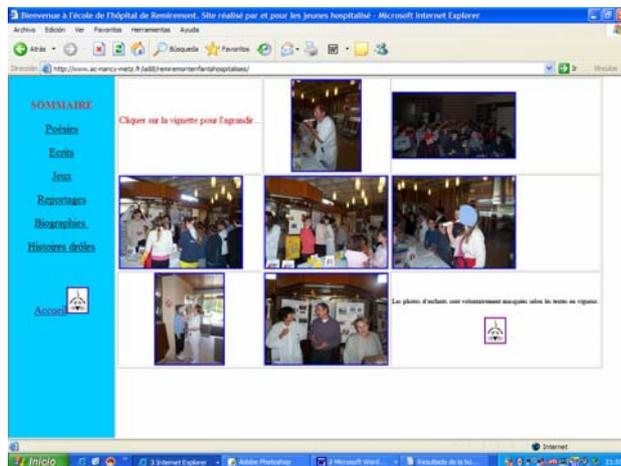
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

Ecole des Enfants et Adolescents Hospitalisés - Remiremont

<http://www.ac-nancy-metz.fr/ia88/remiremontenfantshospitalises>

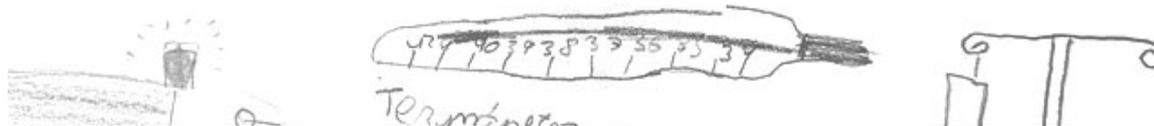


Propone hacer "Reportajes", en los que trabajan insertando y buscando fotografías, etc



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Es muy interesante puesto que prácticamente todos los contenidos son propios de los niños hospitalizados: poesías, biografías de personajes, los reportajes, etc.
- **Diseño:** Básico



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

- **Tecnología:** Basica
- **Comentarios y observaciones:** Es un recurso creado a partir de lo que crean y diseñan virtualmente los niños. No interesa , pues, tanto, el diseño ni la tecnología sino la posibilidad de crear en el medio virtual.

Ecole des Enfants et Adolescents Hospitalisés - Toulouse
<http://www.enfant-do.net/>



Con tres perfiles también: niños, adultos y publico general



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



En el perfil de niños, hay un Flash interactivo sobre el instrumental médico que explicando para qué sirve cada objeto.



Y una galería de trabajos

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Muy bueno. Hay contenidos específicos de información sobre hospitalización infantil, etc.
- **Diseño:** Muy bueno
- **Tecnología:** Muy buena
- **Comentarios y observaciones**

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

Suiza:

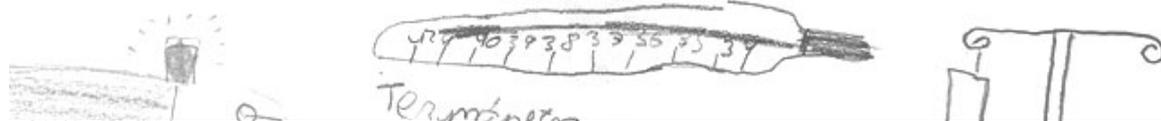
University Children's Hospital Zurich / Universitätskinderklinik Zürich
<http://www.kispi.unizh.ch/pf/Aufenthalt/Schule.html>



Hay un recurso para colorear un dibujo



También tiene una galeria de dibujos.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



Tiene una galería de fotos para conocer el hospital

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

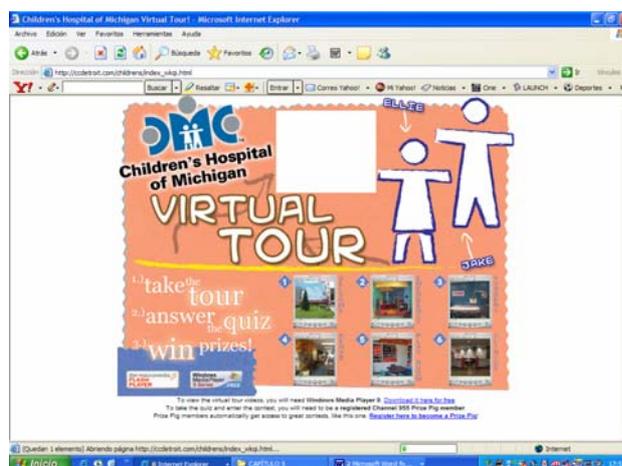
- **Contenidos:** Interesantes algunos como las fotografías del hospital, otros, como el de rellenar el dibujo no lo son tanto.
- **Diseño:** Muy bueno.
- **Tecnología:** Muy buena
- **Comentarios y observaciones:** El apartado de la galería de fotos del centro hospitalario es muy interesante. Por todo lo planteado en su informe, Ullán y Berver, sobre la necesidad de conocer el espacio y hacerlo menos agresivo.

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1.3.3. En Estados Unidos

Children's Hospital of Michigan

<http://www.chmkids.org/chm/>



Tienen un Tour Virtual por el hospital, a partir del cual plantean unas preguntas para participar en un concurso

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos:** Es un recurso muy denso, con muchos contenidos.
- **Diseño:** Muy bueno
- **Tecnología:** Muy bueno
- **Comentarios y observaciones:** la propuesta del *tour virtual* es similar a la del University Children's Hospital de Zurich, pero añade un test.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Children's Hospital of Pittsburgh

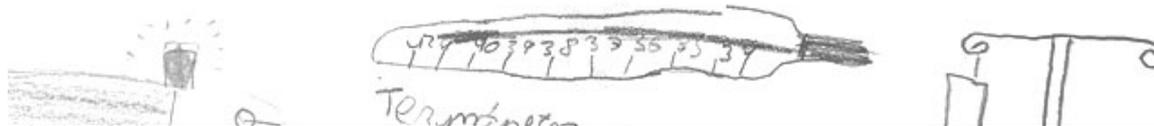
<http://www.chp.edu/besafe/kids/kidsintro.php>



Tiene una serie de ilustraciones relativas a la prevención de la salud en los niños. Se trata de ilustraciones que los niños pueden descargar, imprimir y colorear.



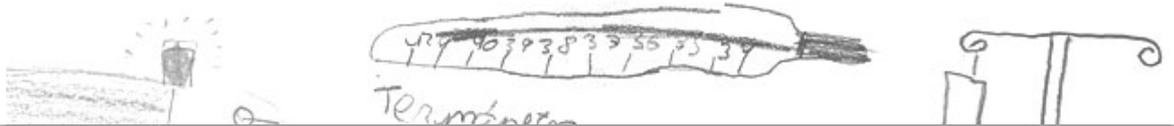
También tiene un apartado multimedia donde unos personajes animados, previenen de los cuidados que los niños han de tener en distintos contextos.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos** En general la web está orientada a la prevención.
- **Diseño:** Muy bueno.
- **Tecnología:** Muy bueno.
- **Comentarios y observaciones:** El énfasis en la prevención, todas las actividades y recursos interactivos van orientados en esa dirección.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

1.3.4. En América Latina

Escuela Hospitalaria N 1, Hospital De Niños Ricardo Gutierrez, Buenos Aires

<http://www.guti.gov.ar/escuela.htm>



ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL RECURSO:

- **Contenidos** Muy básicos, contiene la información del trabajo realizado en esa aula hospitalaria.
- **Diseño:** Básico
- **Tecnología:** Básico
- **Comentarios y observaciones**

1.4. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS YA EXISTENTES:

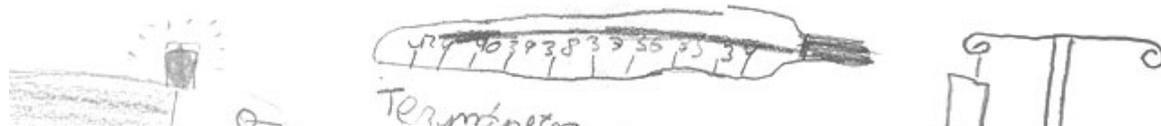
La conclusión general que se podría extraer del análisis de todos estos recursos on-line específicos para el contexto hospitalario infantil, es su heterogeneidad, y especialmente en España, la falta de desarrollo de recursos específicos en este ámbito.

Centrándonos en los recursos específicos de España, se puede ver que después de un primer esfuerzo en formación en el medio on-line de los educadores de las aulas hospitalarias, la falta de apoyo (no tanto material, puesto como se ha visto en el informe de los espacios hospitalarios realizado por Ullán y Belver, la dotación de equipos informáticos en prácticamente todos los centros hospitalarios es muy buena), sino más bien un apoyo de personal dedicado específicamente a las tareas orientadas al uso y creación con las llamadas TIC, o tecnologías de la información y la comunicación.

Prácticamente todas las webs analizadas de los diferentes hospitales en España, que además habían participado en el programa de *Teleeducación en las aulas hospitalarias*, están ya obsoletas. Según un artículo publicado en el *Diario Médico* ([buscar referencia](#)), gran parte de los recursos hospitalarios en la red, nacieron gracias a iniciativas personales de médicos, educadores, o personal hospitalario. Esto pasó en un primer momento con las aulas hospitalarias españolas, los educadores de las mismas, después de un primer programa de formación, crearon sus respectivas páginas webs. Todas ellas parecen responder al esquema básico de creación de sitios web. Pero ninguna de ellas parece haber tenido posteriores aportaciones, desarrollo, evolución o rediseño. En cualquier caso, se trata de recursos interesantes para conocer cuál es la situación en cuanto al *desarrollo* de estos recursos en España.

Como en cualquier proyecto, lo interesante no es solo la fase de *creación* o de *implantación* del recurso, sino su *desarrollo*, *adaptación* y *evolución* posterior. Estas últimas etapas parece que no han sido aún cubiertas por los centros hospitalarios españoles, cuyos recursos específicos de las aulas hospitalarias responden solo a la primera etapa (*creación* del sitio web) que tuvo lugar entre 1997 y 1998 (según el plan de actuación de *Teleeducación en las aulas hospitalarias* del Ministerio de Educación).

Es interesante desatacar los recursos analizados también de forma independiente en el anterior apartado. En primer lugar, los recursos creados por los centros hospitalarios de Cataluña. A pesar de que el



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

diseño ya es obsoleto, lo cierto es que sí que existe un intento real de interactuar con las nuevas tecnologías, los dibujos que se presentan están realizados directamente con herramientas de dibujo asistido por ordenador.

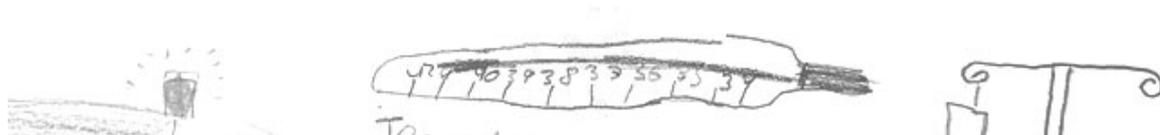
Otro aspecto a tener en cuenta es el hecho de que todos estos recursos, están conformando lo que sería ya una *historia de la Red Internet*. En tan pocos años, la evolución en términos visuales y de interacción de los recursos on-line ha sido espectacular. Pero es necesario ir registrando esta evolución visual de los recursos on-line, puesto que al fin y al cabo forman ya parte de lo que se ha denominado Hiper cultura Visual.

Continuando con los recursos españoles, hay que destacar sin duda, el *Mundo de Estrellas*, desarrollado por la junta de Andalucía. Es quizá el recurso que más inversión tecnológica y económica ha requerido, pero cabe cuestionarse, si la creación de estos *mundos imaginarios* no es más que una recreación de un videojuego para un contexto hospitalario. Y cabe preguntarse, pues, ¿qué puede y que no puede aportar estos mundos imaginarios en la educación del niño en esta Hiper cultura Visual?

Como ya se ha planteado a lo largo de esta tesis, y concretamente en el objetivo secundario de la misma: *Crear un vehículo para el desarrollo de aplicaciones virtuales que desarrollen la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado*, el uso de las nuevas tecnologías y en concreto del medio on-line, debe plantearse desde el punto de vista creativo, educativo, lúdico ect.

Por último destacar, el proyecto del *Botiquín de la Plástica*, que sin ser un proyecto específicamente online, sí al menos tiene unos objetivos específicos relacionados con la creatividad y la educación artística. Además, después de entrevistas con el coordinador de las aulas participantes en dicho programa, su mayor desarrollo como recurso on-line se debe fundamentalmente a lo que se ha apuntado anteriormente, a la falta de personal específico para esa tarea, puesto que los educadores de las aulas no pueden asumir esa tarea.

Continuando con las conclusiones en cuanto a la naturaleza de los recursos, se podría decir que recursos específicos de educación artística y creatividad no existen como tal, sí que hay ejemplos de aplicaciones creativas como por ejemplo los *fotorreportajes* de la Ecole des Enfants et Adolescents Hospitalisés de Remiremont (Francia), o los cuentos de Ecole des Enfants Hospitalisés de Nancy (Francia).



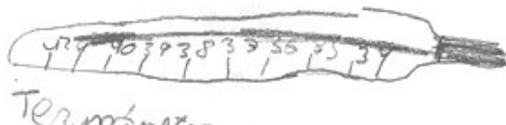
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Además hay que comentar que muchos recursos se centran más en un carácter informativo y no tanto en un desarrollo creativo o artístico del niño en condiciones de hospitalización. Por ejemplo, propuestas como el tour visual por el hospital, o bien sobre el instrumental hospitalario, aparecen ya creadas, no aparecen como aplicaciones o posibles actividades on-line que puedan realizar los propios niños por sí mismos.

En cualquier caso, hay algunos ejemplos bastante interesantes como la sección, *cómo divertirse desde la cama*, con propuestas creativas, del recurso argentino *chicos.net*.

Los ejemplos más claros de interacción real son aquellos que emplean sistemas de telecomunicación, como los propuestos por la *Starbright Foundation*, pero en cualquier caso no están propuestos desde una perspectiva creativa que al fin y al cabo es lo que se pretende con el recurso curarte on-line.

Con todo esto, se pretende concluir y de algún modo justificar de nuevo la necesidad de crear este recurso específico que permite interrelacionar la creatividad y la educación artística con el contexto hospitalario a través de un medio (como es el on-line) que por sus características concretas permite de forma explícita esta interrelación.



2. PLANTEAMIENTOS PROPUESTOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE LOS RECURSOS:

2.1. PLANTEAMIENTOS PREVIOS PARA LA *WEBSITE CURARTE*

2.2. PLANTEAMIENTOS PEDAGÓGICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL EN CONTEXTOS HOSPITALARIOS

2.1. PLANTEAMIENTOS PREVIOS PARA LA *WEBSITE CURARTE*

Se plantean dos cuestiones de partida:

1. ¿Qué **posibilidades** puede ofrecer el desarrollo de una website en el ámbito hospitalario para el desarrollo de la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado?
2. ¿Es **viable y factible** el desarrollo de estas actividades on-line en los ámbitos hospitalarios?

Partimos de los resultados de la primera investigación, *Los niños en los hospitales de Castilla y León: espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil de la SACyL*, partimos de los objetivos de éste que justifican la creación de la *website curARTE*:

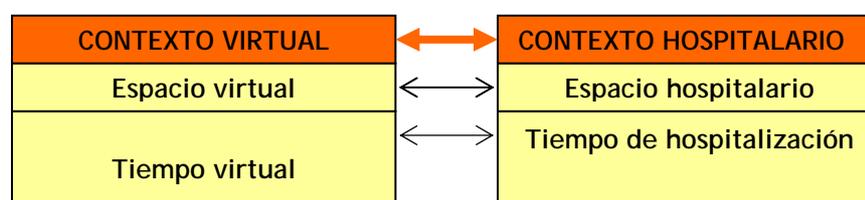
- a) llevar a cabo un análisis de espacio que permitiera determinar **dónde** pueden jugar los niños hospitalizados en las unidades pediátricas de los distintos hospitales de Castilla y León;
- b) efectuar un análisis de las organizaciones temporales de las unidades pediátricas hospitalarias que permitiera determinar **cuándo** pueden jugar los niños hospitalizados;
- c) analizar las oportunidades y recursos materiales y humanos de juego creativo disponibles en los hospitales de Castilla y León para uso de los

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

niños hospitalizados (*con qué* y *con quién* pueden jugar los niños hospitalizados)⁸

Estos tres objetivos específicos *dónde*, *cuándo* y *cómo* (éste último desglosado en *con qué* y *con quién*), justifican el desarrollo de la website. Según toda la investigación previa presentada en los capítulos anteriores, las reflexiones acerca del *espacio* (el *dónde*), el *tiempo* (el *cuándo*) y el *cómo virtuales*.

En el siguiente esquema se plantea la correspondencia entre los contextos que hacen justificable la creación de la *website curarte*:



Este cuadro hace corresponder los dos contextos, que analizados presentan unas peculiaridades que los aproximan.

Más concretamente, se trata de aprovechar las principales características de Internet, las del *espacio y tiempo virtuales* para crear actividades propias y creativas del medio, teniendo en cuenta que los niños hospitalizados tiene una condiciones también especiales de espacio y tiempo.

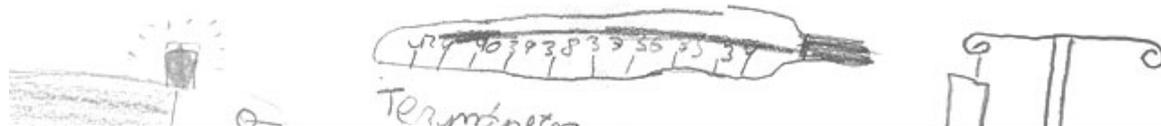
Espacios en la hospitalización y espacio virtual:

Los espacios en los que transcurre la hospitalización infantil (según el estudio *Los niños en los hospitales*), transcurre en los siguientes lugares:

- Habitación
- Salas de exploraciones y curas
- Consultas y salas de espera
- Salas de juego
- Aulas hospitalarias

Lo interesante con respecto al espacio virtual, es la idea de que estos espacios son transitorios para el niño. Además del breve tiempo (ver el

⁸ Informe de investigación: 2004 *Los niños en los hospitales de Castilla y León: espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil de la SACyL*, pág.4,



siguiente punto) que va a transcurrir en ellos, son espacios de paso, sin arraigo. El espacio virtual, como ya se planeó en capítulo 3 (el contexto virtual) es un espacio de flujos, es decir, un espacio en continuo fluir, un espacio pues discontinuo, que el niño tiene que explorar y conocer aunque su tiempo allí sea transitorio. Pensar que el espacio hospitalario puede expandirse al espacio virtual es interesante para plantear una interacción real del niño con su entorno, al que dotará de sentido y duración (aunque sea una duración virtual).

Tiempos de hospitalización y tiempo virtual:

En este punto, cabe una reflexión en cuanto a los tiempos de hospitalización infantil. Según el estudio *Los niños en los hospitales*, la duración de la hospitalización infantil es bastante breve: *La estancia media en los hospitales de los niños menores de un año es de 7 días, de los de 1 a 3 años es de 4 días, y lo mismo para los de 4 a 14 años* (ULLÁN, HERNÁNDEZ, 2005, 66).

Además de un tiempo breve, se trata de un tiempo discontinuo, teniéndose que adaptar los educadores a dicha discontinuidad con sus implicaciones:

- Discontinuidad en los contenidos curriculares,
- Falta de tiempo para acometer propuestas didácticas a largo plazo,
- Etc.

Así pues, esta *discontinuidad y brevedad* del tiempo de hospitalización infantil, es por otro lado una ventaja para el tiempo virtual, el de las propuestas on-line. El tiempo virtual permite esta discontinuidad, pues cada niño podrá volver a acceder a las actividades en el momento y lugar que desee.

Dentro de las características de la educación on-line, como se vio en el capítulo 3, que el niño tenga independencia con respecto al espacio y al tiempo de su proceso educativo es fundamental y más aún cuando las condiciones espacio-temporales son tan peculiares: *Hoy podemos aspirar a un gran cambio: la independencia del tiempo y del espacio en el proceso educativo. Tenemos la posibilidad de invertir los papeles: la escuela irá donde esté el alumno, cuando él esté disponible, complementando el sistema de educación formal* (CORMENZANA, 1999,47).

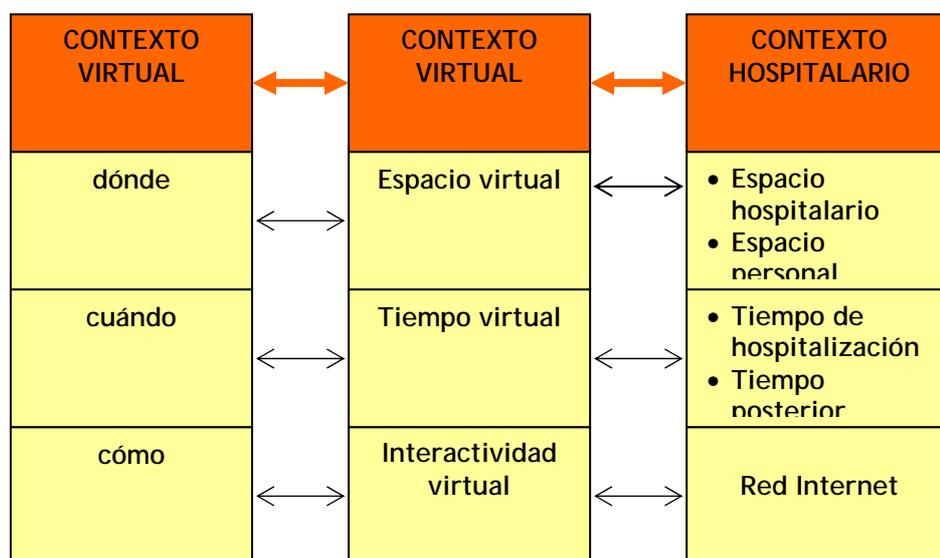
Además, y como se planteará en el capítulo 5, los recursos on-line propuestos buscan un *implicación* en esos espacio y tiempos hospitalarios de los niños, esto es, si como se verá más adelante, lo que se pretende es que se extraigan experiencias reales de los medios virtuales, el niño

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES

hospitalizado tiene que sentir una *interacción real*, es decir, una *implicación* con sus propuestas on-line. Por eso se proponen actividades artísticas que permitan la vinculación del niño con el contexto hospitalizado aún después de haber superado ese tiempo de hospitalización.

Esto en cuanto al *dónde* y el *cuándo*, pero lo más interesante es la reflexión acerca del *cómo*. Según lo visto, la definición de *interactividad* como forma de comunicación que cuando es mediada por un medio tecnológico, en este caso internet, establece un juego de acción y retroacción continua, que encaja en un contexto específico, como es el hospitalario, donde la situación tan particular del tiempo y del espacio, no hacen posible un desarrollo normal de las formas de comunicación habituales puesto que se ha producido un desplazamiento de los espacios y el tiempo habituales.

De tal modo que el cuadro anterior quedaría como se muestra en la siguiente figura:





DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

Es decir, Internet nos abriría un campo de posibilidades para el desarrollo del *cómo*, para el desarrollo de formas de comunicación de los pacientes en general, y en el caso concreto de los niños hospitalizados para el desarrollo de sus capacidades tanto comunicacionales, como artísticas, como creativas.

Con esto quedaría resuelto el primer interrogante que se planteaba *¿Qué posibilidades puede ofrecer el desarrollo de una website en el ámbito hospitalario para el desarrollo de la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado?*

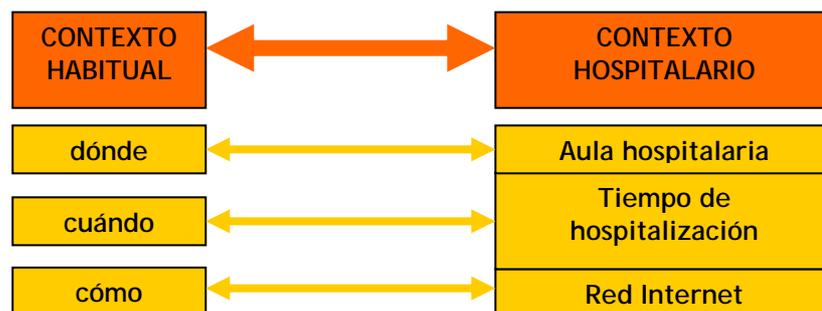
En cuanto al segundo, *¿Es viable y factible el desarrollo de actividades on-line para los ámbitos hospitalarios?*, recurriendo de nuevo al informe realizado en los hospitales de Castilla y León, que nos muestra los aspectos a analizar y a partir de las dimensiones analizadas:

- a) los espacios dedicados a los niños en los hospitales de la red pública de Castilla y León;
- b) la organización y ocupación del tiempo de hospitalización;
- c) los materiales lúdicos disponibles para los niños en los hospitales;
- d) la disposición y formación del personal de cuidado de los niños hospitalizados en estrategias de juego como recurso de salud infantil⁹

Continuando con el mismo cuadro la correspondencia sería la siguiente:

⁹ Informe de investigación: 2004, *Los niños en los hospitales de Castilla y León: espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil de la SACyL*, pág. 5

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



En cuanto al *dónde*, la mayor parte de los hospitales cuentan con la denominada *aula hospitalaria* (ver capítulo 4), estos espacios se encuentran en su mayoría muy bien dotados de equipos informáticos y acceso a Internet, esto da viabilidad a propuesta de actividades on-line, pues los niños tendrían acceso a ellas.

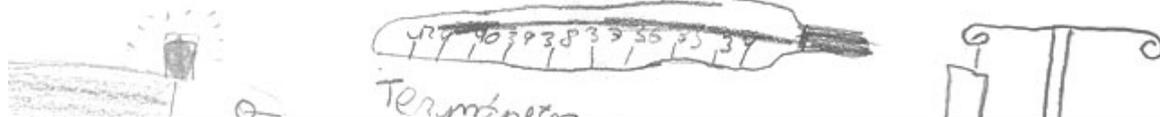
El *cuándo* está restringido en la mayor parte de los hospitales al horario de funcionamiento de dicha aula hospitalaria o bien de los espacios de acceso a internet de los que dispongan los centros hospitalarios. Y además está sujeto al horario de trabajo del personal responsable del espacio, el maestro o educador. Y finalmente, el *cómo*, que sería a través de la Red Internet.

De todo este apartado, se puede extraer:

- a. ¿Qué posibilidades puede ofrecer el desarrollo de un website en el ámbito hospitalario para el desarrollo de la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado?

El contexto hospitalario tiene unas condiciones específicas (de espacio y tiempo) también muy favorables para el desarrollo de actividades on-line pues la correspondencia entre sus características plantean posibilidades muy interesantes para ello.

- b. ¿Es viable y factible el desarrollo de actividades on-line para los ámbitos hospitalarios?



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

La aplicación e implantación de recursos on-line en ámbitos hospitalarios, y más concretamente en las secciones de pediatría es factible, pues en la mayoría de los hospitales hay una infraestructura óptima.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

2.2. PLANTEAMIENTOS PEDAGÓGICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL:

Después de todo lo analizado hasta ahora, desde el plano teórico a la investigación práctica (el análisis de los recursos on-line), se puede empezar a establecer unas pautas para el diseño de las aplicaciones de arte infantil que va a tener el *recurso curarte on-line*.

Se pretende que estas pautas supongan una *guía para el diseño de cualquier aplicación on-line de arte infantil en un contexto hospitalario*.

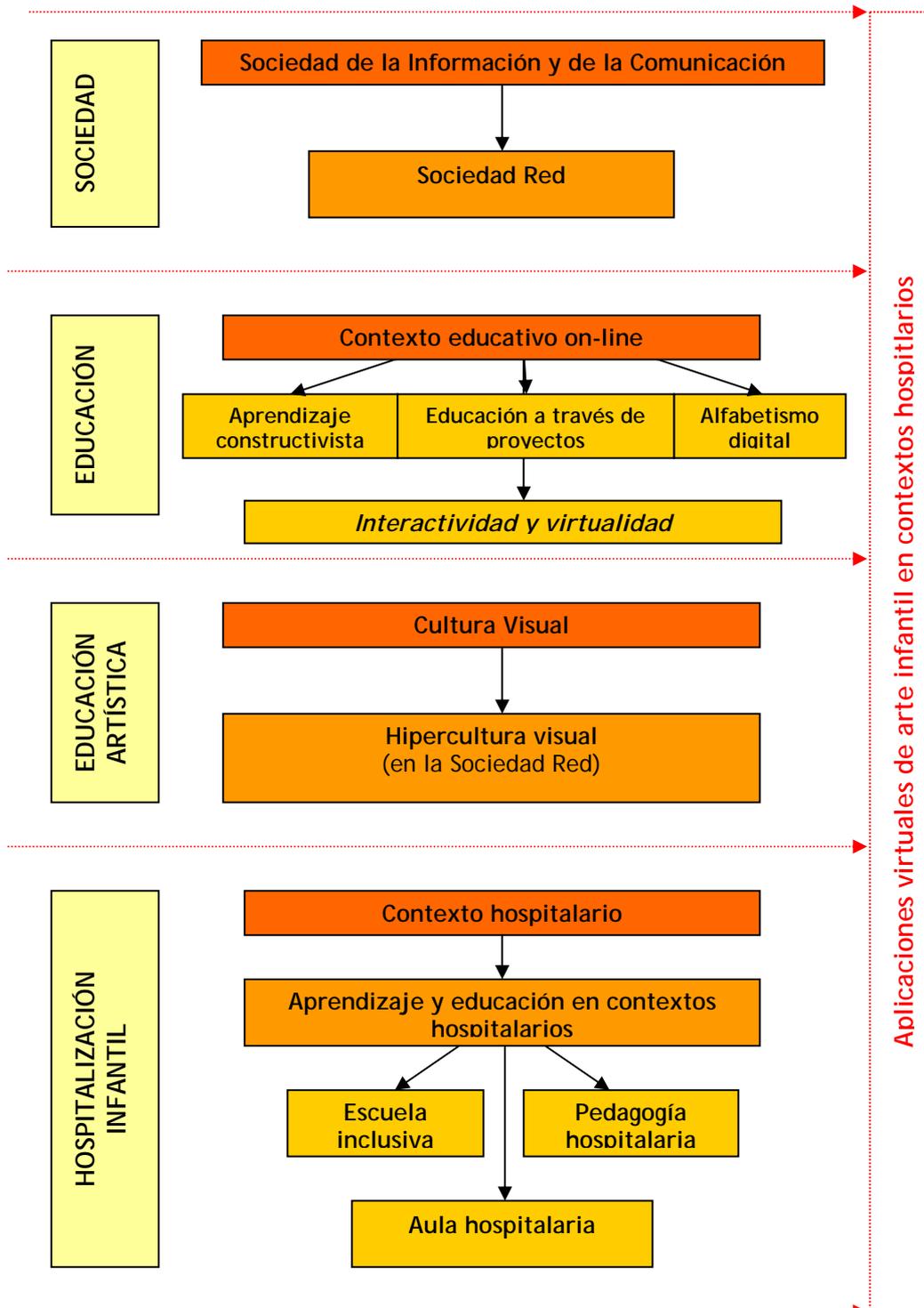
Para ello, y para no perder ni la perspectiva global de la investigación, ni cada uno de los aspectos que se han analizado hasta aquí, se enumeran a continuación todos los ámbitos que cualquier aplicación on-line de estas características debería tener en cuenta:

1. *Sociedad de la Información y de la Comunicación y Sociedad Red*
2. *Contexto educativo on-line*
3. *Interactividad*
4. *Virtualidad*
5. *Cultura visual e hipercultura visual*
6. *Aprendizaje constructivista*
7. *Alfabetismo digital*
8. *Contexto hospitalario*
9. *Escuela inclusiva*
10. *Pedagogía hospitalaria*
11. *Aula hospitalaria*

Todos estos puntos se han ido analizando a lo largo de la investigación y han ido dando pautas de cómo enfocar los planteamientos para la creación de estos recursos on-line tan específicos, a continuación en el siguiente

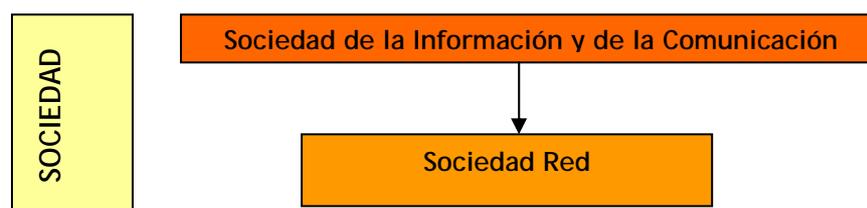


esquema se ha querido estructurar cómo se pueden interrelacionar todos ellos para el diseño de estas aplicaciones:



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

A continuación, se van a ir extrayendo de cada uno de estos bloques, aquellos aspectos que se han tenido en cuenta al elaborar las aplicaciones on-line:

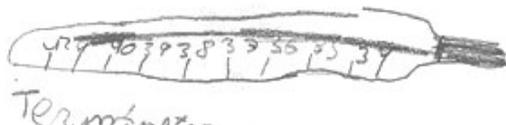


Con respecto a este primer bloque, se repasan a continuación algunos de los ítem fundamentales a tener en cuenta. Se trata en cualquier caso de un cambio en la Sociedad, que dispone de una amplia posibilidad para conseguir información y además para comunicarla:

- Se entiende por *Sociedad de la Información*, la sociedad actual, donde existe una sobreabundancia de información, cada vez más audiovisual, multimedia e hipertextual, es asequible en cualquier momento y en todas partes.
- Por otro lado, las llamadas *TIC, o Tecnologías de la Información y el Conocimiento*, serían los medios por los cuales la información se almacena, se procesa y transporta en formato digital. Podríamos hablar de tres fundamentalmente: informática, telecomunicaciones y tecnologías del sonido y de la imagen.

En cuanto a la Sociedad Red, sería una parte de esta Sociedad de la Comunicación y de la Información, pero donde específicamente información y comunicación circulan y fluyen por una red informática.

Lo característico de esta Sociedad Red, es como dice Manuel Castells su carácter de *flujo*: *Las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes provocando un espacio de flujos que sustituye al espacio de lugares. El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. El espacio de flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los materiales de representación transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad*



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

real, donde el hacer creer acaba creando el hacer (CASTELLS, 1997, 408).

Por lo tanto, lo que es específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la integración electrónica de todos los modos de comunicación, desde el tipográfico hasta el multisensorial, no es su inducción de la realidad virtual sino la construcción de la virtualidad real.

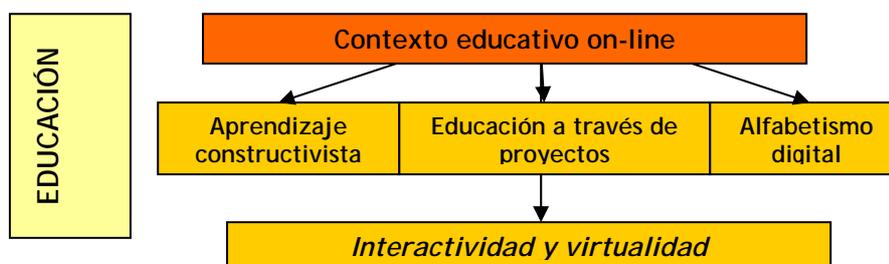
(...)

¿Qué sistema de comunicación es entonces el que, en contraste con la experiencia histórica previa, genera virtualidad real? Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia (CASTELLS, 1997, 406).

Esta transformación de la sociedad permite estas nuevas formas de experiencia. Y una tarea de la educación artística, es sin duda, como ya se planteó en el primer capítulo, entender el mundo que nos rodea. Si este mundo o sociedad, tiene nuevas formas de comunicación y de experiencia, habrá no solo que conocerlas sino que experimentarlas.

Desde este punto de vista, lo que pretende se pretende con estas aplicaciones virtuales de arte infantil propuestas, es hacer un uso experimental y real del medio tecnológico on-line. Entender cuál es su naturaleza y por que ha supuesto una revolución y un cambio en la propia estructura de la sociedad. Es por eso, como se verá en el siguiente capítulo que se plantean propuestas de trabajo en torno al espacio y tiempo virtuales, la interactividad, la telepresencia, etc.

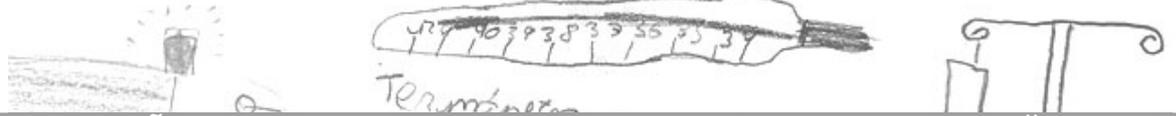
DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



En cuanto a este segundo bloque, repasando los conceptos de *constructivista* en la educación on-line y de *alfabetismo digital*:

- El papel que desarrolla el medio on-line en el aprendizaje es que *fomenta la vía constructivista del aprendizaje al proveer de recursos tecnológicos a los estudiantes para servirles de constante búsqueda en la redefinición de la base de sus conocimientos personales* (GREGORY, 1995).
- El *alfabetismo digital* se basaría en crear una guía que forme e informe de las estrategias pedagógicas para trabajar en la misma Sociedad Red.
- Y dentro de estas estrategias, se ha considerado la más interesante aquella que podría denominarse, la *educación a través de proyectos*, donde se proponen unos temas a partir de los cuales trabajar buscando, recuperando y reelaborando y creando nueva información.
- *Interactividad y virtualidad*: Cualquier proceso *interactivo* puede convertirse en un acto creativo, puesto que al hablar de interactividad en el medio on-line se está hablando de intercambio y variabilidad. Lo mismo sucede con el concepto *virtualidad*, como algo que está en potencia, como un espacio para buscar soluciones continuamente, es decir para buscar soluciones y crear imaginativamente. Los conceptos interactividad y virtualidad están además íntimamente relacionados con el constructivismo y con la educación a través de proyectos, en definitiva se trata de un proceso de la búsqueda creativa de soluciones.

Un pilar fundamental de cualquier sociedad es la Educación, y está depende y varía según la forma de esta sociedad, al fin y al cabo la



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

educación trata de orientar al individuo para poderse desarrollar en la sociedad en la que vive.

Según esto, si la sociedad ha sufrido ciertos cambios, la mayor parte de ellos relacionados con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información, la educación deberá adaptarse a estos nuevos medios no solo para poderlos entender sino para crear sus propios argumentos con esos mismos medios.

Esto tiene que ver con el concepto de alfabetización digital, donde los educadores deberán cambiar o adaptar o bien crear nuevos métodos para que los aprendizajes en este nuevo contexto social de la comunicación y de la información resulten significativos.

Antes se ha apuntado también la idea de que no se trata únicamente de educar para entender sino también educar para crear, es decir potenciar la creatividad en esta sociedad tecnológica es fundamental para el desarrollo del niño. Por ello también resulta muy interesante el planteamiento del constructivismo que aplicado al medio on-line supone la posibilidad de un conocimiento en continua formación, búsqueda y redefinición.

DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES



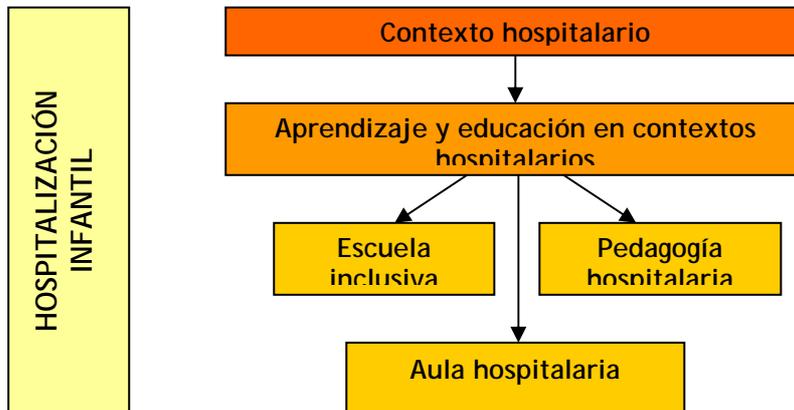
En este tercer bloque, pasamos a concretar los aspectos de la educación artística. A lo largo de esta investigación se han analizado los conceptos de *Cultura Visual* y de *Hiper cultura Visual*, recordando:

- La *cultura visual* se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual (MIRZZOEFF, 2003, 20)
- La *hiper cultura visual*, es la imagen en la Red: *hipertexto*, *hipermedia* y *multimedia*.

La Cultura Visual habla del consumo de imágenes, imágenes producidas por cualquier tecnología que en realidad supone una ampliación de nuestra percepción natural.

Y en concreto, la Hiper cultura Visual trabaja concretamente con la imagen en Red, la imagen on-line, sus posibilidades, connotaciones y usos.

En cualquier caso, ambos conceptos se refieren fundamentalmente al consumo y no tanto a la creación de imágenes propias. Desde las aplicaciones virtuales de arte infantil se plantea la posibilidad de creación de imágenes propias desde los medios tecnológicos, en concreto desde el medio on-line.



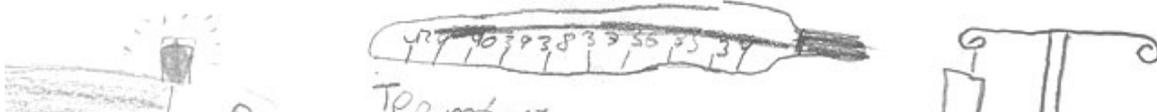
En este cuarto bloque, se pasa a concretar cómo estas aplicaciones virtuales de arte infantil, además de tener en cuenta todo lo anterior (sociedad red, cultura visual, hipercultura visual, educación on-line) tienen que adaptarse y crearse específicamente para el contexto hospitalario.

Para considerar la tarea educativa en contextos hospitalarios hay que considerar las características del propio contexto: espacios, tiempos, etc. (ver Ullán y Belver, 2004)

Por otro lado, los planteamientos teóricos que consideran la educación en la hospitalización infantil han sido, por un lado, la *Escuela Inclusiva*, y por otro, los planteamientos de la *Pedagogía Hospitalaria*:

- La *Pedagogía Hospitalaria* intenta cubrir las necesidades del niño desde el punto de vista educativo, psicológico y en cierta medida también médico. En definitiva trata de mejorar la estancia, continuando la educación habitual del niño así como otras posibles educaciones relacionadas con la propia enfermedad, salud y cuidado personal, así como aportando apoyo psicológico para afrontar la situación de enfermedad y hospitalización.
- Y por otro lado, los planteamientos de la *Escuela Inclusiva*, que plantean los derechos de que cualquier niño pueda continuar su educación cualquiera que sea su situación o lugar. En este caso, como establecer vínculos y posibilidades entre la educación habitual del niño y la educación que pueda recibir en el hospital.

Pero la educación en contextos hospitalarios es ya una realidad en España, a partir de la creación de las llamadas *Aulas Hospitalarias*. Reguladas por la normativa en un principio ministerial y posteriormente de cada una de las



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS) ON-LINE PARA HOSPITALES

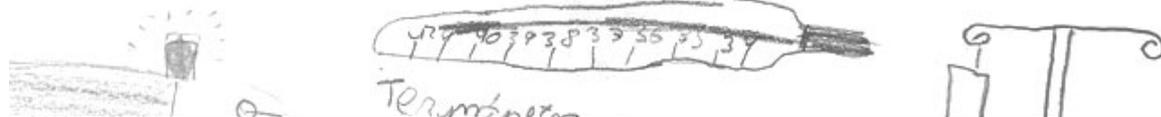
comunidades autónomas, garantizan los derechos a la educación del niños hospitalizado.

Además, por todo lo visto en el capítulo 4, apartado 1.3., estas Aulas Hospitalarias poseen en su mayoría una dotación en medios informáticos muy interesante que permite el desarrollo de estas aplicaciones virtuales de arte infantil en ellas, pudiéndose considerar como actividades complementarias y específicas para el desarrollo del niño en esta situación.

Resumiendo:

Como ya se planteó en el capítulo 2 de esta tesis doctoral, los ámbitos que ocupa son varios, aunque principalmente se concreten en *aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*, y por ello para el diseño y desarrollo de estas aplicaciones es necesario analizar y tener en cuenta todos los bloques y conceptos anteriormente analizados.

Lo interesante es cómo diseñar estas aplicaciones de forma que resulten específicos para el contexto en el que e van a realizar (en contexto hospitalario) y además globalizadores y significativos con el contexto global al que pertenecen la Sociedad actual).



3. RESUMEN DEL CAPÍTULO

Este capítulo se analiza cual es el panorama de los recursos on-line ya existentes. Como ya se planteó en la introducción, investigar en el medio on-line y acerca del medio on-line, requiere una sistematización, ¿qué se va investigar? Y ¿cómo investigar un medio con unas determinadas características como es internet? Por eso se plantea en primer lugar que aspectos se han considerado de interés para analizar en el investigación. Primordialmente se ha atendido a los siguientes puntos: *contenidos, diseño y tecnología*. Atendiendo a estos parámetros, se ha planteado un recorrido por los recursos más interesantes presentes en la red. Estos recurso se han clasificado según su origen, aquello que han sido creados por instituciones de carácter cultural, social, etc., y aquellos recursos creados directamente por los centros hospitalarios.

El resultado de este análisis extrae que en España, los recursos fueron creados en un momento determinado pero que no ha habido un desarrollo o evolución de los mismos, convirtiéndose en recurso o activos en la red, perdiendo su interés. Por otro lado, esta investigación ha permitido encontrar recursos y websites muy interesantes, algunos en Europa, en EEUU o en América Latina.

A pesar del escaso desarrollo de los recursos españoles, lo más interesante es que sí existe una infraestructura de base, es decir, sí que existe la posibilidad de desarrollar actividades on-line para los niños hospitalizados porque existe la infraestructura física, y el apoyo desde las propias actuaciones educativas para estos niños, el único problema reside en la falta de personal que pueda dedicarse específicamente a ello.

Planteada cuál es la realidad de los recursos en la red Internet, se ha pasado a la propuesta para el diseño y desarrollo del *recurso curarte*, y para el diseño y desarrollo de las *aplicaciones virtuales*.

En el segundo caso, el diseño y desarrollo de las aplicaciones virtuales, se han planteado los aspectos fundamentales que este tipo de aplicaciones en ese determinado contexto debe tener en cuenta.



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS (EDUCATIVO-ARTÍSTICOS)
ON-LINE PARA HOSPITALES



6. APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

1. CREACIÓN DEL RECURSO ON-LINE:

- 1.1. ELECCIÓN DEL TIPO DE RECURSO ON-LINE
- 1.2. DEFINIR A QUIÉN SE DIRIGE EL RECURSO ON-LINE
- 1.3. ELABORACIÓN DEL DISEÑO DE LA INTERFAZ
- 1.4. CREACIÓN, INSERCIÓN EN LA RED, DIFUSIÓN DEL RECURSO ON-LINE
- 1.5. CREAR EL VÍNCULO CON EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL

2. CREACIÓN DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL PARA CONTEXTOS HOSPITALARIOS

- 2.1. CALIDAD PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS ON-LINE DE LA *WEBSITE curarte*
- 2.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA ON-LINE PARA LA *WEBSITE curarte*

3. RESUMEN DEL CAPÍTULO



1. CREACIÓN DEL RECURSO ON-LINE

Para empezar se expone una tabla en la que se establecen los puntos o apartados que se van a seguir para la consecución de este objetivo principal. Estos puntos se han extraído de la propia enunciación de la hipótesis-objetivo:

<i>Diseño</i>	Elaboración del diseño de la <i>interface</i>
<i>Desarrollo</i>	Creación/ Inserción on-line/ Difusión del recurso
<i>Recurso on-line</i>	Elección del tipo de recurso
<i>Servicios pediátricos hospitalarios</i>	Definir a quién se dirige el recurso
<i>Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI)</i>	Crear el vínculo

Con estos puntos se pueden establecer los subapartados de este apartado 1:

- 1.1. ELECCIÓN DEL TIPO DE RECURSO ON-LINE
- 1.2. DEFINIR A QUIÉN SE DIRIGE EL RECURSO ON-LINE
- 1.3. ELABORACIÓN DEL DISEÑO DE LA INTERFAZ
- 1.4. CREACIÓN, INSERCIÓN EN LA RED, DIFUSIÓN DEL RECURSO ON-LINE
- 1.5. CREAR EL VÍNCULO CON EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL



1.1. ELECCIÓN DEL TIPO DE RECURSO ON-LINE

En primer lugar se ha considerado fundamental hacer un repaso de la tipología de recursos de carácter educativo que hay en la Red. Después de este repaso se elegirá aquél cuyas características se integren mejor en la razón de ser de este proyecto.

TIPOLOGÍA DE PÁGINAS WEB DE INTERÉS EDUCATIVO	
<p>TIENDAS VIRTUALES Puntos de venta y/o distribución gratuita de todo tipo de materiales didácticos y recursos complementarios</p>	
<p>ENTORNOS TUTORIZADOS DE TELEFORMACIÓN Ofrecen asesoramiento, clases tutorizadas, cursos y hasta carreras completas, como las "universidades virtuales". Cuentan con un sistema de teleformación que permite el desarrollo de un amplio tipo de actividades de enseñanza y aprendizaje: clases virtuales, tutorías personalizadas, etc.</p>	
<p>PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS Páginas web que suponen la edición de un material sobre un tema determinado o una publicación periódica</p>	<p>Materiales didácticos on-line Diseñados para Internet con una intencionalidad instructiva: documentos informativos, ejercicios, simuladores y otros entornos específicos de aprendizaje, navegadores... Aunque están preparados para su consulta on-line, generalmente pueden descargarse en el ordenador y trabajar con ellos off-line</p>



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	<p>Webs temáticos No tienen intencionalidad instructiva (como los materiales didácticos on-line), pero proporcionan información sobre determinadas temáticas que pueden resultar muy valiosa y de interés educativo para algunos colectivos. La mayor parte de webs de este tipo presentan informaciones muy específicas</p>
	<p>Prensa electrónica Revistas de información general y especializadas, periódicos...</p>
<p>WEBS DE PRESENTACIÓN Presentación ante el mundo de la persona o empresa editora de la página. Además suelen proporcionar una serie de servicios a los miembros del colectivo o personas interesadas: información de las actividades que realiza el titular de la página, acceso a webs temáticos</p>	<p>Webs de profesores Muchos profesores tienen páginas web en las que ponen los programas de las asignaturas que imparten y otros materiales útiles para sus estudiantes. También incluyen sus líneas de trabajo e investigación para contactar y compartir información con otros colegas.</p>
	<p>Webs de centros educativos Suelen incluir informaciones generales sobre su funcionamiento, sus actividades y también páginas realizadas en diversas clases y cursos.</p>



	<p>Redes de escuelas Webs entendidos como un servicio (tipo Intranet) para un conjunto de escuelas donde profesores, alumnos y padres tienen un lugar de encuentro y se difunden sus actividades. Normalmente son espacios protegidos que requieren disponer de un password para entrar.</p>
<p>CENTROS DE RECURSOS, BIBLIOTECAS Y BUSCADORES Son espacios que facilitan la localización de libros, artículos, documentos... Deben disponer de unos índices muy completos y bien estructurados (índices temáticos, por autores, por área geográfica...) y un potente motor de búsqueda.</p>	
<p>ENTORNOS DE COMUNICACIÓN INTERPERSONAL El propósito de estos espacios web es poner en contacto a personas que tengan unos determinados intereses comunes, de manera que puedan intercambiar informaciones, realizar debates... Para ello suelen integrar listas de distribución, chats, servicios de transmisión de ficheros...</p>	
<p>PORTALES Pretenden ofrecer todo tipo de servicios. Su objetivo es recibir muchas visitas al día, lo que les permite cotizar la publicidad que insertan en sus páginas.</p>	

Tabla en cap. 11, "Nuevos instrumentos para la enseñanza y el aprendizaje", pp.184-186 en MAJÓ, J., MARQUÉS, P., (2002), *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona: Cisspraxis.

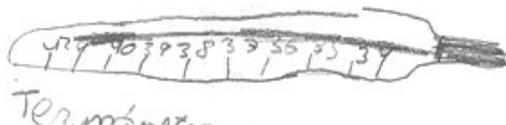
Este cuadro resumen sirve para ver las posibilidades que tienen los diferentes recursos on-line y así para definir el marco en el que este recurso, la website curarte, se puede inscribir.

ELECCIÓN DEL TIPO DE RECURSO ON-LINE: *PORTAL*

De toda la tipología, se ha optado por escoger el *portal*, por ser el que tienen una estructura más amplia, en el cual hay más cabida de servicios y de posibilidades y que atendiendo al objetivo principal, *recurso on-line que vincule los servicios pediátricos*, es el que mejor se adapta a las intenciones de este recurso.

Las principales aportaciones del portal son (MAJÓ, MARQUÉS, 2002, 198):

- *Proporcionar información de todo tipo a profesores, estudiantes y padres, así como instrumentos para realizar búsquedas en Internet*
- *Proporcionar recursos didácticos de todo tipo, gratuitos y utilizables directamente desde internet (materiales didácticos on-line) o desde ordenadores (tras "bajar" una copia desde un portal).*
- *Contribuir a la formación del profesorado, mediante informaciones diversas y cursos de actualización de conocimientos.*
- *Asesorar a los profesores. En algunos casos los portales tienen espacios de asesoramiento sobre diversos temas: didácticos, informáticos, leyes...*
- *Abrir canales de comunicación (foros, chats, listas...) entre profesores, estudiantes, instituciones y empresas de todo el mundo. A través de ellos se comparten ideas y materiales, se debaten temas, se consultan dudas.*
- *Proporcionar instrumentos para la comunicación: correo electrónico, chats, espacio para alojar web...*
- *Proporcionar recursos lúdicos: música, juegos...*



APORTACIONES DEL RECURSO ON-LINE curarte A LA SOCIEDAD:

Las características especificadas más arriba son propias del entorno educativo, en el caso concreto de la *web curarte*, habría que ampliarlas al contexto hospitalario, de tal modo que las aportaciones principales que debería aportar la *website curarte* serían:

	PRINCIPALES APORTACIONES DE LA <i>WEBSITE curarte</i> A LA SOCIEDAD
1	<i>Proporcionar investigaciones en el ámbito de la creatividad y la educación artística de los niños hospitalizados</i>
2	<i>Proporcionar información de todo tipo a educadores, padres, y personal sanitario en relación con el juego, la creatividad y el desarrollo artístico del niño hospitalizado así como instrumentos para realizar búsquedas en Internet</i>
3	<i>Proporcionar recursos relacionados con el juego, la creatividad y el desarrollo artístico gratuitos y utilizables directamente desde internet (materiales didácticos on-line) o desde ordenadores (tras "bajar" una copia desde un portal).</i>
4	<i>Contribuir a la formación de educadores, padres, y personal sanitario mediante informaciones diversas relacionadas con el tema</i>
5	<i>Abrir canales de comunicación (foros, chats, listas...) entre personal sanitario, educadores y familia. A través de ellos se comparten ideas y materiales, se debaten temas, se consultan dudas.</i>
6	<i>Asesorar a los educadores, padres, y personal sanitario, en relación con el bienestar infantil y la influencia del juego, la creatividad y el desarrollo artístico sobre éste</i>
7	<i>Proporcionar instrumentos para la comunicación: correo electrónico, chats, espacio para alojar web...</i>
8	<i>Proporcionar recursos lúdicos: música, juegos...</i>

En el capítulo 2, en la breve introducción sobre la Sociedad de la Información, ya se planteaban algunos de los rasgos que cualquier investigación en este ámbito debía desarrollar: *integración, interacción, convergencia*, etc., eran términos que definían el paradigma de la investigación de las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información. En el cuadro de arriba se plantean las aportaciones que se extraerían precisamente de investigar en este ámbito.

1.2. DEFINIR A QUIÉN SE DIRIGE EL *RECURSO ON-LINE*

En primer lugar cabe hablar del concepto *comunidad* en Internet. En el capítulo 4, cuando se vio el contexto virtual, se analizó en profundidad la importancia de definirlo en la sociedad Red, y la comunidad virtual. Después de ese análisis más profundos, se parte de la siguiente definición de Howard Rheingold, uno de los máximos exponentes en el estudio de las redes virtuales dice que el nacimiento de un nuevo tipo de comunidad que reúne a la gente on-line en torno a valores e intereses compartidos (RHEIGOLD, 1993).

Es esta característica la que interesa para crear la estructura de la website, gente en torno a valores o intereses compartidos, en este caso todas las personas interesadas en el bienestar del niño hospitalizado. Pero dentro de todas estas personas "implicadas", hay diferentes grupos, para definirlos atendiendo a los estudios realizados por el Departamento de Psicología Social de la Universidad de Salamanca, y atendiendo a las estructuras generales de cualquier centro hospitalario, se ha considerado que este recurso on-line se dirija a:

1. Niños Hospitalizados
2. Personal sanitario del Hospital (enfermeros/as, médicos/as, etc.)
3. Familias de los niños hospitalizados
4. Educadores (del aula hospitalaria)

En términos del recurso on-line cada uno de ellos se ha definido como un *perfil de usuario*.

Estos perfiles de usuario acotan más el término comunidad virtual. Siguiendo el siguiente esquema:



COMUNIDAD PEDIATRIA HOSPITALARIA	Médicos/as, enfermeros, personal sanitario, familiares, niños, educadores
PERFILES DE USUARIO DE LA WEB curarte	Niños Hospitalizados
	Personal sanitario (enfermeros/as, médicos/as, etc.)
	Familias de los niños hospitalizados
	Educadores (del aula hospitalaria)

Para explicarlo más claramente, se podría decir, que aunque todos ellos accederán a la *website* porque se encuentran en un mismo contexto de interés social, interactuarán con la misma de forma muy diferente puesto que cada uno tiene unos **intereses y motivaciones diferentes**.

Estas diferencias de interés y de motivación, son tan importantes que afectan al diseño de la *website*, por se han planteado la definición de las misma, ara que el usuario sepa nada más interactuar con el recurso on-line cuál es la parte de la *website* en la que encontrará lo más pueda interesarle.

En realidad el concepto perfil de usuario puede tener una cierta connotación hacia el concepto de rol. Pero en realidad se trata más de entenderlo como una *ayuda* o *guía* para la navegación por la web.

1.3. ELABORACIÓN DEL DISEÑO DE LA *INTERFACE*

Se parte de la definición de *interfaz*, como sistema de comunicación de un programa con un usuario; la interfaz comprende las pantallas y los elementos que informan al usuario sobre lo que puede hacer, o sobre lo que está ocurriendo (MILLÁN, 1998, 130).

Viendo esta definición se entiende la importancia de haber definido anteriormente los perfiles de usuarios, así, como se decía más arriba, atendiendo a las motivaciones o intereses de cada uno de ellos, el diseño de las pantallas de comunicación para cada uno será diferente y específico.

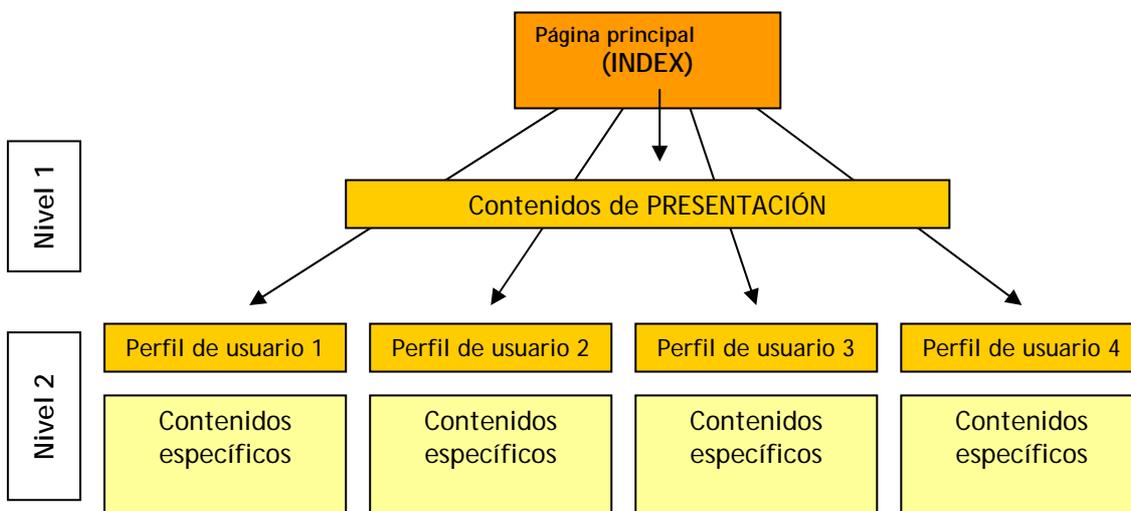
El objetivo de cualquier interfaz es que cualquier usuario sea capaz de sacar el máximo partido a ella, es decir, que la considere útil y pueda aprovechar todos los recursos que le ofrece.

Para plantear el diseño de la *interfaz*, y si hemos hablado de utilidad para el usuario, hay que hablar tanto de *utilidad de contenidos* como de *utilidad del diseño*. Por eso la estructura de este apartado va a ser el siguiente:

1. Elección de los *contenidos*
2. Elaboración de un *diseño* adecuado atendiendo al contexto (analizado ya en el capítulo 4)

LA PÁGINA PRESENTACIÓN O INDEX:

Si la interfaz debe ser un sistema de comunicación en el que el usuario tenga claro qué es lo que puede hacer, la página presentación, página principal o index, debe tener una configuración que de primeras de la información más relevante para que el usuario continúe la navegación. En el siguiente esquema se estructuran los contenidos que tendría esta página presentación:



El esquema marca dos niveles. Un *Nivel 1*, que plantearía los contenidos de carácter general. Si volvemos a la clasificación, o cuadro de tipologías expuesto en el apartado 1.1. este nivel correspondería al de una *web de presentación*, cuya característica fundamental es la presentación ante el mundo el *proyecto curarte*. En este nivel se encuadrarían además los siguientes contenidos:

CONTENIDOS DE PRESENTACIÓN:

1. Nombre de la web/ nombre del proyecto
2. Quién realiza el proyecto curarte
3. En qué consiste el proyecto curarte.
4. El proyecto curarte específicamente en Internet
5. Contacto
6. Noticias del proyecto

En el *Nivel 2*, si el navegante se interesa más por el proyecto, pasará al segundo nivel, escogiendo el perfil de usuario que más se adapte a sus intereses.

PERFILES DE USUARIO:

1. Niños hospitalizados
2. Personal del Hospital
3. Familias
4. Educadores

Como ya se ha dicho anteriormente se trata de que la interfaz sirva de guía y resulte lo más fácil y obvia visualmente. Así a cada uno de los perfiles se le ha asignado un color, de tal modo que el usuario habitual de la *website* pueda reconocer en que perfil se encuentra en cada momento de la navegación.

En cuanto al **diseño** visual de esta página presentación hay que decir que se ha mantenido un *criterio base* de diseño:

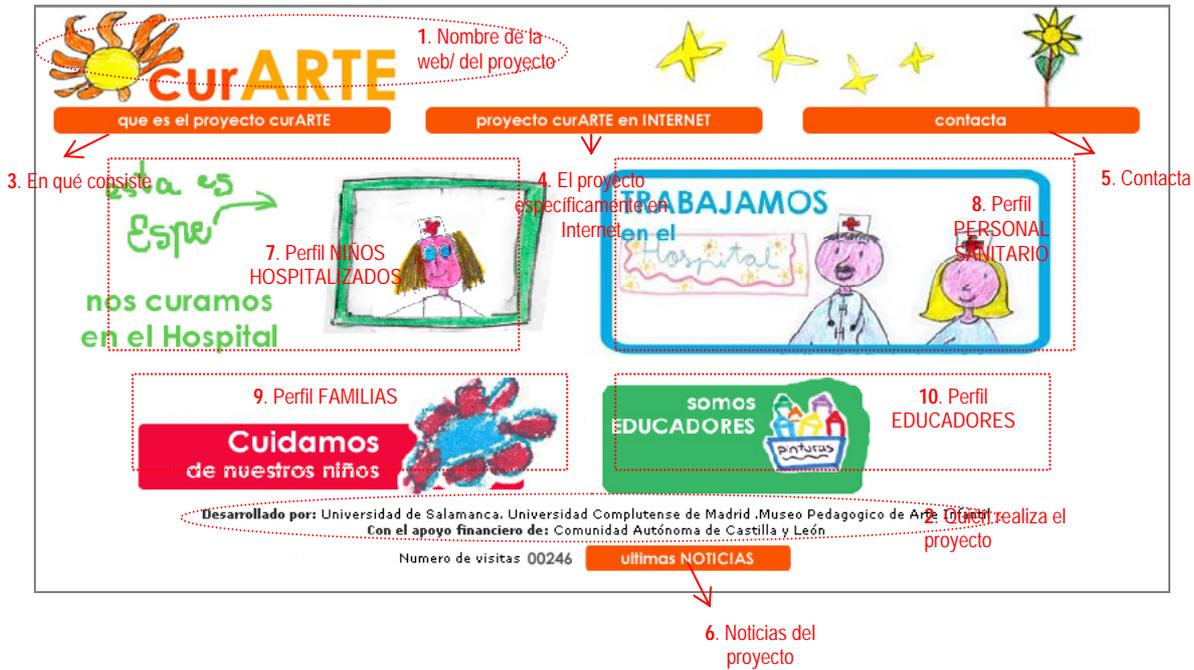
Todas las ilustraciones de la web curarte están realizadas por niños

Hay que considerar que Internet es un *contexto dinámico* (en continuo flujo y evolución como se ha visto en el capítulo 4), por tanto no tiene sentido plantear una rigidez en el diseño de la web. Lo que se pretende en este apartado es estructurar el diseño con respecto a los contenidos, pero siempre manteniendo *la flexibilidad* que en definitiva define al medio Internet.

Con esto se quiere decir que lo interesante del planteamiento es más lo conceptual, como los contenidos se estructuran para una navegación útil, dejando abiertas las posibilidades de diseño e interacción que la tecnología va dando (esto además es un punto fundamental de la investigación dentro de los parámetros de las nuevas Tecnologías de la Información, ver capítulo 2).

Además hay que considerar que, como también se decía en el capítulo 2, esta es una propuesta de investigación unida a un proyecto más global, el proyecto curarte, que va a su vez evolucionando y progresando y por tanto aporta nuevas perspectivas y visiones al proyecto global (ver *investigación-acción*) a, así pues, la *website curarte* debe tener un diseño lo suficientemente flexible para asimilar e ir incorporando las nuevas aportaciones.

En el siguiente esquema se muestra sobre el propio diseño visual de la web, el esquema principal de la *website*:



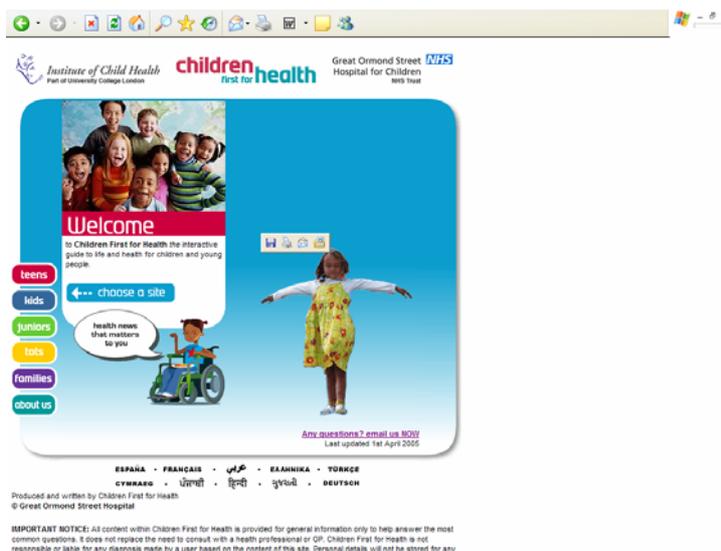
Esta división en perfiles de usuario también aparece en otras webs hospitalarias, se trata de facilitar accesos e intereses a la información específica, que en definitiva es de lo que trata Internet.

A continuación se muestran dos centros hospitalarios europeos con una estructura también por perfiles:

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

The Institute of Child Health (INGLATERRA)

<http://www.childrenfirst.nhs.uk/kids/life/games/index.html>



Ecole des Enfants et Adolescents Hospitalisés (FRANCIA)

<http://www.enfant-do.net/>





ESTRUCTURA DE LA INTERFAZ curarte

En definitiva, como lo que se trata es de *estructurar esa red on-line o recurso on-line que es la website curarte.*

La forma de estructurar la interfaz, si que esta pierda su flexibilidad y posibilidad de variación, es creando unos *criterios de calidad*, o un *protocolo* que mantenga la razón de ser de la propia website.

Para encontrar unos criterios de calidad no solo específicos con el propio *proyecto curarte*, sino que se correspondan con los criterios de la Red Internet, se ha recurrido a los criterios que valoran las web de carácter educativo. Estos criterios son los más razonables teniendo en cuenta que principalmente el ámbito de esta investigación es el de la educación artística, y también teniendo en cuenta que los recurso de carácter educativo on-line son los más estructurados, analizado y evaluados hasta el momento, y por tanto, de donde más información podemos obtener.

La siguiente tabla, que define los criterio de calidad que debe tener cualquier recurso multimedia en el ámbito educativo, sirve de guía para estructurar un primer diseño de la web curarte. Esta tabla distingue entre:

- *aspectos funcionales*
- *aspectos técnicos*
- *aspectos didácticos*

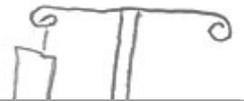
En este subapartado se ha atendido principalmente a los dos primeros aspectos, los *funcionales* y los *técnicos*, teniendo en cuanta que en subapartado 2, se tratará sobre la elaboración específica de los contenidos didácticos de la web.

CRITERIOS DE CALIDAD PARA MATERILES MULTIMEDIA	
<i>ASPECTOS FUNCIONALES</i>	
Eficacia didáctica	Un material formativo ante todo debe resultar eficaz, debe facilitar el logro de los objetivos instructivos que pretende: localizar información, obtener materiales, archivarlos e imprimirlos, encontrar enlaces, consultar materiales didácticos, realizar aprendizajes, ...
Relevancia, interés de los contenidos y servicios	El valor de un material será mayor cuanto más relevantes sean los objetivos educativos que se pueden lograr con su uso, y cuanto mayor sea el interés de los contenidos,



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	<p>actividades y servicios para sus destinatarios</p>
<p>Facilidad de uso</p>	<p>Los materiales deben resultar agradables, fáciles de usar y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente, y descubran su dinámica y sus posibilidades, sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales ni largas tareas previas de configuración</p> <p>El usuario debe conocer en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones a su alcance, y debe tener la posibilidad de moverse según sus preferencias: retroceder, avanzar, un <i>sistema de ayuda</i>, accesible desde el mismo material, solucionará las dudas que puedan surgir.</p>
<p>Facilidad de instalación de los programas y complementos</p>	<p>Instalación y desinstalación de material sencilla, rápida y transparente.</p> <p>En el caso de las páginas web, el material orientará la instalación de los drivers y visualizadores necesarios, y proporcionará acceso a los mismos.</p>
<p>Versatilidad didáctica</p>	<p>Será mayor cuanto mayor sea su capacidad de adaptación a diversos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entornos de uso: aula de informática, clase con un único ordenador, uso doméstico, ... • Agrupamientos: trabajo individual, grupo cooperativo o competitivo... • Estrategias didácticas: enseñanza dirigida, exploración guiada, libre descubrimiento... • Usuarios y contextos formativos: estilos de aprendizaje, circunstancias culturales y necesidades formativas <p>Para lograr esta versatilidad conviene que tengan unas características como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ser programable</i>, que se puedan programar parámetros como:



	<p>dificultad, tiempo de respuesta, usuarios, idioma, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser abiertos, permitiendo modificar las bases de datos • Facilitar la impresión de los contenidos, sin una excesiva fragmentación • Incluir un sistema de evaluación y seguimiento con informes de las actividades realizadas: temas, nivel de dificultad, itinerarios, errores,... • Permitir continuar los trabajos empezados con anterioridad. • Promover actividades complementarias con otros materiales (libros, etc.)
<p>Canales de comunicación bidireccional</p>	<p>La potencialidad formativa de un material on-line aumenta cuando permite que sus usuarios no sólo sean receptores de la información y ejecutores de las actividades que propone sino que también puedan ser emisores del mensajes e información hacia terceros (profesores, otros estudiantes, autores del material, ...)</p>
<p>Múltiples enlaces externos</p>	<p>Uno de los aspectos que aumenta la utilidad de los materiales on-line es proporcionar a los usuarios múltiples enlaces externos relacionados con su temática.</p> <p>También resulta de gran utilidad que proporcionen recursos de búsqueda: índices, buscadores...</p>
<p>Carácter multilingüe</p>	<p>El carácter multilingüe del material, aunque solamente abarque una parte del mismo, proporciona un valor añadido a sus destinatarios y aumenta el campo de su posible utilización</p>
<p>Funcionalidad de la documentación o guía de uso</p>	<p>Para que la documentación (en papel, disco u on-line) que acompaña al material resulte útil al usuario conviene que tenga una presentación agradable, buen contenido y textos claros, bien legibles y adecuados a los usuarios. Distinguimos 3 partes:</p>

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	<p>Ficha resumen, con las características básicas del material</p> <p>El manual del usuario. Presentará el material, informará sobre su instalación y explicará sus objetivos, contenidos, destinatarios,... así como sus opciones y funcionalidades.</p> <p>La guía didáctica o guía de estudio, con sugerencias didácticas y ejemplos de utilización; propondrá la realización de actividades, estrategias de uso e indicaciones para su integración curricular.</p>
Servicio de apoyo on-line (si los tiene)	<p>Pueden limitarse a un servicio de atención a las consultas puntuales que hagan los usuarios sobre contenidos del material o constituir un completo sistema de teleformación que asesore, guíe y evalúe los aprendizajes de los usuarios, incluya foros temáticos, facilite espacios de trabajo colaborativo...</p>
Créditos	<p>Los materiales deben indicar claramente la fecha de su última actualización, los autores y los editores o patrocinadores. Todo ello es muy importante para que el usuario pueda valorar la información que proporcionan.</p>
Ausencia de publicidad	<p>Si tiene publicidad, debe ser mínima y no tiene que interferir significativamente en el uso del material.</p>

Tabla en cap. 11, "Nuevos instrumentos para la enseñanza y el aprendizaje", pp.166-175 en MAJÓ, J., MARQUÉS, P., (2002), *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona: Cisspraxis.

Tomando esta tabla de criterios de calidad como la más viable para aplicar al la interfaz del proyecto, se presenta a continuación una **tabla de evaluación de posibilidades** con los datos de la *website curarte*:

EVALUACIÓN DE POSIBILIDADES:	
<u>ASPECTOS FUNCIONALES</u>	
Eficacia didáctica	Evaluación externa
Relevancia, interés de los contenidos y servicios	Evaluación



	externa
Facilidad de uso	Evaluación externa
Facilidad de instalación de los programas y complementos	Evaluación externa
Versatilidad didáctica	SI
Canales de comunicación bidireccional	SI
Múltiples enlaces externos	SI
Carácter multilingüe	En proceso (portugués)
Funcionalidad de la documentación o guía de uso	Evaluación externa
Servicio de apoyo on-line (si los tiene)	SI
Créditos	SI
Ausencia de publicidad	SI

Según esta tabla de evaluación, hay aspectos que objetivamente se pueden valorar, pero hay otros (en los que aparece "evaluación externa") que deben ser valorados por el propio usuario. Por eso se ha elaborado un test de evaluación de calidad de la *website curarte*, que el usuario puede rellenar y enviar para que se obtenga información al respecto de estos puntos (ver el test después de las siguientes tablas).

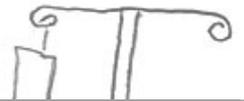
La misma tarea se va a realizar con los aspectos técnicos, estudiarlos y luego realizar una evaluación de las posibilidades.

ASPECTOS TÉCNICOS	
Calidad del entorno audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación atractiva y correcta. Indicará también la resolución óptima para su visualización (800x600) • Diseño claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto, destacando lo importante • Calidad técnica y estética de sus elementos: <ul style="list-style-type: none"> -Títulos, barras de estado, frames, menús, barras de navegación, ventanas, iconos, botones, textos, hipertextos, formularios,... - Estilo y lenguaje, tipografías, fondo, color,



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	posición, metáforas del entorno,...
Calidad y cantidad de los elementos multimedia	Los elementos multimedia (gráficos, fotografías, animaciones, vídeos, audio...) deberán tener una adecuada técnica y estética. También se valorará la cantidad de estos elementos que incluya el material, que dependerá de sus propósitos y su temática. Hay que tener en cuenta que pueden ralentizar las páginas web.
Calidad y estructura de los contenidos (bases de datos)	<ul style="list-style-type: none"> • Información correcta en extensión y rigor científico actual, diferenciando adecuadamente: datos objetivos, opiniones y elementos fantásticos. • Buena estructuración de la información, que se presenta en párrafos breves para facilitar su lectura y enlaza los conceptos relacionados • Fragmentación adecuada. Si se organiza hipertextualmente, y para no dificultar el acceso y la comprensión, la información no se fragmentará en exceso. • Textos sin faltas de ortografía y con frases bien construidas • Ausencia de discriminaciones y mensajes negativos o tendenciosos.
Estructura y navegación por las actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de navegación. Buena estructuración del material que permita acceder a los contenidos, servicios, actividades, niveles y prestaciones en general. Puede ser: lineal, ramificado, tipo entorno. Conviene que la página



	<p>principal informe del contenido disponible en el espacio web. A partir de ella las demás páginas serán nodos con un contenido específico que tendrán sentido por sí mismas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema de navegación. Que utilice metáforas claras, atractivas y adecuadas a los usuarios. Entorno transparente que permita al usuario saber siempre dónde está y tener el control de la navegación. Eficaz pero sin llamar la atención sobre sí mismo.
<p>Hipertextos</p>	<p>Tendrá un nivel de hipertextualidad adecuado (no más de 3 niveles) Utilizará hipervínculos descriptivos y los enlace estarán bien actualizados.</p>
<p>Interacción</p>	<p>Tipo de diálogos, gestión de preguntas, respuestas y acciones. Uso transparente del teclado. Los caracteres escritos se ven en la pantalla y se pueden corregir los errores. Análisis de respuestas avanzado, que ignore diferencias no significativas entre lo tecleado por el usuario y las respuestas esperadas...</p>
<p>Ejecución fiable, velocidad y visualización adecuadas</p>	<p>El material debe visualizarse bien en los distintos navegadores, presentar una adecuada velocidad de respuesta a las acciones de los usuarios al mostrar informaciones, vídeos, animaciones, ... Si se trata de un programa informático detectará la ausencia de periféricos necesarios y su funcionamiento</p>

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	será estable en todo momento.
Originalidad y uso de tecnología avanzada	Debe mostrar entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos, que aprovechen las prestaciones de las tecnologías multimedia e hipertexto yuxtaponiendo diversos sistemas simbólicos, de manera que el ordenador resulte intrínsecamente potenciador del proceso de aprendizaje significativo y favorezca la asociación de ideas y la creatividad.

Tabla en cap. 11, "Nuevos instrumentos para la enseñanza y el aprendizaje", pp.166-175 en MAJÓ, J., MARQUÉS, P., (2002), *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona: Cisspraxis.

EVALUACIÓN DE POSIBILIDADES: <u>ASPECTOS TÉCNICOS</u>	
Calidad del entorno audiovisual	Evaluación externa
Calidad y cantidad de los elementos multimedia	Evaluación externa
Calidad y estructura de los contenidos (bases de datos)	Evaluación externa
Estructura y navegación por las actividades	Evaluación externa
Hipertextos	SI
Interacción	SI
Ejecución fiable, velocidad y visualización adecuadas	Evaluación externa
Originalidad y uso de tecnología avanzada	Evaluación externa



TEST DE EVALUACIÓN DE CALIDAD DE LA WEBSITE *curarte*

A continuación se plantea el test diseñado para que el usuario valore la calidad de la *website curarte*.

La evaluación de calidad de un recurso on-line, se puede enfocar desde un punto de vista más general, o bien desde los aspectos didácticos específicos de la web.

También es posible introducir sistemas de evaluación específica para cada activiada.

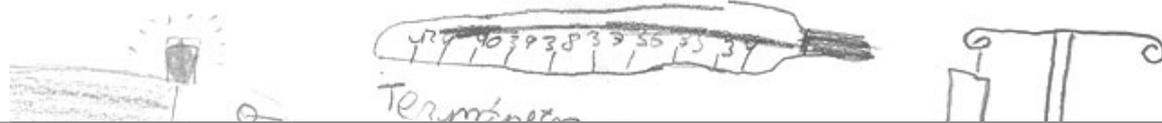
Dado que va a ser un test que se va a rellenar vía Internet, debe ser lo más dinámico y rápido para que el usuario no encuentre complicaciones en rellenarlo.

El primer test (ALVAREZ, 2000) , valora el recurso desde una perspectiva más general, y el segundo mas concretamente lo pedagógico didáctico.

Valora del 0 (malo) al 5 (muy buena) los siguientes apartados con respecto a esta web:

ASPECTOS A EVALUAR	0	1	2	3	4	5
Análisis general del contenido						
Texto						
Imágenes y gráficos						
Actualizaciones						
Presentación general (análisis formal)						
Diseño gráfico						
Enlaces o vínculos						
Análisis de la tecnología utilizada						
Tiempo de carga						
Animaciones						
Valoración global						
Clasificación: carácter de la página						

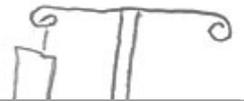
APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS



Comentario

Valora del 0(malo) al 5 (muy buena) los siguientes apartados con respecto a esta web:

ASPECTOS PARA EVALUAR	0	1	2	3	4	5
Eficacia didáctica						
Relevancia, interés de los contenidos y servicios						
Facilidad de uso						
Facilidad de instalación de los programas y complementos						
Funcionalidad de la documentación o guía de uso						
Calidad del entorno audiovisual (tipografía, fondos, color, composición,...)						
Calidad y cantidad de los elementos multimedia						
Calidad y estructura de los contenidos (bases de datos)						
Estructura y navegación por las actividades						
Ejecución fiable, velocidad y visualización adecuadas						
Originalidad y uso de tecnología avanzada						



GUÍA DE USUARIO DE LA *WEBSITE* curarte

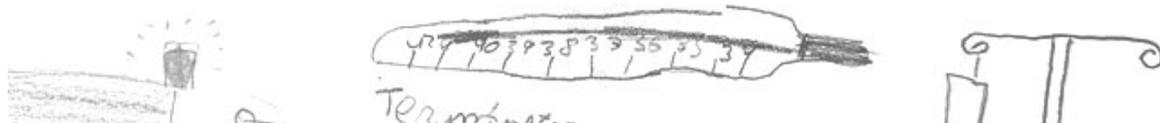
Dentro del ámbito del proyecto curarte global, se plantea la difusión de una guía de usuario impresa, sencilla y breve, que tenga dos objetivos:

1. Difundir el propio proyecto curarte: Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario
2. Difundir la propia página web entre los educadores de las aulas hospitalarias
3. Explicar los objetivos y los usos de esta web en el contexto del aula hospitalaria (ver apartado 2 de este capítulo).

Además de la difusión impresa de esta guía de usuario, es posible descargarla en la propia web, dentro del perfil educadores.



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS



¿Qué les gusta hacer a los niños?
Jugar
¿y con qué?
Con juguetes

¿y qué les gusta hacer a los niños hospitalizados?
Jugar
¿y con qué?
Con juguetes

De estas preguntas surge el **proyecto curARTE**, para concebir y desarrollar juguetes creativos hospitalarios que:

1. Respondan a las normativas de calidad generales establecidas para el materiales de juego infantil
2. Puedan usarse en las diversas condiciones en que se pueden encontrar los niños enfermos hospitalizados
3. Permitan valorar su efectividad y su eficacia para mejorar la adaptación psicosocial y la calidad de vida de los niños hospitalizados

El proyecto **curARTE** es un proyecto desarrollado conjuntamente por la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad de Salamanca y el MUPAI (Museo pedagógico de Arte Infantil)

¿Qué es curARTE?

curARTE en Internet

¿Por qué una web para el proyecto curARTE?

Paralelamente al proyecto de diseño de los juguetes hospitalarios, se pensó en realizar una web que sirviera como vehículo de difusión de las investigaciones que se fueran haciendo, y además que fuera una herramienta útil para todos aquellos que están relacionados de una manera u otra con la hospitalización infantil.

Además existe un precedente muy interesante del MUPAI el Museo Pedagógico de Arte Infantil que tiene una web: www.ucm.es/info/mupai y puesto que ellos forman parte de este proyecto se pensó en la idea de ampliar esta difusión en la Red creando un nuevo website para curARTE.

1. Integrar las experiencias, investigaciones, etc. en el ámbito del bienestar del niño hospitalizado
2. Vehículo para el desarrollo de actividades virtuales que desarrollen la capacidad creativa del niño hospitalizado



La web **curARTE** tiene 4 perfiles de usuario. Si trabajas en el Aula Hospitalaria, tu perfil será en 1 y el 4. Así podrás ayudarnos a ir construyendo esta web, con tus sugerencias, tus intereses y también los trabajos de tus alumnos.

- 1 para niños hospitalizados
- 2 para personal sanitario
- 3 para las familias
- 4 para las familias

la web curARTE

la web curARTE en el AULA

¿Cómo trabajar con la web curARTE en el AULA HOSPITALARIA?

En el perfil 1 te propones unas **actividades on-line**:

árbol genealógico

Tus alumnos crearán su propio árbol genealógico con retratos hechos por ellos mismos.

RECICLAJE INTERNET

Navega por Internet y busca y recicla información...

¿quién soy?

Nos retratamos y nuestros dibujos forman parte de una Galería Virtual

vamos a VIAJAR

Proporremos un **Viaje Virtual** ¿dónde quieres viajar, que vas a ver? Además envíanos tu **Cuaderno de Viaje**

diseña tu HABITACIÓN

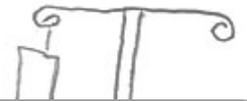
¿Cómo es la habitación del niño hospitalizado? y cómo la crearán ellos?

pErSonAJEs enCuentADos

Vamos a crear personajes encuñados, podemos crearlos de verdad y luego contar su historia en la web para que todos la conozcan

OBJETOS

Tus alumnos crearán un **catálogo** de los instrumentos del Hospital



¿Cómo navegar por las actividades on-line?
Cada actividad tienen una página de presentación

crea tu ARBOL GENEALOGICO
Esta es la actividad diseñada para los niños, siguiendo este vínculo podrán ir siguiendo y realizando ellos mismos la actividad

Educadores
Estas son las actividades estructuradas como unidades didácticas, con sus objetivos, contenidos, actividades, recursos.
Todo el material para que el educador saque el máximo partido de cada una de las actividades

Todas las actividades están pensadas para trabajar dentro y fuera de la Red, es decir, en el AULA y en la WEB.

Es un doble trabajo, pues se trata de que los niños hospitalizados extraigan EXPERIENCIAS REALES y DESARROLLEN SUS CAPACIDADES ARTÍSTICAS aunque sea a partir de los nuevos medios virtuales y en contextos particulares (el Hospital).

ayúdanos a construir la web

¡¡Queremos que todas las ilustraciones de la web curARTE sean de nuestros niños!!

Además necesitamos que nos envíes los trabajos de tus alumnos, ¡¡asi iremos contruyendo entre todos esta web!!

Envíanos el material (dibujos, actividades, experiencias,...) a través de nuestro correo electrónico:
curarte@art.ucm.es

También nos lo puedes enviar a través de correo ordinario al MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil). Allí, todo ese material pasará a formar parte de los fondos de este museo dedicado al Arte Infantil, y parte de él podrá verse en las Exposiciones que el MUPAI organice.

MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil)
C/El Greco 2
28040 MADRID
www.ucm.es/info/mupai

La *guía de usuario de la web (AULA HOSPITALARIA)* es un manual muy sencillo que tiene tres objetivos:

1. Que los educadores de los Hospitales conozcan el proyecto curarte
2. Que las Aulas Hospitalarias utilicen los recursos que la *website curarte* les ofrece
3. Que las Aulas Hospitalarias participen activamente de la construcción de la *website curarte*

Se ha estructurado en los siguientes apartados:

1. ¿Qué es el proyecto curARTE?
2. El proyecto curARTE en Internet
3. La web curARTE

4. La web curARTE en el AULA
5. Ayúdanos a construir la web

LOS 4 PERFILES DE USUARIO DE LA *WEBSITE curarte*

En este apartado solo se van a nombrar las características que definen a cada uno de los cuatro perfiles de usuario, no se van a desarrollar los contenidos específicos que se considerarán para cada uno de ellos, puesto que lo esto se desarrollará en el segundo apartado de este capítulo, correspondiendo a la formulación de las hipótesis secundarias.

Perfil NIÑOS HOSPITALIZADOS



A quién va dirigido:

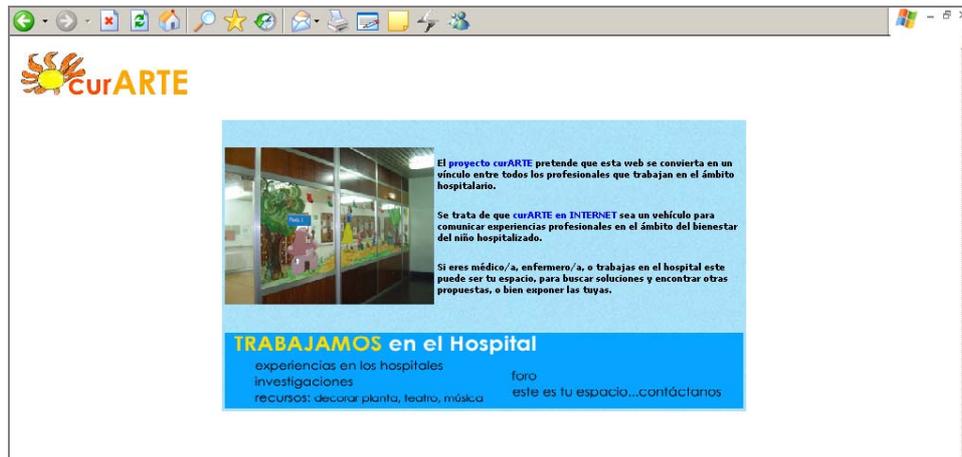
Niños hospitalizados o que sin estarlo en ese momento si han permanecido en dicha circunstancia, o lo estarán en un futuro, enfermos crónicos, etc.

Contenidos:

Acceso a una página específica de actividades diseñadas para su situación y su contexto (desarrollado en el apartado 2 de este capítulo)



Perfil PERSONAL SANITARIO

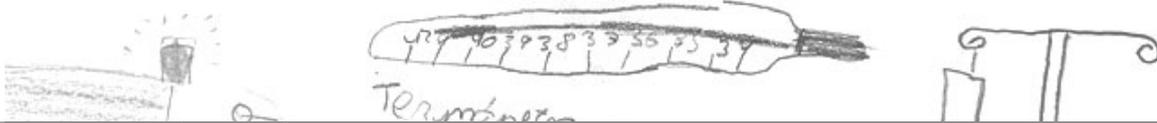


A quién va dirigido:

A todo el personal sanitario que trabaje en contacto con los niños: médicos/as, enfermeros/as, auxiliares, etc.

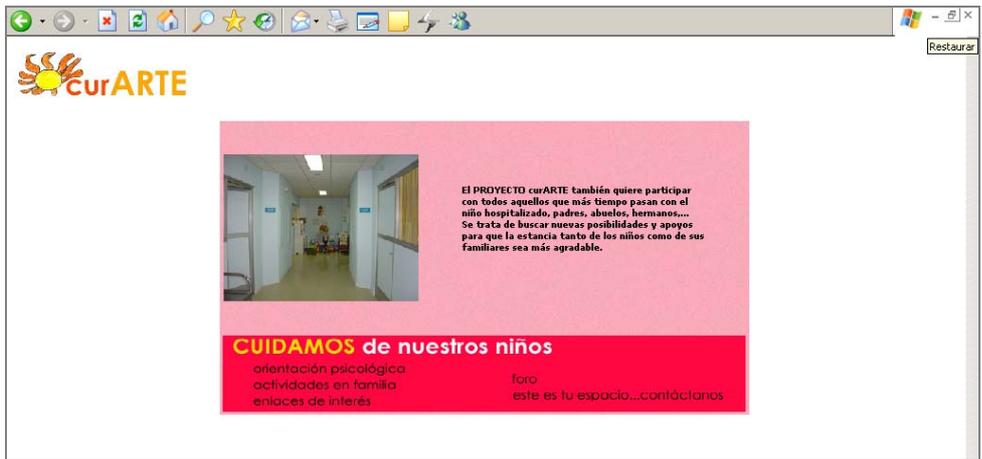
Contenidos:

Serán contenidos orientativos para que este personal se familiarice con las posibilidades que están en sus manos para mejorar el bienestar del niño hospitalizado. El juego, la creatividad, el arte, etc.



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Perfil FAMILIAS:



A quién va dirigido:

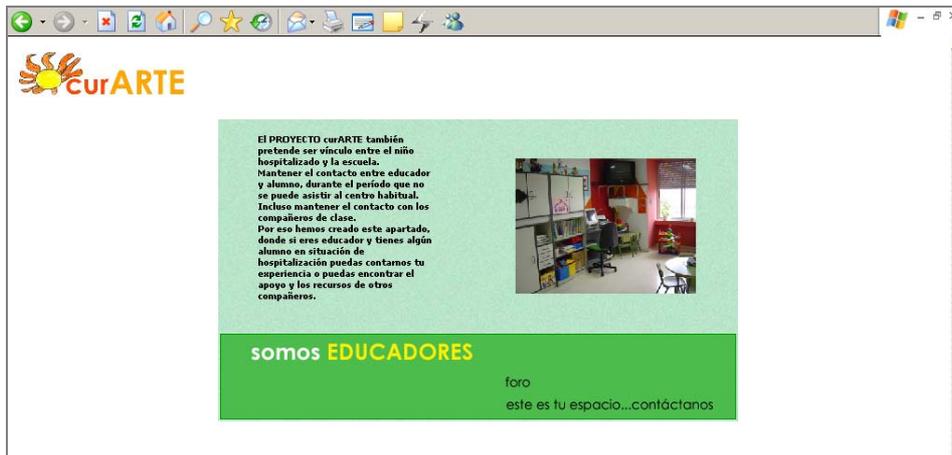
A todos los familiares que acompañan al niño antes, durante y después de su hospitalización. Padres, hermanos, abuelos, etc...

Contenidos:

Serán contenidos orientativos para que este personal se familiarice con las posibilidades que están en sus manos para mejorar el bienestar del niño hospitalizado. El juego, la creatividad, el arte, etc.



Perfil EDUCADORES



A quién va dirigido:

A los educadores de la Aulas Hospitalarias, también a los profesores de los Centros habituales de los niños, con la intención de que también participen en su educación y evitar así que el niño pierda el ritmo de la escolarización normal.

Contenidos:

Se plantearán las actividades específicas (las mismas planteadas a los niños), para que sirvan de guías y de tutores en ellas. Además de otros contenidos desarrollados en el siguiente apartado.

1.4. CREACIÓN, INSERCIÓN EN LA RED, DIFUSIÓN DEL RECURSO ON-LINE

CREACIÓN DE LA *WEBSITE curarte*

Fases de creación del la *website curarte*:

1. PRIMERA FASE: Inserción en la Red
2. SEGUNDA FASE: Elaboración de la estructura
3. TERCERA FASE: Modificaciones
4. CUARTA FASE: Evaluación de los resultados

1. PRIMERA FASE: Inserción en la Red

Fecha: mayo 2004

Desde el comienzo del proyecto curarte se planteó la posibilidad de crear un recurso electrónico que sirviera como apoyo a la propia investigación. Es en ese momento cuando surge la *website curarte*.

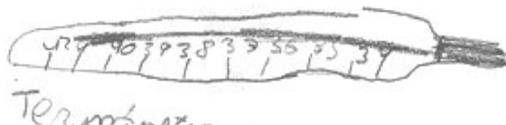
En un primer momento no hay contenido especificados, así pues se opta por la creación de una *web de presentación*, es decir un recurso que utilice la red Internet para presentar un proyecto de investigación, el *proyecto curarte*.

Puesto que se trata de un proyecto vinculado a la Universidad Complutense de Madrid, a la Universidad de Salamanca y al MUPAI, se considera que el alojamiento de dicho recurso debe depender de uno de estos tres organismos.

Finalmente, se alija en el propio servidor de la Universidad Complutense de Madrid que ofrece un servicio de alojamiento web a sus proyecto de investigación.

También se planteó la posibilidad de que fuera un vínculo (sin independencia de alojamiento) de la *website MUPAI*, pero teniendo en cuenta la magnitud del proyecto se le da independencia (aunque posteriormente se vinculen los dos proyectos entre sí) y se crea un espacio web específico para el proyecto curarte:

www.ucm.es/info/curarte



2. SEGUNDA FASE: Elaboración de la estructura

Fecha: Junio- Septiembre 2004

Se plantea la posibilidad de que la propia *website curarte* sea un proyecto de investigación (en este caso una investigación doctoral). Es decir, el recurso deja de ser una *web de presentación*, y se configura como un *recurso potencial para la investigación*. Para ello se plantean unas hipótesis y unos objetivos que debería cumplir el recurso.

La estructura del recurso tiene que configurarse según los propios propósitos del proyecto general *curarte*. Ver el capítulo 1 de la tesis en el que se explica como éste recurso se convierte en un subproyecto dependiente de los dos subproyectos mayores.

El primer paso es la definición de *los perfiles de usuario*, de tal modo que la página presentación se convierte en una página de interacción con los usuarios.

En este momento se formulan los objetivos de la *website curarte*:

OBJETIVO PRINCIPAL:

Diseño y producción de una RED ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.

OBJETIVO SECUNDARIO:

Crear un vehículo para el desarrollo de actividades virtuales que desarrollen la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado

3. TERCERA FASE: Modificaciones

Fecha: Septiembre 2004-actualidad

Ya se han analizado las potencialidades de los recursos on-line, entre sus muchas características *flexibilidad, interacción, integración, actualización, retroalimentación continuas*, etc.

También se expuso en el capítulo segundo cuáles eran las características de esta investigación doctoral, el decir, las características de una *investigación-acción*. Entre estas características, se destaca: *Evaluación continua: se requiere un feedback permanente de la marcha del proceso, siempre a partir de la experiencia, para ir reajustando los procedimientos* (BISQUERRA, 1989, 284), que pone de manifiesto la



necesidad de que el recurso on-line esté continuamente rediseñándose, atendiendo al desarrollo del proyecto global (*proyecto curarte*), y además llevando a cabo una *aplicación inmediata de los hallazgos* (BISQUERRA, 1989, 284).

4. CUARTA FASE: Seguimiento y Evaluación de los resultados

Fecha: Septiembre 2004- actualmente

La tercera y cuarta fase se podrían considerar paralelas, por las mismas razones que se han planteado anteriormente, debido a las características propias de la investigación, es necesario una evaluación continua del recurso on-line desarrollado, incluir a partir de estas evaluaciones y comprobando los datos, las posibles modificaciones.

En cuanto a la evaluación, en el apartado 1.3. de este mismo capítulo se establecieron unos criterios de la calidad del recurso y unos modelos de evaluación de posibilidades del mismo, con estos datos y los extraídos de las estadísticas de la *website*, se podrán ir elaborando los resultados y valorando las posibles modificaciones.

INSERCIÓN EN LA RED INTERNET

En el punto anterior, ya se ha planteado que la *website curarte* se inserta en la Red Internet dentro del servidor que ofrece la Universidad Complutense de Madrid.

A continuación se enumeran las ventajas y desventajas que supone que el recurso dependa de un servidor de estas características:

VENTAJAS:

- Ofrece a la *website curarte* el vincularse a una Red universitaria.
- Ofrece a la *website curarte* las características de un recurso de carácter investigativo
- Ofrece a la *website curarte* la posibilidad de interactuar con otros proyectos de investigación de la Universidad
- Ofrece a la *website curarte* un mantenimiento libre de publicidad
- Ofrece a la *website curarte* el prestigio de estar respaldada por una universidad



- Ofrece a la *website curarte* servicio de e-mail: curarte@art.ucm.es
- Al ser un servidor de la universidad, está en continuo proceso de evolución y va variando las posibilidades y características como servidor, ofreciendo estas nuevas aportaciones a la comunidad universitaria.

DESVENTAJAS:

- Su dirección URL (sistema de direcciones de la World Wide Web) no se corresponde directamente con el nombre del proyecto: www.ucm.es/info/curarte, es una dirección demasiado larga y de difícil memorización.
- El servidor de la Universidad Complutense de Madrid tiene un máximo de capacidad, para aumentar esta capacidad son necesarios permisos especiales.
- El servidor de la Universidad Complutense de Madrid no admite todas las posibilidades de programación web, en algunos casos está protegido y vetado a determinados programas y posibilidades de la Red

DIFUSIÓN DE LA *WEBSITE curarte*:

Para la difusión del recurso on-line *curarte*, se utilizaron dos medios:

1. La propia Red Internet
2. Los medios impresos
3. Contacto directo con los centros hospitalarios (en concreto con las aulas hospitalarias)

A continuación se desarrollan los puntos 1 y 2 citados:

1. La propia Red Internet

Como cualquier *website*, para obtener el máximo rendimiento de ésta (es decir que haya un gran número de usuarios), es necesario dar de alta el recurso en la Red Internet.

En este punto, los *buscadores* tienen un papel fundamental. Un *buscador es un servicio de localización de páginas en la Web, ya sea clasificando los temas como "Yahoo!", o por indexación de los contenidos, como "Altavista"* (MILLÁN, 1998, 128).

La *indexación* consiste en una *indización, acto de registrar una serie de datos (por ejemplo, todas las palabras de una obra), y situarlas junto con su localización en una base de datos"* (MILLÁN, 1998, 129).

Dos puntos fundamentales se extraen de esto:

- La *temática* de la *website curarte*
- Las *palabras* que definen la temática de la *website curarte*

Como *temática* se ha escogido *Hospitalización infantil*. Se trata de escoger una temática abierta, que integre y englobe todos los contenidos de la *website* y que además sea de fácil definición, para que el mayor número de potenciales usuarios puedan llegar a ella.

En cuanto a las *palabras* que definan la *website* se han planteado las siguientes:

Hospitalización infantil, arte infantil, hospitales, niños, curarte, proyecto curarte, arte hospitalario, creatividad, educación, Children´s Art, Education, Children´s draw



Estas palabras se han de insertar en el propio código de la website para que los buscadores puedan reconocerla una vez en la Red y así pueda aparecer entre los primeras páginas cuando un buscador realiza una búsqueda:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>proyecto CURARTE</TITLE>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
<META NAME="description" CONTENT="Proyecto curarte es un proyecto de red
hospitalaria para el desarrollo de la creatividad y el arte en los niños
hospitalizados. Mejorar el bienestar del niño hospitalizado">
<META NAME="keywords" CONTENT="Hospitalización infantil, arte infantil,
hospitales, niños, curarte, proyecto curarte, arte hospitalario, creatividad,
educación, Children´s Art, Education, Children´s draw">
<link href="css/estilos.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<link href="css/texto%20normal.css" rel="stylesheet" type="text/css">
(...)
</BODY>
</HTML>
```

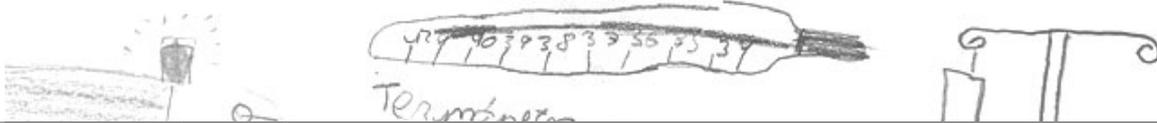
También es necesario dar de alta la website en los distintos buscadores. La website curarte se ha dado de alta en los tres principales buscadores:

- *Google*
- *Yahoo!*
- *Altavista*

2. Los medios impresos

Puesto que, como ya se explicó en el capítulo 3, apartado 1, Internet aún no es un medio ni accesible ni de uso común para toda la sociedad, se considero necesario hacer una difusión del proyecto de la web por las vías más tradicionales, es decir por medios impresos.

Esta difusión, no sólo sería para la propia website, sino que serviría también para difundir el proyecto global curarte. Para ello se diseñó una pegatina (pensada para los niños) y unos carteles que poder distribuir por los diferentes hospitales:

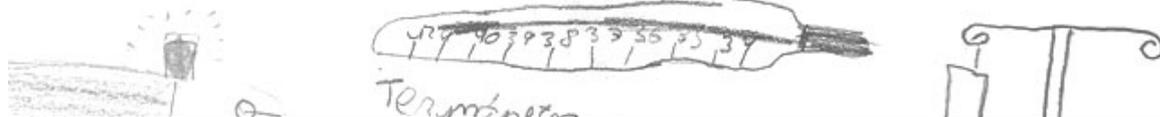


Pegatina difundida por los diferentes hospitales



Cartel para la difusión del proyecto y de la *website*

3. Contacto directo con los centros hospitalarios (en concreto con las aulas hospitalarias)



Este contacto directo con los centros hospitalarios tiene lugar desde dos acciones:

1. La del subproyecto *Aspectos psicosociales y sanitarios del diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*, donde a medida que se estaba realizando el trabajo de campo, los investigadores iban realizando la tarea de difusión del recurso.
2. Contacto con las aulas hospitalarias: el propio recurso on-line se difunde haciéndose llegar a los correos electrónicos de las aulas hospitalarias española. Y en concreto en la Comunidad de Madrid, la difusión del recurso se hace mediante una presentación real en los centros.

1.5. CREAR EL VÍNCULO CON EL MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL

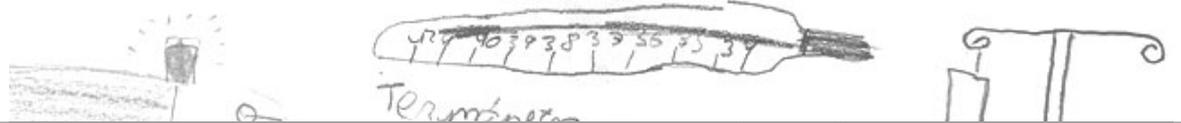
Para llevar a cabo esta vinculación entre los dos recursos on-line, se tiene en cuenta:

Por un lado, las cuestiones previas que se plantearon al iniciar esta tesis:

1. ¿Es posible ampliar los contextos de aplicación y de investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil?
2. ¿Qué puede aportar este nuevo *recurso CURARTE* al Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI)?
3. ¿Qué puede aportar el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) al *recurso CURARTE*?

Y por otro lado, el objetivo principal de la tesis: *RED ON-LINE que permita la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) y partiendo de la ya establecida website mupai* (ver capítulo 3).

Como ya se ha visto en el apartado 1.4 anterior (y en el capítulo 3, apartado 3), para crear ambas websites se ha recurrido al alojamiento web que la red de la Universidad Complutense de Madrid pone a la disposición de sus proyectos. Así pues este vínculo unirá la *website curarte* con la dirección web: www.ucm.es/info/mupai



Este vínculo con un recurso de las características de la *website mupai*, tiene una serie de ventajas:

- Difusión del *proyecto curarte* a través de una web ya insertada desde hace ocho años en la Red Internet
- Establecer proporcionar a los usuarios múltiples enlaces externos relacionados con su temática (desarrollo de la creatividad y desarrollo artístico del niño)
- Si se vuelve a los propósitos del MUPAI (ver capítulo 1):

V. . *Dar servicio a la docencia, posibilitando:*

- La investigación sobre la realidad creativo artística infantil*
- La investigación de las posibilidades pedagógicas formativo-educativas y de desarrollo global del niño a través del las artes plásticas*

VI. *Dar servicio a la sociedad para su mejor desarrollo:*

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

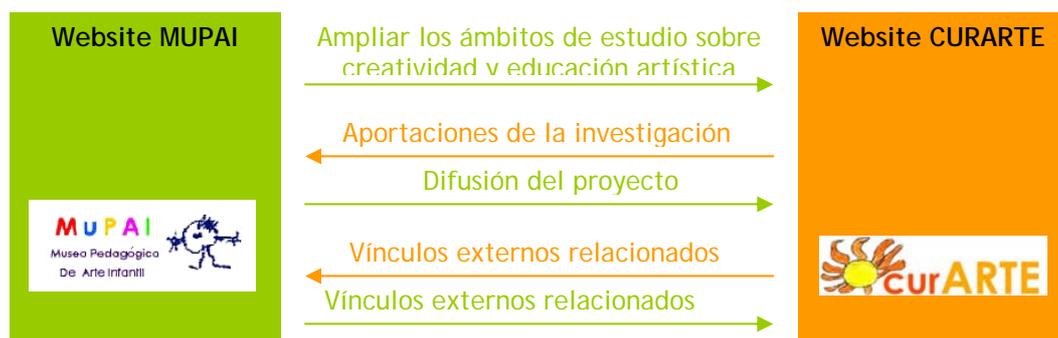
i. Colaborar con la difusión a todos los niveles con nuestras experiencias y aportaciones

ii. Poner los resultados de la investigación al servicio de centros u organismos que los soliciten

La inserción del vínculo o enlace de la *website curarte* hace cumplir estos propósitos del MUPAI como Museo.

Se trata de un juego de ventajas también de carácter interactivo, como ya se explico en el capítulo sobre interactividad, este es el rasgo fundamental de la Red Internet y por eso este intercambio de ventajas es el que hay que favorecer para que los recursos en Red sean lo más aprovechables y estén lo más accesibles.

Se podría plantear el siguiente esquema:



Hay que considerar la antigüedad del recurso electrónico del MUPAI, tener en cuenta que es un recurso perfectamente integrado en la Red, que es visitado por un gran número de usuarios, que aparece en muchos buscadores en primer lugar, que funciona como portal difusor de noticias, eventos, que a través de él se realizan convocatorias de talleres, congresos especializados, jornadas, etc. Es decir, se trata de un recurso perfectamente integrado que como portal interactivo funciona en todas sus posibilidades, y además cumple uno de los objetivos que también la website curarte pretende cumplir, funcionar *fuera y dentro* de la Red Internet .



2. CREACIÓN DE LAS APLICACIONES VIRTUALES DE ARTE INFANTIL PARA CONTEXTOS HOSPITALARIOS

- 2.1. CALIDAD PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS ON-LINE DE LA *WEBSITE curarte*
- 2.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA ON-LINE PARA LA *WEBSITE curarte*

2.1. CALIDAD PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS ON-LINE DE LA *WEBSITE CURARTE*

Con el apartado anterior queda justificable el desarrollo de los recursos on-line específicos para el contexto hospitalario infantil.

Como en el caso del diseño de la interfaz, se trata de que cualquier recurso on-line disponible tenga flexibilidad y esté en continua posición de evolución y cambio. Por tanto, lo primero a la hora de plantear estas actividades, es establece un *criterio de calidad de las mismas*.

Y es que existen muchas páginas en Internet, pero pocas mantienen el grado de calidad que las hace interesantes para ser visitadas. El carácter abierto, anárquico y en continuo cambio de la red, que por un lado puede ser muy interesante, puede, por otro ser un aspecto en su contra.

Para evitar esto es conveniente tener siempre claro el esquema y objetivo de la web, a continuación se plantea una guía específica para la creación de recursos on-line específicos de educación artística (ÁLVAREZ, 2000):

1. ACOTAR LA IDEA:

- 1.1. *Enfoque del proyecto: Teniendo en cuenta que se trata de un proyecto para realizar con el alumnado, es necesario constatar las ideas previas y los recursos disponibles para encauzar el proyecto en un sentido determinado. Es fundamental que, como profesorado, sepamos adaptar la unidad a la situación en la que se trabaja y plantear un enfoque factible. No hay que olvidar que el objetivo es propiciar el aprendizaje*

de los contenidos de artes plásticas y visuales, por lo que hay que diseñar las actividades de aprendizaje adecuadas.

1.2. Objetivos educativos: veces es necesario recordar que tenemos entre manos un proyecto para el aprendizaje artístico porque la novedad en la metodología puede hacer que nos perdamos en otros contenidos. Teniendo esto en cuenta, hay que hacer énfasis en los contenidos artísticos, en la cultura visual y en las artes plásticas, en los aspectos tanto de aprendizaje como de producción.

1.3. Contenido:

- *En primer lugar, se trata de definir el tema que puede ser sugerido por el profesor o consensuado con el alumnado. Algunas sugerencias temáticas generales pueden servir de orientación: monografía de un artista, de un grupo de artistas, movimiento artístico, zona geográfica, aproximación global al arte, alguna técnica, etc. Las posibilidades son infinitas.*
- *En segundo lugar, seleccionar los contenidos de las artes plásticas y visuales que se van a desarrollar e incluir en la página. Siempre es importante adoptar una secuencia y continuidad del contenido.*

1.4. Actividades de aprendizaje: Se trata de definir qué va a hacer el alumnado: investigar, estudiar, recopilar, diseñar, proyectar, buscar, etc. Según sea su nivel de desarrollo para que se produzca el aprendizaje significativo.

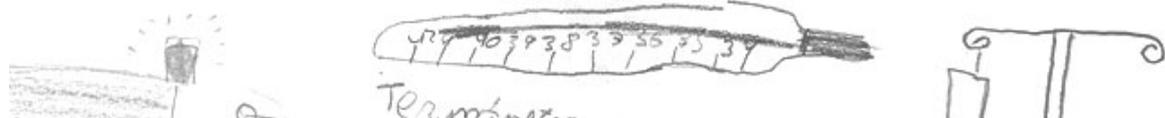
Diseñar actividades adecuadas que desarrollen los contenidos propuestos: han de ser creativas, holísticas, indagadoras, y contemplar la apreciación (saber ver y analizar obras de arte) y la producción (saber hacer: expresarse y comunicarse con los medios plásticos y visuales)

2. REALIZACIÓN DEL PROYECTO:

2.1. Informarse y documentarse

- 2.1.1. Contenidos: Artes Plásticas y Visuales. Seleccionar y desarrollar el contenido de la web.*
- 2.1.2. Documentación en internet. Como actividad previa se pueden hacer diversas búsquedas de páginas web que tengan un enfoque similar al que se pretende, seleccionando y analizando las mejores*

2.2. Diseñar el sitio web. Los elementos para incluir en la página:



- 2.2.1. *Texto que se va a incluir. Desarrollo del contenido.*
- 2.2.2. *Imágenes que se van a incluir: obras de arte, fotos de artistas o de procesos creativos, etc., con su referencia completa (título, autoría, fecha, técnica,...)*
- 2.2.3. *Otros: vídeos, audio, etc.*
- 2.2.4. *Enlaces entre páginas*
- 2.2.5. *Enlaces con otras páginas en internet.*
- 2.2.6. *Bibliografía sobre el tema*
- 2.2.7. *Información adicional, glosario (conceptos, artistas, movimientos artísticos, obras, técnicas, materiales,...) y/o apéndices o anexos.*
- 2.2.8. *Dirección electrónica para mantener la interactividad con los visitantes (ver qué tipo de información se puede enviar-textos, imágenes- y de que manera se incorporaría para formar parte de la página.*

2.3. *Organización de los elementos en una estructura interactiva (páginas con hipertexto e hipermedia: enlaces para la navegación)*

- 2.3.1. *Gráfico de la estructura que presente los enlaces entre páginas y las posibilidades de navegación.*
- 2.3.2. *Boceto de cada una de las páginas:
Página principal: título, introducción, índice (menú), imagen/es
Páginas: texto, imágenes, etc.*
- 2.3.3. *Subpáginas.*

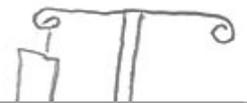
Esta guía, junto con el siguiente cuadrose pretende que los recursos educativos diseñados desde curarte, mantengan esa calidad derecurso potencialmente útil.

CRITERIOS DE CALIDAD PARA MATERILES MULTIMEDIA	
ASPECTOS PEDAGÓGICOS	
Especificación de los objetivos	Los materiales didácticos especificarán claramente a los usuarios los objetivos educativos que se pretenden (conceptuales, procedimentales, ...), para que sepan con claridad lo que se espera que aprendan en cada unidad didáctica.
Capacidad de motivación, atractivo	Los materiales deben resultar atractivos para sus usuarios. Así, los contenidos y las actividades de los



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	<p>materiales deben despertar la curiosidad científica y mantener la atención y el interés de los usuarios, evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente.</p> <p>También deberán resultar atractivos para los profesores, que generalmente serán sus prescriptores.</p>
<p>Adecuación de los destinatarios</p>	<p>Los materiales tendrán en cuenta las características de los estudiantes a los que van dirigidos: desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades, circunstancias sociales... Esta adecuación se manifestará en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenidos: extensión, estructura y profundidad, vocabulario, estructuras gramaticales, ejemplos, simulaciones y gráficos... Que sean de su interés • Actividades: tipo de interacción, duración, motivación, corrección y ayuda, dificultad, itinerarios... • Servicios de apoyo que ofrezcan a los destinatarios • Entorno de comunicación: pantallas, sistema y mapa de navegación.
<p>Adaptación a los usuarios y a su ritmo de trabajo</p>	<p>Los materiales didácticos se adaptarán a las características especiales de los estudiantes (estilos de aprendizaje, capacidades...) y a los progresos que vayan realizando los usuarios, para que hagan un máximo uso de su potencial cognitivo.</p> <p>Esta adaptación se manifestará especialmente en la tutorización, en la progresión de actividades que se presenten a los estudiantes y en la profundidad de los contenidos que se trabajen.</p>
<p>Recursos para la búsqueda y proceso de la información</p>	<p>Conviene que los materiales faciliten instrumentos (cronologías, índices, buscadores, enlaces, editores,...) que promuevan diversos accesos a variadas fuentes de información y el proceso de los datos obtenidos.</p> <p>De esta manera, los estudiantes irán perfeccionando sus habilidades en la búsqueda, valoración, selección, aplicación, almacenamiento... de informaciones</p>



	relevantes para sus trabajos.
Potencialidad de los recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Diversos tipos de actividades que permitan diversas formas de acercamiento al conocimiento y su aplicación • Organizadores previos al introducir los temas, ejemplos, síntesis, resúmenes y esquemas. • Diversos códigos comunicativos: verbales (convencionales, exigen un esfuerzo de abstracción) e icónicos (representaciones intuitivas y cercanas a la realidad) • Preguntas y ejercicios para orientar la relación de los nuevos conocimientos con los anteriores de los alumnos. • Adecuada integración de medias, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar. Las imágenes deben aportar también información relevante.
Carácter completo	Incluirá toda la información necesaria: contenidos temáticos, comentarios, síntesis, ejercicios de autoevaluación, ayudas, soluciones de los mismos, glosario...
Tutorización y evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorización de las acciones de los estudiantes (lo más personalizada posible) mediante una evaluación integrada en las actividades de aprendizaje, con buenos refuerzos, prestando orientación y ayuda. Debe facilitar el autocontrol del trabajo. • Sistema de evaluación orientado al usuario, que facilite el autocontrol del trabajo.
Enfoque aplicativo y creativo	Los materiales evitarán la simple memorización y presentarán entornos aplicativos y heurísticos centrados en los estudiantes que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios de aprendizaje significativo donde además de comprender los contenidos puedan aplicarlos, investigar y buscar nuevas relaciones. Así el estudiante se sentirá creativo y constructor de sus aprendizajes mediante la interacción con el entorno que le



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

	proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento. Las actividades relacionarán la experiencia y conocimientos propios de los estudiantes con los nuevos.
Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje	<p>Los materiales proporcionarán herramientas cognitivas para que los estudiantes hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo, el nivel de profundidad de los temas y autocontrolen su trabajo regulándolo hacia el logro de sus objetivos.</p> <p>Facilitarán el aprendizaje a partir de los errores tutorizando las acciones de los estudiantes, explicando (y no sólo mostrando) los errores que van cometiendo en los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos.</p> <p>Estimularán a los alumnos el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar sus aprendizajes, reflexionando sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar.</p>
Trabajo cooperativo	<p>Las actividades propiciarán el desarrollo de actividades cooperativas y la construcción conjunta del conocimiento entre los estudiantes. Para ello presentarán: problemas reales para ser resueltos en equipo, debates,...</p> <p>El trabajo cooperativo en equipo resulta cada vez más importante en la sociedad actual.</p>
Esfuerzo cognitivo y desarrollo de capacidades	<p>Las actividades que presenten los materiales, contextualizadas a partir de los conocimientos previos e intereses de los estudiantes, deben facilitar aprendizajes significativos y transferibles a otras situaciones mediante una continua actividad mental en consonancia con la naturaleza de los aprendizajes que se pretenden.</p> <p>Así desarrollarán las capacidades y las estructuras mentales de los estudiantes y sus formas de representación del</p>



	conocimiento (categorías, secuencias, redes conceptuales, representaciones visuales...) mediante el ejercicio de las diversas actividades cognitivas y metacognitivas.
--	--

Tabla en cap. 11, "Nuevos instrumentos para la enseñanza y el aprendizaje", pp.166-175 en MAJÓ, J., MARQUÉS, P., (2002), La revolución educativa en la era internet. Barcelona: Cisspraxis.

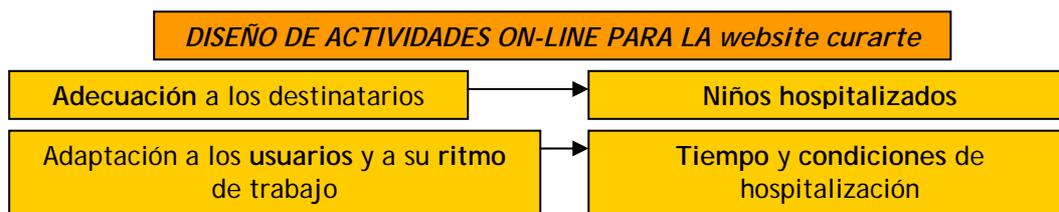
De la tabla anterior podemos extraer la siguiente evaluación de las actividades on-line de la *website curarte*:

EVALUACIÓN DE CONTENIDOS PEDAGÓGICOS DEL RECURSO <i>curarte</i>	
Especificación de los objetivos	si
Capacidad de motivación, atractivo	si
Adecuación de los destinatarios	si
Adaptación a los usuarios y a su ritmo de trabajo	si
Recursos para la búsqueda y proceso de la información	si
Potencialidad de los recursos didácticos	si
Carácter completo	si
Tutorización y evaluación	si
Enfoque aplicativo y creativo	si
Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje	si
Trabajo cooperativo	si
Esfuerzo cognitivo y desarrollo de capacidades	si

Así pues, como ya se ha planeado anteriormente, para que el recurso sea activo y existan posibilidades de creación de nuevas actividades, es necesario que para cumplir unos mínimos mantengan estos criterios de calidad. De todos los criterios anteriores, cabe destacar los que harán específicas el diseño de estas actividades:

- Adecuación a los destinatarios
- Adaptación a los usuarios y a su ritmo de trabajo

Esto es precisamente el núcleo de la investigación doctoral, ver el siguiente cuadro:



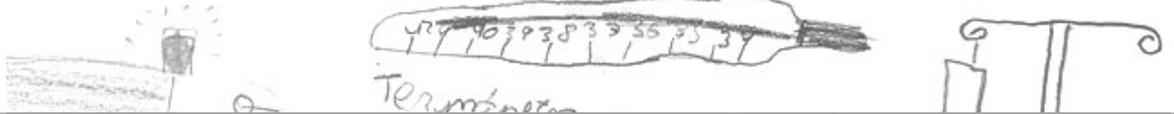


APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Junto con todo esto que preserva la calidad pedagógica de un recurso educativo on-line, no hay que dejar de lado, lo que se refiere a la calidad técnica, puesto que en definitiva van unidos. A continuación se propone un nuevo cuadro basado en Weber (1999) que evalúa la calidad técnica de un recurso on-line:

- ¿Responde el servidor con rapidez y fiabilidad?
- ¿El material aparece sin errores en los navegadores habituales (estándares actuales de HTML)?
- ¿Contiene el sitio web hipervínculos inactivos?
- ¿El tamaño de los archivos vinculados –especialmente gráficos, sonido y vídeo- es adecuado para evitar tiempos de carga excesivos?
- Si el sitio web ofrece la posibilidad de descargar materiales didácticos, ¿el formato de los archivos es estándar- rtf, pdf, jpg, etc.- y se indica su tamaño?
- ¿Se ofrecen alternativas de texto a las imágenes y representaciones gráficas empleadas para la navegación?
- ¿Se requiere software adicional (plug-ins)? Y, si es así, ¿hay referencias a paginas web de las que se puede descargar u obtener información sobre él?
- ¿Los componentes de Java (applets) cumplen los estándares habituales para que se ejecuten sin errores en navegadores modernos?
- ¿Describe el material todos los requisitos técnicos: navegador recomendado, plug-ins necesarios, activación de java, etc.?
- ¿Es posible descargar el material para utilizarlo independiente mente, una vez acabada la conexión?

Tabla en págs. 132-133 *Los desafíos de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Educación*, Madrid : Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa, D.L. 2003



2.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA ON-LINE PARA LA WEBSITE CURARTE

Existen múltiples guías para orientar en el diseño de actividades educativas. El diseño de varias actividades conformadas en un mismo plan de formación, de denomina *Unidad Didáctica*. En el capítulo3, las propuestas presentadas por el Ministerio de Educación y Ciencia, se denominaba *Planes o modelos de actuación*. Puesto que en este caso se trata de aplicaciones y recursos on-line, se ha escogido el término: *Propuesta Didáctica on-line*. Se ha planteado este nombre, puesto que considerar *unidad* a un recurso on-line, con su carácter abierto y flexible, de algún modo cerraba el concepto.

La estructura general de cualquier unidad, plan o propuesta didáctica es la siguiente:

1. Contextualización
 - Geográfico-espacial
 - Humana
 - Educativa
2. Objetivos
 - Conceptuales
 - Procedimentales
 - Actitudinales
3. Contenidos
Estructurados en *bloques* y *unidades didácticas*
4. Actividades
Temporalización
5. Metodología
6. Evaluación
 - Del alumno
 - Del profesor
 - De la actividad
7. Recursos
Materiales, software, etc.

De nuevo se ha recurrido a un cuadro de Pere-Marqués, que sintetiza todos los apartados a tener en cuenta a la hora de diseñar esta unidad, propuesta o plan didáctico. Según este cuadro que está específicamente diseñado para la creación de recursos on-line la estructura general de cualquier actividad seguiría el siguiente esquema general:

1. Consideraciones previas
2. Objetivos y contenidos
3. Recursos
 - Presentación
 - Contenidos
 - Estructura
4. Actividades y metodología
 - Temporalización
 - Agrupamiento
5. Roles en el desempeño de las actividades
6. Evaluación
 - Qué
 - Cuándo
 - Cómo
7. Observaciones

GUÍA PARA EL DISEÑO DE INTERVENCIONES INSTRUCTIVAS

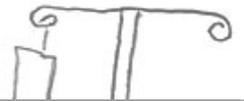
COPYRIGHT: Pere-Marqués, 2001

CONSIDERACIONES PREVIAS

Ámbito de la intervención: etapa educativa y curso

Los estudiantes: edad, capacidades, estilos cognitivos, conocimientos y habilidades previas, experiencias, actitudes, intereses. Número de estudiantes que integran el grupo.

El contexto educativo: marco general, características físicas y socio-económicas de



la zona y el centro docente.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Objetivos que se persiguen, propósito de la intervención. La actuación puede centrarse en el logro de nuevos aprendizajes, en el repaso o a la aplicación de conocimientos y habilidades, en despertar el interés de los estudiantes y sensibilizarles hacia determinadas cuestiones, etc.

Contenidos que se tratarán: hechos, conceptos, principios, procedimientos y actitudes.

RECURSOS QUE SE UTILIZARÁN (PRESENTACIÓN, CONTENIDOS, ESTRUCTURA)

Materiales e infraestructuras físicas que se emplearán en la intervención. Para cada situación educativa concreta, la utilización de los medios debe venir condicionada por las circunstancias curriculares, las características de los materiales y coste.

¿Por qué se han elegido estos materiales frente a posibles materiales alternativos?

¿Qué aportan en este caso a los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Funciones que desarrollarán los recursos que se utilicen:

- Motivación del alumno (motivación inicial, mantenimiento del interés,...)
- Fuente de información y transmisión de contenidos. Función informativa y de apoyo a la explicación del profesor.
- Entrenamiento, ejercitación y adquisición de habilidades procedimentales, práctica aplicativa, memorización,...
- Instruir, guiar los aprendizajes de los estudiantes
 - Introducción y actualización de conocimientos previos
 - Núcleo central de un tema
 - Repaso, refuerzo, recuperación
 - Ampliación, perfeccionamiento,...
- Entorno para la exploración libre o guiada: realización de descubrimientos...
- Entorno para experimentar, resolver problemas, investigar.
- Evaluación de los conocimientos de los estudiantes
- Medio de expresión y creación personal escrita, oral o gráfica de los alumnos.
- Instrumento para el proceso de datos
- Entretenimiento

Estrategia didáctica que se utilizará con estos materiales:

- Enseñanza dirigida, mediante las indicaciones estrictas del profesor o del

programa.

- Exploración guiada, siguiendo unas instrucciones generales
- Libre descubrimiento por parte de los estudiantes, que interactuarán libremente con el material

Entorno(espacio-temporal) en el que se utilizará:

- Espacio: aula normal (rincón del ordenador, uso del profesor desde una mesa), biblioteca o sala de estudio, aula informática (ordenadores independientes o en red), en la empresa, en cas.
- Tiempo: escolar/laboral, extraescolar, en casa.

Usuarios y agrupamiento:

- Usuarios: todos los estudiantes, sólo algunos estudiantes (refuerzo, recuperación, ampliación de conocimiento), sólo el profesor.
- Agrupamiento: individual, parejas, grupo pequeño, grupo grande (a la vez o sucesivamente)

ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA (ACTIVIDADES QUE HARÁN LOS ESTUDIANTE, AGRUPAMIENTO)

Se explicitarán las actividades de enseñanza/aprendizaje que se propondrán a los estudiantes, indicando la modalidad de agrupamiento y la metodología que se utilizará.

Duración y número de sesiones.

LOS ROLES EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

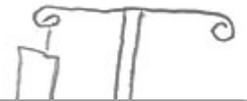
Los materiales: información que proporcionarán, tareas que propondrán, la manera en la que se tratarán los errores...

Los estudiantes: tareas que desarrollarán, nivel de autonomía en el uso de los recursos (libre, semidirigido, dirigido), técnicas de aprendizaje que utilizarán, forma de interacción con los materiales, con sus compañeros y con el profesor, etc.

El profesor: información inicial que proporcionará (objetivos, trabajo a realizar, materiales y metodología, fuentes de información), orientación y seguimiento de los trabajos (dinamización, asesoramiento y orientación), interacción con los estudiantes, técnicas de enseñanza.

EVALUACIÓN (QUÉ, CUÁNDO, CÓMO)

Descripción de los instrumentos que se utilizarán para determinar en qué medida los



estudiantes han logrado los aprendizajes previstos y para evaluar la funcionalidad de las estrategias didácticas utilizadas. Indicar qué se evaluará, de qué manera y cuándo.

OBSERVACIONES

Dificultades que pueden darse: indicar los posibles problemas que pueden darse al desarrollar las actividad: dificultades de comprensión por parte de los estudiantes, dificultades para gestionar la actividad, problemas de espacio...

Otros aspectos a destacar: coste, tiempo de preparación de la actividad y los ejercicios, tiempo estimado de corrección...

Tabla pags. 270-281 en MAJÓ, J., MARQUÉS, P., (2002), *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona: Cisspraxis.

A continuación se van a desarrollar punto por punto los apartados de la tabla, específicamente para el diseño de las actividades de la *website curarte*:

CONSIDERACIONES PREVIAS

Ámbito de la intervención: etapa educativa y curso

Todas las franjas de edades que son consideradas de la sección de pediatría, en especial aquellas franjas que acuden al aula hospitalaria (3 a 16 años)

Los estudiantes: edad, capacidades, estilos cognitivos, conocimientos y habilidades previas, experiencias, actitudes, intereses. Número de estudiantes que integran el grupo.

La característica fundamental de estos niños es su heterogeneidad, en edad, en nivel educativo, en origen, etc.

El contexto educativo: marco general, características físicas y socio-económicas de la zona y el centro docente.

El análisis del contexto educativo hospitalario ya se ha desarrollado en el capítulo 4. Ahora quedaría analizar los condicionantes concretos de cada hospital por su situación geográfica, socio-económica y si dispone o no de personal docente específico, es decir, de aula hospitalaria, personal para atender ese aula. Disponibilidad de ordenadores y conexión a internet en otros espacios alternativos al aula hospitalaria, etc.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Objetivos que se persiguen, propósito de la intervención. La actuación puede centrarse en el logro de nuevos aprendizajes, en el repaso o a la aplicación de conocimientos y habilidades, en despertar el interés de los estudiantes y sensibilizarles hacia determinadas cuestiones, etc.

Se van a nombrar unos de carácter general para la *propuesta didáctica general*:

CONCEPTUALES

- Conocer las características fundamentales de la Red Internet
- Usar creativa y artísticamente el medio on-line
- Conocer las posibilidades de la Red Internet

PROCEDIMENTALES

- Interactuar con los medios on-line
- Crear propuestas artísticas on-line

ACTITUDINALES

- Extraer experiencias reales de los medios virtuales (interactividad real)
- Desarrollar una capacidad crítica sobre las posibilidades de los medios on-line
- Desarrollar la capacidad creativa y artística a partir de los medios on-line
- Favorecer una actitud positiva para crear y producir obras o proyectos que ayuden a otros niños en las mismas condiciones de hospitalización

Contenidos que se tratarán: hechos, conceptos, principios, procedimientos y actitudes.

Los contenidos en general serán los siguientes:

CONCEPTOS

- La imagen interactiva y virtual
- El mundo virtual



- Tiempo real-tiempo virtual
- Espacio real-espacio virtual

PROCEDIMIENTOS

- Trabajo con estos mismos conceptos
- La *interacción* con los medios on-line

ACTITUDES

- Experiencias reales de los medios virtuales
- La capacidad crítica ante los medios on-line
- El desarrollo creativo a partir de los medios on-line
- Actitud positiva y participativa para desarrollar actividades que puedan ser útiles o de interés para otros niños en las mismas condiciones

RECURSOS QUE SE UTILIZARÁN (PRESENTACIÓN, CONTENIDOS, ESTRUCTURA)

Materiales e infraestructuras físicas que se emplearán en la intervención. Para cada situación educativa concreta, la utilización de los medios debe venir condicionada por las circunstancias curriculares, las características de los materiales y coste.

¿Por qué se han elegido estos materiales frente a posibles materiales alternativos?

¿Qué aportan en este caso a los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Funciones que desarrollarán los recursos que se utilicen:

- **Motivación** del alumno (motivación inicial, mantenimiento del interés,...)

La motivación puede ser interna, o externa, que el profesor muestre las posibilidades de la Red Internet o que la propia Red en sí misma, como parte de la sociedad actual atraiga la atención del niño.

Por otro lado, un factor fundamental de motivación en los niños hospitalizados es la posibilidad de que sus trabajos tengan una *significación real en la red*, esto es, por ejemplo, que sirvan de información, diversión, etc., para otros niños en sus mismas condiciones.

- **Fuente de información** y transmisión de contenidos. Función informativa y de apoyo a la explicación del profesor.

Ya se ha hablado anteriormente de las posibilidades de la Red Internet como fuente de información. Lo que se trata en esta propuesta es de hacer un *uso real de la Red*, en la que realmente sí se convierta en fuente de información para el niño hospitalizado. Es decir que pueda extraer de ella aprendizajes

significativos, que pueda desarrollar actividades creativas y artísticas a partir de esta fuente de información.

- **Entrenamiento**, ejercitación y adquisición de habilidades procedimentales, práctica aplicativa, memorización,...

En este caso en concreto y según los objetivos planteados se trata de que el niño: **Aprenda a interactuar con los medios on-line**, el entrenamiento es pues aprender a interactuar de forma creativa con el medio.

- **Instruir**, guiar los aprendizajes de los estudiantes
 - Introducción y actualización de conocimientos previos
 - Núcleo central de un tema
 - Repaso, refuerzo, recuperación
 - Ampliación, perfeccionamiento,...

Es conveniente que la propia estructura on-line de la actividad guíe al alumno, para que éste saque el máximo partido de la misma. En este punto, la guía del profesor es fundamental.

- **Entorno para la exploración** libre o guiada: realización de descubrimientos...

Las características de la propia Red Internet hacen posible este entorno de exploración. Es interesante plantear la posibilidad de una exploración libre por el medio on-line, aunque algunas de las aplicaciones planteadas en el recurso curarte, precisamente orientan al niño en esta exploración (ver sección *buscadores*)

- **Entorno para experimentar**, resolver problemas, investigar.

Las características de la propia Red Internet hacen posible este entorno de experimentación, siempre que se guíe a los estudiantes para ello. El uso o la experimentación en el medio on-line, está muy vinculado a la idea de *creatividad e interactividad*. Considerar las diferentes posibilidades del medio no solo como consumidores sino participando en él, experimentando con él.

- **Evaluación** de los conocimientos de los estudiantes



La evaluación de las actividades puede llevarse a cabo por el propio niño que puede ver como sus trabajos se insertan en la Red, así comparte su experiencia con la de otros y puede empezar a *valorar* y a *desarrollar juicios críticos sobre sus propios trabajos y sobre los de otros.*

También el profesor debe realizar evaluaciones, para ver si estas actividades realmente cumplen los objetivos que prefijaron.

- Medio de expresión y creación personal escrita, oral o gráfica de los alumnos.

Esta es precisamente una de las funciones fundamentales que pretende esta propuesta didáctica, que la Red Internet se convierta para el niño en un *nuevo medio de expresión* que conjugue las posibilidades no solo gráficas o visuales, sino más bien, *multimedia*.

- Instrumento para el proceso de datos

La Red Internet permite ir acumulando y estructurando los trabajos recibidos de los niños hospitalizados. Con estos trabajos es posible posteriormente realizar una investigación, puesto que el propio medio on-line ya está creando la estructura básica para ese proceso de datos.

- Entretenimiento

La navegación por Internet se ha convertido en un entretenimiento en sí misma, pero debe responder también a unos criterios de entretenimiento (conceptos de empleo del tiempo de forma *activa, creativa, lúdica y constructiva*)

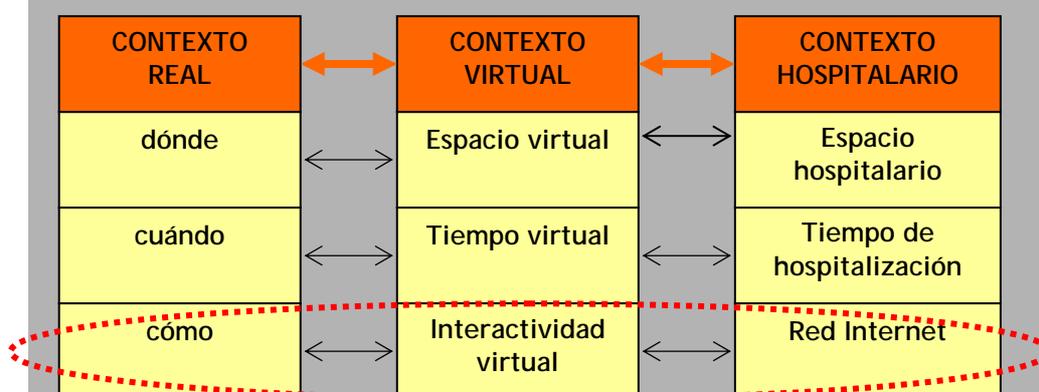
Este concepto de *entretenimiento* está además fuertemente vinculado al proyecto curArte, puesto que recordemos que el objetivo fundamental de éste es la evaluación de materiales de juego creativo, es decir de materiales para el entretenimiento del niño hospitalizado. Si duda, el propio medio on-line tiene los condicionantes necesarios para ese *entretenimiento* del niño en su tiempo de hospitalización. Lo que pretende el *recurso curArte on-line* es que este *entretenimiento on-line* sea entendido como un *entretenimiento creativo y artístico*.

Estrategia didáctica que se utilizará con estos materiales:

- Enseñanza dirigida, mediante las indicaciones estrictas del profesor o del programa.

- Exploración guiada, siguiendo unas instrucciones generales
- Libre descubrimiento por parte de los estudiantes, que interactuarán libremente con el material

Por lo analizado también en este capítulo, lo característico de esta propuesta, es decir, cómo se va a producir la enseñanza es precisamente a partir de la *interactividad virtual*, como se ve en el esquema:



Aún así, esta *interactividad virtual* que permite al alumno seguir de forma independiente la actividad, es decir, llevar a cabo un *libre descubrimiento*, va a estar también apoyada por un docente que conozca las actividades, las posibilidades de las mismas, etc., es decir, una *exploración guiada*.

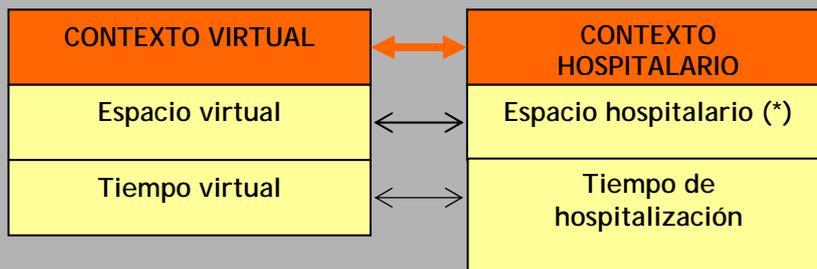
De lo que se trata es de que las actividades planteen la posibilidad de interactuar de forma independiente por parte del alumno e interactuar dentro y fuera de la Red (que el profesor plantee posibilidades de esas mismas actividades en el espacio real (hospitalario)).

Entorno (espacio-temporal) en el que se utilizará:

- Espacio: aula normal (rincón del ordenador, uso del profesor desde una mesa), biblioteca o sala de estudio, aula informática (ordenadores independientes o en red), en la empresa, en casa.
- Tiempo: escolar/laboral, extraescolar, en casa.



Los dos conceptos fundamentales de la enseñanza a través de Internet, espacio y tiempo, se han analizado en este mismo capítulo anteriormente, así pues para tener en cuenta estos dos aspectos se planteó el siguiente esquema:



(*) El espacio hospitalario puede concretarse en el aula hospitalaria.

Usuarios y agrupamiento:

- **Usuarios:** todos los estudiantes, sólo algunos estudiantes (refuerzo, recuperación, ampliación de conocimiento), sólo el profesor.
- **Agrupamiento:** individual, parejas, grupo pequeño, grupo grande (a la vez o sucesivamente)

Los usuarios serán todos los niños que puedan acceder a Internet en el Hospital, y los profesores y también todo el personal que se ocupa del bienestar infantil (voluntarios, etc.)

En cuanto al agrupamiento, otra de las características de la enseñanza a través de Internet, es la posibilidad de trabajar de forma *individual*, en *grupo* (dentro de la Red) o en grupo (dentro y fuera de la Red, a través de las comunidades virtuales o bien con los otros compañeros del aula).

Trabajar estas dos últimas posibilidades *grupo (en Red)*, *grupo (en la Red o en el espacio real)* es fundamental para los objetivos de esta propuesta.

ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA (ACTIVIDADES QUE HARÁN LOS ESTUDIANTES, AGRUPAMIENTO)

Se explicitarán las actividades de enseñanza/aprendizaje que se propondrán a los estudiantes, indicando la modalidad de agrupamiento y la metodología que se utilizará.

Duración y número de sesiones.

Se plantean 6 actividades:

ACTIVIDAD 1: ARBOL GENEALÓGICO

ACTIVIDAD 2: TALLER DE RECICLEJE EN INTERNET

ACTIVIDAD 3: VAMOS A VIAJAR

ACTIVIDAD 4: PERSONAJES ENCUENTADOS

ACTIVIDAD 5: OBJETOS

ACTIVIDAD 6: ¿QUIÉN SOY?

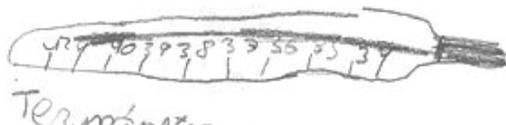
Hablar de *temporalización* en la enseñanza on-line no es posible en los términos tradicionales, ya se ha desarrollado anteriormente la importancia del concepto *tiempo virtual*, que en el caso de la enseñanza on-line, permite una flexibilidad en la duración de cada una de las actividades, ver capítulo 3.

Lo que sí es importante en cuanto a las sesiones, es el hecho de que por la propia estructura de las actividades planteadas y para que los objetivos puedan llevarse a cabo, hay que plantear *sesiones alternativas* en las que el *trabajo en la Red se proyecte luego en un trabajo real*.

LOS ROLES EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Los materiales: información que proporcionarán, tareas que propondrán, la manera en la que se tratarán los errores...

El material será la propia Red Internet y también los materiales específicos del contexto (el hospital) pues se trata de unas actividades desarrolladas específicamente para ello, además de todo el material para desarrollar cualquier actividad plástica.



Los estudiantes: tareas que desarrollarán, nivel de autonomía en el uso de los recursos (libre, semidirigido, dirigido), técnicas de aprendizaje que utilizarán, forma de interacción con los materiales, con sus compañeros y con el profesor, etc.

Como recurso educativo on-line, el alumno dispondrá de **autonomía** de uso del mismo, desarrollará sus capacidades de autoaprendizaje y las capacidades de trabajo en la Red y fuera de ellas, esto implicará **interactúe** no solo con el **ordenador** (contexto virtual), sino con sus **compañeros** y el **profesor** que constituirán el contexto real.

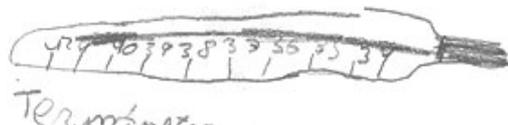
El profesor: información inicial que proporcionará (objetivos, trabajo a realizar, materiales y metodología, fuentes de información), orientación y seguimiento de los trabajos (dinamización, asesoramiento y orientación), interacción con los estudiantes, técnicas de enseñanza.

Como ya se ha dicho antes, el educador puede orientar las actividades, crear el ambiente de motivación y trabajo, sobre todo asumirá el rol de **coordinador** entre el trabajo on-line y el trabajo en el aula.

EVALUACIÓN (QUÉ, CUÁNDO, CÓMO)

Descripción de los instrumentos que se utilizarán para determinar en qué medida los estudiantes han logrado los aprendizajes previstos y para evaluar la funcionalidad de las estrategias didácticas utilizadas. Indicar qué se evaluará, de qué manera y cuándo.

QUÉ	CUÁNDO	CÓMO
La actividad	Después de la realización	Resultados (trabajos on-line y trabajos reales)
El proceso	Durante la actividad	El educador observará si se está realizando el aprendizaje según los objetivos
Los aprendizajes de los alumnos	Antes, durante y después de la realización	El propio alumno (viendo sus trabajos y los de sus compañeros, elaborando conclusiones) El profesor (evaluando los conocimientos mediante otras actividades)



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

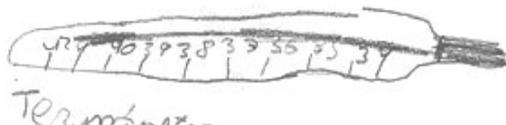
OBSERVACIONES

Dificultades que pueden darse: indicar los posibles problemas que pueden darse al desarrollar las actividad: dificultades de comprensión por parte de los estudiantes, dificultades para gestionar la actividad, problemas de espacio...

Dificultades propias de trabajar con una TIC: problemas con los ordenadores, problemas de conexión, etc.

Otros aspectos a destacar: coste, tiempo de preparación de la actividad y los ejercicios, tiempo estimado de corrección...

En el Hospital debe existir una infraestructura específica: salas de ordenadores con conexión a Internet, además deben estar acondicionadas para el uso educativo.



ESTRUCTURA GENERAL DE LAS ACTIVIDADES:

El estructurar las actividades para el recurso on-line, requiere trabajar en dos niveles:

Nivel 1: *Propósito conceptual* de las actividades (contenidos para cumplir los objetivos)

Nivel 2: El *diseño* y estructura de dicha actividad para la consecución de estas actividades.

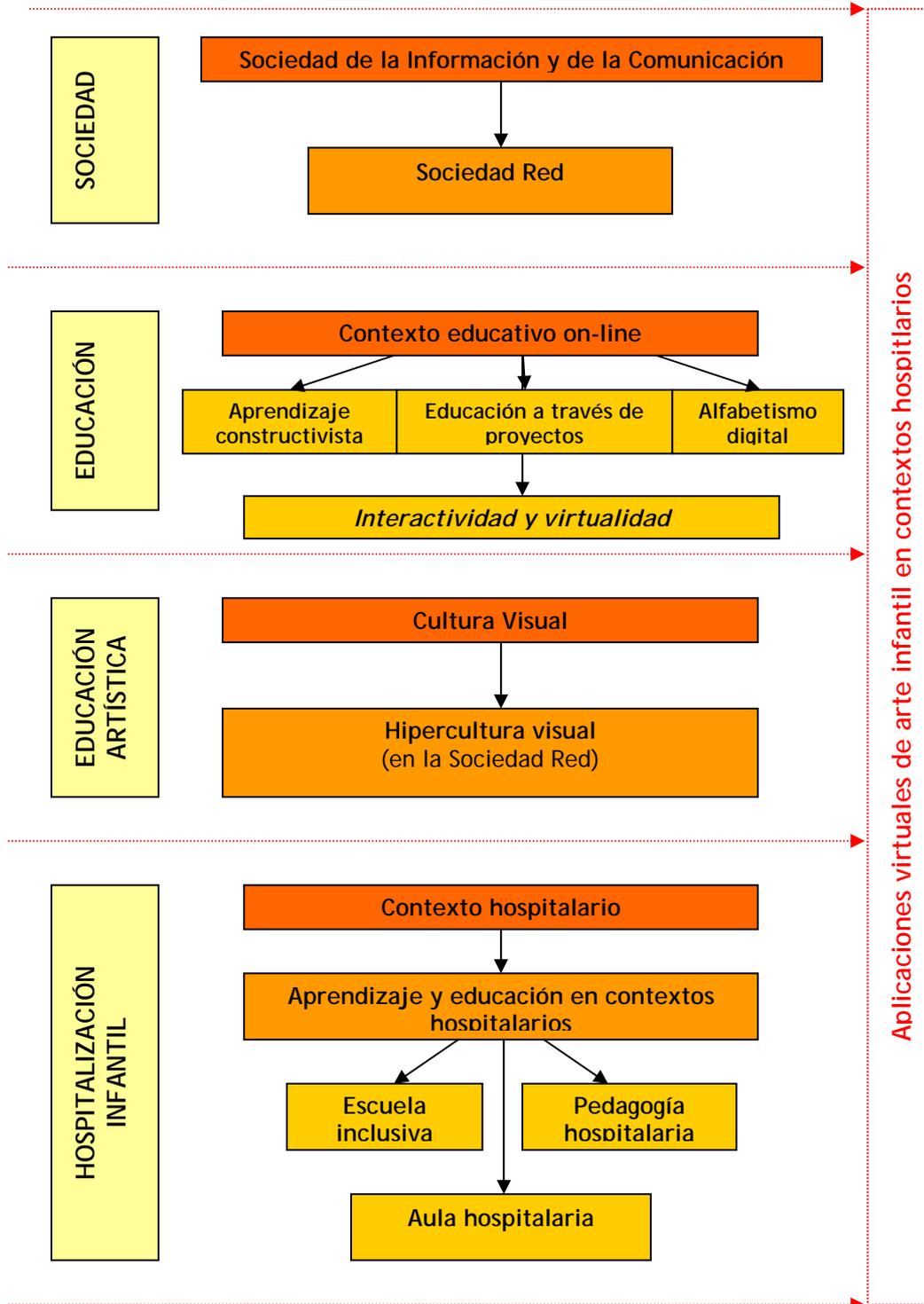
Para poder crear un esquema sistematizado de estas actividades se plantean los siguientes esquemas:

Nivel 1: Este es el núcleo de la investigación de la tesis doctoral. Si el objetivo de estas actividades es: *que desarrollen la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado*, y atendiendo a todo lo que se ha ido desarrollando en el capítulo 4, la educación artística esta planteando el concepto "vida en pantalla" (ver capítulo 2, apartado 2, en *Cultura Visual*).

Resumiendo ese capítulo:

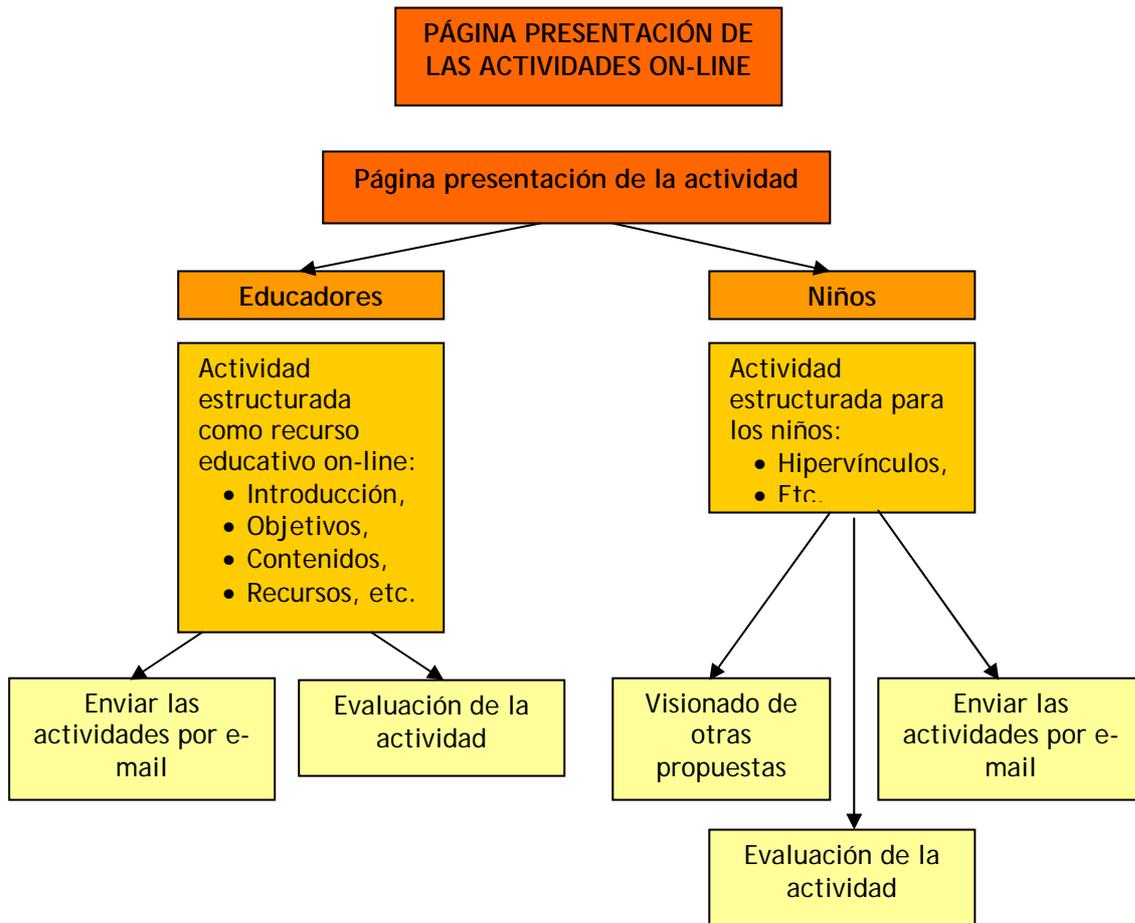
Partiendo de la definición que da Arthur Efland: *El principal objetivo de la enseñanza del arte es que los alumnos lleguen a entender los mundos sociales y culturales en los que viven. Estos mundos son representaciones creadas a partir de las cualidades estéticas de los medios artísticos* (EFLAND, A., 2003, 124-125), y si ahora los medios en los que viven son *medios virtuales*, habrá que enseñar no sólo a entenderlos y utilizarlos sino también a crear en esos mundos virtuales para que puedan extraer experiencias propias y reales.

Este nivel 1 debería responder a los planteamientos pedagógicos que se presentaron en el capítulo 5, apartado 2.2. cuyo esquema resumen se muestra de nuevo en la siguiente página:





Nivel 2: En cuanto al *diseño*, es decir, como plantear la interfaz para que ésta contenga *potencialmente* las posibilidades planteadas en el esquema anterior.



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

La página presentación de las actividades on-line quedaría como se muestra en la imagen. Hay una parte principal en la que aparece un vínculo directo con cada una de las 6 actividades que más adelante se van a analizar, y un apartado inferior que permite ir añadiendo más actividades:





Diseño de ACTIVIDAD 1

árbol
genealógico

ESTRUCTURA ON-LINE DE LA ACTIVIDAD

Página presentación
de la actividad



Guía para el educador

Educadores

Actividad para los
niños

**crea tu ARBOL
GENEALÓGICO**

VÍNCULO

Educadores

La guía para el educador, se plantearía con estructura de propuesta didáctica y contendría los siguientes puntos:

INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Otra experiencia que diferentes autores estiman como estresante es la separación de los padres. El niño establece, principalmente con la madre, una relación privilegiada denominada apego, cuya finalidad básica es la protección. López (1988) define el apego como un lazo afectivo con que se forma entre el niño y cada una de las figuras con las que establece una relación especial tendiendo a buscar la proximidad y contacto con ellas a lo largo del tiempo. Es importante que el niño tenga varias figuras de apego para poder compensar ausencias temporales de algunas de ellas.

Las figuras de apego se podrían corresponder con figuras de arraigo, dan al niño una seguridad y una estabilidad emocional en un contexto tan inestable o tan amenazante o diferente de su contexto habitual (PALOMO, 1995, 131-133).

Partiendo de esto se ha diseñado la actividad: *Árbol Genealógico*

La red Internet permite la presencia virtual de estas figuras de apego. Se trata de que el niño pueda elaborar su propio árbol genealógico, y que este esté circulando en internet, que pueda acceder a él siempre que lo desee. Esta actividad implica hacer un recorrido personal del niño, de su tiempo, de su familia y de su contexto. Le permite tener presente a estas figuras de apego y trabajar con ellas y para ellas. Elaborar imágenes de estas personas, imágenes que le permitan al niño llenar su contexto hospitalario de sentimientos, a través de un medio virtual.

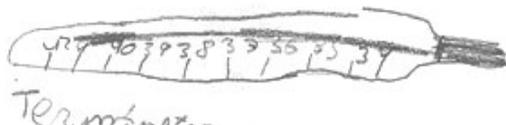
En cuanto al diseño, Árbol Genealógico será una interfaz colgada de la web curARTE que permita insertar nombres, fotos y dibujos que los niños escojan y elaboren para crear su propio *Árbol Genealógico Virtual*.

OBJETIVOS:**CONCEPTUALES:**

- Entender el concepto de árbol genealógico
- Comunicar y comunicarse a través de Internet

PROCEDIMENTALES:

- Crear retratos de las personas conocidas



- Crear retratos a partir de los relatos de otras personas
- Interactuar con los medios on-line
- Desarrollar propuestas y proyectos artísticas on-line
-

ACTITUDINALES:

- Extraer experiencias reales de los medios virtuales
- Desarrollar una capacidad crítica sobre las posibilidades de los medios on-line
- Desarrollar la capacidad creativa a partir de los medios on-line
- Establecer vías de comunicación y diálogo entre los miembros de la familia.
- Difundir los proyectos y propuestas artísticas creadas

CONTENIDOS:**CONCEPTUALES:**

- El Árbol genealógico como concepto familiar, histórico, sentimental, de memoria personal y colectiva, etc.
- La Red Internet como sistema de comunicación

PROCEDIMENTALES:

- Realización de un proyecto personal on-line (árbol genealógico on-line)
- Las diferentes elementos plásticos para hacer un retrato: color, punto, línea, plano, texturas
- Las diferentes técnicas artísticas para hacer un retrato: lápiz, cera, tempera, collage, etc.

ACTITUDINALES:

- Experiencias reales en los medios virtuales
- El desarrollo creativo a partir de los medios on-line
- Las relaciones entre los diferentes miembros de la familia

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**PRIMERA PARTE: Creación de un ÁRBOL GENEALÓGICO PERSONAL**

En esta primera parte se propone construir un árbol, diseñarlo con la forma que el niño quiera. Como en todas estas actividades la idea es proponer trabajos paralelos en el aula y en la Red, por ello se propone hacer un árbol pequeño (que pueda ser enviado a la web curarte) que pueda funcionar como boceto y luego a partir de él, realizar un árbol grande donde el niño pueda ir interactuando, colgando los retratos de su familia.

Este árbol podrá ser realizado con cualquier procedimiento o técnica plástica.

SEGUNDA PARTE: Investigación personal de los miembros del ÁRBOL GENEALÓGICO PERSONAL

Esta es la parte con mayor implicación del niño, preguntar nombres de abuelos, bisabuelos, primos, tíos, que vayan tejiendo su propia *historia personal*. Es una tarea de investigación, de recopilación de información, en la que el niño tendrá que recurrir a sus familiares para ir creando las imágenes (es decir, los retratos) de su propio árbol.

TERCERA PARTE: Elaboración de RETRATOS para el ÁRBOL GENEALÓGICO

Crear y realizar retratos de familia, bisabuelos, tíos, hermanos, todos retratados por el niño. Al igual que en el caso del árbol, se podrá emplear cualquier procedimiento o técnica plástica para elaborarlos.

Estos retratos se irán colgando de forma paralela, en la web, y en el propio árbol físico que ha creado el niño.

MATERIALES ADICIONALES:

La Red está llena de ejemplos de páginas con árboles genealógicos, heráldicas, etc.

Destacamos la propuesta de *Album fotográfico*, que la Junta de Extremadura ha desarrollado en su plan de informatización de las comarcas. Es un trabajo muy interesante de recuperación de la memoria, aunque es interesante analizar las repercusiones de que toda esa memoria personal (fotos familiares, etc.) sea volcada a la Red.

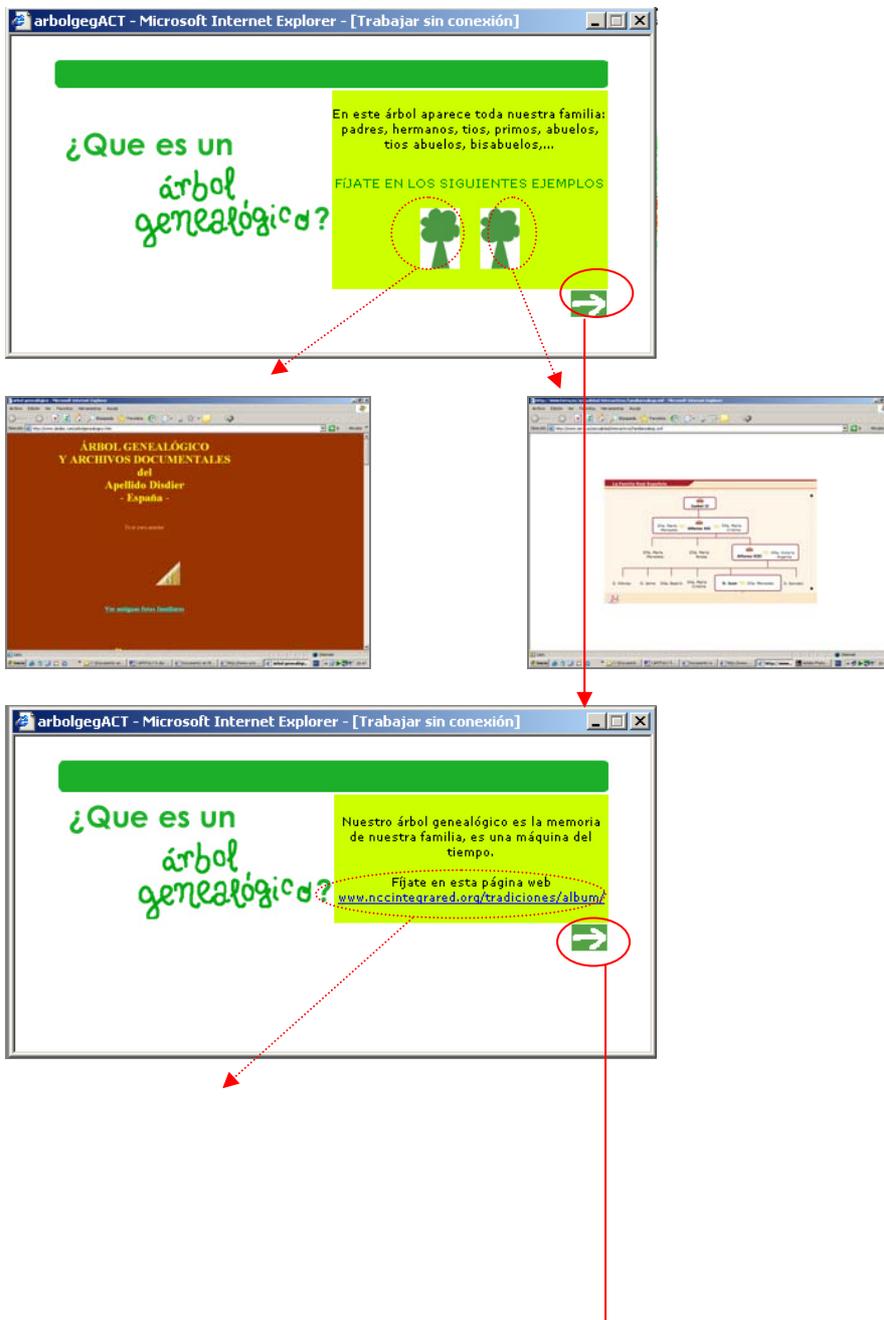
Ver: <http://www.nccintegrared.org/tradiciones/album/>



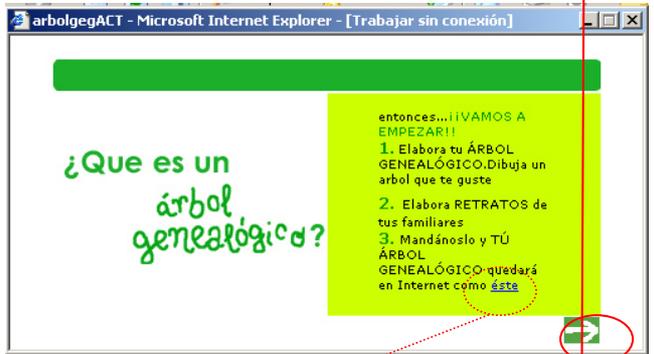
crea tu ARBOL GENEALOGICO

VÍNCULO

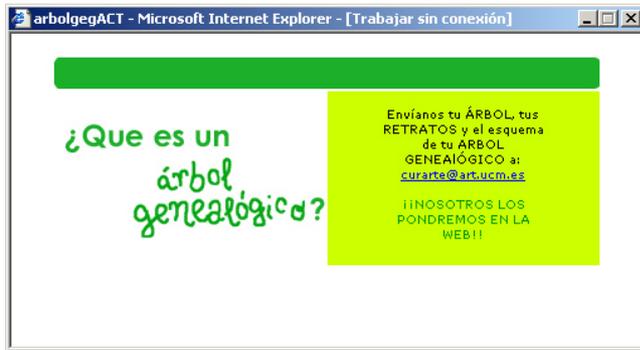
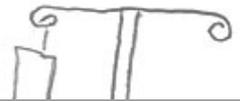
Los contenidos de la propia actividad irían estructurados por las diferentes pantallas que el niño puede ir leyendo, interactuando, visitando hipervínculos, etc. Visualmente seguirían la siguiente estructura:

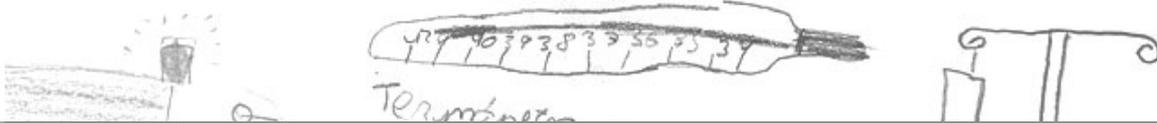


APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS



Visionado de otros árboles genealógicos de niños





APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Diseño de ACTIVIDAD 2

RECICLAJE
INTERNET

ESTRUCTURA ON-LINE DE LA ACTIVIDAD

Página presentación de la actividad

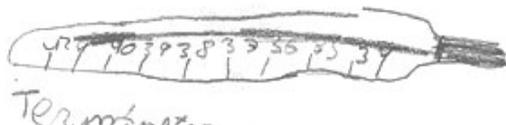


Guía para el educador

Educadores

Actividad para los niños

vamos a
RECICLAR



VÍNCULO

Educadores

INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Si por algo se consideró Internet un medio de comunicación revolucionario, fue por el hecho de que permitía la inserción en su sistema de toda la información que se desea, sin límite de espacio ni de perduración en el tiempo.

La realidad luego ha sido otra, puesto que el hecho de que **toda la información pueda integrarse en la Red**, no supone una libre circulación de esa información, hay contenidos, de pago, por medio de registro, etc.

En cualquier caso, la cantidad de información en este espacio virtual es imposible de contabilizar. Por eso es necesario aprender a seleccionarla, aprender a construir y elaborar contenidos propios a partir de todo lo encontrado.

Además hay información que aparece y desaparece de la Red y hay que estar atentos para no perderla.

Esta tarea de **selección, búsqueda y construcción** de contenidos propios es fundamental en la llamada Sociedad del información.

Por eso se propone esta actividad, del mismo modo que los monjes de la Edad Media trabajaban para conservar la información de sus tiempos, aquí se propone que los pequeños internautas elaboren sus documentos para conservar información que le interese.

OBJETIVOS:

CONCEPTUALES:

- Conocer qué es Internet
- Comprender cuál es el funcionamiento de la red: *hipertexto, hipermedia y multimedia*
- Conocer el concepto reciclar

PROCEDIMENTALES:

- Usar de los principales "buscadores" de Internet
- Buscar información
- Reconocer el origen de la información encontrada
- Seleccionar solo la información que interese

- Elaborar contenidos propios a partir de procesadores de imagen y texto (Word, etc.)

ACTITUDINALES:

- Desarrollar una actitud crítica ante la información que nos presentan los medios

CONTENIDOS:**CONCEPTUALES:**

- Internet: red de comunicación e información
- Los principales "buscadores" de Internet: google, yahoo, etc:
- El texto y las imágenes de Internet (*hipertexto, hipermedia, multimedia*)
- El concepto de "reciclaje"

PROCEDIMENTALES:

- Los buscadores en Internet
- Los procesadores informáticos de textos e imágenes

ACTITUDINALES:

- La actitud crítica y positiva ante el medio on-line.

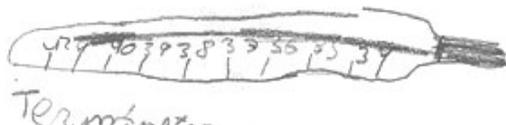
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**PRIMERA PARTE: ¿Qué es Internet?**

Conocer qué es la Red Internet, cuándo y para qué se creó... y en que se ha convertido en la actualidad.

SEGUNDA PARTE: Los BUSCADORES

¿Cómo buscar información en la Red? Los buscadores son una herramienta indispensable, pero también hay que conocer su funcionamiento, para entender como se llega a una u otra información.

Conocidos ya los buscadores el alumno puede iniciar su tarea personal de rescate o reciclaje de información de la Red. En realidad se trata de un trabajo de investigación, seleccionando la información que interesa.



TERCERA PARTE: Elaboración de DOCUMENTOS

Seleccionada la información se pueden ir confeccionando documentos propios.

Para elaborar estos contenidos se utilizarán medios tecnológicos como procesadores de texto y de imagen, etc. Pero, ¿sobre que temas tratar en esos documentos? Se plantean aquí unos temas: La comida, el Tiempo, ect.

En realidad son propuestas para que los niños sean conscientes de las posibilidades de la Red, acceder a conceptos, productos, imágenes de otras culturas, de otros lugares,... Los temas pueden además ser escogidos o propuestos por el grupo según sus intereses.

CUARTA PARTE: Creación de una BIBLIOTECA VIRTUAL DE RECICLAJE

Con los documentos elaborados, se podrá ir realizando una BIBLIOTECA VIRTUAL con los documentos elaborados por estos monjes del siglo XXI. Este apartado de la actividad tiene mucho que ver con la idea de difundir y presentar el proyecto ya concluido.

MATERIALES ADICIONALES:

Ver las obras de:

Transnational Temps, grupo artístico

Grupo fundado en 2001. La estructura del colectivo consiste en una geometría variable que agrupa a diferentes individuos en función de los proyectos. Entre sus proyectos recientes figura Palabras de agua (realizado por Fred Adam, Verónica Perales y Pablo Cárcaba para el II Ciclo de Invierno de Ciencia y Tecnología de la Fundación General de la Universidad Complutense, organizado en el marco del I Festival de Arte, Ciencia y Tecnología, Cibervisión 02 en Madrid) y Novus Extinctus, que obtuvo el III Premio de la convocatoria internacional 'Vida 4.0' de la Fundación Telefónica, en 2001.

Boat People es un taller/instalación conformado por una agrupación de maquinaria desclasificada que hace de mediadora entre el entorno real (tangible) y los espacios de comunicación (virtuales) en Internet. A lo largo del taller, se explora la conexión entre los dos campos marcados por el filtro que supone la máquina con el fin de descomponer la lógica espacial del estar dentro o fuera de una conversación, estar dentro estando fuera o vernos dentro desde fuera. Así, las máquinas se convierten en una especie de 'patera' a la deriva, contenedor de identidades etéreas, motor de



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

recuperación y reciclaje de todo lo que acontece dentro y fuera de sus límites.

Los asistentes al taller reciclan la información que se genera en la red, construyendo en la base de datos una cronología que habla de la caducidad de los soportes y de la información misma.

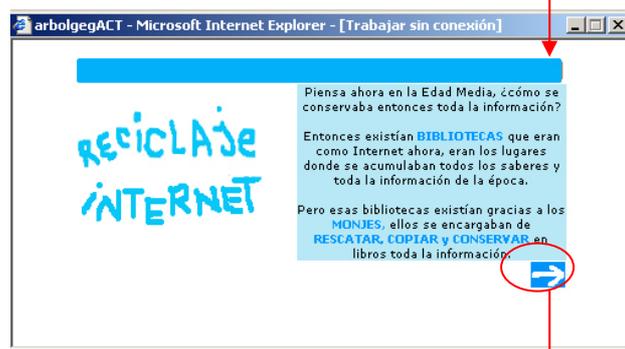
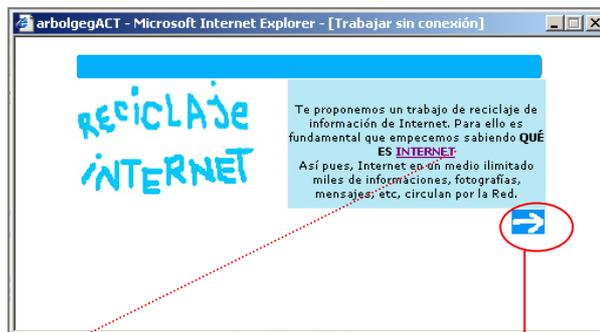
En este contexto, Boat People plantea una doble navegación temporal: una como testigo de la información acontecida durante el desarrollo del taller y otra como soporte de almacenamiento perecedero: ¿cuál es la esperanza de vida del disco duro de un ordenador? ¿qué caducidad tiene una presencia? o ¿cuánto tiempo podemos conservar lo pasado?

<http://www.transnt.net>

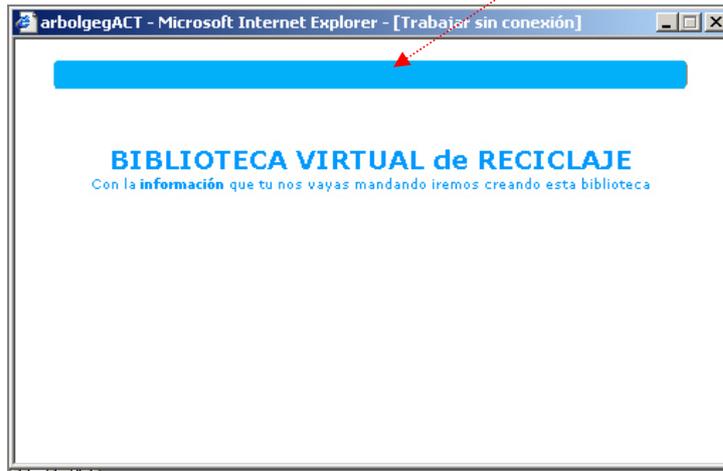


VÍNCULO

vamos a
RECICLAR



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS





Diseño de ACTIVIDAD 3

vamos a VIAjar

ESTRUCTURA ON-LINE DE LA ACTIVIDAD

Página presentación de la actividad



Guía para el educador

Educadores

Actividad para los niños

haz tu PROPIO VIAJE

VÍNCULO

Educadores

INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El objetivo de esta actividad es dar una nueva utilidad a la Red Internet. Si algo caracteriza la Red Internet, es la idea de *estar aquí y allí ahora*, es decir, el concepto *telepresencia*.

La propuesta consiste en que el niño elija hacer un viaje a cualquier lugar del mundo. Él escoge los países que quiere visitar y él mismo se trazará un itinerario virtual. En su Cuaderno de Viaje Virtual aparecerán imágenes de los lugares que ha visitado, ya que por medio de Internet ha podido estar en esos sitios en el momento que él haya decidido. Para ello recurrirá a las imágenes de las webcam, con las imágenes propias irá ilustrando su Viaje Virtual

OBJETIVOS:

CONCEPTUALES:

- Conocer las características fundamentales de la Red Internet: *TIEMPO Y ESPACIO VIRTUALES, INTERACTIVIDAD*
- Conocer la imagen en la red: hipermedia y multimedia

PROCEDIMENTALES:

- Utilizar las *webcam*, así como las *website* que tienen imágenes de *webcams*.
- Desarrollar propuestas o proyectos artísticas on-line: crear un plan de viaje virtual

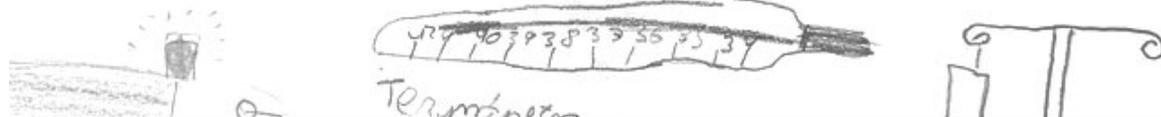
ACTITUDINALES:

- Desarrollar una capacidad crítica sobre las posibilidades de los medios on-line
- Desarrollar la capacidad creativa a partir de los medios on-line

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

- El contexto virtual
- Tiempo real-tiempo virtual
- Espacio real-espacio virtual
- La imagen en la Red: *hipermedia y multimedia*.

**PROCEDIMIENTOS**

- La *webcam* como herramienta para generar imágenes en la red
- El proyecto artístico on-line

ACTITUDES

- La actitud creativa a partir de los medios on-line
- El desarrollo de actividades que permitan posibilidades de movilidad y evasión que no son posibles en las condiciones habituales del niño hospitalizado.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**PRIMERA PARTE: Diseño de un ITINERARIO VIRTUAL**

Al igual que los planes de viaje de una agencia de viajes, se elaborará un *plan de Viaje*, los lugares que se tienen pensado visitar, el tiempo que se pasará en ellos, etc.

Este concepto de plan de viaje, puede relacionarse con la idea de proyecto artístico. El niño elabora un plan de trabajo, una propuesta personal.

SEGUNDA PARTE: Crear UN CUADERNO DE VIAJE VIRTUAL

¿Qué es un cuaderno de Viaje Virtual? En realidad se trata de un cuaderno de Bitácora, o un diario de viaje, donde el niño pueda ir escribiendo las cosas que tiene pensado hacer en cada lugar, lo que ha visto (a través de las *webcam*) y lo que quiere ver (trabajando con los *buscadores*). Se trata de que vaya elaborando un trabajo a base de imágenes, textos encontrados, y reflexiones propias.

ACTIVIDADES PARALELAS EN EL AULA:

Como ya se ha planteado en los objetivos y en los contenidos, uno de los objetivos principales de estas actividades es que el niño hospitalizado pueda extraer experiencias reales, así se proponen una serie de trabajo no virtuales, sino trabajos reales que fundamenten esta virtualidad. Se proponen entre otros:

Crear un gran *mapa* en el que ir colocando los lugares que se visitarán, cada niño podrá ir marcando sobre él las distintas etapas de su viaje, según lo vaya realizando virtualmente.



MATERIALES ADICIONALES

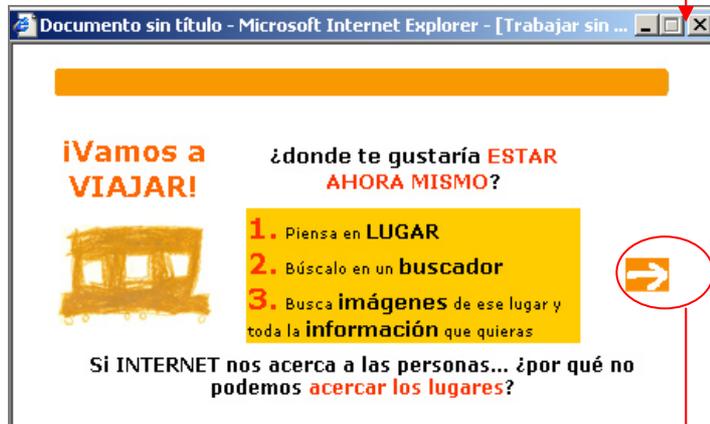
El artista interactivo Michael Naimark tiene varias propuestas sobre esta misma idea de la *telepresencia*. Ver, por ejemplo su obra *Be now here*: <http://www.naimark.net/projects/benowhere.html>

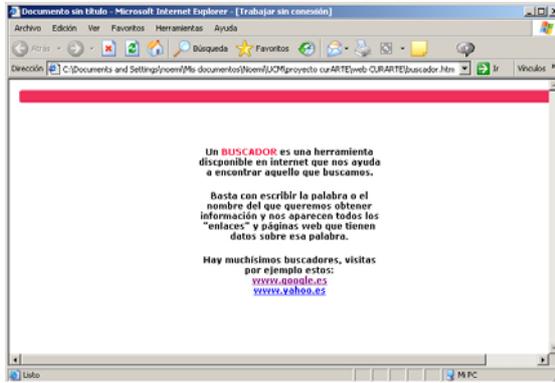
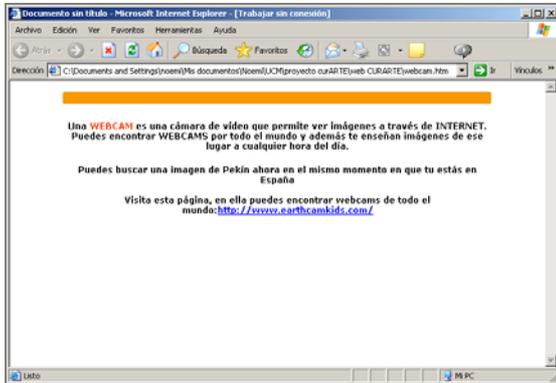


VÍNCULO

**haz tu
PROPIO VIAJE**

Las páginas seguirán el siguiente esquema:







APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Diseño de ACTIVIDAD 4

pErSonAjEs
enCuentAdOs

ESTRUCTURA ON-LINE DE LA ACTIVIDAD

Página presentación de la actividad

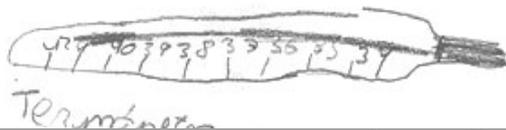


Guía para el educador

Educadores

Actividad para los niños

crea tus encantados



VÍNCULO

Educadores

INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta es una de las actividades que más nos gusta. ¿Qué son los *personajes encuentados*? Cuando empezó el proyecto curarte, los dos investigadores responsables del proyecto, Ana María Ullán y Manuel Hernández, empezaron a crear unos personajes a base de cuentas de abalorios, así fueron apareciendo estos personajes. Con esta actividad se pretende que todos los *personajes encuentados* tengan una historia.

OBJETIVOS:**CONCEPTUALES:**

- Desarrollar la capacidad creativo a partir de la creación y recreación de historias y de imágenes
- Usar Internet como medio de intercambio de información y contenidos.

PROCEDIMENTALES:

- Crear historias a partir de los *personajes encuentados*
- Crear imágenes a partir de los *personajes encuentados*

ACTITUDINALES:

- Desarrollar el trabajo colaborativo y en grupo

CONTENIDOS:**CONCEPTUALES:**

- La Red Internet como medio de comunicación, difusión e intercambio

PROCEDIMENTALES:

- Las historias como medios de expresión y creación
- Ilustrar con imágenes historias
- El proyecto en grupo on-line: historia de un *PERSONAJE ENCUENTADO*

ACTITUDINALES:

- La actitud creativa y positiva del trabajo en grupo y en colaboración
- La actitud creativa a partir de los medios on-line

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PRIMERA PARTE: Descubrir PERSONAJES ENCIENTADOS

En la web curarte irán apareciendo distintos *personajes encientados*. Se trata de que los niños los conozcan y empiecen a trabajar creativamente con ellos. Se les propone en primer lugar ponerles un nombre y escribirles su historia.

SEGUNDA PARTE: Escribir la HISTORIA de UN PERSONAJE

Como se ha dicho antes, hay que crear la historia de estos *personajes encientados*. Estas historias se irán mandando a la web curarte que las irá publicando.

TERCERA PARTE: Una HISTORIA ENCIENTADA en INTERNET

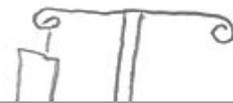
También se propone un trabajo en Red, esto es, escribir una historia en Red, que permita a cada niño ir introduciendo fragmentos en la vida del personaje. La historia se irá elaborando entre todos. Curarte irá publicando estas historias y los niños las irán continuando.

CUARTA PARTE: Crear otros PERSONAJES ENCIENTADOS

Y por supuesto, ¡¡hay que crear nuevos encientados!! Siguiendo las instrucciones de "María en el mundo encientado" se podrán crear muchos más personajes.

MATERIALES ADICIONALES:

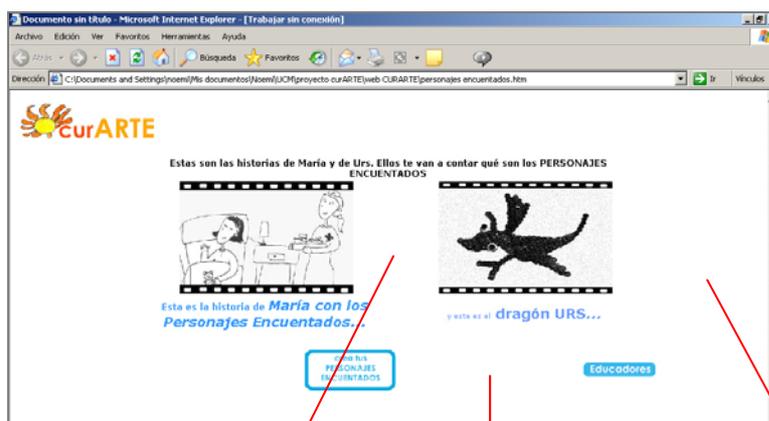
En la actividad también se proponen unos vídeos para trabajar con los *personajes encientados* y unas historias (en Power Point) que muestran cómo hacer a partir de abalorios estos personajes (ver "María en el mundo encientado")

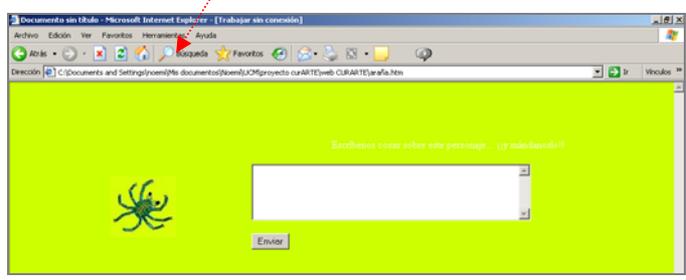
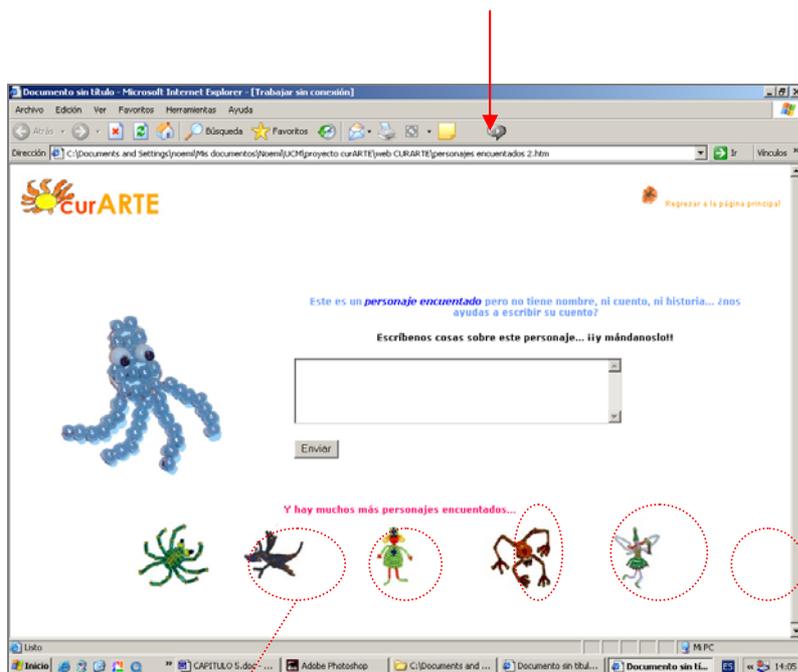


Fotogramas del video de Urs en la *web curArte*

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

VÍNCULO
"crea tus encuentados"







APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Diseño de ACTIVIDAD 5

OBJETOS

ESTRUCTURA ON-LINE DE LA ACTIVIDAD

Página presentación de la actividad



Guía para el educador

Educadores

Actividad para los niños

haz tus OBJETOS



VÍNCULO

Educadores

INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El hospital está lleno de objetos diferentes. Utensilios que son específicos del contexto en el que el niño va a permanecer temporalmente. Todos sabemos las situaciones de estrés que producen las máquinas y el instrumental médico, no sólo a los niños incluso a los mayores. No conocer qué es o para qué sirve un objeto crea ansiedad, y ¿por qué no romper con ese miedo hacia los objetos del hospital?

Si el niño hace suyo el objeto, y lo muestra tal como él lo ve, lo percibirá como cotidiano y no sentirá ese miedo.

Además puede realizar él mismo la tarea de mostrar ese objeto o utensilio a otros niños, para que lo puedan conocer.

OBJETIVOS:**CONCEPTUALES:**

- Reconocer la utilidad de los objetos hospitalarios
- Reinterpretar y recontextualizar objetos
- Difundir los trabajos realizados a través de la red Internet

PROCEDIMENTALES:

- Buscar objetos del hospital.
- Hacer interpretaciones visuales de objetos hospitalarios
- Elaborar explicaciones sobre el uso de objetos hospitalarios

ACTITUDINALES:

- Desarrollar la curiosidad y la capacidad de exploración en el contexto hospitalario
- Desarrollar la capacidad creativa en el propio contexto hospitalario y a partir de los elementos que se encuentran en él
- Colaborar y ayudar a otros niños hospitalizados con los propios trabajos realizados (explicación de objetos, etc.)

CONTENIDOS:**CONCEPTUALES:**

- Los objetos y utensilios hospitalarios

- La idea de reinterpretación y recontextualización en el arte contemporáneo.
- Internet como medio de comunicación y difusión

PROCEDIMENTALES:

- El hospital como espacio para descubrir y explorar
- realización de dibujos, esquemas e interpretaciones tanto visuales como escritas de los objetos y utensilios hospitalarios

ACTITUDINALES:

- La creatividad en el contexto hospitalario
- La colaboración y ayuda a otros niños en las mismas condiciones de hospitalización

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PRIMERA PARTE: Selección de OBJETOS e INSTRUMENTOS del HOSPITAL

En esta primera parte se trataría de hacer una *expedición* en búsqueda de los objetos que hay en el hospital. Se podría plantear como un *safari* por el mismo, donde fueran descubriendo salas, objetos, etc. Es importante proponer la actividad desde el punto de vista del descubrimiento de nuevos objetos, despertando la curiosidad para romper con el miedo escénico del hospital.

SEGUNDA PARTE: DIBUJO y EXPLICACIÓN del OBJETO

Una vez realizada esta expedición, cada niño elegirá un objeto de los que haya visto en el Hospital y hará una interpretación de él. ¿Cómo lo ve, cómo lo dibuja, para qué sirve? Realizará un dibujo del objeto y también una explicación de para qué sirve y como se utiliza.

TERCERA PARTE: RECONTEXTUALIZACIÓN del OBJETO

Pero los objetos pueden ser transformados, la idea de recontextualización o de cambio de uso de un objeto ha estado presente en el Arte desde el famoso urinario de Marcel Duchamp. Se propone que los niños conozcan esta labor del Arte a partir del siglo XX, *recontextualizando* objetos.



CUARTA PARTE: Creación de un CATÁLOGO VIRTUAL DE OBJETOS HOSPITALARIOS

Con todos los objetos, los reales y los transformados (los recontextualizados), se irá elaborando un catálogo en Internet. Un catálogo al que todos podrán acceder. La intención es que los niños hospitalizados se sientan útiles y su labor al realizar este catálogo sirva para que otros niños conozcan el hospital.

MATERIALES ADICIONALES:

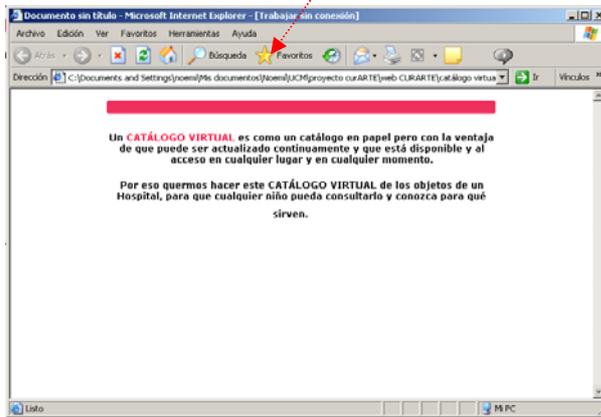
Se recomienda trabajar con artistas como Marcel Duchamp, Claes Oldenburg, o Chema Madoz.

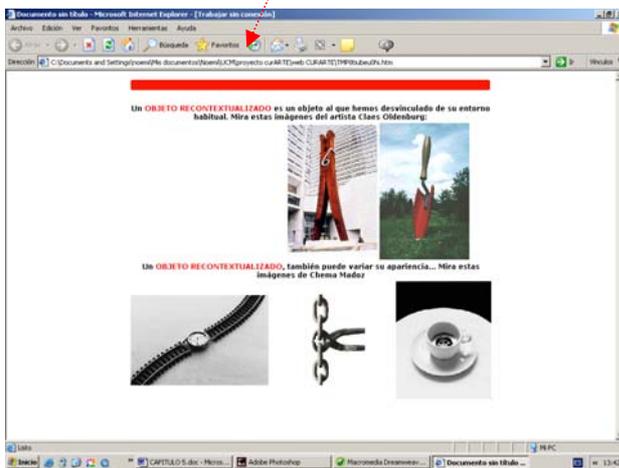


APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

VÍNCULO

**haz tus
OBJETOS**







APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Diseño de ACTIVIDAD 6



ESTRUCTURA ON-LINE DE LA ACTIVIDAD

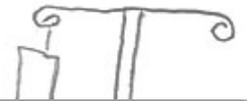
Página presentación de la actividad



Guía para el educador
Actividad para los niños

Educadores

¡haz tu RETRATO para INTERNET!



VÍNCULO

Educadores

INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La Red está llena de información, pero ¿por qué no llenarla de personas? Que los niños formen parte de la Red, si este gran sistema de comunicación permite superar las barreras del espacio y del tiempo, ¿por qué no llenar la Red de Autorretratos que circulen virtualmente por la web, sin importar el espacio o el lugar en el que están, ni el tiempo en el que se vean.

OBJETIVOS:**CONCEPTUALES:**

- Comunicar y comunicarse a través de Internet

PROCEDIMENTALES:

- Realizar autorretratos con diferentes elementos, procedimientos y técnicas plásticas

ACTITUDINALES:

- Desarrollar una capacidad crítica sobre las posibilidades de los medios on-line
- Desarrollar la capacidad creativa a partir de los medios on-line

CONTENIDOS:**CONCEPTUALES:**

- La Red Internet como sistema de comunicación

PROCEDIMENTALES:

- Realización de un proyecto personal on-line (autorretrato on-line)
- Realización de autorretratos empleando diferentes elementos, procedimientos y técnicas plásticas.

-

ACTITUDINALES:

- Experiencias reales en los medios virtuales
- El desarrollo creativo a partir de los medios on-line



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PRIMERA PARTE: Autorretrato

Plantear un autorretrato para llenar la Red Internet de vida, se trata de hacer protagonistas de la Red a los niños, que puedan ver no solo sus trabajos, sino sus propios retratos hechos por ellos mismos.

SEGUNDA PARTE: Autorretrato dentro de 10 años

La idea de espacio y tiempos virtuales que caracteriza la Red Internet, permite pensar que algo inserto en la red puede permanecer mucho tiempo ahí (o no). Pero esa sensación de perdurabilidad y siempre presencia es muy interesante. por eso se plantea que los niños realicen un autorretrato de como se ven ellos dentro de 10 años, y como gracias a esta Red podrán ver ese mismo autorretrato cuando hayan pasado realmente esos años.

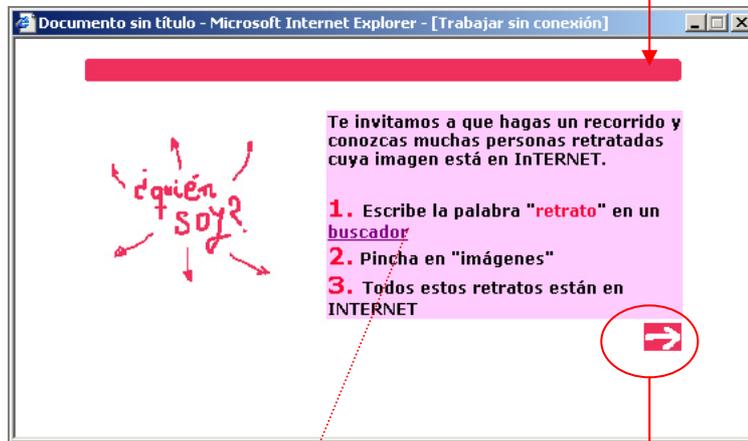
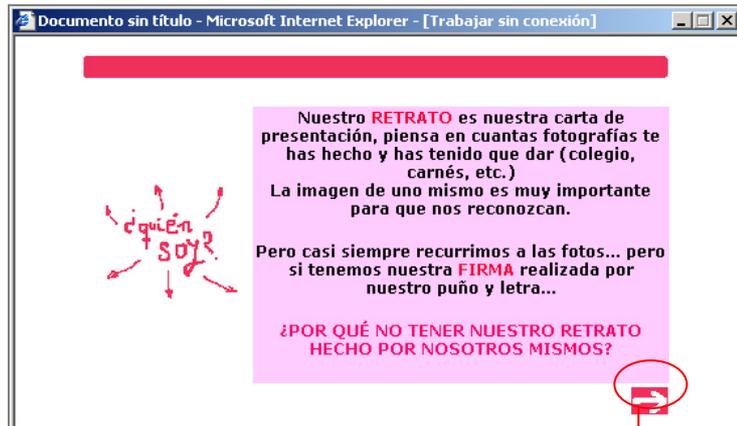
MATERIALES ADICIONALES:

Se propone plantear la importancia de los retratos cuando no existían las cámaras fotográficas, o bien los autorretratos de artistas, ...
Ver la propuesta de la *National Portrait Gallery*, creando retratos en su actividad "Face it": <http://www.npg.org.uk/live/edexamples.asp>

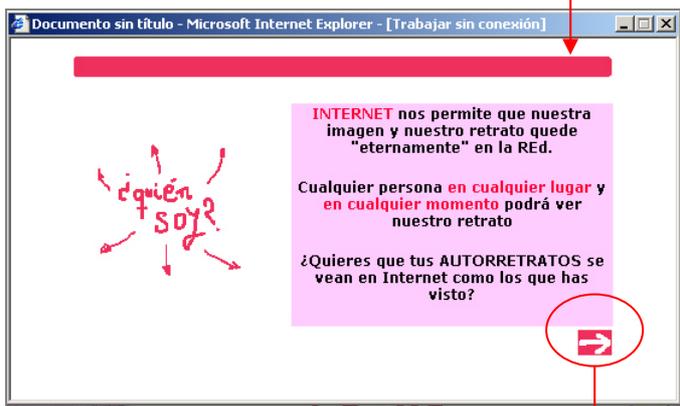
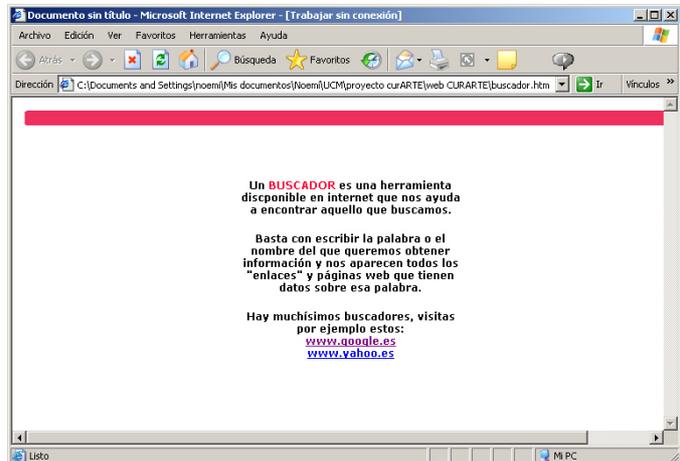
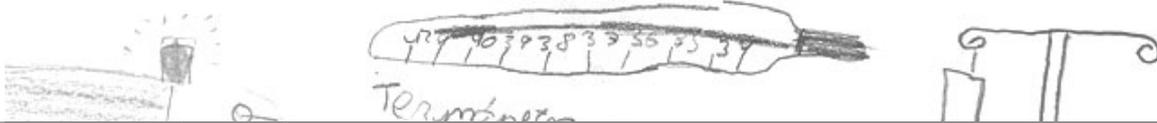


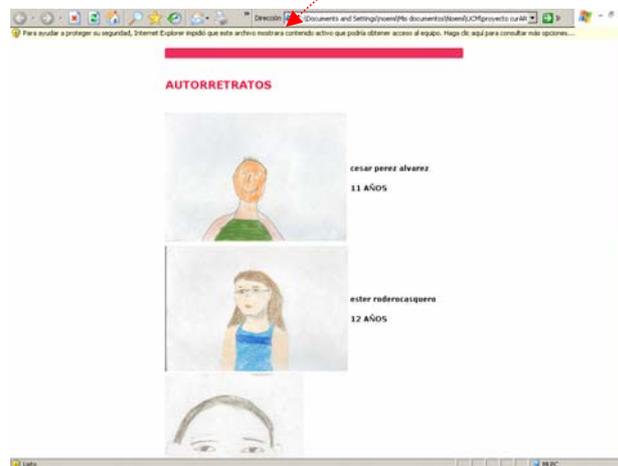
VÍNCULO

¡haz tu RETRATO para INTERNET!



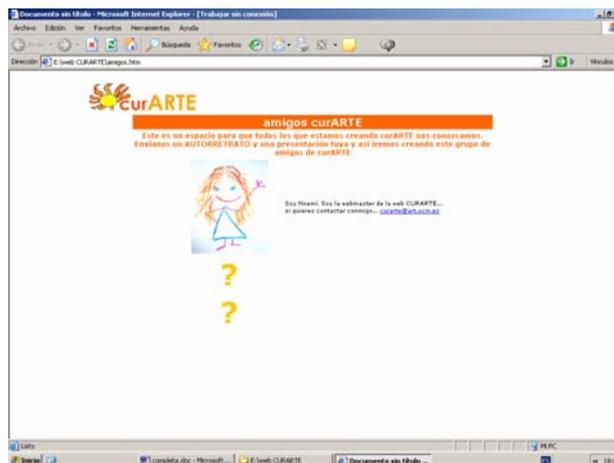
APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS





APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS

Además se ha creado la sección Amigos curarte, que permite ir conformando una comunidad virtual con los retratos de todos aquellos que quieran participar en el recursos curarte:





EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS:



FICHA DE EVALUCIÓN DE LA ACTIVIDAD (EDUCADOR)

PROFESIÓN:
 NOMBRE DEL CENTRO HOSPITALARIO:
 CIUDAD (PAÍS):
 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD ON-LINE EVALUADA:

Valora del 0(malo) al 5 (muy buena) los siguientes apartados con respecto a esta actividad on-line:

	0	1	2	3	4	5
Grado de utilidad en tu trabajo con los alumnos						
Motivación de los alumnos con la actividad						
Éxito en la consecución de los objetivos propuestos						
Facilidad de uso						
Calidad y estructura de los contenidos						
Estructura y navegación por las actividades						
Material adicional para el educador						
Grado de interés por este tipo de actividades						
Originalidad						

COMENTARIOS:



FICHA DE EVALUCIÓN DE LA ACTIVIDAD (NIÑO)

EDAD:

SEXO:

NOMBRE DEL CENTRO HOSPITALARIO:

CIUDAD (PAÍS):

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD ON-LINE EVALUADA:

A continuación se plantean algunas posibles preguntas:

- ¿Qué has aprendido con esta actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado?
- ¿Qué es lo que menos te ha gustado?
- ¿Te gusta realizar actividades como esta en el aula hospitalaria? ¿por qué?



3. RESUMEN DEL CAPÍTULO:

Este capítulo resume el proceso de creación, desarrollo y evolución del *recurso curarte on-line*, es decir, resume la aplicación práctica de la tesis.

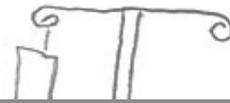
El capítulo está dividido en dos apartados. El primero de ellos trata sobre la creación del *recurso on-line*, entendido aquí el recurso como el *contenedor* de todas las posibles investigaciones, aplicaciones, informaciones, etc., relacionadas con la creatividad y la educación artística para niños hospitalizados.

En el segundo apartado, se plantea el diseño y desarrollo de las aplicaciones virtuales de arte infantil, es decir el diseño de actividades on-line específicas para el niño hospitalizado.

En el desarrollo de este capítulo se han tenido en cuenta varios factores, que se han ido describiendo a lo largo del mismo: *cronología* en la creación del recursos, *calidad pedagógica* de las aplicaciones virtuales, *posibilidad de interactividad*, etc.

En cualquier caso, el mejor resumen de este capítulo es el recurso en sí mismo:

www.ucm.es/info/curarte



APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TESIS



Termómetro



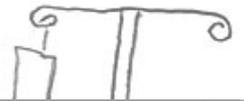


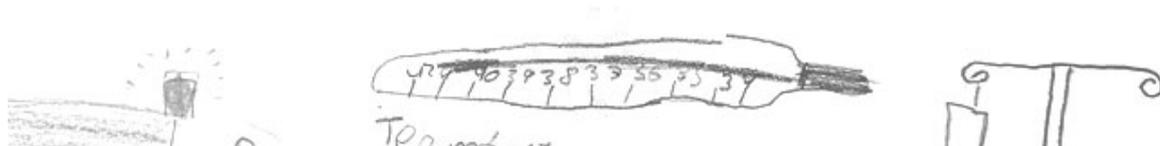
7. CONCLUSIONES

1. CONTESTACIÓN DE LAS HIPÓTESIS
2. CONCLUSIONES



Terminación





CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En la Introducción a esta tesis doctoral se presentaba el siguiente epígrafe: **RELEVANCIA DE LA PRESENTE TESIS DOCTORAL EN LA COMUNIDAD CIENTÍFICA**, en el que se establecían los siguientes puntos:

- Abrir nuevos contextos para la investigación en educación artística: el *contexto on-line* y el *contexto hospitalario*
- Generar un recurso on-line que pase a disposición de la comunidad científica
- Crear un recurso on-line que favorezca el intercambio de conocimientos, investigaciones y proyectos de este campo entre la comunidad científica
- Proponer una guía o estructura básica para generar aplicaciones virtuales de educación artística y creatividad para niños hospitalizados
- A partir de esta estructura o guía básica poder realizar investigaciones y análisis posteriores de los resultados.

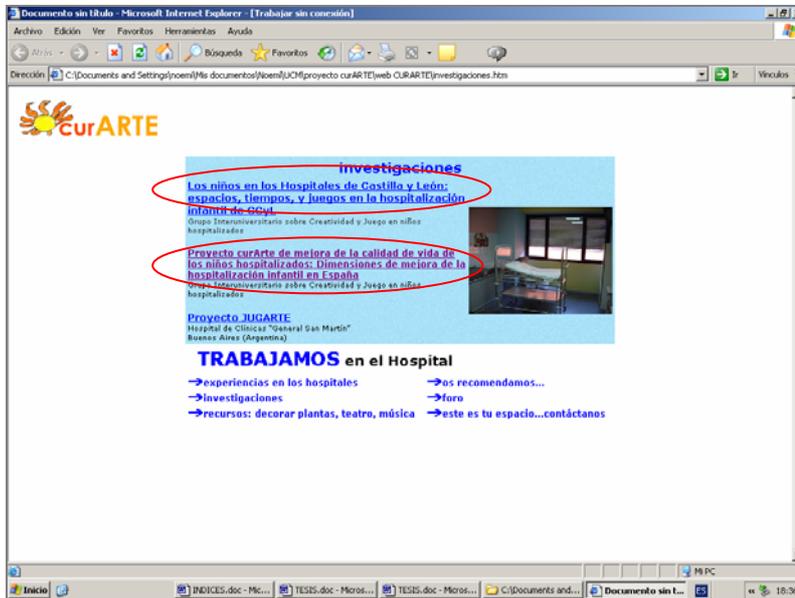
Pues bien, estos puntos de relevancia en la comunidad científica, junto con la posibilidad de responder a las hipótesis planteadas son las conclusiones que se presentan a continuación y que de algún modo vienen a validar esta investigación doctoral.

1. RESPUESTA DE LAS HIPÓTESIS:

Si se recuerda la hipótesis principal de esta tesis:

El desarrollo de un RECURSO ON-LINE permitiría la vinculación de los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) para el desarrollo de la capacidad artística y creativa del niño hospitalizado.

En primer lugar, el recurso curArte on-line está sirviendo como medio de difusión del propio *proyecto curArte: Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*. A través de curArte on-line se puede acceder a los sucesivos informes que el grupo de investigación va elaborando:



Por otro lado, se puede considerar que se ha llevado a cabo dicho desarrollo del RECURSO ON-LINE como *Red on-line*, puesto que el *recurso curArte on-line*, ha permitido crear esa estructura de red o de tejido que permite vincular los servicios pediátricos hospitalarios con el Museo Pedagógico de Arte Infantil, así como establecer vínculos entre todos los interesados en el Arte Infantil en contextos hospitalarios (investigadores, educadores, etc.).

Como respuesta a esta primera hipótesis se plantea se presentan a continuación, algunos de los e-mail recibidos en este período en que está activo este recurso:

E-mails de consulta y de interés por la propuesta:

De ► ["N.M. Ortiz" <jezereNicole@hotmail.com>](mailto:jezereNicole@hotmail.com)
 Enviado Martes, Mayo 3, 2005 4:02 am
 Para curarte@art.ucm.es
 Asunto Ayuda para una sala de juego

Hola !

Soy Nicole Ortiz y les escribo por que actualmente estoy trabajando en una sala de juegos para ninos hospitalizados en San Juan, Puerto Rico y me gusto mucho su trabajo. Me parece que es una propuesta muy inovadora

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

y creativa. En Puerto Rico aun no se desarrolla este tipo de proyecto para los niños hospitalizados y es por esto que les solicito su ayuda en la medida en que sea posible con información, investigaciones, libros o web que ustedes recomiendan. Gracias anticipadas por la colaboración que me puedan brindar.

Atentamente,

Nicole Ortiz

jezerelnicole@hotmail.com

787-257-0659

De ► [Aileé Salazar <aileesalazar@yahoo.com.mx>](mailto:aileesalazar@yahoo.com.mx)
 Enviado Jueves, Mayo 19, 2005 10:29 pm
 Para noemi_avi@hotmail.com, curarte@art.ucm.es, curarte@usal.es
 Asunto Información

Hola, les escribo desde Oaxaca, en México.

Me llamo Aileé Salazar y soy estudiante de la Lic. en Ciencias de la Educación en la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca. y estoy realizando un trabajo de escuela sobre un tema educativo. y llamo mucho mi atención cuando descubrí por la red su página de CURARTE, me pareció una idea maravillosa, por el trabajo que hacen y por lo que refleja en los niños dentro del hospital, además que sí les ha funcionado y cuentan con el apoyo de diversos sectores de la sociedad, como el museo del juguete, como lo mencionan...

Me gustaría saber si pueden decirme si llevan a cabo actividades, o si tienen un programa en específico para que los niños realicen sus obras... o nada más les dicen a los niños que pinten y ya.

si, a parte de los juguetes y los dibujos de los niños, les dan otras actividades alternas, como algún tipo de clases... o no sé. díganme por favor.

espero su respuesta!!

y saludos desde Oaxaca!

E-mails de otras investigaciones similares al <i>proyecto curArte</i> :

Este es quizá uno de los aspectos más interesantes del proyecto, y también una de las conclusiones más importantes, en el breve espacio de tiempo que el recurso curArte está disponible en la Red, se han iniciado contactos, e



intercambios de información en el mismo ámbito. Esto es, uno de los ítems más importantes que justifican la realización de esta tesis era la creación de un recurso que permitiera el intercambio de investigaciones y el trabajo colaborativo a través de la red.

Estos son dos ejemplos de investigaciones que se han puesto en contacto a través del recurso curArte on-line:

- El proyecto *jugarte jugarte* del Hospital Escuela de la Universidad de Buenos Aires (Argentina):

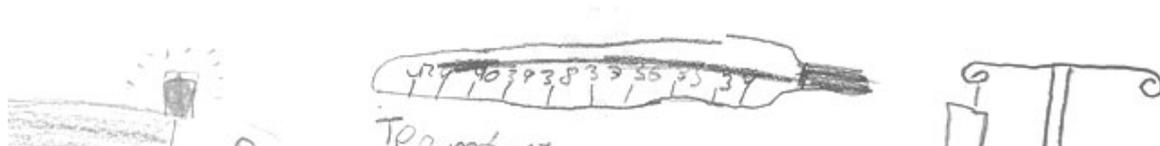
De ► [jugarte jugarte <jugartejugarte@yahoo.com.ar>](mailto:jugartejugarte@yahoo.com.ar)
 Enviado Sábado, Marzo 19, 2005 10:58 pm
 Para curarte@art.ucm.es , curarte@usal.es
 Asunto Hospital de Argentina

Me llamo Graciela tayara, soy profesora de artes visuales y licenciada en educación, desde hace 5 años coordino un grupo de profesionales que trabajamos desde el arte (nuestro grupo se llama JugArte) con niños enfermos, en el tramo de la hospitalización. Sin querer llegué a la página de ustedes y por eso me pongo en contacto para intercambiar experiencias, aportes, trabajos, investigaciones, intuiciones, etc. Este próximo miércoles 30 de marzo, en el Hall del hospital de Clínicas "Gral. San Martín" (es el Hospital Escuela de la Universidad de Buenos Aires) los médicos del servicio han organizado una exposición de los cuadros donados por los pequeños artistas. Venimos haciendo un trabajo acompañado de una investigación lenta y minuciosa en la observación de lo que acontece en los niños. Espero su respuesta y que podamos trabajar ayudándonos en esta tarea que es por cierto sumamente gratificante!
 Gracias!
 Lic. Graciela Tayara

- El proyecto *Saludarte* de la Universidad Finis Terrae (Chile)

De ► [Salud Arte <ufts saludarte@yahoo.com>](mailto:ufts saludarte@yahoo.com)
 Enviado Viernes, Julio 8, 2005 4:00 pm
 Para curarte@usal.es
 CC curarte@art.ucm.es
 Asunto PRESENTACION PROYECTO SALUD-ARTE CHILE

Datos adjuntos	FICHA DE TRABAJO SALUD 3.doc	231K	FICHA DE TRABAJO SALUD 5.doc	281K	FICHA DE TRABAJO SALUD 6.doc	381K
	FICHA DE TRABAJO	407K				



CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

[SALUD](#)
[11.doc](#)

ESTIMADOS AMIGOS DE CURARTE:

Junto con expresarles mi saludo como coordinador del proyecto SALUDARTE, pionero en Chile en materia de Arte-terapia, quisiera establecer un vínculo más próximo con el fin de compartir experiencias y pedirles vuestra tutoría ya que sabemos de vuestro modelo y por cierto ha sido un precedente importantísimo para la gestación del nuestro.

SALUDARTE, se trata de un proyecto impulsado por la Universidad Chilena Finis Terrae en donde la coordinación vincula áreas transdisciplinarias (escuelas de Arte, Psicología, Medicina) para desarrollar prácticas de Arteterapia en recintos hospitalarios particularmente con pacientes pediátricos.

Tenemos 6 meses de funcionamiento y en nuestra primeras evaluaciones hemos quedado muy conformes, pero queremos seguir creciendo para lo cual pedimos que en lo posible nos envíen información complementaria al sitio web y posibilitemos desde ya un vínculo entre las dos instituciones de educación.

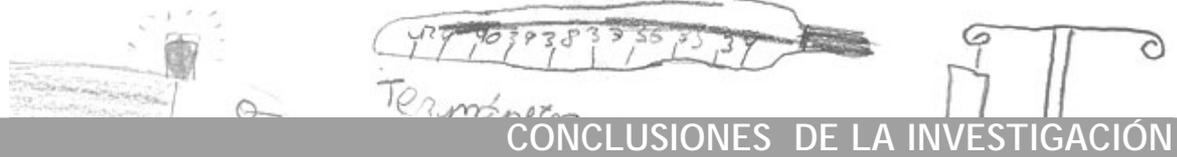
Desde ya envío algunas fichas al azar como modelos de trabajo para que nos brinden su parecer.

gracias
Saluda cordialmente a ustedes
Marcelo Soto Olhabé
Coordinador SALUDARTE CHILE
Master en Museología, Lic. en Arte, Estética y Gestión Cultural
Arte-terapeuta

Ambos proyectos además enviaron información sobre sus proyectos para que pudiera publicarse en el recurso curArte .

Con todo esto, se justifican, también, en cierta medida, tres de los motivos que se presentaban al comienzo y que se consideraban de especial relevancia por su aportación a la comunidad científica:

- Abrir nuevos contextos para la investigación en educación artística: el *contexto on-line* y el *contexto hospitalario*
- Generar un recurso on-line que pase a disposición de la comunidad científica



- Crear un recurso on-line que favorezca el intercambio de conocimientos, investigaciones y proyectos de este campo entre la comunidad científica

En cuanto a dar respuesta a la hipótesis secundaria:

Un RECURSO ON-LINE sería un vehículo para el desarrollo de aplicaciones virtuales que desarrollen la capacidad creativa y artística del niño hospitalizado.

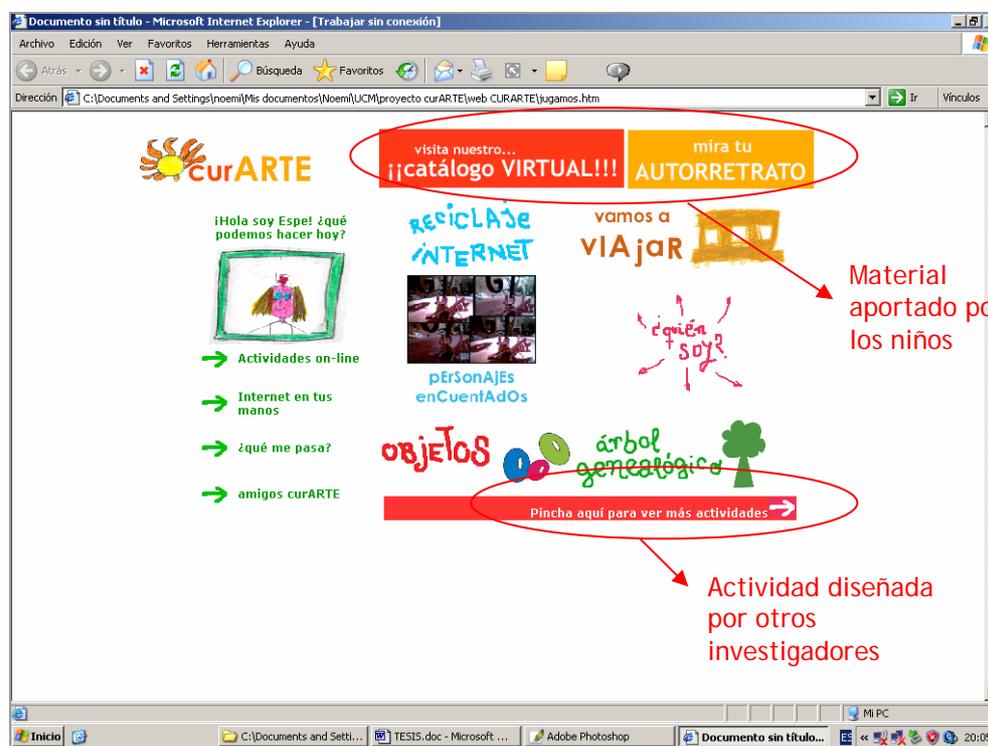
Una vez diseñadas las aplicaciones virtuales, atendiendo a todos los aspectos que se han ido analizando a lo largo de esta investigación, se podría concluir que en cierta medida, y siempre teniendo en cuenta que este es un proyecto en acción (investigación-acción), se han obtenido algunos resultados al respecto que ponen de manifiesto el funcionamiento real del recurso on-line.

Por un lado, ya se ha recibido material de los niños hospitalizados para ir conformando la base de datos de la website, y para ir rellenando las actividades:



Aspecto de la página de las aplicaciones virtuales al comienzo de la investigación doctoral

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN



Aspecto actual de la página de aplicaciones virtuales

1. Material aportado por los niños hospitalizados

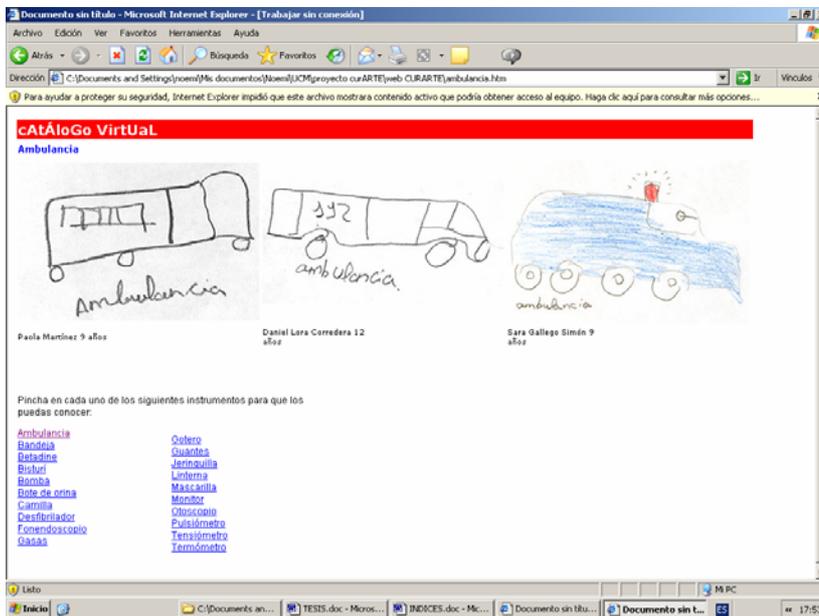
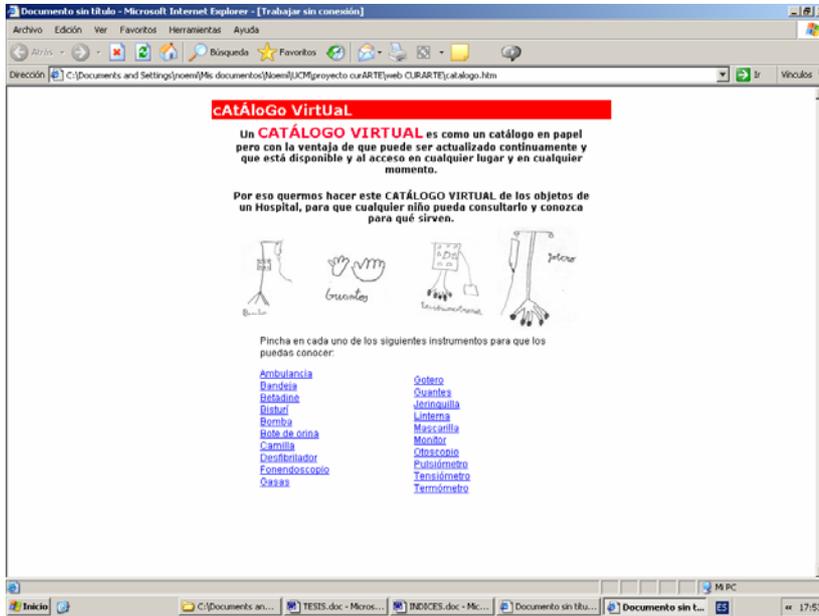
Este es el primer material recibido de los niños. Realizado por los alumnos del aula hospitalaria del Hospital Universitario de Salamanca.

El material aportado pertenece a dos actividades: *Objetos* y *¿Quién soy?*

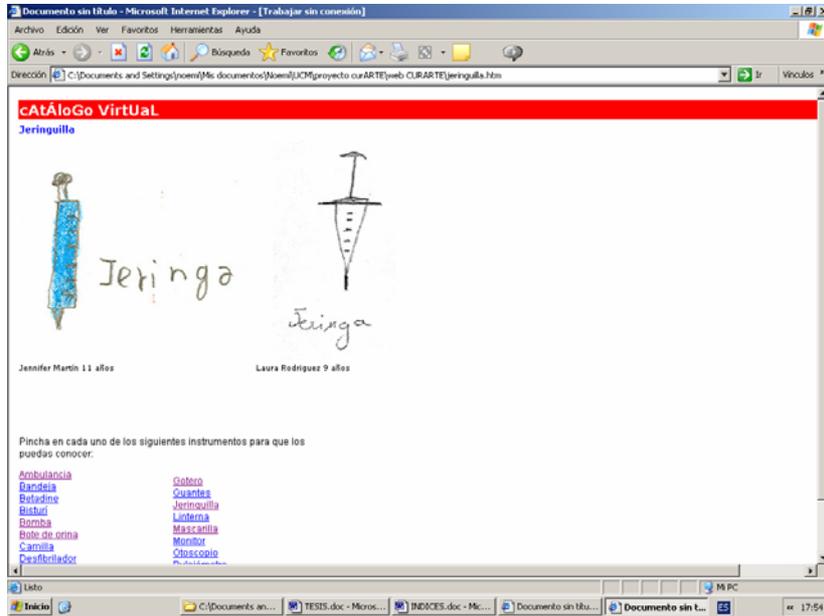
En el primer caso, con el material recibido de la actividad *Objetos*, se ha ido configurando un *catálogo virtual* de objetos que se pueden encontrar en el hospital:

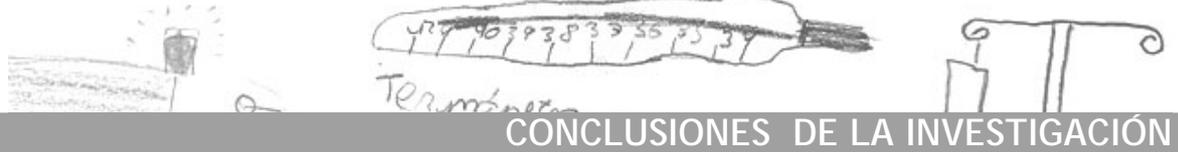


CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

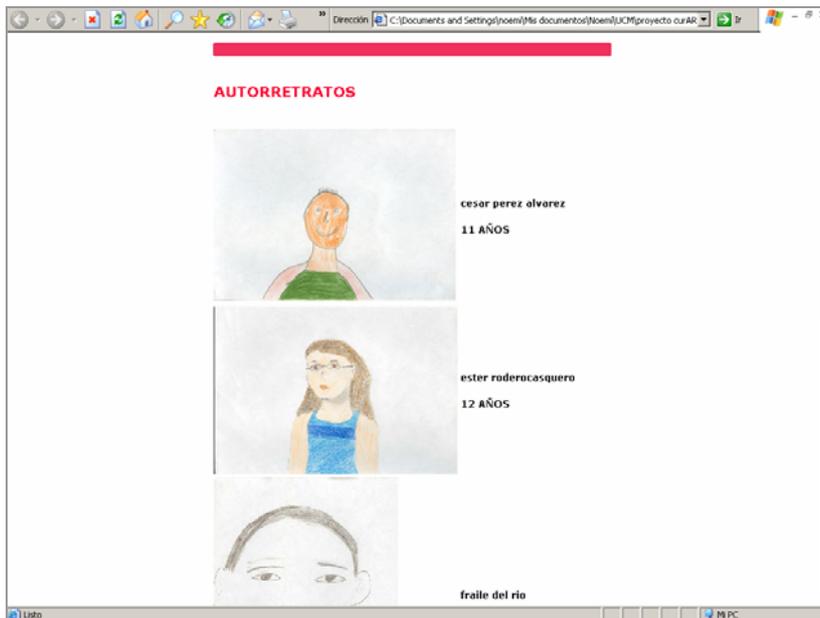


CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN





En el segundo caso, con los autorretrato de *¿Quién soy?*, se está creando un banco de autorretratos de niños, como bien se describía en la actividad, se trata en definitiva de que la red se vaya *llenando* de retratos personales, que los niños hospitalizados se sientan partícipes de esa red Internet, que ellos mismos la vayan configurando:

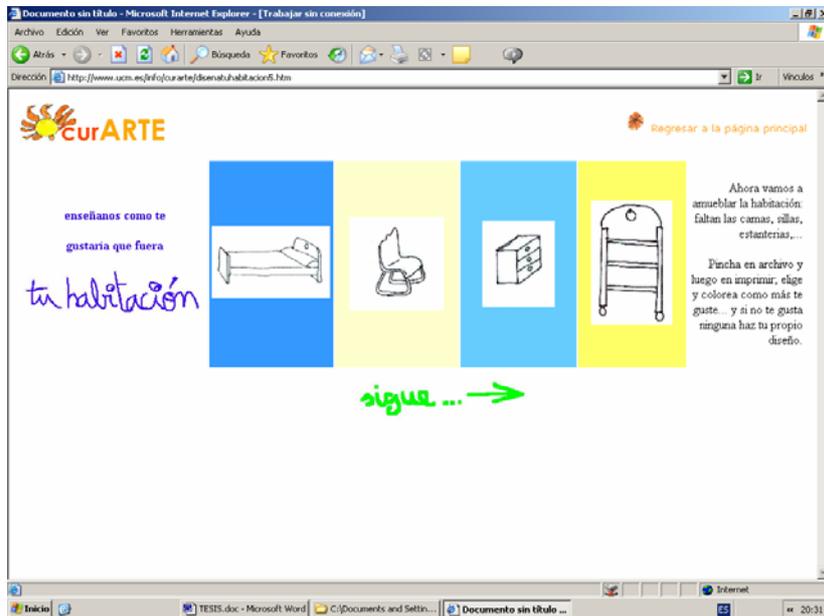
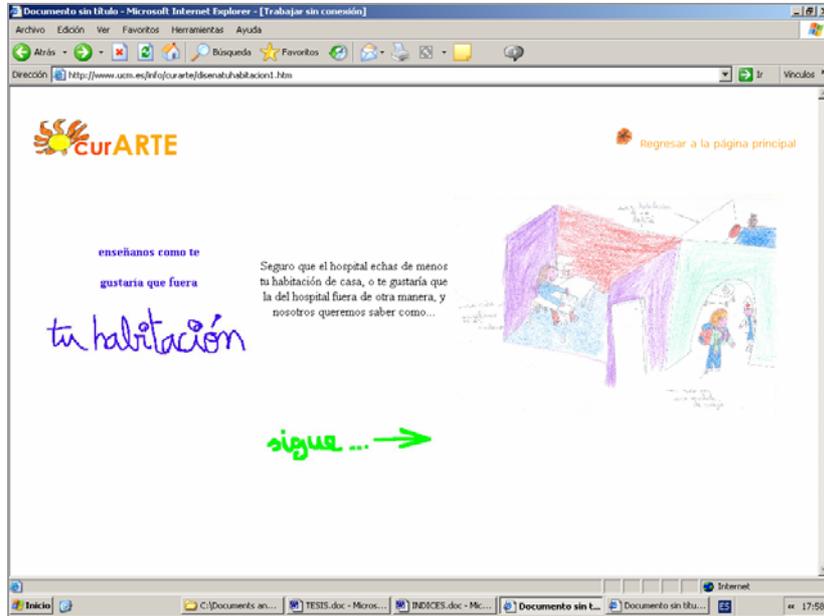
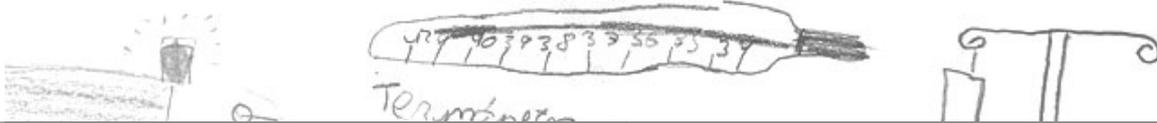


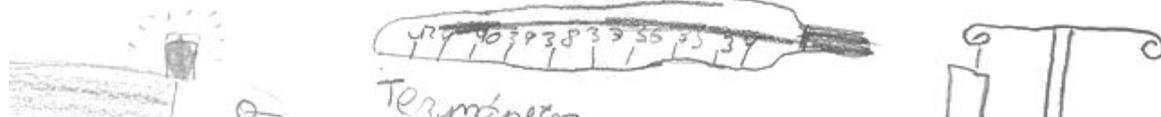
2. Material aportado por otros investigadores (diseño de actividades y aplicaciones virtuales alternativas, siguiendo la misma estructura presentada en la investigación doctoral)

Si de lo que se trata es de que este recurso curArte on-line sea un vehículo para la generar actividades que desarrollen la capacidad creativa y artística a través del medio on-lie, cualquier aportación a partir de los ejemplos propuestos, es interesante, pues pone de manifiesto la necesidad de sistematizar o estructurar este tipo de aplicaciones.

En relación con esto, se presenta a continuación, una actividad alternativa, propuesta por la investigadora Noelia Antúnez del Cerro, titulada: *Diseña tu propia habitación*.

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN





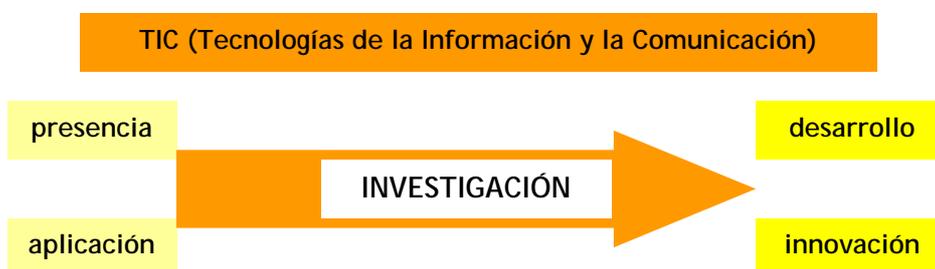
Con todo esto, se justifican los dos ítems restantes que se situaban al comienzo de este capítulo y que daban fe de la relevancia en el ámbito de la investigación científica:

- Proponer una guía o estructura básica para generar aplicaciones virtuales de educación artística y creatividad para niños hospitalizados
- A partir de esta estructura o guía básica poder realizar investigaciones y análisis posteriores de los resultados.

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

2. CONCLUSIONES:

Se podría considerar que toda esta tesis es un argumento más para justificar la presencia de las llamadas TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) en la educación. Pero más allá de una *presencia* o *aplicación* de estas TIC, lo que se plantea de fondo es la necesidad de la investigación en este campo. No basta con *usar* o *aplicar*, hay que *investigar*, para que estos verbos usar y aplicar puedan convertirse en *innovar* y *desarrollar*.



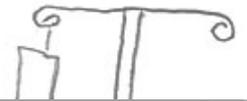
El uso de Internet en la educación, como una TIC, no es por tanto, ningún hecho en absoluto revolucionario, es un aspecto que tenía que acontecer y en el que estamos inmersos, sí es más novedoso, la investigación en este campo, y más aún en el ámbito de Internet y la educación artística.

El desarrollo y elaboración de esta tesis doctoral ha permitido el análisis y el estudio de una parcela de lo que puede denominarse la sociedad Red. La Red Internet, entendido como un tejido gigante en continuo crecimiento, renovación e intercambio.

En concreto analizar e investigar los recursos ya existentes, para poder proponer otros innovadores.

Y concretando aún más en el campo de la educación artística, ¿cómo se presenta, como se aplica esta TIC que es Internet?

Como se apuntaba en el capítulo 2, acerca de la *Cultura Visual*, la Red puede considerarse también como parte de ésta *Cultura Visual*, como bien denomina Castellary, es la *Hipercultura Visual*.



Nosotros, como consumidores de esa cultura debemos pasar a ser sujetos consumidores activos, esto es con la capacidad analítica y creativa suficiente para que el medio no nos domine.

Pues, bien, ¿qué papel desempeña la educación artística en un momento como éste? En primer lugar, hay que partir de la idea de entender la educación artística como aquella disciplina que se ocupa del estudio de la imagen (ya no tanto de la imagen artística exclusivamente).

¿Qué sucede cuando esta imagen se vuelve *hipermedia* o *multimedia*, *interactiva* o *virtual*? ¿Qué posibilidades nos ofrece esta nueva concepción de la imagen? Estas son algunas de las cuestiones que se plantearía la educación artística.

Hasta aquí se ocuparía la parte más teórica de la educación artística, pero qué sucede con la práctica de la educación artística.

Esta parte práctica, se debería ocupar en este momento del diseño y desarrollo de recursos para este nuevo medio (Internet). Se trata en definitiva no solo de aprender o enseñar a ser consumidores de imágenes, sino a ser creadores de ellas, desde el propio medio.

Como educador artístico, es nuestra labor crear y diseñar nuevas posibilidades y nuevos recursos para favorecer el desarrollo creativo y artístico en la sociedad en la que estamos viviendo, y a través de un medio que estamos utilizando ya de forma habitual.

Con todo lo anterior, se puede concluir que es necesaria la investigación en la educación artística y en el medio Internet. Por tanto, podría considerarse necesaria también la presente tesis doctoral pues propone una investigación en este ámbito.

Por otro lado, hay que concluir, si la investigaciones llevadas a cabo han sido válidas o potencialmente válidas en su ámbito de aplicación. ¿Y cuál ha sido el ámbito de aplicación de esta tesis? El contexto hospitalario infantil.

El estudio y análisis de los recursos ya existentes, pone de manifiesto que en España, no ha habido un gran desarrollo ni evolución de los mismos. Se puede decir, que la tecnología Internet, aplicada al ámbito hospitalario educativo tiene una presencia real, pero no ha habido una evolución y mucho menos una investigación para su desarrollo.

Las propuestas existentes responden a un primer programa de creación de recursos iniciado por el Ministerio de educación, y también a alguna propuesta puntual (véase



CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

por ejemplo *Mundo de Estrellas* de la Junta de Andalucía), pero en ningún caso se ha planteado la opción de usar estos recursos on-line para llevar a cabo investigaciones.

Así pues, la generación del recurso curarte on-line como una Red especializada en la creatividad, arte infantil y educación artística del niño hospitalizado es una propuesta innovadora que además proporciona los medios y la disposición para, a partir de ella iniciar investigaciones en el mismo ámbito.

El intercambio real que se ha producido entre investigadores que están trabajando en lo mismo simultáneamente aunque de forma distante espacialmente (véase el proyecto argentino *jugarte jugarte*, o el proyecto chileno *saludarte*, vienen a atestiguar que la creación de este recurso es necesaria y está resultando útil a la comunidad científica.

Además, no se puede olvidar que una de las principales razones de la creación de este recurso es su vinculación con el Museo Pedagógico de Arte Infantil, que podrá trabajar con el material que este recurso genere para elaborar investigaciones posteriores en el ámbito del Arte Infantil. El material que pueda aportar, abre, en definitiva, un nuevo contexto de análisis e investigación al Museo Pedagógico de Arte Infantil: el *contexto on-line* y el *contexto hospitalario*.

Finalmente, se podría añadir, que no hay mayor justificación y conclusión de la presente tesis doctoral que la *presencia activa* del recurso curArte on-line en la Red Internet:

www.ucm.es/info/curarte



Terminación





DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

8. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS



Terminología



DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

A continuación, se presenta una relación de términos que se han empleado a lo largo de la tesis doctoral.

Esos términos son específicos de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación, y en especial de Internet. La definición de los mismo no pretende ser científica ni única, simplemente pretende ser una aclaración del concepto para entenderlo en el contexto de esta investigación.

Aplicaciones virtuales: Se han querido denominar así, a las actividades diseñadas específicamente para el medio on-line. Se las denomina aplicaciones porque permiten una *interactuación* (intercambio de información, posibilidades y opciones de navegación, etc.)

Interactividad: Forma de relación en la red Internet. Existe un margen para la acción y la reacción entre dos personas conectadas en dos ordenadores remotos, o bien, entre una o varias personas y un ordenador. Esta acción o relación implica la posibilidad de transferir información y de seleccionar la información que se desea consultar.

Internet: Conocida como la red de redes. Es la red mundial de información con mayor número de accesos. Se trata de un proveedor de información a nivel mundial, en el cual la información está siempre virtualmente disponible.

on-line: Entendido como un medio de comunicación, que podría traducirse como en línea. En realidad se refiere a cómo ese medio implica estar siempre presente en la Red Internet, es decir, este estar siempre presente, viene a significar que cualquier persona, con acceso a Internet, tiene también acceso a esta información.

Recurso on-line: Conjunto de información *organizada y disponible* en la red Internet. Se ha designado con la palabra recurso porque se refiera a una fuente de información.

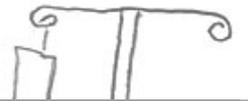
TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación): Conjunto de tecnologías y medios que forman parte de la Sociedad de la Comunicación y de la Información, que permiten la transmisión de datos de cualquier tipo (imagen, texto, sonido), y también su manipulación. En educación, el término TIC es empleado para referirse a las posibilidades de aplicación de dichas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

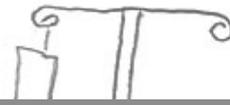
Virtualidad: Se puede definir como aquello que *existe* pero que está en *potencia*, es decir, existe en la red pero de forma potencial, es necesario actualizarlo, o bien buscarlo para poder acceder a ello.

Website o página web: Recurso on-line con unas características específicas (ver pág.276-278). Tiene una dirección http que es lo que le permite ser localizado en la Red.



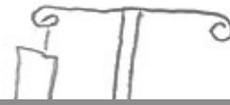
Terminología



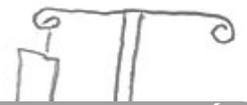
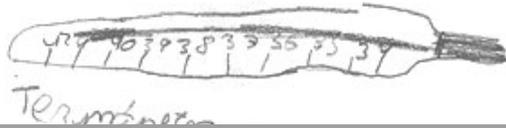


9. BIBLIOGRAFÍA





BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA



AA.VV. (1987). *Didáctica y tecnología de la educación*. Madrid: Anaya.

AA.VV.(1997). *Aprender para el futuro: Desafíos y oportunidades*. Madrid: Fundación Santillana.

AECT(1994). *Instructional Technology: The definition and domains on the field*. Washington DC: AECT

AGUADO, A.(1977). "Acercamiento a la tecnología de la educación". En VILLAR ANGULO, L.M. La formación del profesorado.

ALBA, Carmen, et al. (1994). "Un estudio sobre la integración de los medios y recursos tecnológicos en la escuela". En BLAZQUEZ, F. Et al. En memoria de J.M. López-Arenas. Nuevas

ALFIERI, F. (1994). "Hacer cultura dentro y fuera de la escuela". Cuadernos de Pedagogía, núm. 224, p. 78-83

ALI, I., GANUZA, J.L., 1996: *Internet en la educación*, Madrid. Anaya Multimedia

ALONSO, Catalina(1992). "Estilos de aprendizaje y tecnologías de la información". *Proceedings European Conference about Information Technology in Education: a Critical Insight (TIE)*. Barcelona: Universidad de Barcelona

ALONSO, Cristina. (1997). *La Tecnología Educativa a finales del s.XX: concepciones, conexiones y límites con otras asignaturas*. Barcelona: Eumo-Grafic.

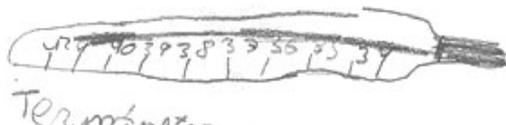
ÁLVAREZ, A., MARTÍNEZ, A y MÉNDEZ, R. (1993). *Tecnología en acción*. Barcelona: Riap.

ALVAREZ, D. 1999: "Educación artística On Line : diseño curricular básico". En JUANOLA, R., BARRAGÁN, J.M., CALBÓ I ANGRILL, M. (coord..) *Guías praxis para el profesorado de ESO, Educación artística : Plástica y visual*. (págs. 78-100), Barcelona : Praxis

ALVAREZ, D., 1999: *Educación artística On Line : diseño curricular básico*, Barcelona: Praxis

ALVAREZ, D., 2000: *Educación artística On Line : diseño curricular básico*. En JUANOLA, R., BARRAGÁN, J., CALBÓ I ANGRILL, M., (coord.), *Guías praxis para el profesorado de ESO, Educación artística: Plástica y Visual*, (págs. 49-100). Barcelona: Praxis

ALVIRA, F., 1981, *Los dos métodos de las ciencias sociales*, Madrid, Centro de Investigaciones sociológicas



ALLAND, A. (1983): *Playing with form. Children Draw in Six Cultures*, N. Y., Columbia Univ. Press.

ANGLIN, G.J. (1995). *Instructional technology: Past, present and future*. Englewood, CO: Libraries Unlimited.

ARAUJO E OLIVEIRA, BATISTA, J. 1988: *Tecnología educacional : teorías de instrucción*, Barcelona [etc.] : Paidós

AREA, M.; CORREA, A.D. (1992). "La investigación sobre el conocimiento y actitudes del profesorado hacia los medios. Una aproximación al uso de medios en la planificación y desarrollo de la enseñanza". *Curriculum*, 4, 79-100

AREA, M; CASTRO, F.; SANABRIA, A.L. (1995). "La Tecnología Educativa en este final de siglo. Una mirada incierta". En ALONSO, C. *La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras disciplinas*. pp. 49-60 Barcelona: II Jornadas Tecnología Educativa.

ARENAS, José M. (1991). *Proyecto Docente de Tecnología Educativa*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

ARNAIZ, P. 2003: *Educación inclusiva : una escuela para todos*, Archidona, Málaga

ARNAL, J., DEL RINCÓN, D., LATORRE, A. 1994: Naturaleza de la investigación educativa. En *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*, (págs. 36-38), Barcelona, Labor

ARNAL, J., DEL RINCÓN, D., LATORRE, A. 1994: Proceso general de la investigación. En *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*, (pág.64), Barcelona, Labor
ASPIAZU, A.; ARRIETA, B.; GARDOKI, A.(1995)."La mediateca escolar, un nuevo aprendizaje". *Aula*, nº 43, p. 58-62

BALL, S; GREEN, E. (1974). *Aprendizaje, enseñanza y tecnología educacional* Buenos Aires: Paidós

BALLESTA, Javier. (coord.) (1995). "Función didáctica de los materiales curriculares". *Pixel Bit. Revista de Medios y Educación*, 5, pp.29-46

BARBERÁ, E. 2003: *La educación en la red : actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona. Paidós

BARBERÁ, E., 2000: *El constructivismo en la práctica*. Barcelona : Laboratorio Educativo

BARBIER, R., 1977 : *La recherche-action dans l'institution éducative*, París, Gauthier-Villars

BARRUECO, A. "La acción educativa en la asistencia al niño hospitalizado", en *Revista de Educación Especial*, nº 29, 1997, (págs. 39-45).

BAYO GIMENO, P., INSA JUAN, D., FERRERES TORRES, J., VALLE RAMÍREZ, S., 1994: "Aprendizaje y escuela en el hospital" (pags. 58-61), en "Cuadernos de Pedagogía", 22

BENJAMÍN, W., 1973: *Discursos interrumpidos, I. Filosofía del arte y de la historia*. Taurus, Madrid

BISQUERRA, R., 1989: *Métodos de investigación educativa. Guía práctica.*, Barcelona, Ceac

BLAZQUEZ, F. (1993). "El espacio y el tiempo en los centros educativos". En LORENZO, M.; SÁENZ BARRIO, O: Organización Escolar. Una perspectiva ecológica, p. 346 Alcoy: Marfil

BOWER, T. (1979): *El mundo perceptivo del niño*, Madrid, Morata.

BRAUDILLARD, J., "Biosfera y sujeto fractal" pp. 33 en VVAA, *Videoculturas de fin de siglo*, (1989), Madris, Ed. Cátedra

BRUNER, J.(1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge: Harvard University Press

BRUNER, J. S. y HASTE, H. (eds.) (1990): *La elaboración del sentido. La construcción del mundo por el niño*, Barcelona, Paidós.

BULLOUGH, R.V., GOLDSTEIN, S.L., HOLT, L. (1984). *Human interest in the curriculum: Teaching and learning in a technological society*. Nueva York: Teachers College

CABERO, J.(1996).BITE3. *Bibliografía sobre Tecnología Educativa*. Sevilla: Grupo de Investigación Didáctica.

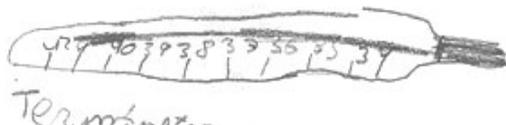
CABERO, Julio.(1998)."La integración de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías en el curriculum".. En PÉREZ, Ramón (Coord.). Educación y Tecnologías de la Comunicación. Pp. 47-67 Oviedo: Universidad de Oviedo.

CARR, W., y KEMMIS, S., 1988: *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona, Martínez Roca

CASTAÑO, C. (1994). "La investigación en medios y materiales de enseñanza". En SANCHO, Joana (Coord) (1994). Para una tecnología educativa.Barcelona: Horsori.

CASTELLS, M., 1997: *La era de la información. Vol. 1 La sociedad red*. Madrid, Alianza Editorial

CEBRIÁN DE LA SERNA, Manuel(1996)."Selección y evaluación de recursos tecnológicos". En GALLEGO, D.J.; ALONSO, C.; CANTÓN, I. (coords.). Integración curricular de los recursos tecnológicos, pp. 377-402. Barcelona: Oikos-Tau



CHADWICK, CLIFTON B., 1987: *Tecnología educacional para el docente*, Barcelona : Paidós

COLL, C., MARTÍN, E., MAURI, T., MIRAS, M., ONRUBIA, J., SOLÉ, I., ZABALA, A. , 1993: *El constructivismo en el aula*. Barcelona, Ed. Grao

COLORADO, A., 1997: *Hiperultura visual : el reto hipermedia en el arte y la educación*, Madrid : Editorial Complutense.

COREY, S.M., 1953: *Action research to improve school practices*, Nueva York, Columbia University

CORMENZANA, F., 1999: *Aplicaciones educativas de Internet*[Madrid?]: Asociación Hispanoamericana de centros de investigación y empresas de telecomunicaciones

CORREA ML, CORREA AC. El vínculo niño - equipo terapéutico. Su papel protector en enfermedades crónicas. *Pediatría* 32 (1): 35-40, 1997.

COSTA, M., *El juego y el juguete en la hospitalización infantil*, Valencia, Nau Llibres, 2000.

CROWDER, N.A.(1964). "On the difference between linear and intrinsic programming"; en DE CECCO. *Educational Technology*.Londres: Holt, Rinehart and Witson.

DAVIS, D. J., 1969: *Behavioral emphasis in art education*, Reston, VA, National Art Education Association

DELGADO GÓMEZ, Mª F, : "*Talleres artísticos en el Hospital del Niño Jesús*", en *VII Jornadas de Pedagogía Hospitalaria*, 22-23 de mayo de 1997, Toledo, 1999, (págs. 151-152)

DÍEZ OCHOA, M., 1983: "Necesidad de la asistencia educativo escolar en la hospitalización infantil". *Acta pediátrica española*, 41, 2(1984):. Memoria inédita: *Asistencia pedagógica en la hospitalización infantil*. Fundación Echévano, Pamplona.

DODGE, B. 1997: San Diego State University.

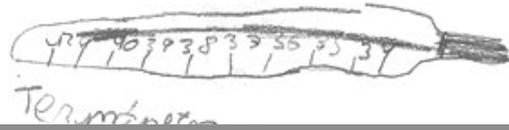
DREYFUS, H.L., DREYFUS, S.E.(1986).*Mind over machine: The power of human intuition and expertise in the era of the computer*.Nueva York: Free Press

DUART, J. M., SANGRÁ, A., 2000: *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa, Eduoc.

ECO, U., 1998: *Como se escribe una tesis*, Barcelona, Gedisa

EFLAND, A., 2002: *Una historia de la educación del arte*, Barcelona, Paidós

EFLAND, A., 2003: *La educación e el arte posmoderno*, Barcelona, Paidós



ELLIOT, J., 1989: *La investigación acción en educación*. Madrid, Morata

ELY, D.P. (1992). "Tecnología Educativa: campo de estudio". Enciclopedia Internacional de la Educación. Vol. 9, pp. 5394-5397 Barcelona: Vicens Vives/MEC

ESCOLANO, A. (1997). "El profesor del futuro. Entre la tradición y nuevos escenarios". *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 27, pp.111-115

ESCOTET, M.A. (1990). "La Escuela paralela". En *Telos*, nº 23, p. 9-10

FERNÁNDEZ DÍAZ, M. J., 1985: "Paradigmas de la investigación pedagógica", en A. DE LA ORDEN (ed.): *Investigación educativa*, Madrid, Anaya

FUNES GALÁN, A. y SÁNCHEZ MARTÍNEZ, E. "Experiencia de talleres a partir del uso de materiales del entorno hospitalario", en *VII Jornadas de Pedagogía Hospitalaria*, (págs. 157-160)

GARCIA-VALCARCEL. A., 2003: *Tecnología educativa : implicaciones educativas del desarrollo tecnológico*, Madrid : La Muralla

GILL, T. (edit.) , 1996: *Electronic children. How children are responding to the information revolution*. National Children´s Bureau, Londres

GOHAGAN, D., 1999: "Impact of information technologies on social work education", En COE, J., MANON, G. M. (edit), *Computers and information technology en social work: education, training and practice*, (págs. 145-159), The Haworth Press, Nueva York.

GONZÁLEZ- SIMANCAS, J. L. y POLAINO, A., 1991: *La pedagogía hospitalaria en la actualidad. Actividad educativa en ambientes clínicos*, Madrid, Narcea

GONZALEZ, J., GAUDIOSO, E., 2001: *Aprender y formar en Internet*, Madrid, Paraninfo Thomson Learning

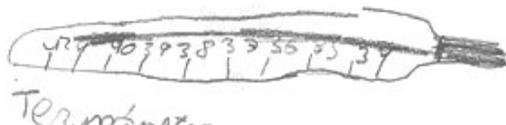
GONZÁLEZ-SIMANCAS, J.L., POLAINO, A. 1990: *Pedagogía Hospitalaria*, Madrid, Narcea

GRAU RUBIO, C. y ORTIZ, C., 2001: *La Pedagogía Hospitalaria en el marco de una educación inclusiva*, Málaga, Ediciones Aljibe,

GREGORY, D. 1995: "Art Education Reform and Interactive integrated Media", *Art Education*, vol. 48, nº 3, mayo 1995, (págs. 7-16)

GREY, D., 2001: *The Internet in school*, London : Continuum

GROS, B., 2002: "Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje", *Revista de Educación*, 328, (págs. 225-247).



GUBA, E.G.: 1978: *Toward a methodology of naturalistic inquiry in educational evaluation*, Los Ángeles, Center for the Study of Evaluation

GUIJARRO, M. y TORRES, R. 1990: "La escuela hospitalaria complemento a la curación del niño", en *Infancia y Sociedad*, 5, (págs. 133-141).

GUILLÉN CUMPLIDO, Manuel y MEJÍA ASENSIO, Ángel. Actuaciones educativas en Aulas Hospitalarias. Atención escolar a niños enfermos, Madrid, 2002. Intervención Educativa en el Medio Hospitalario. Actas de las VII Jornadas de Pedagogía Hospitalaria en Madrid 1997, Madrid, 1999.

GUILLÉN, M., 2002: *Actuaciones educativas en aulas hospitalarias : atención escolar a niños enfermos* Madrid : Narcea

HARASAIN, L., HILTZ, S., TOROFF, M., TELES, L., 2000: *Redes de aprendizaje*, Barcelona, Gedisa

HARASIM, L., 2000: *Redes de aprendizaje : guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*, Barcelona : Gedisa, EDIUOC

HERNÁNDEZ BELVER, M. Y ULLAN, A. M. (1995): "El Museo Pedagógico de Arte Infantil como contexto de investigación", en M. HERNANDEZ BELVER (coord.): *El arte de los niños*, Madrid, Fundamentos.

HERNANDEZ BELVER, M. Y SANCHEZ MÉNDEZ, M. (2000): *Educación artística y arte infantil*, Madrid, Fundamentos.

KEMMIS, S. Y Mc TAGGART, R. , 1988: *Cómo planificar la investigación acción*, Barcelona, Alertes

KEMMIS, S. (1976). *The Educational Potential of Computer Assisted learning: Qualitative Evidence about Student Learning* U.K.: University of East Anglia

KOETTING, J.R., 1984: *Foundations of naturalistic inquiry: developing a theory base for understanding indivisual interpretations of reality*. National Convention, Dallas, texas, Association for Educational Communicattions and Technology

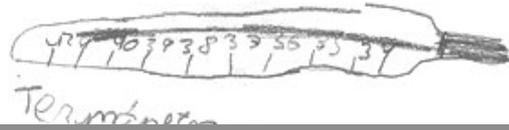
KUHN, T.S.: 1984: *Segundos pensamientos sobre paradigmas*, Madrid, Tecnos

LÉVY, P., 1999, *¿Qué es lo virtual?*, Ed. Paidós, Multimedia 10, Barcelona

LIZASOÁIN RUMEU, Olga. Educando al niño enfermo. Perspectivas de la Pedagogía Hospitalaria, Pamplona, 2000.

LIZASOÁIN, O. y OCHOA, B., (eds.), *La Discontinuidad en la vida del niño enfermo y hospitalizado*, Pamplona, Newbook, 1997.

LIZASOÁIN, O. y POLAINO, A., *El devenir de la pedagogía hospitalaria*. En Laspalas, González-Torres y Molinos. Homenaje al Profesor José Luis González-Simancas, Pamplona, Eunsa, 1998.



LOWENFELD, V. y LAMBERT BRITAIN, W. (1984): Desarrollo de la capacidad creadora, Buenos Aires, Kapelusz.

LLAMAS-NISTAL, M., FERNÁNDEZ-IGLESIAS, M., ANIDO-RIFON, L., (edit.), 2003: *Computers and Education : Towards a lifelong learning society* , Dordrecht, Kluwer Academic Publishers

MAJÓ, J., MARQUÉS, P., 2002: *La revolución educativa en la era internet*, Barcelona: Cisspraxis

MAJÓ, J., MARQUÉS, P., 2002: *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona: Cisspraxis

MAJÓ, J., y MARQUÉS, P., 2002: *La revolución educativa en la era Internet*, Barcelona, Praxis

MAJÓ, J., y MARQUÉS, P., 2002: Compromiso con la educación. En *La revolución educativa en la era Internet*, (pág.341), Barcelona, Praxis

MANZINI, E., 1992, *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*, Ed. Celeste, Madrid

MARÍN VIADEL, R. (1988): "El dibujo infantil: tendencias y problemas en la investigación sobre la expresión plástica de los escolares", *Arte, Individuo y Sociedad*, 1,5-29. (2000): "Investigación y dibujo infantil: el dibujo infantil es un dibujo", en M. HERNÁNDEZ BELVER Y M. SÁNCHEZ MÉNDEZ (coord.): *Educación artística y arte infantil*, Madrid, Fundamentos.

MARSHALL, S. 2000: *The learning Story of the Illinois Mathematics and Science Academy*, en red <http://www.learndev.org> (20 de mayo de 2001)

MATTHEWS, J. y JESSEL, J. (1993): "Very Young Children Use Electronic Paint: A Study of the Beginnings of Drawing with Traditional Media and Computer Paint-box", *Visual Arts Research*, 19, 1,47-62.

Mc. LUJAN, Marshall. (1968). *La cultura de la imagen*. México: AGUILAR.

Mc. LUJAN, Marshall. (1969). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: De. Diana

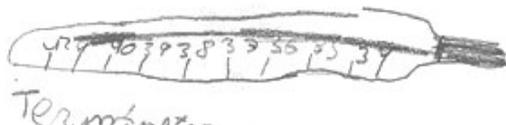
Mc. LUJAN, Marshall. (1974). *El aula sin muros*. Barcelona: Laia.

MESO, K., 1997: *Educación en Internet*, Madrid : Anaya Multimedia

MILLÁN, A. 1998: *De redes y saberes : cultura y educación en las nuevas tecnologías*. Madrid. Santillana, D.L.

MILLÁN, J. A., 1998: *De redes y saberes. Cultura y educación en las nuevas tecnologías*. Madrid: Santillana.

MIRZOEFF, N., 2003: *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona, Paidós



MOLINA, A., y LANDA, K. (Ed.), *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*

MORENO, F., BAILLY-BAILLIÈRE, M., 2002: *Diseño instructivo de la formación on-line. Aproximación metodológica a la elaboración de contenidos*. Barcelona: Ariel.

NEWMAN, D. (1992). "El impacto del ordenador en la organización de la escuela: perspectiva para la investigación". *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 13, 23-35

PALOMO, P., 1995, "Estrés y contexto hospitalario" en *El niño hospitalizado. Características, evaluación y tratamiento*, (págs.131-133), Madrid: Pirámide

PAYNE, C., (edit.) 1993: *Education in the age of information : the challenge of technology*, Manchester : University Press

PEÑA, R., 1997: *La educación en Internet : Guía para su aplicación práctica en la enseñanza*, Barcelona : Inforbook's

PINA, A., 2004: *Informática educativa y nuevas tecnologías : Aplicaciones en educación*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra

RAABE, A., DAZZI, R., FERNÁNDEZ, A., CRIMINÁCIO, S., *A tool for the creation of websites by children based on education through projects*, (págs. 215-225)

REIGELUTH, C. M., 2000: *Diseño de la instrucción, teorías y modelos : un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción*. Madrid. Santillana

REISER, R; GAGNE, R. (1983). *Selecting media for instruction*. Englewood Cliffs: Educational Technology Pub.

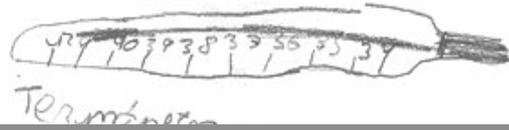
REKALDE, J., CILLERUELO, L., RAMOS, A., LAUZIRIKA, A., AGUINAGA j., BILLELABEITIA, I., 1997. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*, Ed. Virus, Barcelona

RHEIGOLD, H., 1993: *The Virtual Community*, Reading, Massachusett, Addison-Wesley

SÁEZ VACAS, Fernando (1997). "Innovación tecnológica y reingeniería en los procesos educativos". En ALONSO, C. (coord.). *La Tecnología Educativa a finales del s.XX: concepciones, conexiones y límites con otras asignaturas*. Barcelona: Eumo-Grafic.

SÁNCHEZ MENDEZ, M., 1995: Introducción. En HERNÁNDEZ BELVER, M., (coord.). *El arte de los Niños. Investigación y didáctica del MUPAI*, (págs.13-14), Madrid, Fundamentos

SANCHO GIL, Joana Mª (1996). "La Tecnología Educativa: conceptos, aportaciones y límites". *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*, pp: 35-36/19 Barcelona: Praxis



SANGRÁ, A., 2004: *La observación de Internet en el plano educativo* [Recurso electrónico] . Madrid. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa

SANMARTIN ARCE, R., 2003: *Observar, escuchar, comparar, escribir*. Barcelona, Ariel

SANTOS GUERRA, M.A. (1991). "¿Cómo evaluar los materiales?". Cuadernos de Pedagogía, núm. 194 Barcelona

SERRADAS, M., ORTIZ, M^a DEL C. "Análisis de la realidad educativa en el hospital", en J. Bueno, T. Núñez y A. Iglesias (Edit.): *Atención educativa a la diversidad en el Nuevo Milenio*, A Coruña, 2001, pp. 635-639.

SMITH, R.A., 1987: *Excellence in art education: Ideas and initiatives*, Reston, VA, National Art Education association

SNYDER, I. (compiladora) , 2004: *Alfabetismos digitales : comunicación, innovación y educación en la era electrónica*. Málaga. Aljibe

SOLOMON, G (1974). "What is learned and How is taught: The interaction between media, message, task and learner". En OLSON, D.R.: *Media and Symbol. The Forms of Expression, Communication & education*, p.386-406

SOLOMON, G. (1979). *Interaction of media, cognition and learning*. Londres: Jossey-Bass

SOLOMON, G; CLARK, R. (1977). "Reexamining the methodology of research on media and technology in education" *Review Educational Technology*, 47, 1, pp. 99-120

STAINBACK, S., STAINBACK, W. ,1999:*Aulas Inclusivas*. Madrid: Narcea

STEPHENS, K. 2000: "A critical discussion of the New Literacy Studies", en *British journal of Educational Studies*, 48, 1, (págs. 10-23).

TOLHURST, D. 1995, "Hypertext, Hypermedia, Multimedia Defined", *Educational Technology*, vol. 35, nº 2, Englewood Cliffs, marzo-abril, (págs. 21-26)

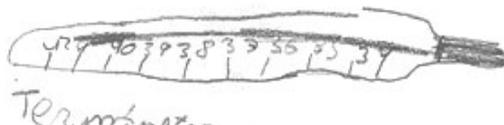
TREJO, R., 1996: *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*. Madrid: Fundesco.

ULLÁN, A., 2004: Informe *Los niños en los hospitales de Castilla y León: Disposición y organización de espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil en la SACyL* Consejería de Sanidad. Junta de Castilla y León. SA056/04

ULLÁN, A., HERNÁNDEZ BELVER, M., 2005: *Los niños en los hospitales. Espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil*, Madrid, Ed. Témpora

UNESCO(1984).Glossary of Educational Technology Terms. París: UNESCO.

UNESCO(1984).Tesarus de la Educación. París: UNESCO/OIE



UNESCO, 1995: *Las Necesidades Especiales en el Aula. Conjunto de materiales para la formación de profesores*. París: Unesco.

VALDÉS, C. A. 1995: *El niño ante el hospital : programas para reducir la ansiedad hospitalaria* Oviedo : Universidad de Oviedo, Servicio de Publicaciones

VAN MANEN, M., 2003: *Investigación educativa y experiencia vivida*. Barcelona, Idea Books,

VIEIRA; F., (23 June 2000) *Pedagogía de Projetos (on-line)*. Disponible en: <http://www.connect.com.br/ntemg.pedagp.htm>

VLACHOU, A. 1999: *Caminos hacia una educación inclusiva* Madrid. La Muralla

VVAA, 1985: *Red estatal de base de datos para investigaciones educativas (REDINET)*, Madrid, Servicio de publicaciones del MEC

VVAA, 2003: *Los desafíos de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Educación*, Madrid, Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa

VVAAA, 1989, *Videoculturas de fin de siglo*, Madris, Ed. Cátedra

WINDEATT, S., HARDISTY, D., EASTMENT, D., 2000: *The Internet* .Oxford. Oxford University Press

ZUMWALT, K.K.,1982: *Research on teaching:Policy Implication for Teacher Education*, Chicago, university of Chicago Press

Websites consultadas:

Yale-New Haven Children's Hospital
http://www.ynhh.org/ynhch/ch_art.html

Akron Children's Hospital
<http://www.akronchildrens.org/art/>

The Children's Hospital at Westmead
<http://www.chw.edu.au/>

Cancer Pain Management in Children, Texas (EEUU)
<http://www.childcancerpain.org/gallery.cfm>

Women & Childrens hospital of Búfalo
<http://www.wchob.org/Art/>

Proyecto Caroline y Christer (Suecia)
<http://web.it.kth.se/~pbercoff/castellano.html>

The Starbright Foundation (Estados Unidos)
<http://www.starbright.org/>

Acercándote al mundo (Argentina)

<http://www.chicos.net/red/>

Fundación La Caixa (España):

http://www1.lacaixa.es:8090/webfrc/wpr0pres.nsf/wurl/incalh_esp?OpenDocument

<http://www.educalia.org>

Fundación Carolina Labra (Chile)

<http://www.educalia.org/edujsp/home.jsp?idioma=es>

Aulas Hospitalarias (Perú)

<http://www3.risolidaria.org.pe/peru/iniciativas/ah/ah.htm>

Hospital de Sabadell

<http://www.cspt.es/webcsptcastella/cmrai/medicir/InfClient/escolac.htm>

Unidad Escolar Hospital Central de Asturias, Oviedo

<http://olmo.pntic.mec.es/~aho/>

Unidad Escolar Hospital de Cabueñes, Gijón

<http://olmo.pntic.mec.es/~ahgijon/>

Hospital General de Segovia

<http://aliso.pntic.mec.es/~cherrera/>

Aula Hospitalaria San "Miguel de la Cogolla", Logroño

<http://aliso.pntic.mec.es/~sguemes/index.html>

[Aula Hospitalaria Hospital "Nuestra Señora de Sonsoles" Ávila](#)

<http://olmo.pntic.mec.es/~ahav/>

Aula Hospitalaria, Hospital General, Albacete

<http://www.chospab.es/AulaInfantil/index.php>

Aula Hospitalaria, Hospital Virgen de la Arrixaca, El Palmar, Murcia

<http://olmo.pntic.mec.es/~ahpalmar/>

Aula H. Hospital Universitario de Valladolid

<http://aliso.pntic.mec.es/~mleon3/index2.htm>

Aula Hospitalaria "La Pecera", Hospital General Universitario de Guadalajara

<http://aliso.pntic.mec.es/~amejia/>

Hospital General de Manresa

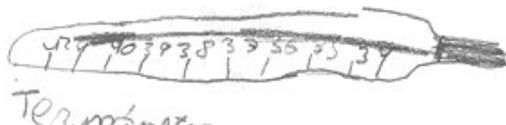
http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/manresa/index.htm

Consorci Hospitalari Parc Taulí de Sabadell

http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/ptauli/index.htm

Hospital Germans Trias i Pujol de Badalona

http://www.xtec.es/escola/esc_hosp/trias/index.htm

*El botiquín de la plastica*

Hospital 12 de octubre y el Hospital de Getafe

<http://olmo.pntic.mec.es/~ahm1/Default2.htm>*Mundo de estrellas* (Consejería de Sanidad de la Junta de Andalucía)<http://www.mundoestrellas.org>

Comenius-schule - Bad Orb-Alemania

<http://www.comeniusschule.de>

Chelsea and Westminster Hospital - London

<http://www.chelseachildrenshospitalschool.org>

The Institute of Child Health

<http://www.childrenfirst.nhs.uk/kids/life/games/index.html>

Ecole des Enfants Hospitalisés - Nancy-Brabois

<http://www.ac-nancy-metz.fr/ia54/ecolhop>

Ecole des Enfants et Adolescents Hospitalisés - Remiremont

<http://www.ac-nancy-metz.fr/ia88/remiremontenfantshospitalises>

Ecole des Enfants et Adolescents Hospitalisés - Toulouse

<http://www.enfant-do.net/>

University Children's Hospital Zurich / Universitätskinderklinik Zürich

<http://www.kispi.unizh.ch/pf/Aufenthalt/Schule.html>

Children's Hospital of Michigan

<http://www.chmkids.org/chm/>

Children's Hospital of Pittsburgh

<http://www.chp.edu/besafe/kids/kidsintro.php>Escuela Hospitalaria N 1, Hospital De Niños Ricardo Gutierrez,
Buenos Aires<http://www.guti.gov.ar/escuela.htm>*Webquest*http://edwed.sdsu.edu/courses/edtec596/about_wbquest.html

Fundación Getty

<http://www.getty.edu/education/>

Museo Thyssen

<http://www.educathyssen.org/>

Ministerio de Educación

<http://recursos.cnice.mec.es/plastica/>

Editorial Santillana

<http://www.indexnet.santillana.es/secundaria/plastica.html>

Editorial SM

<http://www.librosvivos.net>

TESIS CONSULTADAS:

Desarrollo del currículo de educación plástica apoyado por herramientas de tecnología informática. 2004, Doctoranda, Inmaculada del Rosal Alonso ; directores, Manuel Hernández Belver, María Acaso López-Bosch

Integración y difusión del museo a través de la red Internet. Propuesta interactiva del Museo Pedagógico de Arte Infantil. 2003, Doctoranda M^a Fátima Cofán Feijoo; directores, Manuel Hernández Belver, M^a Josefa Iglesias Ponce de León

Desarrollo del currículo de educación plástica apoyado por herramientas de tecnología informática, doctoranda, Inmaculada del Rosal Alonso, 2004 ; directores, Manuel Hernández Belver, María Acaso López-Bosch

Proyecto de aplicaciones del ordenador a la educación visual , 2003. Doctorando: Carlos Domínguez Bajo, director, Manuel Sánchez Méndez

Las aplicaciones interactivas en la educación artística: análisis y apreciación de la organización compositiva en la pintura, 2001, Doctorando: Javier Martín Arrillaga ; director, Javier Navarro de Zuñillaga

