

Costureiro.

Un fenómeno expresivo posmoderno:
La metáfora multimedia como experiencia
estética en educación infantil



Uxía Acuña Abalde
Nigrán 2007.

Universidad de Granada

Costureiro

Un fenómeno expresivo posmoderno:
La metáfora multimedia como experiencia
estética en educación infantil.

Universidad de Granada.

Facultad de Ciencias de la Educación.

Departamento de Didáctica de la Expresión,
Musical, Plástica y Corporal.

Programa de doctorado: Educación artística:
aprendizaje y enseñanza de las Artes Visuales.

UN FENÓMENO EXRESIVO POSMODERNO:

LA METÁFORA MULTIMEDIA COMO
EXPERIENCIA ESTÉTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Tesis doctoral presentada por:
UXÍA ACUÑA ABALDE

Nigrán (Galiza). 2007



Tesis dirigida por:

DOLORES ÁLVAREZ RODRÍGUEZ.
Área de Didáctica de la Expresión Plástica.
Universidad de Granada.

M^a JESÚS AGRA PARDIÑAS.
Área de Didáctica de la Expresión Plástica.
Universidad de Santiago de Compostela.

ÍNDICE

1. PRIMEIRAS PUNTADAS. _____	11
(Primeras puntadas). Apuntes y reflexiones iniciales.	
2. ESCAPARATES E DESAFIOS EMERXENTES. _____	35
(Escaparates y desafíos emergentes). Pasos metodológicos e instrumentos de la investigación.	
3. ESCOLLENDO RETAIS. _____	47
(Escogiendo retales). Más allá de las paredes del aula: educación artística en la cibercultura.	
4. ENFIANDO AGULLAS. _____	65
(El hilo en las agujas). Materiales multimedia en las aulas de educación infantil y en el contexto de la cibercultura.	
5. PASENIÑO A PASENIÑO. _____	71
(Paso a paso). Pinceladas sobre el planteamiento de la educación artística en el aula de educación infantil interactuando con la metáfora.	
6. TESOIRAS FACENDO FORMAS SEN PATRÓNS. _____	81
(Tijeras haciendo formas sin patrones). ¿Dónde nace y se alimenta la metáfora? Aproximación a una definición de metáfora.	
7. UN UNIVERSO DE BOTÓNS. _____	99
(Un universo de botones). Propuesta de una clasificación de las metáforas atendiendo a la temática.	
7. TARDES DE CHUVIA E O GATIÑO XOGANDO COA MADEXA. _____	111
(Tardes de lluvia y el gato jugando con la madeja). Guión multimedia como transfondo del diseño de la metáfora.	
9. PARRAFADAS. _____	121
(Conversaciones). Apostando por la transversalidad. El lenguaje visual a través de la metáfora.	
10. UNHA MANTA DE RETAIS. _____	159
(Una manta de retales). ¿Qué se aporta con este estudio a la educación artística contemporánea?	
11. OUTROS COSTUREIROS. _____	167
BIBLIOGRAFÍA. WEBIBLIOGRAFÍA.	

Primeiras puntadas.

Apuntes y reflexiones iniciais.





Mi abuela, la madre de mi madre, era costurera, de las de dedal, de las de un imán atado a una lana para localizar alfileres en el suelo y de las de gafas en la punta fría de la nariz. Ella y mi madre cogían el tranvía y se iban a Vigo. Los escaparates eran quizás las únicas exposiciones urbanas junto a una naciente y tímida publicidad, de piezas intocables para bolsillos que aunque perfectamente cosidos estaban vacíos para comprar revistas importadas del estado. Mi abuela, cogía su cuaderno y dibujaba los modelos de aquella ropa, siempre herméticas, protegidas por el grueso cristal del feroz capitalismo.

Las clientas, miraban aquellos bocetos y mi abuela con líneas de corte y puntos estratégicos, los moldeaba según las ideas que surgían, y a cada modelo le ponía el nombre de la clienta para el que era creado. Creaba tendencia, porque luego las vecinas le pedían *Una falda Carme de Fontes, un abrigo Concha "A pequena"*... no tenía patrones, decía que no tenía paciencia para hacerlos, yo hoy creo que era que le gustaba meter la tijera en las telas, experimentar e innovar con los cortes "no previstos". Los modelos nunca eran iguales, no creo que quisiera que fueran iguales.

Las cenizas de mi abuela descansan en un río llamado "Chistes". Fue su deseo, supongo que ni el primero ni el último de su vida. Dijo que quería estar riéndose siempre. Nadie sabe, desafortunadamente, de aquellos cuadernos.



<http://www.enpiedeguerra.net/> Esta es una canción de Loquillo dedicada a las mujeres luchadoras, es una canción de las que podría hablar de mi abuela, y supongo que de muchas abuelas de Galiza.

Hoy, las revistas, la televisión, la publicidad en múltiples soportes, el tranvía de Vigo desaparecido... deja esta anécdota familiar en el baúl sin llave de la nostalgia, uno de esos que se abre con los vientos impredecibles del recuerdo de vez en cuando. Un coche, una cámara digital, un fax, un escáner, un programa informático de retoques inimaginables... relatos visuales, y un modelo que dependerá de nosotros/as si queremos que no sea clónico y globalizado. Mis bufandas y chaquetas de punto del baúl, no lo son.

Cuando empecé a plasmar por escrito este trabajo, lo cierto es que no sabía por dónde comenzar. Ni siquiera sé si tengo la necesidad de hacerlo de algún modo concreto. Sobre mi mesa de trabajo: cuadernos con anotaciones en su mayoría inconexas, sin un criterio aparente de orden (ni cronológico, ni alfabético...) dibujos de niños y niñas, fotografías como evidencias de testimonios gráficos, información visual que se ordena y desordena como las piezas de un puzzle que cuentan un relato que convive con las palabras escritas. Dos pantallas de ordenador y cables de su anatomía, libros con separadores con códigos de colores por contenidos pactados al principio pero que luego no recuerdo exactamente que señalan, en fin, que creo que esta mesa podría ser, supongo que más ordenada, de muchas personas dedicadas a la docencia, ya que todas haciendo visible su trabajo en las aulas, podrían aportar infinidad de cosas para enriquecer la práctica educativa de los/as demás. Estoy segura y así, lo compruebo en los talleres de formación de profesorado. Me gusta hablar con ellos, que me cuenten lo que hacen, escuchar sus silencios pensativos, que se cuenten entre ellos y ellas sus experiencias, sus miedos, sus formas de enfrentarse a las dificultades,...que hablen consigo mismos/as, porque muchas veces diciendo las cosas en alto y compartiéndolas se ven con gafas de otro color. Supongo que esta investigación es una visibilización del trabajo en aulas de una docente, de aportaciones recogidas aquí y allá y pasadas por el filtro personal que todos/as tenemos. No sólo son relatos vividos con niños y niñas hasta seis años, he querido recoger el trabajo con otros grupos, ya que todas estas experiencias desembocarán en las aulas de Educación Infantil. Es la manta en retales de una narración reconstruida para mis compañeros y compañeras de viaje.

Revisando borradores de anteriores estudios, galerías de fotos en soporte papel y almacenadas en CDS, cuadernos, apuntes en los márgenes de los libros, páginas Web impresas y subrayadas,...veo como se fusionan el eco de tres voces para intentar organizar este discurso. Una voz que describe experiencias vividas en las aulas de Educación Infantil, Educación especial y Formación de profesorado. Pero yo no sé describir algo que vivo en primera persona sin implicarme, sin sonreír o hacer muecas al exponer situaciones, por lo que siento la necesidad de entrelazar una voz de reflexión interna a la que animo a mi alumnado a dialogar constantemente con ella, y quizás yo también debería de dejar sentir pudor en muchas ocasiones cuando me dejo arrastrar por mis



pensamientos. Una tercera voz apunta a aquella información que se va moldeando con los otros materiales de formación. Cuestiones que dejan de ser teóricas cuando se comprueba que dentro de las aulas se pueden contextualizar. Todos los apuntes extraídos de distintos autores y autoras que incluyo fueron y son contrastados en distintos procesos de aprendizaje. El conocimiento no está en los libros, ni en las páginas Web, sino que está en la lectura y en la aplicación que se haga de ellos en la vida. No concibo la vida sin arte, y el arte sin procesos de aprendizaje, por lo tanto, vida, arte y educación se alimentan constantemente. Quiero que mi alumnado sienta la vida lo más intensamente posible, que vibren con lo grande y lo pequeño, con lo frío y lo caliente, con todo el abanico de contrastes vitales que la educación, las tics y el arte le ofrezca para ello. Descripción, reflexión y teoría cuestionada, tres voces para la narración de una realidad educativa gallega, vivida, sentida y ahora a través de esta, compañeros y compañeras, compartida.

Cuando se entra en un aula de Educación Infantil es imposible no explorar el espacio físico con la mirada, todos son estímulos a través de colores, formas, organización del mobiliario, producciones de los niños y niñas por la paredes, ventanas, mesas grupales...Pero cruzando el puente, hacia los últimos años de Primaria las paredes empiezan a ser más pálidas, las mesas tienden a ser individuales, las obras del alumnado se guardan dentro de carpetas con gomas custodiadoras, ... en Secundaria algún elemento ornamental-casual y el gris apático y polar de las aulas de la Universidad. A veces pienso que esto es un paralelismo de lo que la sociedad dicta que implica crecer, la impermeabilidad ante los estímulos, o quizás la privación de los mismos. Mesas grupales donde se comparten experiencias que al final de nuestra trayectoria académica es totalmente individualizada, colocándonos en fila, dando y recibiendo la espalda a nuestros/as compañeros/as. No me preguntes de que color tiene los ojos mis compañero porque no te sabré responder, pregúntame como es su nuca. Que no se miren a los ojos, que no sean cómplices, que en un futuro en un puesto de trabajo no se apoyen ante una injusticia laboral. Tengo frío.

La creación de escenarios, la envoltura de los ambientes, es fundamental para cualquier acción educativa. Siento que, como docente, es una de mis responsabilidades. Esta es una de las razones por las que llevo varios años trabajando sobre este tema: la metáfora multimedia como experiencia estética en Educación Infantil. Observo diariamente la potencialidad de las metáforas en las pantallas del ordenador, que van más allá del contenido curricular con el que están interactuando los niños y niñas. Es un nuevo espacio integrado, o en tímidas y lentas vías de ello, en el propio espacio de nuestras aulas. Son nuevos escenarios que forman parte de las necesidades sociales de nuestro alumnado. Es una indudable fuente de información visual que de un modo u otro va a modificar los esquemas de su conocimiento e interpretación del mundo, mejor dicho, de los mundos que le rodea.





http://go-red.co.uk/game/cargame_v8_red.swf He utilizado esta página con alumnado de Secundaria, mi intención era desmitificar estereotipos de “mujer al volante tenía que ser”. Es uno de los muchos materiales multimedia que utilizo en el aula para trabajar de un modo transversal la introducción de perspectiva de género para la Igualdad de Oportunidades. Fue una sesión divertida. No conseguí aparcarlo, lo reconozco.

“Es necesario rectificar profundos equívocos respecto del significado del término “libre expresión”(…) lejos de plantear una situación de libertad expresiva, plantean una situación de vacío y de gratuidad: encierran la idea de que la actividad no persigue objetivo ni aprendizaje alguno”. (Spravkin; 1997.)

Por lo tanto se busca mostrar como las metáforas multimedia intervienen transversalmente en distintos procesos del aprendizaje artístico, y como estas van más allá de la estimulación. El ordenador no es un instrumento aislado de las llamadas clases de informática. Debe ser una herramienta integrada dentro del mobiliario del aula, igual que los libros de la biblioteca o el cajón de los disfraces. En los talleres de Nuevas Tecnologías, y me gustaría dejar de utilizar la etiqueta de “nuevas” pero todavía tengo alumnado-profesorado que no saben encender el ordenador, suelo recomendar al profesorado que lo sitúen en la zona que dedican a la rutina de la asamblea. La razón responde a que en este espacio compartido de diálogo se suele hablar de acontecimientos diarios como puede ser comentar noticias, acontecimientos destacables en su pueblo, hablar del tiempo...y un recurso interesante es que visualicen galerías de fotos sobre estos temas en el ordenador, visitar páginas de previsión meteorológica, comparar la misma noticia en periódicos de soporte digital y en papel....

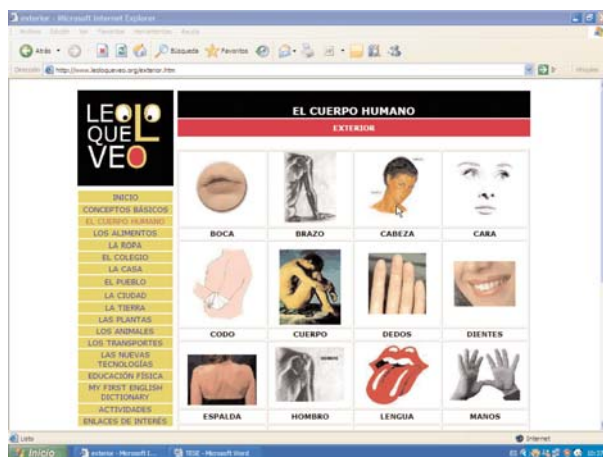
<http://www.diariosigno.com/>

<http://www.crtvg.es/tempo/pritempo.htm>





<http://www.planetavisual.net/right/diccio/>



<http://www.leoloqueveo.org/> Unos de los temas que trabajo con la proyección de estas imágenes (además de vocabulario, distintas nociones,..)es la asociación que hacen de los objetos, situaciones...con los hombres, mujeres...dejando al descubierto estereotipos, estructuras machistas, que son verdaderos quistes sociales, o hembristas, roles... ¿tienen sexo los objetos? ¿una ambulancia? ¿un secador del pelo?..La polémica está servida. Leemos lo que vemos, ¿y lo que no vemos? Ya va siendo hora de visibilizar las aportaciones de las mujeres en nuestra sociedad.



<http://www.culturagalega.org/album/>





<http://www.elkarrekin.org/elk/8marzo/recursos.htm>

<http://www.culturagalega.org/album/docs/linatempo.pdf> ¿hasta cuando el conocimiento académico será masculinizado?. Suspiros de “no resignación”.

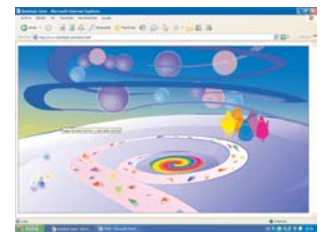
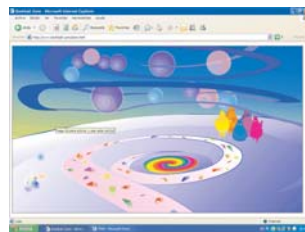
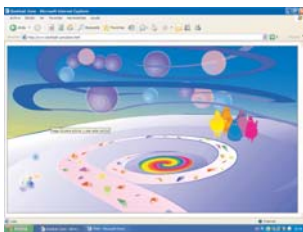
Además en muchas escuelas existe la figura del encargado/a del día, y una de las responsabilidades que le podemos delegar es que escriban en un diario todo lo que se habla en la asamblea.

Al repertorio de preferencias (color favorito, comida, película, canción...) debemos incluir ¿Cuál es tu página favorita? En algunos de los blogs de las escuelas que solemos visitar se van recomendando páginas, hablando de los preferidos...esto también puede aparecer reflejado en la revista o en el periódico escolar.



<http://escoladecaracois.blogia.com/>

Estas tres páginas son las más solicitadas por los niños y las niñas, por lo que se puede deducir que son algunas de sus preferidas.



<http://www.boohbah.com/zone.html> Esta página ofrece un universo de estímulos, por lo que siempre la recomiendo en talleres de formación de profesorado del primer ciclo de Educación infantil, así como su utilización en Educación Especial. Se pueden trabajar todos los elementos visuales y estrategias de comunicación. Hemos hablado de los colores, las formas (sobre todo circulares, espirales...) de las proporciones...





<http://ares.cnice.mec.es/infantil/index.html> Hemos hecho dibujos de fantasmín. Luego los hemos recortado y a modo de collage visitaba distintas obras de arte. Fantasmín, a través del alumnado, visita nuevos escenarios fuera del ordenador. Estoy pensando en hacer una sesión de marionetas con este personaje, tengo que pensar en como lo podemos enfocar.



<http://www.poissonrouge.com/> Esta es una página sencillamente genial. Actualmente pienso que es una de las mejores a nivel de diseño y de contenidos, además la actualizan a menudo y siempre tienen algo nuevo por descubrir. Ofrece una gran variedad de dinámicas con entornos muy cuidados. Materiales similares a estos son los que echo en falta, sobre todo a nivel gallego, donde la única preocupación parece ser la dotación de infraestructura informática en los centros educativos, sin formación ni diseño de contenidos. Al igual que la página de Boohbah trabajamos todo tipo de elementos y estrategias de comunicación visual.

Este es un síntoma de que este material tecnológico ya forma parte de su caja de juegos y proyectos. Lo que nos debemos plantear es que se mueve dentro del niño/a cuando hacen uso y viajan por el mundo multimedia, y como en cualquier viaje valorar y pesar los beneficios y los riesgos que puede llevar consigo. Cuando vamos por la calle indicamos a nuestros/as hijos/as los códigos de colores de los semáforos, nos detenemos en los pasos de peatones/as sujetándole fuertemente la mano, y un día tras otro repetimos: “rojo parar”, “verde pasar”, si no paramos en rojo nos puede atropellar un coche, podemos provocar un accidente, ...y a pesar de nuestras advertencias no se nos ocurre dejarlos solos/as hasta que consideremos que tienen la edad cronológica y mental adecuada para ser autónomos/as en sus acciones. Pues lo mismo ocurre delante de una pantalla de ordenador, no es suficiente decirles que no queremos que jueguen en páginas donde haya armas, peleas, sangre...no es suficiente advertirles una sola vez y despreocuparnos, al igual que en la ciudad debemos cogerles de la mano en los pasos de peatones/as, hasta que puedan cruzar solos/as. Y de aparecer en la navegación algún contenido que consideremos perjudicial al igual que le explicamos porque no se debe cruzar en rojo, le explicaremos porque los juegos con violencia pueden provocar un atropello en su vida, en su formación como persona. Dime en que pantallas te reflejas y te diré quien puedes llegar a ser. Internet, por lo tanto, es una gran ciudad, nuestro compromiso como docentes es conocer “una normativa vial multimedia” que no está escrita y que pide estarlo a gritos. Algunos profesores/as me dicen que están “hartos/as” de que cada día se le exija saber más



cosas, actualizarse constantemente...es una discusión habitual a la hora del café, si un cirujano/a sabe de la existencia de algún instrumento que puede incrementar la calidad de sus intervenciones y no lo utiliza porque se debe de formar, no tendría justificación social alguna que le amparase, es evidente que tiene que estar siempre en la vanguardia, entonces ¿Por qué maestros/as siguen esquivando la responsabilidad de formarse e introducir las Tics en sus aulas?, sé que es un tema complejo: carga lectiva, ratios altas, inestabilidad de puesto por las interinidades...pero realmente ¿estamos dispuestos/as a adquirir este compromiso?.

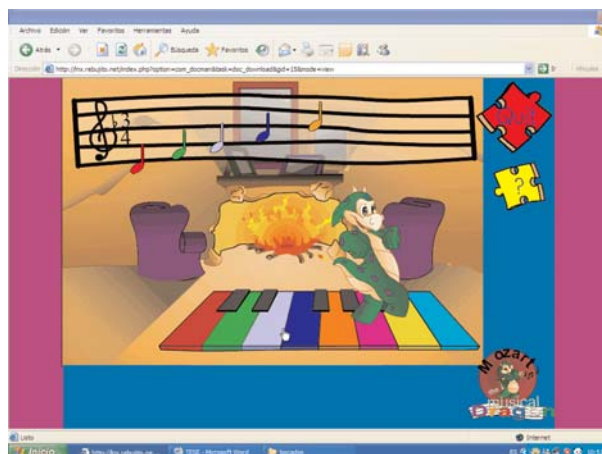
Este estudio, intenta establecer un diálogo con el profesorado, recogiendo cuestiones que han ido surgiendo a lo largo de estos años en los distintos talleres de formación en los que he participado, haciendo distintos planteamientos a la hora de observar y reflexionar sobre nuevos procesos de aprendizaje artístico.

Actualmente me escriben algunos de ellos/as y se han sumado otros que físicamente no los/as conozco, al correo o a través del cuaderno <http://escoladecaracois.blogia.com/> haciendo sugerencias, intercambiando materiales, planteando dudas...está resultando ser una experiencia de lo más enriquecedora y gratificante, y de este modo es como si visitara aulas distribuidas por toda la geografía gallega, recogiendo testimonios de la introducción de los materiales multimedia en el aula y por lo tanto en el desarrollo y vida de los niños/as.

“Cuanto mayor sea la oportunidad que le brindemos al niño para desarrollar la sensibilidad y mayor la capacidad para agudizar los sentidos, mayor será también la oportunidad de aprender”. (Lowenfeld y Brittain; 1972.)

Esto hace que me cuestione constantemente si es el profesorado el destinatario de esta investigación o el alumnado. Supongo que existe una retroalimentación constante entre ambos. Habitualmente trabajo con los niños/as en el aula, recogiendo experiencias y luego esto lo trabajo en los talleres con los maestros/as, que a su vez lo aplican en sus aulas y me cuentan como ha funcionado o como no lo ha hecho. Reflexiono, e introduzco modificaciones, nuevos retos...con mi alumnado, y nuevamente se lo cuento al profesorado, que a su vez lo prueban con sus alumnos/as...y así se van sucediendo tiempos de experimentación, formación y reflexión individual y compartida. Me hace vibrar el hecho de saber que involucro a mis alumnos/as en este proceso de aprendizaje, que será reconstruido en un espacio de formación para el profesorado. Quizás esto sea algo así como una obra que no tiene fin, y que tampoco se le busca. Me resulta excitante el hecho de introducirlos en este proceso de creación compartida entre alumnado-profesorado, desconociendo el resultado. Enfrento al alumnado (sean niños/as o maestros/as) a los “problemas” que puedan surgirles a un/a artista: tema, instrumental, representaciones...siendo al mismo tiempo los problemas a los que yo como docente me enfrento cada vez que entro en un aula con mi cuaderno de apuntes a modo de bocetos que esperan ser moldeados en las siguientes páginas impredecibles y sedientas.





http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=15&mode=view Les resulta muy atractivo el hecho de que en las páginas exista algún/a personaje, incluso las suelen identificar con ellos/a. Este es un ejemplo de ello, le llaman el piano del dragón verde.

Estamos haciendo un banco-orquesta. Cada vez que encontramos una página de instrumentos musicales los vamos guardando. Luego algunos/as tocan los instrumentos que tenemos en el aula y otros/as están sentados/as en el ordenador.

“Ninguna técnica artística debe utilizarse como un fin en sí mismo, sino sólo como un medio para estimular la actividad del niño”. (Nun de Negro; 1983.)

Por lo tanto, cabe preguntarnos ¿cómo enriquece en los procesos de creación de un niño/a el hecho de interactuar con materiales multimedia a través de las metáforas de estos? Para hacernos eco de ello, este estudio describe y reflexiona sobre distintas acciones educativas en donde quedan reflejados a través de diversos formatos de evidencias gráficas (fotos, obras, expresiones a través de distintos lenguajes, bocetos,...) recogidas en las aulas, constituyendo un relato visual de las distintas aportaciones de las que hablaremos detalladamente. No podemos hablar de ellas de un modo aislado, por ejemplo diciendo: a través de la metáfora el niño/a aprende estrategias de comunicación visual como puede ser con la inclusión de contrastes en sus obras. Esto expresado en estos términos o similares, corre el riesgo de quedar en un plano enciclopédico.

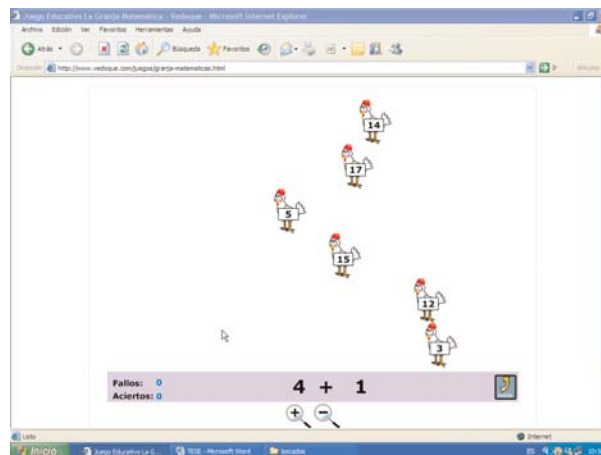


http://ares.cnice.mec.es/matematicasesp/a/2/ca2_05.html “Vale, yo estoy en el aula, la página me parece muy interesante, pero tengo 23 niños, a quién mando al ordenador?”. (Profesora de Primaria).





El profesorado demanda relatos vividos en los que se incluyan, cómo sentamos a los niños/as delante del ordenador, qué cuestiones le planteamos cuando están navegando, qué páginas frecuentamos, cómo podemos introducirlo en las rutinas de sus aulas, cómo se puede focalizar su atención en el elemento visual que deseamos trabajar sin perder el hilo del contenido curricular que se incluye en sus programaciones... Por lo tanto debo contextualizar cada acción educativa donde la metáfora multimedia enriquezca sus esquemas de conocimiento artístico buscando la conexión con los demás elementos ambientales, circunstanciales, organizativos...



<http://www.vedoque.com/juegos/granja-matematicas.html> “Está claro, que cuando más colores, dibujos,...tenga un material más atractivo se les hace, pero para las operaciones matemáticas, ¿es necesario todo este teatro?. Sumar siempre va a ser sumar, hagas la cuenta en rojo o en azul.” (Profesora de Primaria).

Por ejemplo, están jugando en una página con contenidos lógico-matemáticos o si el fondo de la pantalla es roja, cuando terminen de jugar, podemos pedirle que busque por todo el aula objetos del mismo color del fondo y que los cuente, y que compare la cantidad con la trabajada en el juego anterior. De este modo se potencia interconectar espacios de aprendizaje, multimedia y físicos, trabajando el concepto forma-fondo además del elemento visual del color asociado con los objetos que le rodean, posteriormente le resultará familiar el hecho de que le hagamos preguntas sobre el fondo de sus dibujos, su decisión de dejarlo en blanco, la invitación a que lo ambiente, el reconocimiento en obras en soporte papel del mismo, la espontaneidad de comentar el fondo de otros escenarios multimedia y compararlos con ejemplos conocidos...el hecho de hablar (acción fundamental olvidada en la mayoría de los llamados procesos de aprendizaje artístico) hablar, adquiriendo nuevos recursos para seguir hablando sobre los fondos....Este tipo de dinámicas es la que demanda el profesorado, propuestas vividas de acción, nuevas formas de observar. Será labor de todos/as la reformulación de nuevas estrategias educativas a través de estructuras integradas, formato que seguirá esta investigación apostando por la “no

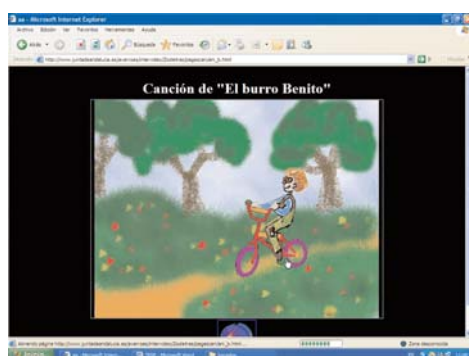




fragmentación” del conocimiento, trabajando con el currículo como un proceso creativo no-prescritivo.

<http://www.angelfire.com/alt/fmoren17/letras.htm> A David le gusta coleccionar su inicial con distintas formas. Las pegamos en una hoja de un procesador de texto en grande, las imprime y las colorea. Luego las mete en su caja de colecciones, otros/as coleccionan piedras, formas con papel Albal, recortes de catálogos... El nombre de los niños/as es la primera palabra con la que empezamos a jugar. Su nombre etiqueta todas sus pertenencias, espacios individuales y compartidos, es como el epicentro de todo su universo de letras, palabras, construcciones más complejas...Existen infinidad de dinámicas donde los nombres son los protagonistas, una vez más las Tics también nos ofrecen materiales para ello. Incluso podemos bajar fuentes que elijan para escribir su nombre, es como moldear parte de su identidad. También buscamos por la red letras con distintas formas, las imprimimos, hacemos puzzles y collages...Hace unos días estuvieron haciendo puzzles en el aula a partir de la obra de Manuel Colmeiro y Carlos Maside. Luego le ponían sus nombres con recortes de letras encontrados en la prensa.

Creo que las colecciones son fundamentales en el desarrollo de los conceptos básicos lógico- matemáticos. Cada uno/a tienen una caja personalizada (le han pegado fotos, dibujos..con los que dicen sentirse identificados/as) y dentro van metiendo sus colecciones, traen piezas de casa, que encuentran en la calle, de elementos de clase...Contamos las piezas, las ordenamos siguiendo algún criterio, hacemos intercambios...Tengo pensado hacer una exposición, todavía no sé muy cómo. Es de noche, he preparado la clase de mañana, pero es un día de esos en el que estoy sumamente cansada, en la que dudo de cada pensamiento que tengo y no puedo pensar con claridad. Creo que las propias cajas personificadas es un buen tema de exposición, pero veo las caras de algunos/as de mis compañeros/as, estoy con una actitud derrotista. Mañana volverá a sonar el despertador exactamente a la misma hora que hoy, pero sé y espero, no despertarme siendo la misma.



<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/intervideo/Zooletras/pagescan/ani b.html> En estas páginas se trabaja cada letra, con dibujos, canciones,...vemos los vídeos y luego buscamos esa letra en nuestro nombres.A veces pienso que Internet es como una especie de metáfora del conocimiento,





inabarcable, con infinitos itinerarios, un conocimiento de colores y formas, de notas musicales y ruidos, ...



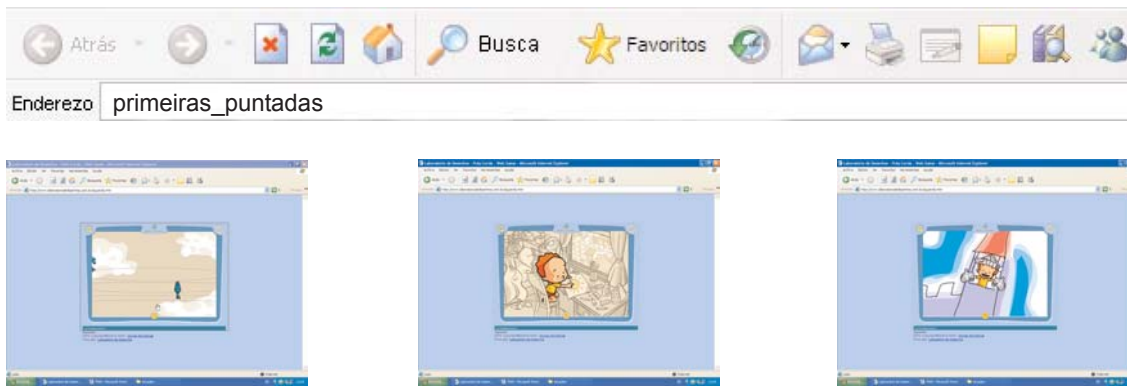
<http://www.starfall.com/n/level-k/sign-abcs/load.htm?f> Otra cuestión que intento cuidar es la sensibilización hacia cualquier tipo de discapacidad, aunque trabaje con colectivos que nos las tengan, pienso que es un pequeño gran paso para su integración. Cada día estoy más convencida de que los procesos de aprendizaje deben de ser globalizados, desde Infantil hasta Secundaria, cada día me cuesta ver más el curriculum fragmentado por áreas. Pensemos por ejemplo todo lo que se puede trabajar con la publicidad: conceptos de lengua, de lenguaje visual, de medio...

<http://www.pincelyraton.com/publicidad/imagen/index.htm>

“Concebir a la educación plástico-visual como vehículo para desarrollar estrategias de aprendizajes o aprender a resolver problemas, ofrece la posibilidad de conectarla con otras situaciones escolares, no de forma subsidiaria como suele ser planteada, sino en interacción con otros conocimientos y disciplinas”. (María Cristina Vanni, 1997.)

Pretendemos acercarnos al papel de las metáforas multimedia, como manifestaciones expresivas que intervienen transversalmente en distintos procesos de aprendizaje artística en Educación Infantil. Para ello, son infinitas las cuestiones que surgen, entre otras podemos citar: ¿Qué aporta al conocimiento artístico y a la práctica educativa estas experiencias estéticas a través de las experiencias multimedia? ¿Podemos decir que Internet es una metáfora de metáforas? ¿Ésta se relaciona directamente con el pensamiento actual? ¿Las metáforas conectan con la realidad? ¿Cuáles son por lo tanto las que mejor funcionan? ¿Qué ocurre con los materiales que carecen de esta conexión? ¿Es una realidad demasiado masticada y transformada? La idea de hiperrealidad, de simulacro está claramente latente en el mundo metafórico de la red. Es una realidad imprecisa pero que nos transporta a mundos abstractos a través de lo desconocido. ¿En qué grado se manifiesta el fenómeno mediático del medio a través del tema que nos ocupa?





<http://www.laboratoriodesenhos.com.br/aquarela.htm> En este espacio multimedia podemos ver una trayectoria metafórica de la vida. Podríamos decir que en su transfondo se fusiona el arte, la educación y la vida. Se la he puesto a un grupo en clase, y luego con la canción tenían que simular corporalmente un ciclo de vida. Intento trabajar todos los contenidos impartidos de un modo corporal, creo que a través de esta vivenciación se abren distintos caminos para su interiorización y contribuye a mover sus esquemas tanto cognitivos como emocionales. Movimiento de esquemas, eso es lo que busco en mi aula.

“La actividad corporal es dejada de lado como consecuencia del menosprecio de la experiencia motriz como base para las adquisiciones intelectuales. Y las palabras y las imágenes se convierten en los casi exclusivos canales de comunicación en las situaciones pedagógicas”. (Penchansky, 1980.)

Lo compruebo con la comparación de las ideas previas y después de este tipo de intervenciones. Puedo ver esta página miles de veces, y esas miles de veces se me pone un nudo en la garganta, realmente me encanta y me emociona. A veces, consigo evadirme del espacio y del tiempo.

“Vemos así claramente afirmada la omnipresencia de la palabra en el cuerpo, un cuerpo verdaderamente asediado por la palabra, un cuerpo sabio: cuerpo gramática, cuerpo solfeo, cuerpo cálculo, cuerpo que no habla su lenguaje sino el lenguaje. Un cuerpo hablado”. (Denis; 1980)

No sólo han variado los contenidos para ser enseñados, a velocidad de vértigo cambia la forma de presentar estos, equiparándolos en importancia en el proceso de aprendizaje y traduciéndolos en la interactividad de los escenarios. ¿Implica esto que podríamos hablar de un cambio del espectador/a pasivo/a a un rol activo donde decide su propio itinerario gracias a la no-linealidad de los relatos? ¿Estamos ante un nuevo modo de observar y vivir los procesos artísticos? Es evidente que la respuesta es afirmativa. Estos nuevos modos se fusionan con la interacción y con la elección continua de itinerarios de aprendizaje y por lo tanto de formación del pensamiento. En Educación Infantil empezamos a manejar el ordenador, intento huir de un aprendizaje mecánico, hasta en la acción más simple (como puede ser mover el ratón) debe de estar presente el juego. Por ello, busco páginas que aunque no han sido diseñadas para este fin, son escenarios perfectos para hacer este tipo de prácticas. La ambientación ya empieza a cobrar su protagonismo. A continuación presento una serie de ejemplos de los utilizados en el aula. Son dinámicas de control del ratón: mover, desplazar, clicar, arrastrar...





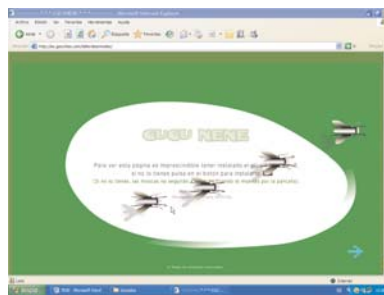
<http://maximino.webcindario.com/LA%20CASA.htm> “Salen mariquitas, yo las hago bailar”. (Marcos.)

<http://deviaje.webcindario.com/tren.htm>. Tras el cursor salen trenes. Existen numerosas versiones de canciones sobre trenes que pueden interpretar: el trencito corre, corre sin parar, va tan rapidito...

<http://gonpichuelo.iespana.es/diciembre3.htm> Son letras y números que al detenerse forman un reloj e indican la fecha. “¿ Que hora es?. No sé que hora es, pero es un reloj bonito que se mueve de un lado para otro.” (Sonia)

<http://elenaland.webcindario.com/blog/blog.htm> Aparecen abejas y flores, “yo las voy a poner encima de las flores así no pican nada” (Oscar)

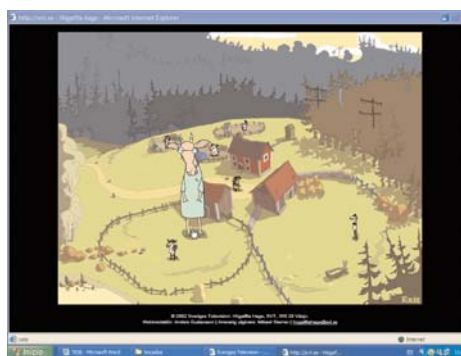
<http://www.cienpies.org/> “Sale un ciempiés y en la propaganda también pero este no tiene tantos zapatos que son de su mujer la elefante grande”. (Raúl.)



<http://es.geocities.com/tallerdeanimales/> “Salen moscas, son grandes, pero son más grandes las de la casa de mi abuelo”(Laura.)

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/hormigas/index.htm> “Las hormigas no me gustan, cuando están en mi cocina mi madre se enfada y le da con la escoba, en el ordenador también salen hormigas.” (Ana.)

<http://svt.se/hogafflahage/> “Son muñecos pequeños pero yo le paso la flecha y se convierten en grandes, si le paso mi mano se hacen más grandes porque tengo poderes.” (David.)



<http://www.ferryhalim.com/orisinal/g4/index.htm> “Las vacas del ordenador son pequeñas y también comen hierba, pero es otra hierba, no como nuestra hierba, pero es hierba, ya sabes que hierba te digo.”(Fabi.)





<http://www.mundolatino.org/rinconcito/volar/index.htm> “Con el ordenador podemos ir en barco como en el de ayer del otro día, y podemos ir en un coche como también el de ayer y hoy vamos en una nave espacial, pero a mi me gusta más el coche de Fernando Alonso porque gana carreras y medallas”(Pablo.)

Analizando obras de artistas gallegos/as les he preguntado que saldría detrás del cursor si fuera una página web, esta son algunas de las contestaciones, que como podemos comprobar están contextualizadas en su temática:

Lavandeiras de Colmeiro: Pinzas de colgar la ropa.

Cociña de Carlos Maside: Platos.

Mercado de Torres: Monedas.

Teatro de Laxeiro: Caretas.

Para ejercitar la acción de clicar lo podemos hacer a través de la visualización de galerías de fotos que suelen tener botones de navegación de anterior y posterior. Al ser fotos tuyas les motiva, pueden ser escenas de relatos que van inventando...En el centro de Educación Especial les gusta ver sobre todo las que sacamos cuando hacemos salidas a algún evento cultural, deportivo... Recuerdo con especial cariño la salida a un río de la provincia, recuerdo la sensación de libertad momentánea de las expresiones de sus caras. Un mundo sin barreras, entonces, fue posible.

Poco a poco voy haciendo un banco con todas estas direcciones, las pruebo con mi alumnado y luego se las recomiendo al profesorado en los talleres que imparto, al principio les choca el hecho de que no utilice espacios diseñados para el fin de la adquisición de estas habilidades, la mayoría terminan enviándome direcciones del tipo que les recomiendo comentándome que les han dado resultado. Otros ejemplos de páginas para seguir trabajando estas habilidades básicas pueden ser:

http://mx.barbie.com/activities/care_share/happyfamily/babysit/ Se va clicando sobre distintos objetos para cuidar al bebé, además de los habilidades que nos interesan practicar y afianzar, también utilizamos su contenido para trabajar cuestiones relacionadas con la coeducación.

http://br.barbie.com/Activities/Games/Shoe_Hunt/



http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=66&Itemid=46&mode=view





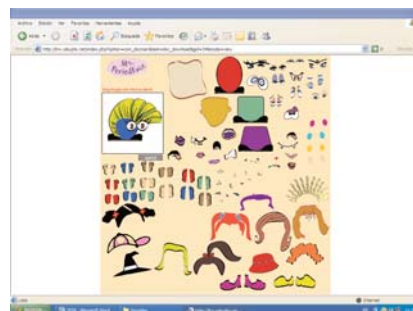
<http://www.bme.es/peques/patas.html> Deben hacer coincidir las patas con sus animales correspondientes, también imprimimos estas pantallas y los niños y niñas que están trabajando en la mesa, le han pegado cartón por detrás para hacer un puzzle más duro, intento que el trabajo en el ordenador sea cada día más normalizado y que puedan realizar actividades similares los/as están con materiales físicos y virtuales.

http://www.crayola.com/kids/games/console.cfm?game=flower_garden&ok=true “¿que te parece si plantamos unas flores en el ordenador?. Mejor que lo haga Bea, que es cosa de niñas”. Le enseñó a Dani obras donde aparecen flores pintadas por hombres. Como las obras gallegas de Amapolas en copa y Amapolas con vaso e fouce de Fernández Mazas.

También buscamos páginas para practicar la destreza de arrastrar elementos. Suelen ser espacios de composición similares a estos. Luego solemos imprimir sus creaciones y a veces las pegamos en soportes con volumen para crear cuerpos, como rollos de papel que tenemos en los cajones de reciclaje, vasos de plástico...hacen una presentación, el nombre del personaje que han creado, donde vive, que amigos/as tiene, en donde trabaja,...Una de las cuestiones que más me atrae de estas aplicaciones, es que todos/as pueden utilizar la misma pero hacer creaciones muy distintas, combinaciones insospechadas, relaciones entre los elementos curiosas que luego explican con esa falta de objetividad que tanto me agrada escuchar, crean personajes para sus propias historias, para relatos a los que luego son invitados personajes creados por otros niños/as..



http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=79&mode=view



http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=34&mode=view





http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=33&mode=view

“Algunos científicos sostienen que hay 22 sentidos, la mayoría de los cuales no aprovechamos. Nuestros cinco sentidos dice Montessori se pueden educar mediante diversos ejercicios y prácticas. La cuestión es, cuanto más información, visual, táctil, auditiva, etc., tenemos, más tenemos para procesar”. (Wolf, 1988.)

¿Podemos hablar de manifestaciones “artísticas transversales”? ¿Qué puntos de conexión encontramos con obras de arte concebidas con la potencialidad de este medio (instalaciones, performances, net-art...)? ¿Es un principio para aceptar contenidos de estudios artísticos condenados a no ser aceptados? ¿Contribuyen los entornos virtuales a relacionarnos con el conocimiento a través de una interconexión global de la información? ¿Estamos ante una nueva concepción del espacio y del tiempo artístico? ¿Es este un testimonio visible y real de la pluralidad del arte? ¿Cómo afecta la era post-industrial al trabajo estético?. ¿Podemos establecer alguna relación entre esta pluralidad con la diversidad en el aula?

En la biblioteca tenemos cuentos sobre distintas obras de arte, algunos/as están leyendolos, otros/as eligiendo reproducciones de obras del cajón donde las tenemos para escribir un cuento, y en los ordenadores están visitando esta página donde pueden viajar por las obras de estos artistas.

http://www.albrightknox.org/artgames/html/sp_gamesgallery.html



http://www.albrightknox.org/artgames/html/sp_gris/gris_q1.html

No sé como trabajar en el aula temas de arte sin jugar. No lo sé. Nisiquiera sé si se puede separar esta acción que engloba miles y miles de acciones fundamental para el desarrollo Infantil. Se juega al hablar de obras, a la hora de



crearlas, a la hora de apreciarlas y sentirlas. En este sentido las Tics, a través de la interacción con la propia obra, facilita el diseño de juegos. De todos modos, pienso que existe muy poco material de este tipo, materiales que vayan más allá de lo expositivo, materiales que no conviertan Internet en los museos de paredes frías y estáticas a los que estamos acostumbrados/as.

<http://www.nga.gov/kids/> Me encanta trabajar con este espacio en el aula, porque no me dejan de sorprender los comentarios de los niños/as. Incluso a veces se fijan en elementos que a mi me pasan totalmente desapercibidos. Un día más compruebo cómo me hablan de ellos/as, de sus sueños, de sus miedos, de sus incertidumbres...a través del viaje por una obra. Se he lo dicho al psicólogo del centro.

<http://www.nga.gov/kids/tissot/tissot1.htm#> “Con la lupa puedo buscar dónde se esconde el gato, porque seguro que hay un gato, porque lo oigo ronronear, además en este cuadro el pintor seguro que pintó un gato, pero se escondió. Seguro, porque a mi me gustan mucho los gatos y más los perros..” (Marcos)

La presentación de este objeto de estudio quiere hacerse eco de la voz de la Educación artística multimedia, como el superdesarrollo de las nuevas tecnologías ha procreado un nuevo paradigma estético debido a su naturaleza transversal, multidisciplinar, moduladora y re-creadora de nuevas secuencias espacio-temporales. ¿Podemos decir que la metáfora traza un eslabón entre el mundo empírico y el imaginado? Será fundamental el papel mediador del profesorado para que la experiencia estética multimedia no esté aislada en el aula y que se fusione con las demás que se pueden desenvolver incluso simultáneamente. Muchos/as profesoras sienten ansiedad por el hecho de no saber introducir ya en primer lugar el ordenador en el aula. ¿Dónde lo colocamos? ¿A cuantos niños/as siento? ¿Es posible hacer alguna dinámica en la que participe todo el grupo si solo tenemos un ordenador en el aula?...

Cuando imparto un taller de formación de informática educativa dedico la primera sesión a reflexionar, criticar...sobre la actitud personal hacia este ámbito, porque para mi es un punto de partida, la gran mayoría manifiesta un alto grado de ansiedad, incluso rechazo...Trabajar estas cuestiones, en estos casos, es más importante que cualquier aprendizaje tecnológico. Después de ello, ya podemos empezar a hablarles de materiales, programas, recursos, páginas...vinculado siempre a sus experiencias previas no-tecnológicas, buscando puntos de fusión, porque ambos entornos educativos tienen que convivir, aportar las mismas oportunidades de aprendizaje a todos/as...Hoy hemos decidido hacer una sesión de puzzles. Jugando con este material en todas las alfombras (no quiero utilizar la palabra rincón, porque por más vueltas que le doy no me termina de convencer, así que prefiero dejarlo dentro de mi “lavadora” mental). En una alfombra juegan con puzzles comerciales, en otra crean piezas a partir de materiales impresos como pueden ser revistas, en otro hacen composiciones caducas con piezas de distintos puzzles y ponen títulos a sus obras...y en el ordenador juegan con puzzles multimedia.





<http://www.softheap.com/logic-puzzles.html> *Estuvimos jugando con este puzzle en el aula, lo sacamos por la impresora. Cada uno/a fotocopió una reproducción de obra gallega y lo montó encima de ella dejando huecos vacíos. Realmente se consiguieron efectos muy interesantes, obras de: Lugrís, Pesqueira, M^aAntonia Dans...*

<http://www.xtec.es/~mfortun4/jclics.htm> *Me pasa algo curioso, no me gusta nada hacer puzzles de mesa, sin embargo, me encanta hacerlos en el ordenador, no soy gran amante de los juegos, pero los puzzles tienen algo que me “enganchan”, pero no el hecho de hacerlos sino el de probar distintas formas, como si se tratara de una técnica de fragmentación. Creo que la experiencia innovadora del medio también es un motor de motivación para el alumnado.*

Echando una visual a esta propuesta, vemos que lo único desconocido para la programación del maestro/a sería jugar en el ordenador. Se trataría de buscar previamente enlaces con este material. Con un sistema de rotación por la alfombras todos/as los/as niños/as jugarían con el ordenador de un modo normalizado, al igual que cortaron con tijeras, encajaron piezas, inventaron nuevas formas....Noto que si le presento las propuestas multimedia contextualizadas con experiencias que programan todos los días en sus aulas, se les acerca el ordenador (o ellos/as se acercan con menos desconfianza) a su práctica educativa, se desmitifica, deja de ser un extratarrestre acumulador de polvo y ansiedades comprensibles, el ordenador es un recurso más en el aula. Cuando se van animando a explorar materiales, a buscarle una utilidad dentro de sus programaciones, a diseñar dinámicas donde los incluyan...voy un poco más allá y les planteo que reflexionen sobre aquellos aspectos que van más allá del contenido curricular que quieren trabajar. Por ejemplo, si están jugando con una página de conceptos matemáticos, el niño/a está percibiendo mucho más que las formas geométricas, las grafías de los números, las series ordenadas con algún criterio....sensorialmente ¿que están percibiendo? ¿en que elementos focaliza su atención? ¿Cuáles pasan desapercibidos?, y poco a poco se van sorprendiendo de sus propios descubrimientos y respuestas: pues también interactúan con colores, con fondos, con formas, con volúmenes...y esto les interesa (intrínseco) y les motiva (extrínseco) y el temor inicial se va convirtiendo progresivamente en deseo de aprender, explorar, bucear en la red para descubrir tesoros que luego compartirán con su alumnado. Son ellos/as mismos/as como luego van encontrando materiales que no fueron diseñados





pensando en un destinatario infantil y como le buscan utilidades insospechadas, haciendo simultáneamente una lectura de elementos visuales, estrategias de comunicación...que trabajarán visualmente con sus alumnos/as. Algunos/as de ellos/as me suelen escribir a través de mi email, o participan en el cuaderno donde vamos colgando distintas experiencias recogidas en las aulas. Todo este proceso, que nunca termina, se va alimentando e enriqueciendo con intercambios de experiencias, de dudas, de nuevos planteamientos, de propuestas que entran en aulas y adoptan formas insospechadas...el día que me deje de sorprender sabré que una parte de mi se está muriendo. Así lo siento en estos momentos.



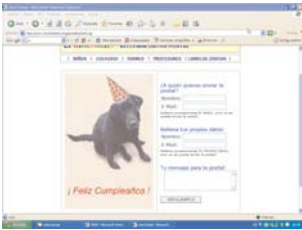
http://svt.se/hogafflahage/hogafflaHage_site/Kor/hestekor.swf Les suelo poner esta página al profesorado para romper un poquito el hielo, poco a poco se van animando a clicar, poco a poco van sonriendo, luego sigo con algunas similares para engancharlos/as en esta aventura del uso de las tics en el aula. Voy combinando dinámicas en el ordenador y otras en el espacio aula, por ejemplo, primero juegan con estos caballos, y luego uno/a los clica en la pizarra grande y los/as demás imitan los sonidos que producen por grupos. También imprimen las pantallas, se colorean, se hacen collages, se hacen comics...y poco a poco nos vamos fijando en los colores, en la organización de la composición de la metáfora, en los tamaños de las formas, en las texturas...bienvenidos/as al mundo de las tics, donde la fusión con vuestro trabajo en el aula es posible!

Otra dinámica que les suele enganchar tanto al profesorado como al alumnado es el envío de postales. Esto tiene muchas acciones implícitas: elegir una postal que les guste entre un conjunto, utilizar el correo, recibir contestación,....Muchos/as profes no utilizan habitualmente el correo, o directamente no lo utilizan. Les digo que en las entrevistas que realizan a los padres y madres al principio de curso pueden pedirle entre los datos correos electrónicos de la familia más directa y fechas de cumpleaños, así los/as podremos felicitar, esto les motiva mucho a los alumnos/as, también tenemos listados de otros clases y coles con los cumpleaños de niños y niñas a los que mandamos postales, me resulta muy atractiva la idea de que mantengan correspondencia entre centros ordinarios y de educación especial. Nosotros/as vamos anotando los enlaces donde se pueden elegir, y le llamamos a la carpeta "buzón". También escaneamos dibujos que hacemos sobre distintos soportes, fotos de libros que nos gustan,...y las mandamos como si fueran postales. Además de esto mantenemos correspon-





dencia postal con varios coles de Galicia. Tenemos una especie de “historia interminable” es como un cuaderno viajero que nos intercambiamos y vamos añadiéndoles nuevas aventuras a unos personajes que son nuestras mascotas y les llamamos Aceskins.

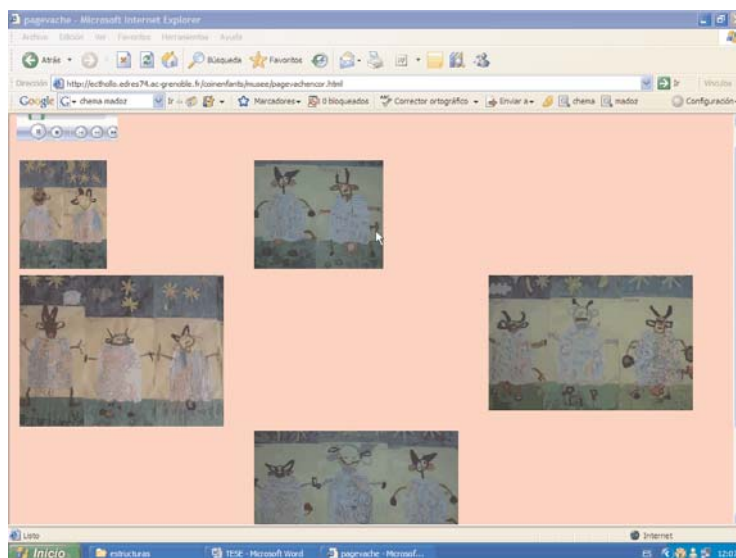


<http://www.mundolatino.org/postales/>

<http://www.chicomania.com/Postales/index.html>

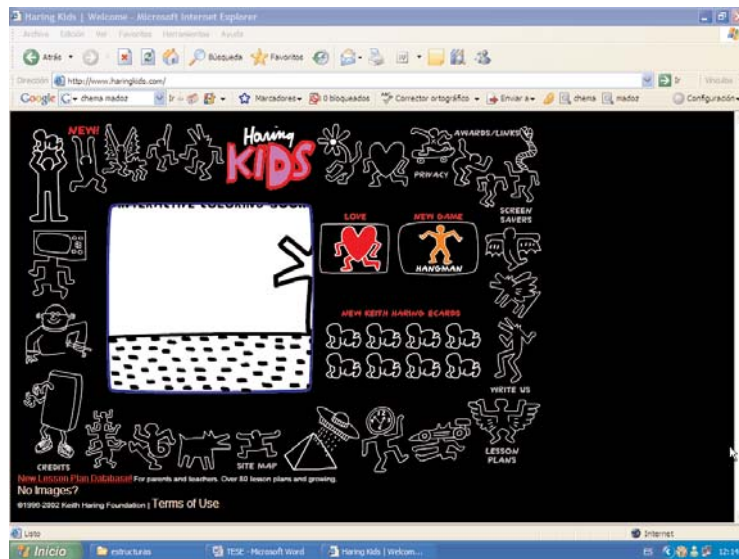
<http://www.kidlink.org/italiano/progetti/kidart/cards/spanishcards.htm>

Por lo tanto, como vamos viendo, no le podemos hablar de este fenómeno artístico contemporáneo al profesorado para que lo lleven a sus aulas de un modo brusco, tenemos que ir envolviéndolos, mostrándole ejemplos que los seduzcan, apostando por ellos/as para que se produzcan cambios en las actitudes y se cree una sensibilidad necesaria para fusionar su trabajo diario con la “bienvenida” de los materiales multimedia, que deberán convivir con entornos físicos de estructuras tradicionales....



http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material077/oca/portada_content.html “¿Ves?, aquí no puedes hacer trampas, porque el pato ya cuenta solo, y no puedes mover tu y así voy a llegar yo antes.” Le dice David a Marta. Mientras otros/as están jugando a la oca en tableros de mesa. David y Marta, al terminar la partida le cuentan a sus compañeros/as como funciona la aplicación. Juntos vemos las diferencias entre el tablero multimedia y el tradicional.





<http://www.annuaire-enfants-kibodio.com/jeux-flash/jeu-morpion-1.htm> “A mi me gusta más el pai-fillo-nai de la mesa porque no se acaba tan rápido. “Manolo (Se refiere al tres en raya, que estamos comparando con el tablero de mesa).

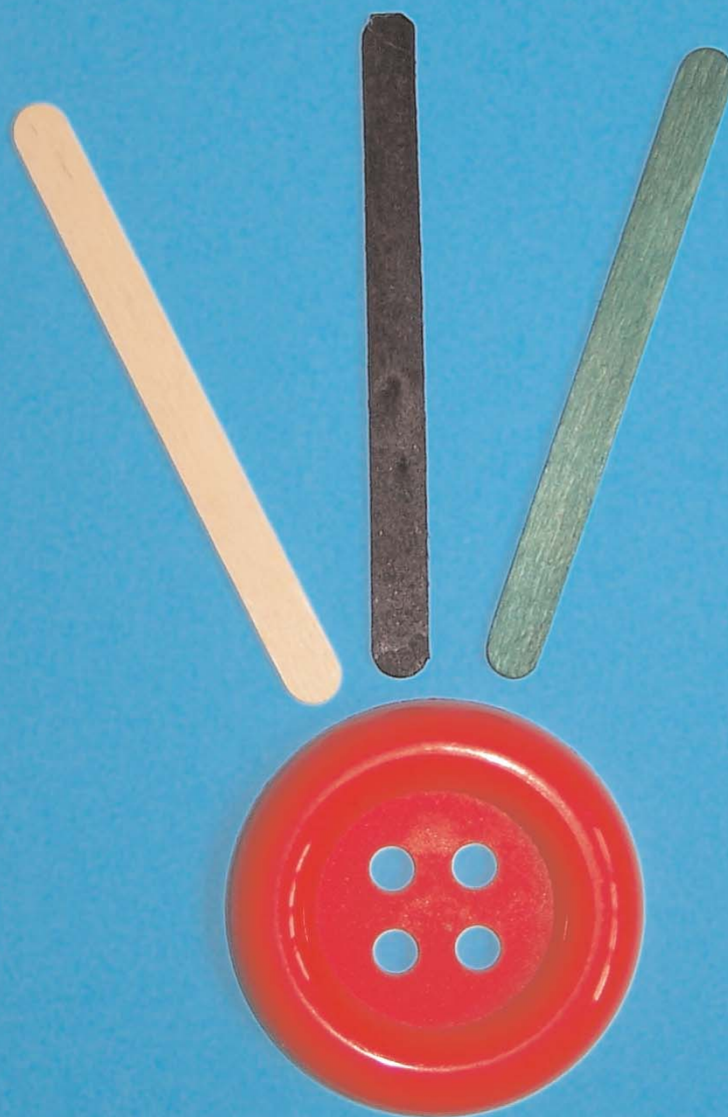
<http://www.peintre-analyse.com/jeux.htm> “Puedo coger un dibujo de los que tenemos colgados en clase y cortarlo con las tijeras, pegarle cartulina por detrás para que esté más duro, o cartón, o plástico duro, de los más duros, y luego hacer un puzzle, y meterlo en una caja que pintemos y le ponemos el nombre del puzzle que se llama el puzzle de las niñas en el río y luego vienen más chicos/as y pueden jugar pero tiene que poner que lo hice yo, porque lo hice yo, y en la biblioteca los libros tienen el nombre de quien los hizo” Pires.

Para estudiar la metáfora multimedia comenzaremos trazando una panorámica en líneas generales de la cibercultura en la posmodernidad. Dentro de esta estudiaremos las características de los materiales multimedia, focalizando nuestra atención y profundizando en el papel que juegan las metáforas y en su potencial artístico-pedagógico.



Escaparates e desafíos emerxentes.

Pasos metodolóxicos e instrumentos de la investigación.





Un escaparate nunca es igual. No es lo mismo cuando paso por él en el autobús urbano, si llueve y el cristal está empañado, cuando me acerco para ver un detalle minúsculo o un precio, al pasar casualmente por el y lo recuerdas al día siguiente cuando justo necesitas en lo que no reparaste...y ahora aquí, sobre mi mesa, infinidad de materiales que buscan ser colocados en una especie de escaparate para ser mostrados. ¿Debería hacer algún curso de escaparatismo? ¿Quién quiero que se detenga delante de él?, ¿Qué elementos incluyo, qué focos...? Sé que mi escaparate desentonará con la línea decorativa de los comercios de la calle, pero, ya hace tiempo que he dejado de tener complejos al embarcarme en este desafío, en una línea de investigación tímida pero firme, emergente ante las nuevas necesidades y retos de formación del profesorado de Educación Infantil. Para montar este escaparate, con sus brillos y sombras, he tomado prestado, con permiso literal, el texto de *El vuelo de la mariposa: la investigación artístico-narrativa como herramienta de formación* (2005), de mi maestra, compañera y amiga, M^a Jesús Agra Pardiñas, Chus, como referente, como punto de partida para materializar y visibilizar el papel de la investigación en este estudio, como sonido de una caracola de fondo, para hablar de los “pasos”, “repasos”, “saltos”, “descansos”, “retrocesos”... que se fueron dando a lo largo de este estudio y que fueron tejiendo esta manta de retales. Pasos para profundizar e ir más allá, buscando las líneas de lo imagi-



nado y lo vivido. *(La investigación comprende, pues, todo intento sistemático por comprender, en profundidad, el modo en que se enseñan y se aprende el arte. Una época de cambios necesita un planteamiento lo suficientemente amplio para dar cabida a las aportaciones de otros campos y a las nuevas perspectivas.)* A esto se le suma el análisis y reflexión constante de otras aportaciones que me han despertado infinidad de inquietudes, de expectativas y temores, de incertidumbres y entusiasmo por fusionarlo con experiencias en el aula con mi alumnado.

En la obra de Diamond, P. y Mullen, C.A.(1999): *The postmodern educator. Arts-Based inquiries and teacher development*. New York : Peter Lang (Counterpoints, vol. 89) se nos dice que los artistas clasifican y reconsideran las experiencias para aprender y compartir algo sobre ellos mismos. En virtud de sus ejemplos, despiertan ese “artista” en otros, y esas múltiples posibilidades de contar y algunas veces vivir todavía otros cuentos. Nos ayudan a reflexionar y a hacer un nuevo borrador de nuestros planes y sueños. Animamos a los educadores a verse ellos mismos como artistas, capaces de crear sus propias “novelas” de experiencias y desarrollos. Esta, es una de mis máximas aspiraciones como docente, que cada uno viva los cuentos como desee, que cambie los personajes a su antojo, que levante edificios en los paisajes descritos, que no se conformen con lo dado, ni con lo impuesto, que reinventen formas de las sombras de los árboles centenarios...Recordando mi época universitaria, me hubiese gustado que vinieran a nuestras aulas profesorado que está trabajando directamente con los niños y niñas. El hermetismo de los departamentos de las facultades cierran puertas a estos/as profesionales anónimos que nos podrían aportar lo que no viene escrito en ningún libro.

No tengo un método, o lo que entendemos por un método, o lo que me enseñaron que es un método. Recuerdo las asignaturas de Pedagogía donde nos enseñaban a diseñar instrumentos, líneas de actuación...no me preguntéis como he aprobado, o mejor dicho, como he sobrevivido. Nunca lo he tenido, porque no me marco objetivos, ni tengo la necesidad de ello. *(El final de las certezas ha influido notablemente en los procesos y modelos de investigación educativa. En primer lugar, a medida que se admite el carácter revisable del conocimiento científico, la validez de investigaciones basadas en saberes absolutos y procedimientos científicos clásicos, pierde cada vez más peso específico. En segundo lugar, la crisis de objetivos pedagógicos de valor absoluto ha transferido el interés de los investigadores hacia otros temas.)* Me estoy imaginando como vuelan decenas de mariposas naranjas por la pantalla de mi ordenador, son sensaciones de infancia dormidas.

No cambio una charla tomando un café con un maestro/a donde el azúcar se mezcle con sus planteamientos, dudas y miedos en el aula junto a veinticinco niños/as...por unas estadísticas recogidas en gráficos donde los docentes estan etiquetados con un número, sin nombre y apellidos, que tan solo me transmiten frío y ganas de pasar la página o hacer papiroflexia. Yo quiero seguir tomando cafés y aprendiendo de los/as profesionales que pueden hablar de cómo son las diminutas manos de un niño/a cuando empiezan a manejar el



ratón o a estamparlas sorprendiéndose de sus propias formas. *(El desarrollo de métodos cuantitativos ortodoxos, cuya prioridad se centra en descubrir certezas científicas sobre eficacia escolar, ha dado paso a modelos que enfatizan el papel del profesor y su conocimiento práctico. Por ello, las investigaciones actuales tienden a utilizar modelos mucho más dinámicos, flexibles, multidimensionales y, desde luego, sensibles a las características diferenciadas del contexto educativo.)*

Sigo excarvando, incansable, en busca de pozos, de manantiales frescos para la investigación en la Educación Artística en la obra de Diamond, P. y Mullen, C.A. (1999),sigo reflexionando sobre el papel vital de la investigación, de la indagación, de ir siempre más allá. Animamos a los profesores investigadores, a los cuáles nosotros vemos como indagadores reflexivos y activistas sociales, a usar la indagación basada en arte (arts-based inquiry) como una emergente forma de investigación alternativa que es adecuada y coherente con la sociedad posmoderna. A veces les pido a profesores/as de los talleres que imparto que si me pueden dejar ver sus cuadernos de notas, ¡son de una belleza incalculable!, la mayoría se sorprende de que me interesen y se ruborizan ante sus borrones, esquemas indescifrables, dibujos esquemáticos de proyectos, nombres de niños/as con anotaciones para una intervención personificada... esto es lo que se necesito conocer, como moldean sus sesiones, como buscan información...como le muestran distintos caminos de un mismo conocimiento a su alumnado. ¿Por qué no me enseñaron todo estos tesoros poéticos en Pedagogía? Bajemos el telón para respirar. ¿Es posible un posicionamiento desde la interrelación de estas dos cuestiones?

- La indagación narrativa basada en arte como una forma de investigación cualitativa que promueve el desarrollo de profesores investigadores a través de profundizar y ahondar en la comprensión de sus experiencias y en la de otros y...Es realmente fascinante crear espacios de diálogo constructivo. A veces tengo en mi programación decenas de dinámicas y finalmente dedico toda la sesión a hablar, reír, hablar, discutir, hablar, acalorarse, hablar, mostrarse indiferente...cuando se habla no siempre se dice algo, pero siempre se escucha el eco de lo vacíos o llenos que deseamos estar como personas y como profesionales, me interesa sobre todo el hecho de que se escuchen a si mismos/as, el escucharme a mi misma y darme cuenta que necesito seguir aprendiendo de los/as demás.

- Las perspectivas pueden cambiarse, transformarse, y tanto la formación educativa y humana del profesor puede ser renovada, cuando los profesores investigadores usan estrategias textuales basadas en arte reflejan sus experiencias e invitan a otros a responder a sus interrogantes. Existe miedo al cambio. Los obradoiros que suelo impartir para el profesorado son de corta duración. Es un reto diseñar dinámicas donde se produzcan movimientos interiores de los esquemas enquistados por una trayectoria vital. Son dinámicas donde entremezclo la reflexión individual, en pareja, en pequeño grupo y en grupo-clase, y siempre, siempre con un alto componente lúdico. Les invito a que detecten la existencia de esos quistes, que se animen a sacarlos de su interior y mirarlos de frente valorando si quieren que sigan formando parte de su persona. No es fácil.



Siento la necesidad de introducir nuevos enfoques en el aula, de experimentar, de apostar por nuevas estrategias acordes a los cambios sociales, yo no me quiero conformar con un libro donde me indica como, cuando, donde... Me producen rechazo, yo quiero que mi alumnado sea autónomo, enseñarles a tomar decisiones, invitarle a ello, no tomarlas por ellos/as: Identidad y autonomía. A veces siento que me ahogo, con vértigos que me producen las dudas y los sonidos irregulares convertidos en ruidos de la incomprensión, pero llego a mi aula, veo la expresión de los ojos de mis niños y niñas, y empiezo a escribir un nuevo capítulo de mi vida, donde los ruidos se convierten en sonidos.

(conocimiento práctico, investigación-acción, pensamiento/conocimiento del profesor, investigación en el aula, profesor investigador, investigación cualitativa, investigación interpretativa, e incluso, la formación del profesorado como ámbito independiente de la didáctica general, etc.

La tesis, que quiero plantear en este artículo, es que los modos de investigación narrativa conectan especialmente con los procesos artísticos, por lo tanto, desde mi perspectiva, con los procesos de aprendizaje artístico: la narrativa, como el arte, responde a una cualidad esencialmente humana, es sensible a los valores del contexto contemporáneo, propone un modo cualitativo de conocer y es una forma de expresión artística. Por ello, pese a las dificultades e indeterminaciones propias de un campo complejo y emergente, entiendo que es necesario comprometerse en explorar de un modo riguroso las posibilidades y puntos de vista que la narrativa puede ofrecer a la investigación en educación artística). Creo que este estudio es un híbrido que se aproxima a la investigación- narrativa autobiográfica profesional. Claro que dicho así, parece un grabado barroco de los que producen vértigo a ser leídos. A menudo los planteamientos de estrategias, recursos...tienen tintes de mi trayectoria personal.

Las actividades artísticas pueden proporcionar indagaciones involucrando la elección y el uso de formas creativas para ordenar la expresión de sentimientos personales, ideas imaginativas, y tópicos de interés (Sarason, 1990), esta idea recogida de Sarason, reafirma lo que llevo comprobando desde hace mucho tiempo en las aulas de Educación Infantil y Educación Especial. De lo que no tengo tanta certeza es si se ordenan los elementos del mundo interior o si se desordenan para volver a reinventar nuevas formas para ser mostradas. Muchas veces creo que la educación artística es como una caja de vientos que juegan a hacernos cosquillas, entremezclando sonidos, contorneos del cuerpo, expresiones faciales, sensaciones, deseos de que termine la dulce tortura pero el anhelo de seguirnos riendo y conociendo a nuestros/as compañeros/as de juego hasta el último respiro de nuestras vidas.

Me resulta muy difícil separar la enseñanza de la investigación, ¿por donde están los puntos de corte?, ¿es posible una sin la otra? Mejor dicho, me resulta imposible. *(Pero hoy día, se impone una revisión. La enseñanza deja de ser una técnica, un saber aplicar la teoría, para constituirse en un proceso reflexivo sobre la propia experiencia. Si admitimos que la naturaleza de la enseñanza es compleja, el profesor tiene que asumir un papel activo, investigador, propio de*



quien aprende; atento a las condiciones del contexto, capaz de asumir cuestiones impredecibles o problemáticas, capaz de percibir y dar respuesta a las necesidades cambiantes -a veces, casi volátiles- de los alumnos, capaz de encontrar nuevas perspectivas y nuevos enfoques a su manera de enseñar. Entendida la enseñanza como un proceso donde interaccionan múltiples elementos no resulta raro plantear su conocimiento como un proceso de indagación.)

Cuando me planteé este estudio, pensaba que con esta investigación se podría mejorar la práctica docente en el terreno de la educación artística, dotando al profesorado de educación infantil de recursos para moldear el conocimiento artístico aprovechando los materiales multimedia utilizados en el aula. Mi apuesta no busca titulares en negrita, ni verdades bíblicas,.. solo quiero dar un punto de vista más que se sume al compromiso de investigar en Educación Artística (La contribución más valiosa del proceso de investigación es su capacidad de proponer nuevos puntos de vista. No se trata de establecer dogmas o verdades absolutas, menos en una época de incertidumbre como la nuestra, se trata de identificar cuestiones y problemas, de recoger y registrar informaciones, de diseñar nuevos modelos que enriquezcan el conocimiento que tenemos de las cosas).

Tal y como plantea Barone (1987), siento la necesidad de sentarme en la misma mesa con la ciencia y los métodos creativos-artísticos. ¿Son posturas condenadas a ser irreconciliables?

La investigación científica enfatiza una fórmula para alcanzar “ciertas verdades”, la investigación basada-en-arte invita a la búsqueda de comprensiones y entendimientos parciales. Creemos que no es importante enfrentar estos dos modos de investigar. Aunque son fundamentalmente diferentes, relacionan campos de indagación que contienen la misma “ciencia peculiar” (artistry science) de indagar. Sólo hay una cultura de investigar, no dos mundos estrechos: el científico y el artista, lejos de ser opuestos e incompatibles, intentan ampliar nuestro conocimiento y experiencia por el uso de la imaginación creativa sujeta al control crítico.

Si la investigación cualitativa ahora está empezando a estar en auge, las variedades de indagación basada-en-arte están sólo empezando a emerger. Algunas investigaciones tratan problemas de la enseñanza usando formas artísticas para expresar ideas y sentimientos que son particulares de los investigadores. Lo personal y lo estético son centrales en la indagación basada-en-arte... Pero, ¿Que entendemos por representaciones Arts-Based? ¿La experiencia es el lecho sobre el cual se construye el significado? ¿o el significado dota de sustancia a la experiencia merecedora de ser expuesta?

Barone (1987) plantea cómo los investigadores artísticos buscan usos del lenguaje que son más evocadores, metafóricos, figurativos, connotativos, poéticos, lúdicos... Experimentando con formas artísticas, aprenden sobre ellos mismos. Describe a los investigadores cualitativos como ideográficos, adaptando estrategias y métodos asociados con crítica literaria y las artes describen y asesoran facetas de educación. Estos investigadores representan su práctica



artísticamente y, como conocedores educativos críticos, responden estéticamente a las llamadas. Si las formas artísticas proporcionan la inmediatez de la experiencia, la crítica promueve la apreciación de la representación. Los conocedores, en aspectos sensitivos, sirven como expertos lectores, dirigiendo la atención a las cualidades expresadas en indagaciones de arts-based. Podemos ser expertos lectores de nosotros mismos. Subrayo en el discurso de Barone el juego y la metáfora. Estoy convencida de que todo juego es una metáfora ya que construye nuevos escenarios, nuevas utilidades a los objetos, disfraces de personalidades negadas culturalmente,...esta es una de las claves de este estudio, observar y reflexionar como en el aula la metáfora multimedia es un juego visual que transporta a mi alumnado a paisajes de la imaginación donde todos los colores y la pluralidad de sentimientos son posibles.

Como ya se va intuyendo este estudio, se caracteriza por ser una reconstrucción constante de distintas experiencias vividas en el aula. Ha sido un periodo de tiempo muy intenso en este terreno ya que he tenido la oportunidad de estar trabajando en distintos proyectos multimedia que se vinculan directa o indirectamente con este tema. El hecho de trabajar con distintas etapas educativas, profesorado y padres/madres me ha “obligado” a estar investigando constantemente en la red, analizando infinidad de materiales multimedia, observando fotos, leyendo y releendo, hablar y escuchar... *(Ahora bien, la investigación artístico-narrativa, tal como se defiende aquí, propone además de textos o discurso verbal, otras formas de representación alternativas. Desde este presupuesto, podríamos decir que se trata de extender la ‘escritura del yo’ hacia ámbitos y formas artísticas no solo verbales sino también visuales y audiovisuales. Así: impresiones, historias, dibujos, collages, ideas previas, bocetos, fragmentos de textos, fotomontajes, instalaciones, música, etc).*

Considero que hay muy poca literatura sobre el tema y que aun es un terreno muy virgen por lo que he notado la ausencia de documentación en algunos aspectos en los que me gustaría profundizar. El esquema interno de este trabajo se fue modificando progresivamente ya que la revisión de la bibliografía y la webbibliografía y el análisis de los materiales y experiencias en las que estuve trabajando abrieron nuevos caminos que nos hicieron ver que en este tema desembocan muchos puntos que se deben considerar y que podrían dar paso a la realización de trabajos quizás “monográficos” sobre estos: metáforas más utilizadas, elementos de la metáfora...

Trabajando dentro de un contexto posmoderno, caracterizado “por la fragmentación, caos y lagunas de coherencia” (Craft, 1997) nuestra guía, aunque no totalmente coherente con nuestras ambiciones, es configurar la investigación y desarrollo en un camino holístico.

Como sentimos y pensamos está influenciado por aquellas estrategias y elecciones que hacemos cuando representamos contenidos y por las perspectivas que usamos para dar forma y contenido. Conocer la experiencia de uno en relación con los coparticipantes y el mundo cambiante, define tanto a la investigación cualitativa y al desarrollo del profesor como a un contexto de conoci-



miento profesional, que tiene un sentido de apertura y posibilidades para ser llenado con gente diversa, cosas, hechos y sucesos en diferentes maneras, tal y como señalan Clandinin y Connelly (1996).

Una serie de acciones se entremezclan y fusionan desembocando directa o indirectamente en esta investigación, en la construcción de conocimientos y desarrollo del aprendizaje artística en mi formación y en la del alumnado. Estas acciones muestran una panorámica dinámica (*La investigación es, pues, ese proceso complejo y reflexivo de reconstrucción que pretende, trascender el análisis de la experiencia personal, para una mayor comprensión de la realidad educativa a través de la interpretación de significados.*)

Cualquier forma de representación sirve para filtrar, organizar y transformar la experiencia en significados que muestran nuestro conocimiento. Historias, dibujos, diálogos, collage, pintura, textos partidos, fotomontaje, danza, performance... son formas de arts-based para construir y congelar y descongelar, planteandonos como podemos vivir y conocer nuestras experiencias desde ángulos insospechados. Como un ensamblaje de fotogramas, así una indagación posmoderna consiste en diferentes componentes que provienen de una gran variedad de fuentes. Usando un procedimiento de cine, los fragmentos (fotogramas) se yuxtaponen conformando una secuencia que enfatiza la función de lo personal como un discurso del conocimiento, y el valor de la experimentación formal como una estrategia con propósitos epistemológicos (Ulmer, 1989). Otro de los escaparates en los que me dentengo y reflejo es en los de la literatura de la fantasía, encontrandome con la mirada cómplice con Lieberman, A. (1995): Practices that support teacher development. *Phi Delta Kappan*, 76(8), 591-596.

Entre las estrategias prometedoras para expresar este fin (mostrar variedad de visiones de las cosas), incluimos la fantasía, la historia personal, dramáticos monólogos, farsa, tragedia, novela negra, aventuras, cuentos de magos, cuentos de horror o maravilla, fábulas e historias de misterio o detectives...estas formas, como investigadores, sugieren vías de cuestionarse el mundo y ampliar ciertos lugares.....Investigaciones educativas basadas en el uso de la fantasía nos recuerda a una serie de carreteras que se bifurcan al final. Corredores, galerías, escaleras, laberintos, y abismos que desembocan en otros en un inagotable regreso. Es una imagen angustiada de lo incompleto, de lo que no podemos predecir el final. A veces mi alumnado me pregunta como debe de quedar el dibujo que está haciendo, sonrío y por dentro respiro siete veces e intento no maldecir a su pasado académico, no hay prisas, tu experimenta, disfruta... Me agrada cuando me dicen que van a aparcarse su obra para otro día que les apetezca seguir, sonrío, sonrío ampliamente y les guiño un ojo.

Un abanico de métodos visuales de lo más diverso pueden ser explorados en la investigación educativa, incluyendo las tecnologías de la información y comunicación. Estas nuevas formas multimedia son parte visual, parte montaje, parte cinemática...Los profesores aprenden mejor, usando sus propias experiencias a través de compromisos activos y pensamientos sobre y



cómo articular aquello que han aprendido (Lieberman, 1995. pp.591-592).

El desarrollo de aprendizaje es un proceso activo por el cual aprendemos a hacernos más conscientes de los significados que hacemos fuera de la propia enseñanza, incluyendo aquellos del *yo* como profesor.

En contraste, los métodos tradicionales de F. del P. y cambios en el profesor, parecen decirnos que los profesores pueden simplemente hacer cosas para ellos, diseñados por agentes externos. Pueden incluir: temas relevantes, consultores expertos, especialistas de currículo, administradores, padres, opiniones de líderes públicos, legisladores, editores, e investigadores educativos. Lieberman, A. (1995): Practices that support teacher development. *Phi Delta Kappan*, 76(8), 591-596

El paseo por la ciudad de los escapates de la investigación en la Educación Artística no ha terminado. Sigo caminando despacio con mi abuela, con nuestros cuadernos, en Galiza, muchas veces llueve desde el cielo y desde las instituciones que aun no se ganaron el respeto que les gustaría tener, abrimos un paraguas naranja, para seguir sin prisas y sin esquivar los charcos.

En síntesis, en este estudio sobre la metáfora multimedia en Educación Infantil, mis pasos sin métodos materializados, buscando el movimiento, el movimiento de esquemas interiores, curvas y espirales,...apostando por un desafío emergente dinámico, han sido:

- Hablar, hablar y hablar con el profesorado y el alumnado.
- Presentar una propuesta de acción-investigación en el aula.
- Presentar propuestas de alternativas para aprovechar estas experiencias en el aula.
- Analizar el rol del profesorado de educación infantil ante el reto de las nuevas tecnologías relacionada con la educación artística.
- Buscar e interpretar una fundamentación teórica relacionando los contenidos expuestos.
- Aportar nuevas formas de observar un fenómeno artístico.
- Analizar que aporta al conocimiento y a la práctica educativa esta experiencia estética multimedia.
- Hacer un rastreo de materiales multimedia en la red.
- Aportar criterios de selección del material multimedia.
- Analizar visualmente los materiales multimedia.
- Analizar las distintas producciones artísticas en la red.
- Analizar los procesos y obras del alumnado.
- Analizar los cambios antes y después de las intervenciones multimedia.



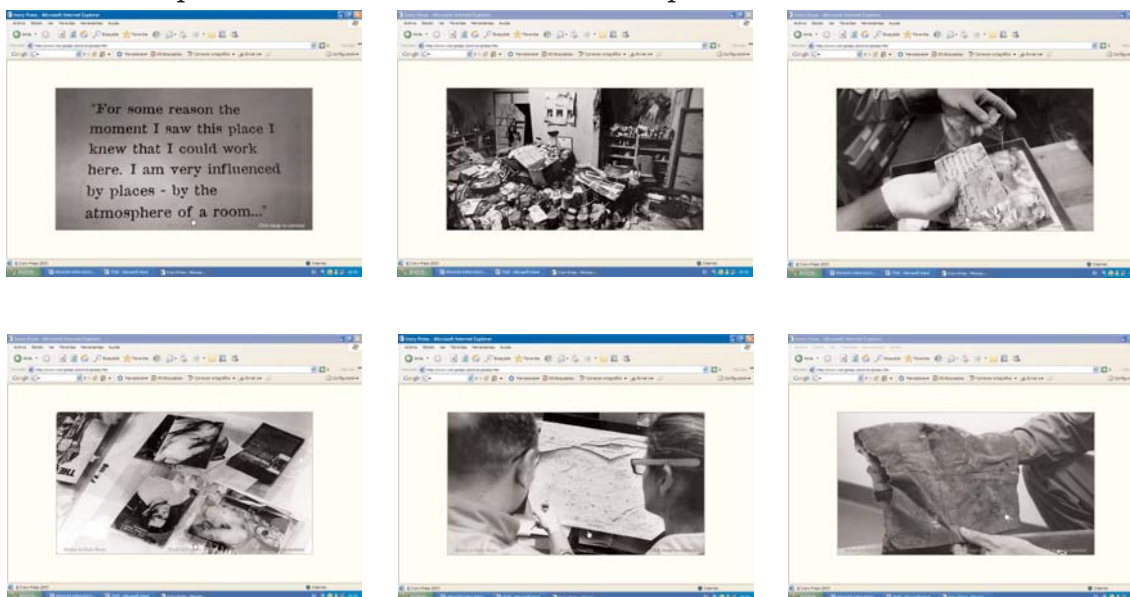


- Analizar el contexto histórico de las producciones en la red.
- Analizar como se puede aprender más allá que el propio contenido que ofrecen los sitios webs.
- Enmarcar el aprendizaje artístico dentro de los materiales multimedia en nuestra cultura visual.
- Aprender a percibir, expresar, sentir, transformar, producir, aportar....a través de los materiales multimedia.
- Buscar fusiones y puntos de encuentro entre distintos soportes.

Como se puede deducir, los instrumentos que hemos utilizado no están diseñados rigurosamente ya que todos se incluyen dentro de la práctica docente diaria lo que dificulta una recogida de datos sistemática, en la vida de las aulas donde el pulso con el tiempo es una constante. De todos modos la gestión de información responde básicamente a tres funciones señaladas por Latorre (2003), aunque no siempre siguen un orden cronológico:

- Almacenar.
- Codificar.
- Recuperar.

Como docente-investigadora se adaptan las siguientes opciones dependiendo de la situación: observar, preguntar buscando una crítica dialéctica y analizar distintos tipos de material que corresponde al dispositivo “no técnico” utilizado, material que se ha utilizado para recoger muestras de que la intervención hecha tiene impacto educativo-artístico:



<http://www.ivorypress.com/>



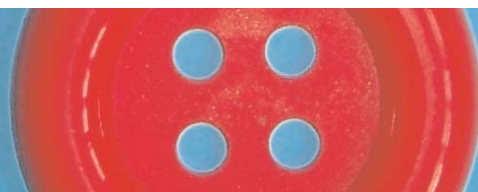
- Entrevistas, formales e informales, preparadas e improvisadas, en una mesa, en un patio, en un autobús, ...
- Diarios de clase. Cuadernos con miles de anotaciones que a veces solo tienen sentido en el momento en el que se escriben.
- Cuadernos de ideas del alumnado. Recogida de ideas en cuadernos individuales y colectivos, antes y después de distintas intervenciones.
- Obras del alumnado.
- Internet: espacios de información, espacios de comunicación...
- Anotaciones en registros de distintas áreas.
- Documentación bibliográfica con marcapáginas doblados.
- Fotografías.
- Archivos multimedia.
- Cajas: cajas grandes, cajas pequeñas, cajas medio llenas, cajas casi vacías, cajas de cartón, cajas de plástico duro...

....

(... esta narrativa de investigación se enmarca, en gran medida, dentro del esfuerzo por desarrollar modelos de innovación capaces de apresar y explorar el conocimiento de los profesores y su manera de enseñar. Para la formación del profesorado, narrar la experiencia constituye una buena estrategia para reflexionar sobre la identidad profesional y sobre aquello que se desea hacer o ser. En este sentido los métodos artístico-narrativos permiten articular los procesos formativos desde el punto de vista del que se forma y su propia trayectoria, en lugar de estar determinada de antemano, desde la óptica de los agentes o instituciones ajenas al proceso de formación. Cualquier propuesta de futuro para la formación del profesorado debería comenzar, primero, por recuperar narrativamente al sujeto a formar; segundo, generar efectos formativos sobre el propio narrador al permitirle reflexionar o volver sobre su historia de formación como futuro profesional; y en tercer lugar, ser capaz de generar nuevos saberes a partir de la interpretación e intercambio de las experiencias de aprendizaje.)

Grazas, Chus, por isto e por moito máis.

Gracias, Chus, por esto y por mucho más.

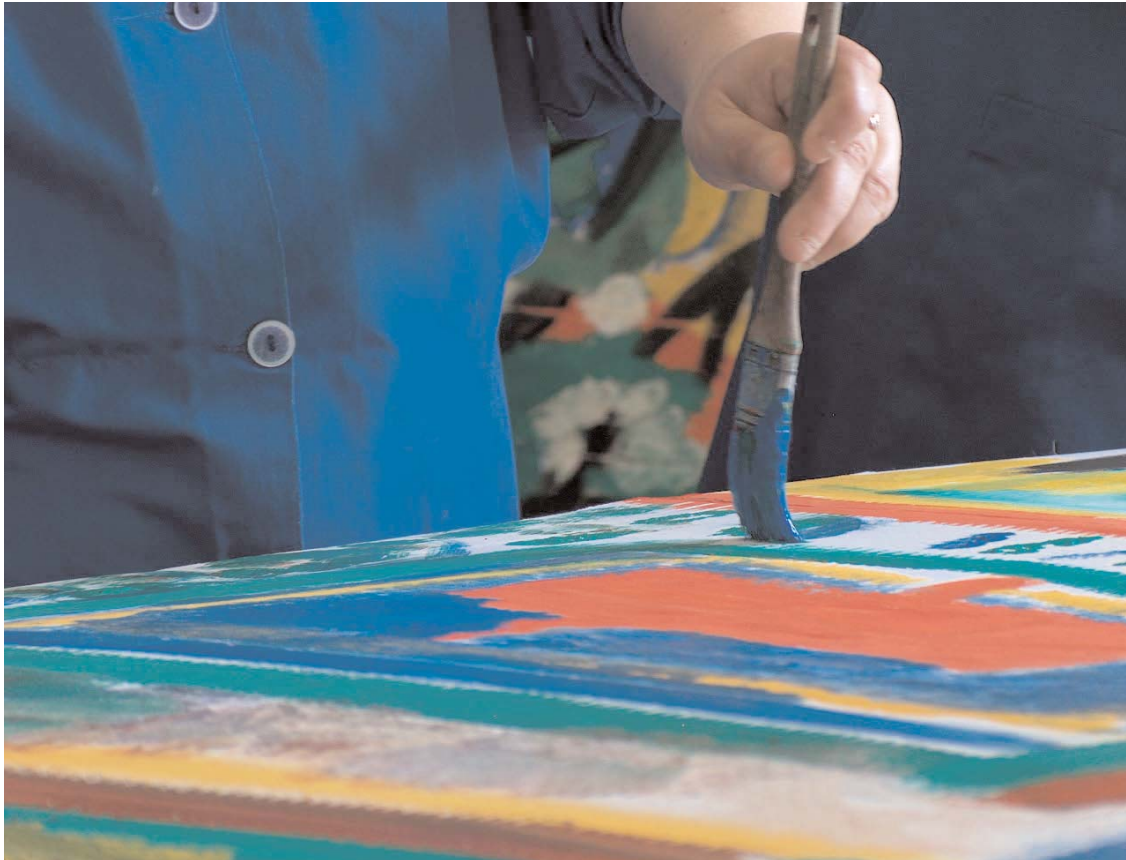




Escollendo Retaís.

Más allá de las paredes del aula:
Educación artística en la cibercultura.

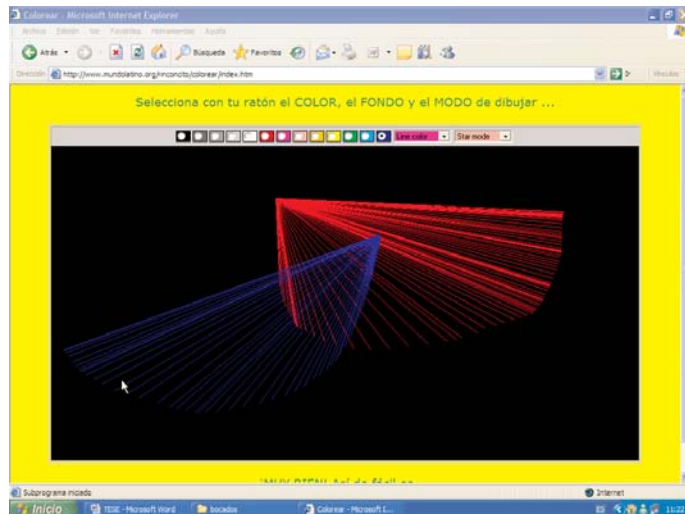




El ciberespacio no existe en el vacío; está íntimamente conectado a numerosas instituciones y sistemas del mundo real que se benefician de la separación jerárquica de la clasificación genérica (...) también debemos ser conscientes de que existe una continuidad del discurso entre el mundo real, los elementos de estratificación social pancapitalista están reflejados y reproducidos en el ciberespacio. (Faith Wilding & Critical Art Ensemble.)

Uno de los principales pilares del enfoque que presenta la cibercultura establece que las comunidades virtuales se sitúan en el contexto de las geografías políticas y culturales de la realidad social, tanto virtual como física. Lo que cabe destacar es la aparición de las nuevas relaciones sociales propiciadas por las nuevas tecnologías: intercambio cultural, creación....La metáfora multimedia nace en este terreno, donde se intenta conectar con los usuarios/as a través de estrategias sensitivas, consiguiendo que los sentidos salgan de las pantallas a espacios físicos y mentales.





<http://www.mundolatino.org/rinconcito/colorear/index.htm>

“Yo no entiendo estos dibujos, pero me gustan, y muchos de los que nos enseña Uxía tampoco los entiendo, pero ahora ya los entiendo más, pero si no me gustan tampoco pasa nada, porque yo puedo elegir, y estos me gustan, lo que pasa, es que a veces me parecen fuegos de luces y otras veces me parecen soles, y no sé que es, pero lo hice yo aquí y es bonito.”(Marcelo.)

<http://bloc.baleaerweb.net/get/58/pizarra.swf>

“Uxía nos dijo que inventáramos pizarras de otras que no tenemos aquí, podemos hacer una en la tierra del invernadero porque Marisa hace así rayas y luego plantamos y eso es un dibujo.” (Raúl.)

Hoy he decidido que van a trabajar todos/as en el soporte de una pizarra, tendrán que ir rotando para que todos/as prueben diversos materiales de los que nos podemos encontrar, y como estos tienen su traducción en aplicaciones multimedia: de tizas, de rotus, magnéticas,...de algunas solo tengo versiones en formatos pequeños pero sirve para observar sus características y decantarse por uno según sus preferencias. Intento darle siempre del mismo material varios formatos, quiero que ellos/as elijan, mis palabras de cabecera en mayúscula son Identidad y Autonomía.

Hablaremos en todo momento de comunicación fusionada por la información, porque es uno de los papeles principales que entendemos que van implícitos en la metáfora, y no solo en los espacios creados para tal función (tanto sincrónicos como asincrónicos). Campos García (2002) señala que “desde el punto de vista de la cibercultura, la producción artística para Internet también se relaciona estrechamente con el debate sobre la comunidad e interactividad en el ciberespacio. En esta parte se tratará de reconocer el papel esencial del antagonismo social dentro de la web, y que en un proceso de enfrentamiento de posiciones políticas y abierto conflicto de intereses, se genera una gran cantidad de propuestas comunicativas, las cuales son reflejadas en expresiones artísticas con sus propias ideas en cuanto a la producción de imágenes y sonidos.”





<http://www.edenorchicos.com/> Estamos haciendo un material multimedia sobre nuestra ciudad. Hemos sacado fotos, ahora tenemos que seleccionarlas y ponerles texto, queremos colgarlo para que otros chavales/as conozcan el sitio donde vivimos. Hemos decidido llamarlo "Una tarde en Porriño". En estos momentos estamos seleccionando las fotos, luego seleccionaremos la música que las acompañe.

"Las canciones de acción son útiles para los alumnos que están comenzando a hablar. Se trata de canciones en las cuales los niños hacen señas con las manos de acuerdo con la letra de la canción. Aprenden a imitar las acciones y también empiezan a imitar las palabras". (Miles; 1990.)

Una de mis grandes limitaciones en el aula es la Educación Musical, me considero una verdadera ignorante, intento suplir mi falta de formación buscando recursos e intentando introducirla transversalmente. Soy muy pesada preguntándole a especialistas sobre como puedo hacer, que me asesoren, que me pasen materiales, me meto en foros de gente que trabaja en esta línea...pero aún así me siento tremendamente torpe y con falta de seguridad. La persona encargada del día sintoniza alguna cadena, pone cds,...también suelo hacer un registro con aquellas páginas que tienen música ambiental mientras están navegando, dándole la opción cuando la quieran detener..Intento que vivencien siempre corporalmente los sonidos que trabajamos, las melodías, las canciones...es fundamental

<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/sonidos/resultados.php?categoria=11>

<http://www.aprendomusica.com/index.htm#>

<http://www.musicaenalcala.com/images/stories/juegos/presentacion.-swf>

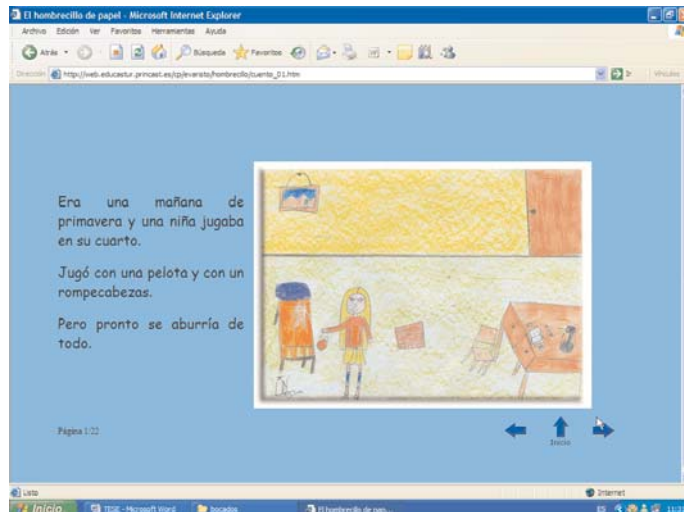
<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/sonidos/resultados.php?categoria=11>

"[...] al cantar el niño cobra cada vez más conciencia de su instrumento natural, del proceso de respiración, de la entonación y articulación, de la memoria de sonidos y palabras". (Alvin; 1965.)

Michael Menser y Stanley Aronowitz (1996) distinguen tres nociones metodológicas que nos permiten localizar y cuestionar lo tecnológico como objeto de estudio:

1. Ontológica: ligada a lo que en esencia es la tecnología. Los autores/as proponen una teoría de la complejidad en la que la tecnología, la ciencia y la cultura se mezclen en un continuo, de modo que todos los objetos son, en grados variables, el resultado de las tres.





<http://www.xardesvives.com/plastica/>

2. Pragmática: lo que hacen las tecnología como servomecanismos.

http://www.portaldepoesia.com/visual_exp.htm

3. Fenomenológica: cómo afectan las tecnologías a nuestra experiencia en aspectos que no se limiten a las cuestiones de la función, sino a las de la situación.

El hecho de saber que van a hacer dibujos que luego van a ser colgados en la red es un motor de motivación. Esto implica que ya conocen la potencialidad de Internet, como una ventana de exposición universal. También les motiva observar obras de otros niños/as e hipotetizar sobre su edad, su aspecto, su lugar de nacimiento... Aunque no esteamos trabajando en el ordenador, a veces, cuando realizan algún dibujo en un soporte físico me piden si los pueden colgar de Internet para que lo vea todo el mundo, los escaneamos o les sacamos fotos.

<http://www.kidlink.org/italiano/progetti/kidart/cards/spanishcards.htm> *En esta página los dibujos que ellos/as hacen automáticamente se convierten en postales, esto les motiva todavía más y se las mandan entre ellos/as. Algunas páginas que utilizamos son las siguientes:*

<http://www.chicomania.com/Dibujo/index.html>

<http://www.educared.edu.pe/estudiantes/manualidades/frame-link.htm?envianos> <http://www.pilosos.com.co/web/diver/mascotas/foto-mascotas/?PHPSESSID=5fed6a852363b5e27dc395d8420ced1a>

“[...]tenemos que pensar el problema de la enseñanza por una parte, a partir de la consideración de los efectos cada vez más graves de la compartimentación de los saberes y de la incapacidad para articularlos entre sí y, por otra parte, a partir de la consideración de que la aptitud para contextualizar e integrar es una cualidad fundamental del pensamiento humano que hay que desarrollar antes que atrofiar”. (Morin, 1999.)



David Bell (2002) es uno de los autores preocupados por la cuestión de cómo los artefactos digitales de comunicación pueden estudiarse desde las tres nociones expuestas anteriormente pero denunciando la carencia de la perspectiva que estudie la cara humana de los mismos, siendo para mi una cara esencial de esta realidad a la que se enfrenta el alumnado. Para ello establece tres dimensiones de las construcciones tecnoculturales:

1. Hardware (máquinas). *Actualmente las escuelas gallegas están siendo dotadas con equipos informáticos. Sin embargo, los presupuestos y los proyectos siguen sin contemplar la necesidad de formación del profesorado, la investigación y la creación de contenidos y espacios de calidad en la red...Sobran las palabras.*

<http://www.edu.xunta.es/contidos/>

2. Software (programas). *Apuesto desde la escuela por el uso de software libre, que debe ser facilitado por la administración. Este frente al privativo tiene en su trasfondo de uso tiene una filosofía de diseño colaborativa y modificable, estando dentro del marco de la legalidad. En Galiza su uso permite potenciar el uso de nuestro idioma, puesto que se pueden traducir los entornos.*

- Paint.
- ABCpint.
- acolor.
- colorir.
- le paint petit.
- simple paint.
- Tux paint.
- Caricaturas.

3. Wetware (humanos/as). *Desde aquí nosotros/as apostamos por esta vertiente en las aulas de Educación Infantil, y más concretamente en lo que se refiere a la Educación Artística ligada transversalmente a la Educación en Valores. Evidentemente, poniéndonos en la piel de los diseñadores multimedia sabemos que el control de la máquina y de los programas es imprescindible, pero hablaremos del alumnado de infantil como transformador de la realidad desde un papel de espectador/a activo/a con progresivo dominio de este instrumento, pero con una base de valores cívicos que deben ser la prehistoria de todo manejo de los mass-media, concretamente nosotros focalizamos nuestra atención en internet.*

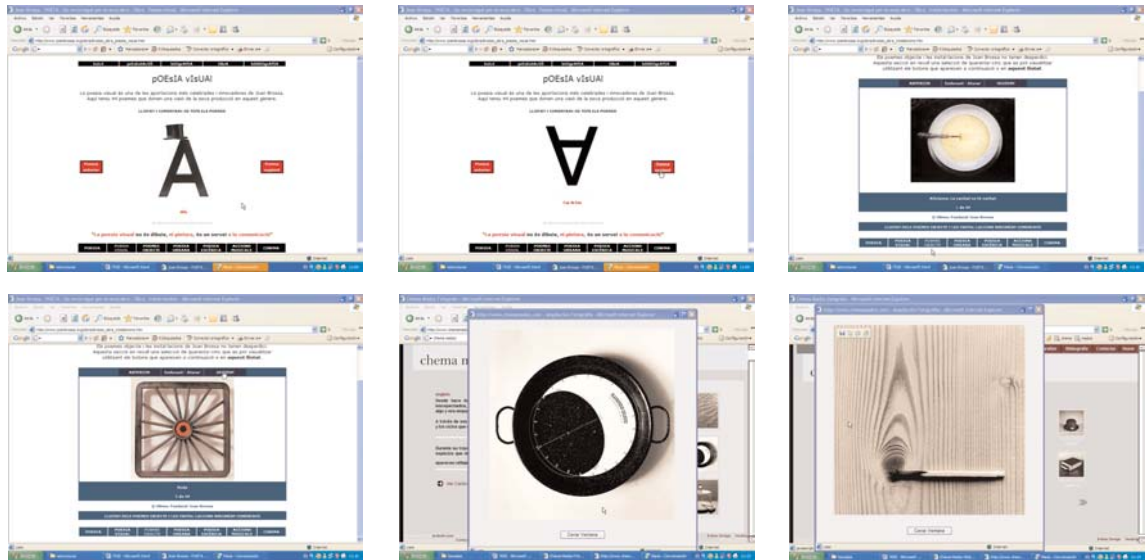
<http://www.ciberlingua.org/paseninho/casposo.htm>

<http://www.ciberlingua.org/paseninho/entrevista.htm>





La educación en su sentido amplio, impregna todos los diseños que nos vamos a encontrar, y ante ellos debemos dotar a nuestros/as alumnos/as de recursos críticos para su lectura.



http://www.joanbrossa.org/obra/brossa_obra_poesia_visual.htm

“La poesía visual no és dibuix, ni pintura, és un servei a la comunicació” (Brossa).

<http://www.chemamadoz.com>

<http://www.xardesvives.com/plastica/poemasv/index.htm>

<http://www.pincelyraton.com/principal.html>

A esto se suma el hecho de buscar un lugar para la imaginación, la representación, uso y valor cultural, enfocando la atención hacia las interacciones humanas. La conectividad se empieza a considerar una de las características de la cultura posmoderna. Podríamos decir que no son los ordenadores los que están en red, sino las personas.

“Las investigaciones en el campo de la psicología fueron mostrando a la infancia como un período del desarrollo humano con sus propias características y modos de acción, sus formas de pensamiento y de conocimiento y, por supuesto con sus propias formas de representación”. (Spravkin; 1997.)

Featherstone (2000) ha enfocado y resaltado algunos puntos clave sobre la posmodernidad. El debate se abre cuando se analiza si debe existir una sociología posmoderna o una sociología del posmodernismo niega que exista semejante discontinuidad radical entre lo “moderno” y lo “postmoderno”. Más bien hay elementos y temas importantes de continuidad, que necesitan una exploración adicional. Featherstone (2000) sostiene que una “sociología del postmodernismo” necesita dirigirse al menos hacia tres áreas de estudio:





Los cambios que han ocurrido en la arena artística y en la arena intelectual de la sociedad.

Estamos preparando la exposición que vamos a hacer en Santiago. Esta semana estoy disfrutando especialmente. Tenemos cartones grandes, pintan libremente, utilizando los colores que deseen, como siempre, hablan entre ellos/as, ponen música...Antes de empezar con estas obras visitamos varios museos con producciones hechas por alumnado de otro colegio. Las hemos ido comentando. Están entusiasmados/as al saber que sus obras van a ser expuestas en una residencia universitaria. Yo también lo estoy. Intento sacar el máximo número posible de fotos, me interesa plasmar todo el proceso para luego comentarlo en posteriores sesiones.

<http://www.ucm.es/info/mupai/index.htm>

<http://www.africanet.com.br/zerokid/>

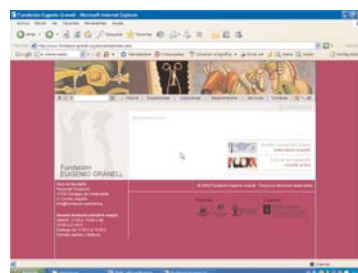
<http://www.museothyssen.org/pequenothyssen/default.html>

<http://www.salarich.com/menudoarte/>

<http://www.curiosikid.com/view/index.asp?pageMS=4826&ms=158>

Los cambios que han ocurrido en la producción, circulación y diseminación de los bienes simbólicos.

Es la semana dedicada a los museos. Raramente es celebrado en algún centro. La gran mayoría nunca ha ido a un museo, pero casi todos/as me dicen que se imaginan que es un sitio donde no se puede tocar nada y que hay que estar en silencio, incluso Pepe me ha dicho que hay que estar como en misa. Esto me hace reflexionar. ¿Son los museos un cementerio? En las galerías virtuales pueden interactuar, elegir, jugar con las obras...no disimular las risas si es eso lo que le produce, o no evitar comentarios en alto...Es necesario un revisión de lo que ocurre (o no ocurre) dentro de los museos.



Museo Castelao: <http://www.museocastelao.org>

Museo Granell: <http://www.fundacion-granell.org/>

Museo de Valle- Inclán <http://www.valle-inclan.org>

Museo de Sargadelos: <http://www.sargadelos.com/>



CGAC <http://www.xunta.es/conselle/cultura/cgac/>

Museo Contemporaneo de Vigo: <http://www.marcovigo.com/>

Museo do Prado: <http://museoprado.mcu.es/>

Guggenheim: <http://guggenheim.org>

Louvre: <http://www.louvre.fr>

Museo contemporáneo de Barcelona.: <http://www.macba.es>

Fundación Miró <http://www.bcn.fjmiro.es/>

Museo Chillida: <http://www.eduardo-chillida.com/#>

Museo de Arte contemporáneo de New York: <http://www.moma.org>

“Hoy es sábado. Los niños/as están a la expectativa. Solo 2 de los ocho han ido a un museo, concretamente al museo do Pobo Galego en Santiago. De todos modos ellos están muy familiarizados con espacios de galería, porque el propio obradoiro es una caduca, donde ellos mismos deciden las obras que desean colgar. Algunas páginas solo tienen información de lo que se van a encontrar en el museo (físico) pero normalmente siempre traen alguna sección con obras interesantes. La ruta que le he preparado para los de 3 y 5 años es por los museos gallegos. Tienen que fotografiar las obras que les gusten (cortar y pegar en word) y crear una historia. Les gustó mucho el encontrar fotos de los distintos artistas por ejemplo: Museo Castelao: <http://www.museocastelao.org> Museo de Valle- Inclán <http://www.valle-inclan.org>,

CGAC(Centro Galego de Arte Contemporánea):

<http://www.xunta.es/conselle/cultura/cgac/>

Museo Contemporaneo de Vigo: [http://www.marcovigo.com/...](http://www.marcovigo.com/)

Una de las mejores cosas que han surgido es que han reconocido obras con las que trabajamos en el aula. También me pareció muy interesante cuando se planteó de que podíamos hacer un museo, salieron ideas como de patatas, de cables...cuando le pregunté como sería empezaron a salir todo tipo de ideas. Las mayores utilizan el buscador y eligen los museos que desean. Convertirán las obras que deseen en cromos para su colección de obras de arte. Cada semana hacemos una exposición en clase, sobre todo con artistas gallegos, algunos ya los tenemos en soporte papel y otros los vamos imprimiendo de las ue encontramos en la red. En si el propio contenido de estas páginas ya entra en el proceso de aprendizaje artístico, pero también hemos trabajado en el tema del entorno. Les he preparado un juego donde tenían que dibujar el museo que habían visitado y hacer un laberinto entre las distintas habitaciones (salas que visitaron), las obras podían ser puertas secretas. Para



ello saqué bocados de pantalla, para que trabajaran en sus diseños con ellas. Los museos con metáforas más detalladas son los diseños con mayores elementos plásticos, donde el color cobra un papel protagonista. Los museos donde las páginas son simplemente páginas en fondos blancos fueron representados como paredes blancas donde colocaban cuerdas, escaleras... los propios niños/as enriquecieron la metáfora materializada para llegar a las obras, los fondos quedaron blancos, detalle significativo. La intuición se vincula automáticamente al tema para navegar con mayor facilidad, donde los iconos son muy importantes. Me gustó mucho la vena crítica que les fue surgiendo, haciendo comentarios sobre lo que le gusta, lo que echan en falta, incluso se dieron cuenta las que le hacía falta actualizarse... Esta propuesta la hicimos con 5 niños de Educación Especial: Ana, Sebas, Manolo, Ana Belén y Rosa. Se trata de navegar por estas galerías virtuales, están en tres ordenadores, después cada uno le tiene que regalar una obra a los otros grupos y explicarle porque se las ha regalado. Ninguno de ellos ha ido nunca a un museo, pero actualmente están preparando una exposición que se hará en una residencia universitaria de Santiago de Compostela, están realmente entusiasmados. En el tercer trimestre será la semana de los museos, tengo que pensar en algún proyecto para hacer en el aula”

Los cambios ocurridos en las prácticas diarias de los grupos/clases sociales que apuntan hacia nuevas formas para significar sus estatus y posiciones en la sociedad.

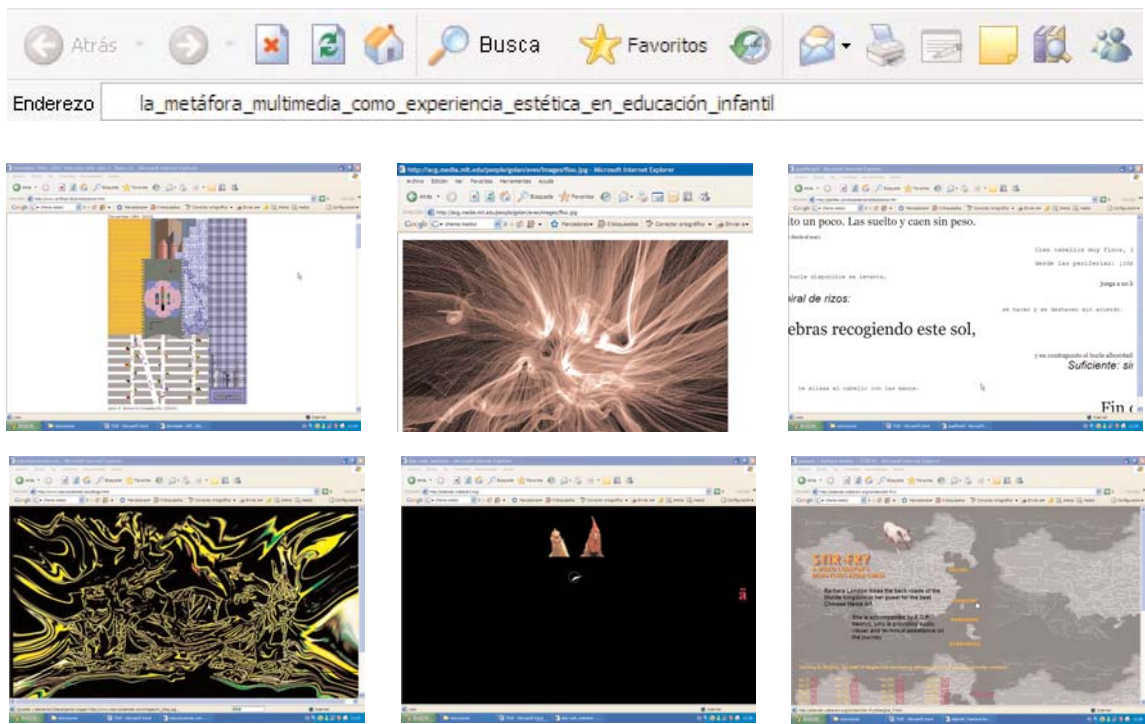
Timidamente el uso del ordenador como recurso habitual en el aula se va introduciendo. Aún así, el pesimismo de que la situación se llegue a normalizar es la tónica general que percibo entre el profesorado. Incluso me atrevería a decir que algunos/as se sienten amenazados/as. Para mi el mayor reto está en la primera fase, digamos que en el de concienciación, cuando consigo hacerles ver la cara positiva de las Tics en el aula, sé que lo demás será mucho más fácil.

<http://moebio.com/spheres/portugues.html#>

Estoy preparando un obradoiro para profesorado sobre introducción de la perspectiva de género en el aula. Intento buscar materiales que no han sido diseñados para esto, pero que se pueden prestar para ello aprovechando su potencialidad. Esta aplicación me fascina. La voy a proponer para que una vez trabajado los conceptos básicos (machismo, feminismo, hembrismo, discriminación...) establezcan relaciones entre los conceptos dentro de esta red, puedo predecir las caras de incredulidad.

El rápido flujo de signos e imágenes que saturan la construcción de la “vida diaria”. Featherstone sostiene que el concepto marxista del capitalismo moderno fundado en el “fetichismo de las comodidades” continúa siendo aleccionador en el siglo XXI, pues por lo visto estamos siendo, como nunca antes, dominados por una “cultura de consumidor”.





- <http://www.artificial.dk/articles/simon.htm>
- <http://acg.media.mit.edu/people/golan/aves/images/floo.jpg>
- <http://jamillan.com/lacasaencendida/poema.htm>
- <http://www.connect-arte.com/>
- <http://www.mauriciozarate.com/>
- <http://adaweb.walkerart.org>
- <http://mccd.udc.es/orihuela/hyperfiction/>

Ahora que hemos dado unas pinceladas sobre la posmodernidad analicemos en profundidad la cibercultura como nuevo escenario de socialización, El autor Arturo Escobar ha formulado (2000) algunas preguntas clave para la investigación social en la cibercultura: ¿Qué nuevas formas de construcción social de la realidad, y de negociación de tales construcciones, están siendo creadas o modificadas?; ¿Cómo se socializa la gente a través de su experiencia desarrollada en los espacios construidos por las nuevas tecnologías?; ¿Cómo se relaciona la gente con sus tecno-mundos?; Si la gente se ubica de manera diferente en estos espacios construidos (de acuerdo a su raza, género, clase social, localización geográfica y capacidades físicas) entonces: ¿Cómo es su experiencia en esos espacios diferenciados?; ¿De qué modo son interpretados esos espacios?;

<http://earth.google.com/> *Estoy diseñando dinámicas para realizar en parejas mixtas, dinámicas que potencien el diálogo entre chicos y chicas de Educación Secundaria. Creo que esta aplicación puede dar mucho juego ya que el grado de motivación puede ser alto para hacer búsquedas y compartir ideas, itinerarios, acercamientos a los lugares elegidos... y finalmente, ¿Es posible dar cuenta de la multiplicidad de prácticas vinculadas a las nuevas tecnologías en varios escenarios sociales, regionales y étnicos? .*





El otro día me contaba una maestra que estaba preparando un festival de navidad, donde interpretarían el mismo villancico en distintas versiones ligadas a culturas de diversos países, me pareció una idea muy interesante. Otro maestro me comentó que el año pasado hizo unas adaptaciones en un villancico donde los Reyes Magos llegaban en patera, quería trabajar con ello el tema de la inmigración, tuvo problemas en el centro y con algún familiar del alumnado. En fin.

Barbara Kennedy (2000) nos dice que el ciberespacio es la zona de la cibercultura, en la medida que también es un espacio mental. Más que una herramienta para examinar nuestro sentido de la realidad, el ciberespacio es una interfase entre el/a ser humano/a y el ordenador, pero también es un espacio para las construcciones mentales.



A Nosa Terra: <http://www.anosaterra.com>

La Voz de Galicia: <http://www.lavozdegalicia.com>

Diario de Pontevedra: <http://www.diariodepontevedra.es>

Faro de Vigo: <http://www.farodevigo.es>

Diario de Ferrol: <http://www.diariodeferrrol.com>

El Ideal Gallego: <http://www.elidealgallego.com>

Diario de Arousa: <http://www.diariodearousa.com>

Diario portugués: <http://www.jnoticias.pt>

Xornal de Cataluña : <http://www.elperiodico.com/>

<http://www.laopinion.com/notikitos/>

<http://www.megarevistas.com/sonrisas/>

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

“Es la semana de la prensa. Hemos visitado numerosos periódicos y revistas digitales. Algunos los comparamos con las versiones sus versiones en papel. He sacado la conclusión que la presencia de estos en sus hogares es escasa. Aquí se puede ver una función de equiparamiento de igualdad de oportunidades que podemos realizar desde la escuela. En el patio hemos





hecho una manta de hojas de periódicos y jugamos con ella. “

Recordemos que el espacio de la mente puede ser un lugar para el fortalecimiento subjetivo, el placer, el juego y la conexión creativa. Por lo tanto los elementos relacionales entre humano, máquina y naturaleza, son la clave para comprender el curso que están tomando las prácticas comunicativas en la red. Sobre este tema Gareth Branwyn (2000) plantea una serie de cuestiones importantes ¿Qué impacto tendrán todas las formas de relación mediadas por el ordenador sobre las relaciones cara a cara, mientras que las comunidades virtuales desarrollan un más amplio espectro de posibilidades de interacción? Mientras un mayor número de gente emplea cada vez más cantidad de su tiempo en el ciberespacio y gradualmente llega a identificarse más con sus constantes relaciones ciber-construidas, ya no tanto físicas: ¿las fronteras entre lo real y lo imaginario tendrán menos significación práctica?, ¿es esta línea de cuestionamientos todavía relevante?



<http://www.kids-space.org/> Hoy estuvimos componiendo música, pinchando canciones, haciendo mezclas... con aplicaciones en línea. Nos íbamos turnando, ya que la profesión de DJ está masculinizada y me interesa que todos/as tengan las mismas oportunidades y luego cada cual que escoja lo que más le gusta, creo que las bases de la orientación profesional ya se debe ir asentando desde Infantil, digan lo que me digan.

<http://www.pequenet.com/cantar.asp>

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/jazzmach/index.htm>

La cibercultura ofrece diferentes formas de creación y de comunicación de los conocimientos en intercambios con sistemas artificiales que manipulan símbolos. Por lo tanto debemos plantearnos ¿es posible la identidad en la red? Pero, ¿hasta qué punto resulta reprochable el hecho de preferir un encuentro online que un encuentro cara a cara? Featherstone (2000) al referirse a los intercambios abstractos que tienen lugar en la comunicación mediada electrónicamente, cuestiona que mientras que uno podría apresurada-





mente condenar tales relaciones como despersonalizantes puede argumentarse que tales prácticas habilitan el impedimento de ser identificado, por ejemplo, como una persona entrada en años. Además proporciona un grado de control sobre el flujo del intercambio en el tiempo de respuesta y en la forma para emitir una contestación, algo con lo que se pueden encubrir defectos en la capacidad de comunicación directa o que debemos asumir es que, en contra de lo que normalmente se afirma, nunca se borra la identidad cultural de una persona cuando entra a la web.

<http://jamillan.com/lacasaencendida/poema.htm> *Pires suele escribirle poemas a Laura (una chica del centro). El es bastante autónomo en las búsquedas. Hoy le he enseñado este poema animado, y dice que así las letras no se pueden leer y Laura no lo entendería. Hemos escrito un poema corto en grande, lo hemos recortado y le hemos dado con un secador, como si fuera el viento que se lleva las palabras. Pires me pregunta si hay viento en el ordenador.*

<http://www.jamillan.com/umbrales/uncuento.htm> *Pablo no sabe tocar el timbre del colegio, yo creo que esto también se vincula con la memoria. Salgo y entro varias veces del recinto para que tenga que timbrar. Creo que lo puede conseguir, estoy buscando material en la red con fotografías de timbres, para hablar de su función, no sé si conseguiré fijar alguna imagen en su mente.*

Al respecto Lluís Codina (2000) advierte que una de las ideas más irracionales acerca de las autopistas de la información, es aquella que afirma que los individuos que utilizan Internet pierden sus intereses básicos y pasan a formar parte de una especie de comunidad electrónica idílica donde todas las cosas se hacen desinteresadamente y donde no hay ninguna clase de intereses y, por esto, tampoco contradicciones económicas, políticas, nacionales ni sociales.

<http://www.artehuella.com/portugues/homeportugues.htm> *Hoy se me puso un nudo en el estómago cuando Marcos me preguntó porque el no sabía leer, que el quería leer para saber que decían las palabras de los ordenadores. Me resulta difícil hablar de una minusvalía psíquica porque no es tan "tangible" como una física o sensorial. Tengo que hablar con el psicólogo porque creo que es una necesidad hablarle de todo esto a los chavales/as, pero el problema son los padres y madres que no quieren ver que los chavales pueden ser felices en su realidad y les hablan de cuando sean astronautas, capitanes de barcos... Me he sentado con Marcos y hemos visto páginas con imágenes y le he pedido que me vaya contando lo que ve, lo que siente... ves Marcos, ??? no solo se leen las palabras. Estoy triste. Estoy realmente triste.*

Lo cierto es que al entrar en las autopistas de la información, las personas no abandonan sus intereses básicos, ni pierden su identidad de clase ni su identidad cultural. La red es el medio de conexión por excelencia. Los





procesos de información y la organización social que nacen de la red, están interconectados pero son individuales al mismo tiempo. Además de esto la red permite y alienta la entrada de los individuos dentro de un medio colectivo. Es esta cualidad colectiva lo que mantiene conectada y da sentido a la red. La no necesidad de una ubicación física concreta para formar parte de un colectivo humano, es uno de los aspectos más innovadores de la comunicación web.

Existen cambios fundamentales en la manera en que se concibe ahora la ubicación espacial de las comunidades ante la gran movilidad simbólica y cultural que sugieren los medios digitales. Kerckhove (1999) escribió que a partir del desarrollo de las redes y de la conectividad han nacido nuevas **metáforas tecnológicas**, que afectan a nuestra cotidiana percepción espacial y temporal.



<http://www.lavozdegalicia.es/tiempo/>

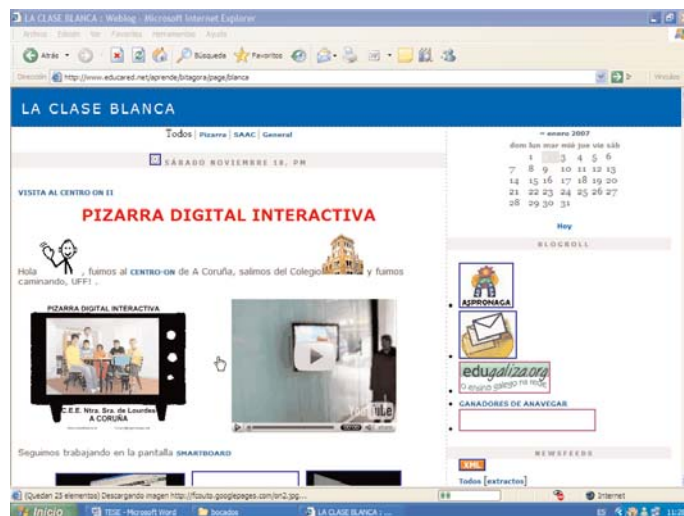
<http://www.repsolypf.com/esp/bienvenidoalinfinito/eltiempo/home/eltiempo.asp> Diseñando actividades para la integración de niños y niñas de otros países, he pensado que podría ser muy interesante ver además del tiempo en Galiza, buscar en alguna aplicación de cobertura internacional, el tiempo de su país de procedencia. Esta acción se suma a la inclusión de conocimiento de recetas, canciones, modas...

En relación a ambas tendencias, Internet ha marcado una modificación cualitativa. Internet es un vector más en el flujo global de significados que ha logrado modificar hasta cierto punto la retórica de la nación-estado: de





la homogeneidad a la heterogeneidad del multiculturalismo.



<http://www.educared.net/aprende/bitagora/page/blanca> Este es un blog de un centro de educación especial, me parece un proyecto del que hay que hacerse eco porque realmente abre las puertas del hermetismo de las instituciones educativas que se sufre (sobre todo a nivel de centros de Educación Especial).

Otro aspecto muy complejo en el que debemos reflexionar para contextualizar nuestro estudio es el lugar del Arte contemporáneo en la posmodernidad:

El arte contemporáneo se sitúa en un ámbito desconocido para la gran mayoría del público y por lo tanto para el alumnado. Los nuevos lenguajes artísticos apuntan a una reconstrucción de su estructura moldeando formas en sus componentes sociales, psicológicos... encontraremos piezas clave del pensamiento actual en las producciones artísticas de nuestra época.

<http://www.alg-a.org/>

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=37&Itemid=81 Les ha encantado la idea de ver a un árbol pintando, me han pedido para hacerlo ellos/as. Por mi iría corriendo ahora mismo al patio...pero tengo que ser sutil en el planteamiento hacia la "dirección del centro". Es un reto.

Podemos hablar de una lectura transversal de diferentes obras acercándonos a distintos aspectos de la realidad actual, en la red la realidad tendrá en cuenta la de cada destinatario/a específico/a.

La tecnología digital se puede considerar omnipresente en nuestra sociedad, marca el paso de la era industrial a la era de la información. Las nuevas tecnologías están cambiando la evolución de nuestros modos de producir, de consumir, de relacionarnos, de pensar, de sentir...Las telecomuni-





caciones permiten las conexiones de culturas y mercados dispersos en un mundo cada vez más globalizado.

<http://artenautas.conaculta.gob.mx/home.htm> Para las postales de navidad buscamos aquí los derechos de los niños/as. Odio que desde la dirección me obliguen a participar en miles de concursos de postales. Me he resignado y he decidido llenar de contenido en valores estas postales, cada uno/a deberá dibujar lo que le gustaría enviar a los niños/as con necesidades vitales: comida, escuelas, agua...

Las tecnologías digitales provocan gran curiosidad y fascinación. Internet es un medio accesible y rápido que permite conseguir gran repercusión. Quizás por esto muchos artistas huyen de un rechazo absoluto o de una aceptación acrítica. Encontraremos videocreaciones, las performances multimedia, net art...los artistas exploran nuevos medios tecnológicos y las problemáticas que se ligan a ellos. Funden su obra con la vida cotidiana de los media.

http://www.educarex.es/recursos/mci/2002/24/menu_principal.html Tienen la posibilidad de construir obras de un modo colectivo, obras en constante transformación, manipular fragmentos preexistentes, abrir debates...está sentando las bases para unas actividades que atentan contra las formas tradicionales de creación, distribución y consumo artístico.



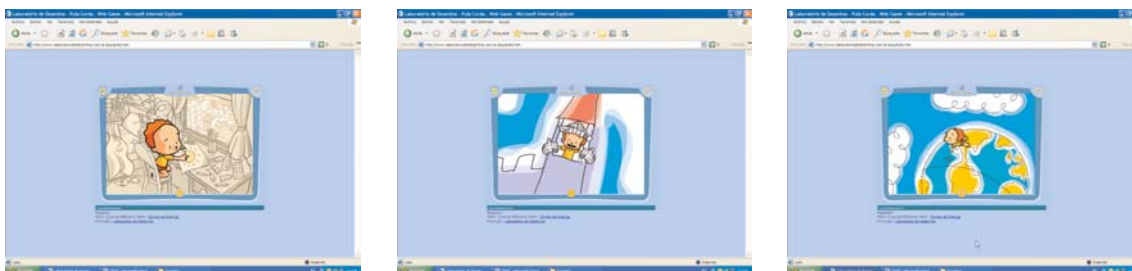
http://www.phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=8675&id_pagina=1 "No estoy seguro de que sea buena idea trabajar el tema del graffiti en el aula." (Profesor de secundaria).

El Net Art o arte en la red, aparece como un campo con un gran potencial que reclama la atención de los artistas actuales. Se localizan en comunidades o en sites individuales, cada vez es mayor el número de artistas





que eligen internet para ubicar sus obras abriendo espacios como galerías o museos virtuales.



<http://www.transversalia.net/>

Este medio permite la reelaboración continua de las obras, la participación del espectador/a, de colaborar...es decir, de romper el aura inaccesible del arte. En la red existe espacio para todos/as, incluso para posturas antagónicas.

<http://www.jacksonpollock.org/> “Vale, se ponen a pintar, se divierten un rato, ¿pero y si luego deforman sus dibujos por culpa de esto? Creo que es un peligro.” (Profesora de Primaria). En los obradoiros de profesorado, a menudo tengo que tomar aire y no dejarme arrastrar por el primer impulso que siento. No me gusta que se sientan atacados/as por mis planteamiento. Suelo invitarles a que prueben estas aplicaciones con su alumnado.



Enfiando agullas.

Materiales multimedia en las aulas de educación Infantil y en el contexto de la cibercultura.





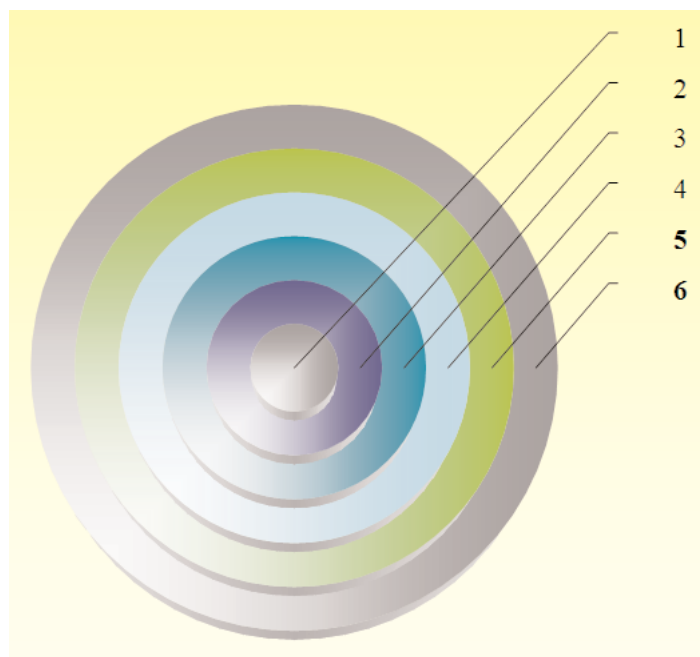
A finales del siglo XX-en nuestra era, un tiempo mítico-todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos cyborgs. El cyborg es nuestra ontología, otorgándonos nuestra política.(Haraway;1991)

Comenzaremos este apartado concretizando el objeto de estudio: la metáfora en los materiales multimedia. En este gráfico representamos la cibercultura como una microcultura inserta en nuestra cultura pero con la propiedad de dilatarse y envolver de un modo aglutinante a todas las culturas y proclamándose como una macrocultura. Estos círculos concéntricos se alimentan continuamente en las dos direcciones:

1. Metáfora. Técnicas y lenguaje visual (elementos plásticos).
2. Materiales multimedia.
3. Una manifestación artística en el aula.
4. Cibercultura como microcultura: Realidad educativa a la que nos enfrentamos.
5. Cibercultura como macrocultura.
6. Realidad social: Sociedad en la Cultura visual.



Gráfico . Ubicación de la metáfora en la cibercultura.



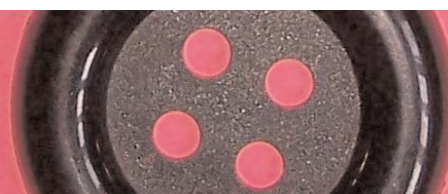
<http://www.educacionfisicaatope.blogspot.com/> Este es un ejemplo de blog de un centro educativo de Galicia donde no había presupuesto para una edición en papel que diera cobertura a toda la comunidad. El soporte digital tiene un mayor alcance y lo permite también bajar en PDF.

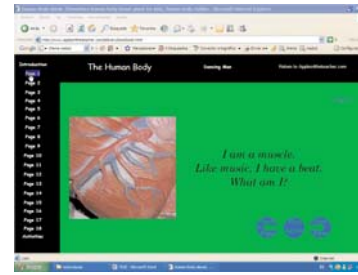
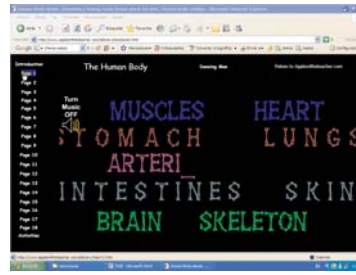
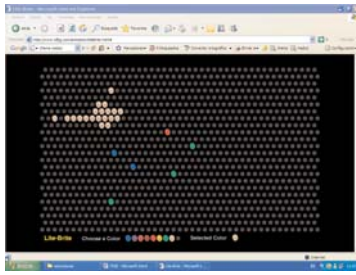
<http://bibliolaxe.blogspot.com/> Esta también es una experiencia muy interesante de un IES, donde se recogen experiencias del ámbito literario que se realiza en su centro. Poco a poco, van apareciendo nuevos blogs (yo prefiero el nombre de cuadernos).

<http://www.ecobachillerato.com/blog4/blog4.htm>

La caracterización de las nuevas tecnologías en el campo educativo la podemos hacer siguiendo a González Soto (1996) y a Cabero, (1998), extrapoliándolas a los materiales multimedia, nos encontramos con las siguientes características educativas de la “i”:

- I**
1. Inmaterialidad. <http://www.tvcultura.com.br/cocorico/atividades/atividade-que-brafacil.htm>
 2. Interactividad. <http://www.brincandonarede.com.br/>
 3. Instantaneidad. <http://phobos.xtec.net/acuesta1/esp/inici.htm>
 4. Interconexión. <http://www.beijinhoebiejoka.com.br/>
 5. Innovación. <http://www.zonajuego.com/jugar.php?id=843>





<http://www.shrek2.com/fungames/createcolor/createcolor.swf>

<http://www.apples4theteacher.com/elibrary/bodybook.html>

<http://www.sfpg.com/animation/liteBrite.html#>

<http://artpad.art.com/artpad/painter>

<http://www.artefinfantil.info/> Hoy hemos visitado esta página, no es la primera que visitamos una página donde hay obras hechas por los niños/as, pero esta le ha llamado la atención sobre todo por las esculturas, que no son tan habituales en su exposición como las obras planas, también les ha gustado ver a niños trabajando, aquí se subraya la importancia del proceso y no solo del resultado, idea de telón de fondo que siempre trabajo cuando están haciendo algún tipo de producción plástica. En cuanto al entorno han comentado que era un “poco soso” y que en vez de cuadraditos de botones podría haber una escultura para ir a las esculturas, un cuadro para ir a las pinturas, ..también comentaron que ellos le pondrían más colores. Pires cuenta que dibuja cuerdas de colores, porque el portal que vimos se llamaba aprender jugando. Esto creo que lo dice porque la semana pasada hicimos un taller de medidas donde estuvimos midiendo distintos objetos del colegio con cuerdas y otros con el metro.

Focalizando la cuestión en nuestra labor docente ¿Cómo podemos encajar la educación infantil en la cibercultura? Quizás la palabra clave sea el “multimedia”, pensado desde una perspectiva de interacción.

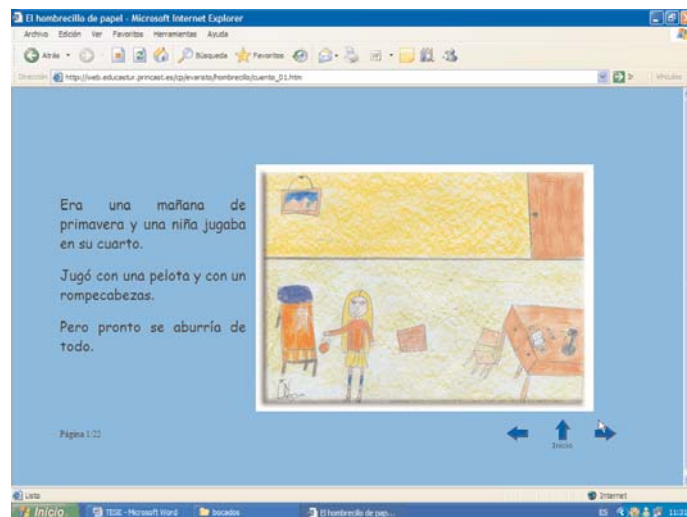
<http://perso.wanadoo.es/webdeporte/materialconstruido/indice.htm>

“Creo que es interesante que antes de hacer algo en clase que busquen información sobre lo que pueden hacer, pero ¿se pueden considerar así ideas tuyas?” (Profesora de Educación Infantil).

Proliferan los estudios sobre cibercultura y educación, para embarcarnos en el nuestro intentaremos definir paralelamente multimedia y materiales educativos. Comenzaremos haciendo una aproximación a la definición de los materiales educativos en este entorno, donde quede patente el cambio de la concepción de la educación y el papel de los distintos agentes (maestros/as, padres y madres, alumnos). La aplicación práctica de esta definición puede observarse y analizarse en los proyectos que encontraremos en la siguiente dirección:

www.ciberlingua.org





http://web.educastur.princast.es/cp/evaristo/hombrecillo/cuento_00.htm “Me gustaría hacer un cuento así con mis alumnos, pero creo que es muy difícil, además ya no sé de donde sacar el tiempo.”(Profesora de Educación Infantil).

“El pensamiento que aísla y separa tiene que ser reemplazado por el pensamiento que distingue y une” (Morin, 1999.)

Definir el término *multimedia* no es una tarea sencilla, ya que creo que el propio significado es caduco teniendo en cuenta la velocidad de vértigo de los cambios tecnológicos. Podríamos aproximarnos diciendo que es la capacidad de fusionar en el mismo entorno texto, imagen, video y sonido. En multimedia la tecnología y el diseño se encuentran en la misma realidad virtual buscando la interacción con el usuario, siendo esta su máxima expresión. Pero ¿a que nos referimos exactamente cuando hablamos de materiales multimedia educativos? Aquí se podríamos cuestionarnos que se consideran materiales educativos, entrando en terrenos pedagógicos (muchas veces los debates solo parecen preocuparse de cómo etiquetarlos) que se bifurcan a la hora de hablar de materiales formales, no formales e informales. Nosotros hemos decidido que nuestro campo de investigación será global y no solo focalizado en aquellos materiales que han sido concebidos con finalidades didácticas.

<http://www.connect-arte.com/> “Hoy hemos hablado un poquito de las instalaciones en el obradoiro y hemos buscado instalaciones en esta página. No estoy segura si todos han cogido bien la idea, creo que debemos seguir trabajando en ello. Casi siempre elegimos una obra para poner en “nuestro invernadero” (aquí tenemos macetas donde plantamos todo tipo de objetos y materiales, zapatos, alambres, esponjas,..... Hoy han escogido esta obra para poner en la puerta de este ya que dicen que se parece mucho a sus plantas.”

<http://www.visionarte.com> Han encontrado en esta página una multitud





de ejemplos de obras vistas por niños/ de su edad, y les ha gustado mucho la idea, ellos quieren hacer lo mismo. La página ha despertado mucho interés, y sin tenerlo programado he trabajado los distintos elementos plásticos de la metáfora, ya que le dan mucho cuerpo y significado a la ambientación de este material multimedia.

Por lo tanto, apostamos por una concepción amplia en el empleo de todos los materiales en el aula sin clasificaciones rígidas que reducen el potencial educativo del que disponemos en la red. En este portal se cuelgan materiales sin caer en lo que anteriormente mencionamos:

<http://www.edugaliza.org>

No podemos olvidar la importancia del componente lúdico en Educación Infantil (y yo diría que en todas las etapas), este debe estar presente en todos los diseños de materiales multimedia, impregnando las metáforas.

“Un niño que no juega es un niño enfermo. ¿Y una institución destinada a formar niños? ¿Cuál es el criterio de salud institucional en este tema?” (Pescetti; 1994.)

Jugar, jugar y jugar, nacer jugando y morir jugando. La propia interactividad que nos ofrece ya es un juego de investigación. También podemos utilizar los juegos propiamente dicho en las aulas (escogidos con criterios educativos), en estos, las metáforas suelen tener un peso muy importante en la dinámica e instrucciones del mismo. A lo largo de este estudio vamos recogiendo continuas muestras de ello.

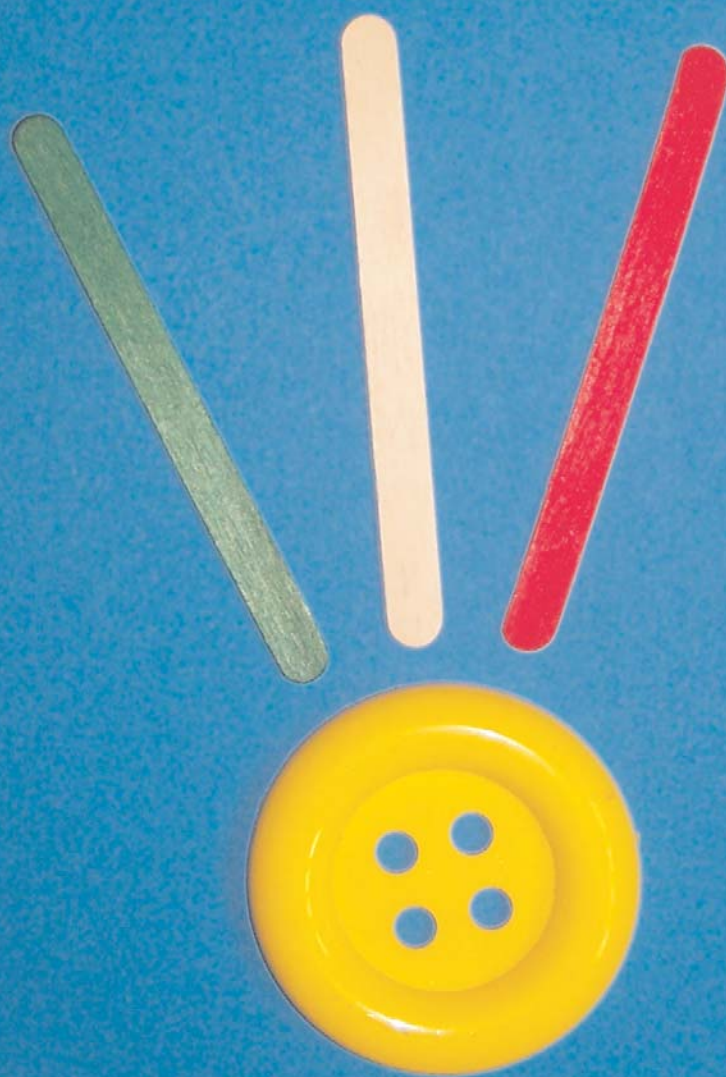
<http://adaweb.walkerart.org/> les ha llamado la atención sobre todos los fondos con los que se presentan las distintas páginas donde se albergan las obras. También las distintas formas creadas con letras, signos y números, a pesar de la mayoría no sabe escribir ni leer han visto como ellos también crean formas q no se leen de un modo convencional, de hecho esta es una de las cuestiones que han anotado en su libreta de ideas y de aquí también ha surgido la idea de poder “escribir dibujando” como dijo Patricia, una de las niñas que tiene dificultades para poner su nombre.

“Para la pedagogía corriente el juego es tan sólo un descanso o la exteriorización de energía superflua. Sin embargo, este punto de vista simplista no explica la importancia que los niños pequeños atribuyen a sus juegos, ni tampoco la forma constante que revisten los juegos de los niños, su simbolismo o ficción, por ejemplo”. (Piaget; 1969.)



Paseniño a paseniño.

Pinceladas sobre el planteamiento de la acción artística en el aula de educación Infantil interactuando con la metáfora.

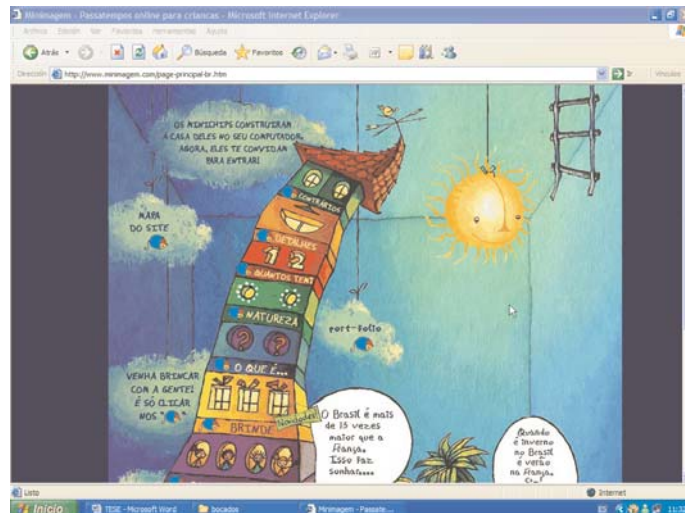




“La educación artística asegura un proceso en el que se involucra lo sensorial, lo emocional, lo afectivo y lo intelectual, dado que en todo entrenamiento artístico se compromete la percepción, el pensamiento y la acción corporal, desencadenando mecanismos que expresan distintas y complejas capacidades, entre las cuales desempeña un papel importante la imaginación creadora”.(MCyE de la Nación. 1996)

La Educación Artística de un modo transversal está presente en los materiales multimedia en todas las áreas del currículum de Educación Infantil. La expresión plástica desborda ampliamente el dibujo y la pintura, cuestión que se resiste en muchas escuelas. Comprende todas las acciones artísticas que utilizan materiales diversos para producir imágenes planas o tridimensionales. La expresión plástica o las artes plásticas constituyen un juego sensorial de la imaginación, en que se manipulan materias, colores, formas, ritmos,... para producir objetos con las finalidades de producir un placer multisensorial.

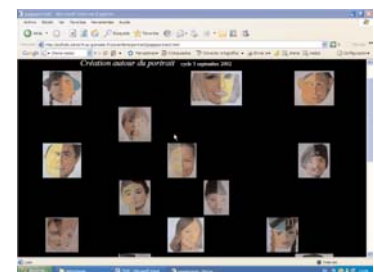
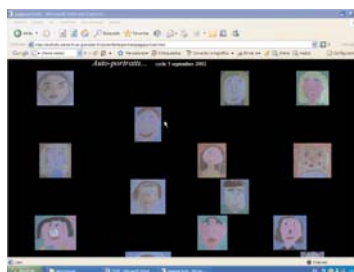
Lo esencial es inventar relaciones sorprendentes entre distintos elementos materiales y formales y estimular con ello una percepción del mundo renovada por el juego de la imaginación.



<http://www.minimagem.com/> Después de visitar esta página Marcos ha dibujado esta casa y me ha dicho: Es una casa como la del ordenador, pero no tiene tantos pisos, porque a mi me dan miedo los sitios altos.

<http://ns31784.ovh.net/~planetne/index.php>

El arte desempeña un papel potencialmente vital en el desarrollo integral de los niños/as. El dibujo, la pintura o la construcción constituyen un proceso complejo, en el cuál el niño/a reúne diversos elementos de su experiencia para formar un conjunto con un nuevos significados. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar esos elementos, el niño/a nos da algo más que un dibujo o una escultura, nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente, cómo ve... Para ellos el arte es una actividad dinámica y unificadora. Para los niños el arte es sobre todo un medio de expresión, es un lenguaje del pensamiento. Un niño/a ve el mundo de forma diferente y a medida que crece, su expresión cambia. Lo que se pretende en estos primeros años del niño/a que a través de experiencias artísticas enriquecedoras va más allá de trabajar cara a un dominio del gesto y la motricidad. Será esencial para la conquista de la autonomía e identidad, la confianza en si mismo, descubriendo la belleza, su belleza, y permitiendole sentir el placer multisensorial en las actividades de creación, adquirir una manera diferente y caduca de pensamiento. Las artes nos proporcionan un modo diferente y único de conocer el mundo y de integrarnos en el.



<http://ecthollo.edres74.ac-grenoble.fr/coinenfants/indexmusee.html>





Como docentes debemos plantearnos: ¿Qué nos puede proporcionar en los diversos procesos de aprendizaje artístico las metáforas multimedia? Entre otras muchas cuestiones podemos destacar:

- Una reflexión sobre temas de actualidad enfatizando la vertiente social y artística a través del análisis de distintas metáforas. Esta reflexión se traduce en un debate sobre lo desconocido donde el eje central es el carácter contemporáneo de las obras que definen la realidad cultural en las que se encuentra inmersa la sociedad. Por lo tanto esta aproximación a la propia comprensión del mundo se presenta desde una perspectiva histórica, sociológica y formal. La finalidad de estas prácticas educativas es proporcionarles claves para entender las nuevas creaciones artísticas.

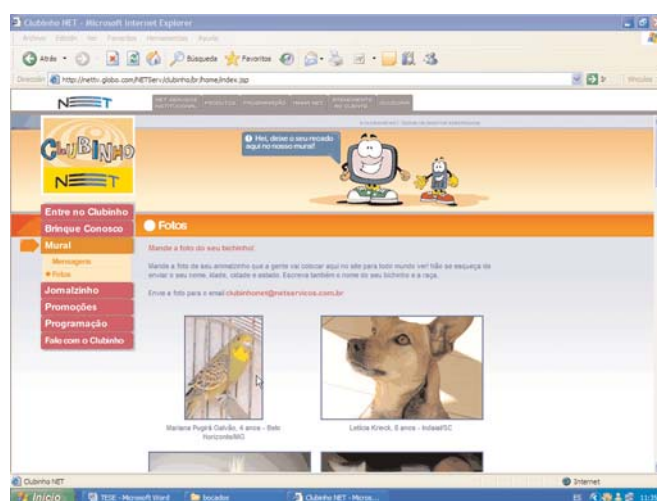
- Crear espacios de intercambio, contacto y diálogo que luego se pueden transportar a las propias obras. Construyendo de este modo progresivamente comunidades interpretativas.

<http://www.quizland.com/hiero.mv>

<http://www.consellodacultura.org/arquivos/asg/anosafala.php>

- Apertura a distintos temas tratados como transversales en el currículo actual que se pueden tratar desde el estudio de la metáfora.

- Construcción de un proceso reflexivo que interviene en la reconstrucción constante de su pensamiento a partir de esquemas previos y las nuevas informaciones. Podemos aportar algunas cuestiones que le podemos plantear a nuestro alumnado para reflexionar sobre la cultura visual: ¿Cuántas imágenes vemos al día? ¿Dónde las solemos ver?. Vemos muchas, en la televisión, en el ordenador, en la calle, otros lugares serían las vallas publicitarias, las revistas, los periódicos y como en la sociedad en la que vivimos estamos rodeados de imágenes. La investigación de los mass-media no solo está en la producción de imágenes sino el modo en el que nos relacionamos con ellas.



<http://nettv.globo.com/NETServ/clubinho/br/home/index.jsp>





-Potenciar un espíritu crítico y actitudes positivas hacia el arte contemporáneo. No se puede gozar con lo que suscita inicialmente rechazo, el alumnado necesita ser formado para asumir las distintas aportaciones del arte contemporáneo. Apertura a nuevas tendencias, conocer lo desconocido sin prejuicios

Exploración del mundo cotidiano.

http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article=16

- Estimulación sensorial de la imaginación y experimentación de nuevas ideas. ¿Qué pueden representar esta pantalla?

<http://www.educacionenvalores.org/birujitos/inicio.htm>

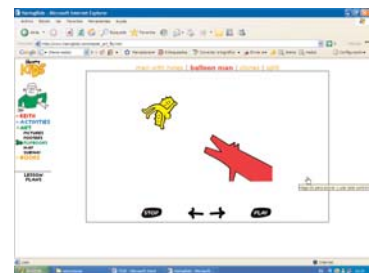
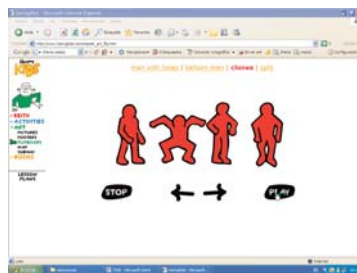
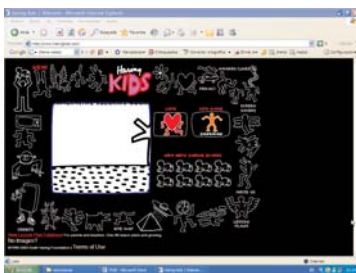
- Trabajar sobre la desconexión entre las escuelas y los espacios de aprendizaje alternativos.



<http://www.kidsparty.com.br/>

“En efecto, mi pretensión importa nada menos que lo siguiente: que el arte, ampliamente concebido, debería ser la base fundamental de la educación. Pues ninguna otra materia puede dar al niño no sólo una conciencia en la cual se hallan correlacionadas y unificadas imagen y concepto, sensación y pensamiento, sino también, al mismo tiempo, un conocimiento instintivo de las leyes del universo y un hábito o comportamiento en armonía con la naturaleza”. (Read; 1959.)

En todo ello, apreciamos acciones y habilidades (que se traducen en términos de currículo como contenidos procedimentales). Acciones que se superponen y fusionan continuamente:



<http://www.haringkids.com/>

Esto son buenos ejemplos de material multimedia que invita al alumnado a explorar, a descubrir, a crear nuevas formas...imprimimos pantallas





y las pegamos en los cuadernos donde le colocaremos un título, la fecha de realización....

Un ejemplo de que los materiales que nos podemos encontrar van más allá del contenido curricular, es su uso para desarrollar habilidades básicas de manejo del ordenador y sus partes, como puede ser el ratón: clicar, arrastrar, seleccionar,desplazar...posteriormente cuando encuentran páginas de similares características me avisan e incluso alguno/a me ha dicho:”mira para que aprendan a usar el ratón los pequeños/as”, no puedo evitar sonreír.

- EXPLORACIÓN <http://www.cienpies.org/>

<http://www.educacionenvalores.org/birujitos/RecetasLista.htm>

- SENSIBILIZACIÓN <http://gonpichuelo.iespana.es/diciembre3.htm>

- OBSERVACIÓN <http://www.pequecam.com/>

- IDENTIFICACIÓN. <http://es.geocities.com/tallerdeanimales/>

- MANIPULACIÓN

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/hormigas/index.htm>

- CONSTRUCCIÓN <http://svt.se/hogafflahage/>

- ASOCIACIÓN <http://www.ferryhalim.com/orisinal/g4/index.htm>

-COMPARACIÓN

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/volar/index.htm>

-OBSERVACIÓN <http://www.tudiscoverykids.com/juegos/index.shtml>

- EXPLORACION <http://www.bme.es/peques/patas.html>

- ASOCIACIÓN

http://svt.se/hogafflahage/hogafflaHage_site/Kor/hestekor.swf

<http://www.minimagem.com/>

- COMPARACIÓN <http://elenaland.webcindario.com/blog/blog.htm>

- CONSTRUCCIÓN <http://www.xardesvives.com/plastica/comic/>

- EXPERIMENTACIÓN

<http://mrl.nyu.edu/%7Eperlin/experiments/arms/>

- MANIPULACIÓN





<http://www.tonyatakesyou.com/spanish3/dressup3.html>

-DIFERENCIACIÓN

<http://www.tudiscoverykids.com/juegos/index.shtml>

-TRANSFORMACIÓN <http://mrl.nyu.edu/%7Eperlin/experiments/gui/>

-DISCRIMINACIÓN

<http://www.tonyatakesyou.com/spanish3/dressup3.html>

“Dibujar, pintar, construir, interpretar, conforman un proceso complejo que obliga al desarrollo de estrategias vinculadas no sólo al pensamiento visual, sino a otras habilidades cognitivas: comparaciones, asociaciones, inferencias, interrelaciones”. (María Cristina Vanni;1997.)

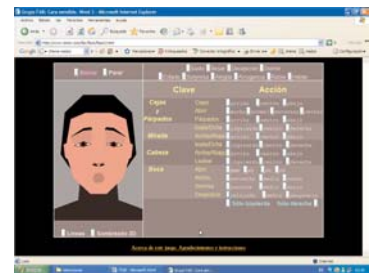
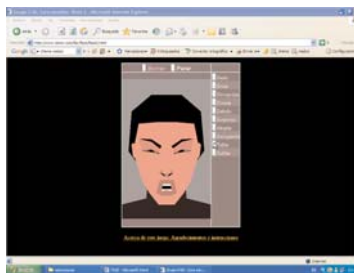
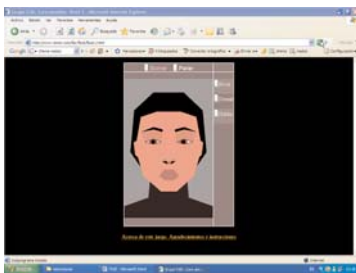
Siguiendo esta línea, será significativo destacar la potenciación de actitudes, comportamientos, normas.... sociales como:

<http://www.educacionenvalores.org> Esta es una página que suelo visitar habitualmente, se actualiza frecuentemente y en ella se cuelgan experiencias, materiales...que me aportan muchas ideas, información sobre distintos temas sociales que pienso que de un modo transversal deben de impregnar todas las intervenciones educativas.

<http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Invest11.htm>

<http://web.educastur.princast.es/proyectos/coeduca/?p=177>

Con el alumnado que tiene dificultades para expresarse verbalmente estoy experimentando con estas aplicaciones para conseguir conectar con sus estados anímicos, me queda un largo camino que recorrer....



<http://www.timon.com/far/face/face1.html>

<http://www.timon.com/far/face/face2.html>

<http://www.timon.com/far/face/face3.html>

<http://www.timon.com/far/face/face4.html>





http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_wrapper&Itemid=55

Por lo tanto, los espacios de comunicación, tanto sincrónica como asincrónica, potencian el desarrollo de algunas actitudes sociales como estas:

- COOPERACIÓN

<http://www.picasso.fr/espagnol/index.htm>

<http://www.mrpicassohead.com/create.html>

- PARTICIPACIÓN <http://blogaliza.org/>

- RESPETO <http://www.mundolatino.org/rinconcito/ninchat.htm>

- BUSQUEDA DE SOLUCIONES CREATIVAS

<http://recetas.blogia.com/>

- DISFRUTE DE LA ACTIVIDAD.

<http://www.e-animales.com/phpMyChat/index.php3>

- BUSQUEDA DE SOLUCIONES CREATIVAS

<http://www.elclubdelosduendes.cl/>

- PLACER POR COMPARTIR

<http://www.chicomania.com/Postales/index.html>

- SOLIDARIDAD

<http://www.kidlink.org/italiano/progetti/kidart/cards/spanishcards.htm>

- RESPETO POR EL TRABAJO PROPIO Y AJENO

http://www.webquestcat.org/error_docs/not_found.html

- RESPETO POR LAS POSIBILIDADES Y LIMITACIONES PERSONALES Y DEL OTRO /A

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=34&mode=view

- SUPERACION DE TODO TIPO DE DISCRIMINACION

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=16&Itemid=46&mode=view

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=46&mode=view





http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=46&mode=view

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=21&Itemid=46&mode=view

- SUPERACION DE LOS ESTEREOTIPOS

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=46&mode=view

- VISIBILIZACIÓN DE PROBLEMÁTICAS

Estos son algunos de los enlaces que han visitado para sacar ideas para hacer marcapáginas, deben de decidir por parejas que modelos hacer, llegar a un consenso no les resulta fácil. A menudo soy criticada por algunos de mis compañeros/as, consideran que evitaría este tipo de conflictos si le diera ya el modelo hecho a cada uno/a. Prefiero que me sigan criticando.

<http://www.secomohacer.com/escolar/marcpag/index.htm>

<http://www.bibliotecaspublicas.es/grado/otras4.htm>

http://animalec.com/mambo/index.php?option=com_content&task=view&id=149&Itemid=44

<http://www.dltk-kids.com/Crafts/cartoons/disney-print.html>

http://www.familyshoppingbag.com/free_printable_character_fun.htm

http://www.dibujosparapintar.com/manualidades_punto_libro.html

<http://www.interpeques.com/trabajos/manualidades/manualidad02.htm>

<http://pbskids.org/mayaandmiguel/espanol/print/bookmarktwins.html>

- IGUALDAD DE OPORTUNIDADES

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=5&mode=view

-SOCIALIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

<http://ventosdecores.blogia.com/>

Progresivamente iremos analizando los elementos visuales y las estrategias de comunicación visual, visibilizando estas cuestiones como las aportaciones de mayor peso de la metáfora multimedia.





Tesoiras facendo formas sen patróns.

¿Dónde nace y se alimenta la metáfora? Aproximación a una definición de metáfora.





El término interacción le da al espectador un rol determinante. Ahora el artista se esfuerza en provocar cambios recíprocos entre las obras y el espectador, algo que es posible gracias a los recientes sistemas tecnológicos que crean una situación en la obra de arte reacciona (o responde) a las acciones (o cuestiones) del utilizador/espectador. (Frank Popper; 1980)

Podríamos empezar este apartado diciendo que el hipertexto o una literatura hipertextual nos ofrece un paralelismo con la “transversalidad” que presentan los materiales multimedia si los ligamos con la Educación Artística.

<http://avsquad.fateback.com/facemaker/> “Lo bueno de estas páginas es que nunca sabes como van a ser los dibujos, composiciones...que van a hacer, me gusta la idea, pero no sé exactamente como introducir todo esto en el aula” (Profesora de Educación Infantil).

La necesidad inherente del niño/a de comunicarse plásticamente es una característica en la evolución del niño, hace que las distintas exigencias plásticas sea un tema de debate entre las personas que nos dedicamos a la investigación del niño/a en el campo visual y plástico. En el campo perceptivo es donde podemos localizar la metáfora, integrando en su cuerpo un proceso de construcción de pensamiento del niño/a cuando hablamos de su interactividad.





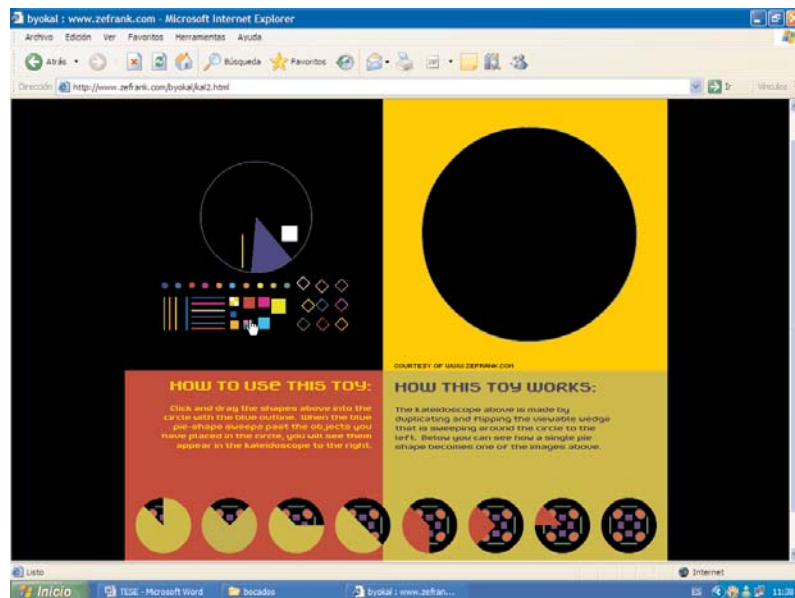
Por lo tanto, es indiscutible que ya no podemos hablar de una construcción plástica del pensamiento dentro de unos parámetros tradicionales. La revolución del campo visual con la introducción de las nuevas tecnologías en las aulas nos ofrecen recursos a los que no podemos dar la espalda. La metáfora nos ofrece todos los elementos plásticos fusionados y un diseño que llega desde un proceso de creación.

Los alumnos/as podrán reinventar los textos, influir en la historia que se le presenta, se activa uno de los principios básico de la educación Infantil: **el juego**. Kernan (1996) propone que para toda expresión artística: primero, no se debe olvidar que el arte es sólo lo que la sociedad que lo engendra dice que es; segundo: el arte debe ser un concepto y una actividad que sirva a las necesidades humanas y se gane el respeto de la sociedad en la que tiene que existir. Los juegos multimedia permiten jugar con el escenario y con el contenido.

Estos son algunos de los juegos que utilizamos en el aula, algunos los han encontrado ellos/as, cuando lo desean pueden hacer accesos directos desde el escritorio para retomar en una próxima sesión, para luego comentar cuando se haga una puesta en común de lo que han hecho a lo lado de la jornada, para recomendar a algún compañero/a.... A veces después de jugar les pido que hagan un dibujo, que anoten ideas en el cuaderno colectivo.....

http://www.pakids.com.br/jogos/jogos_index.html

<http://portalx.globo.com/PortalX/0,19125,3049,00.html>



<http://www.zefrank.com/byokal/kal2.html>





<http://www.bbc.co.uk/cbbc/art/activities/games/collage/collage.html>

Según Bolter (1991), existe hoy todo un “estallido de lo visual” que está obligando a renegociar la relación entre signos arbitrarios (lo transtextual) y elementos perceptuales de la comunicación (lo transvisual).. Una clave para entender este cambio está relacionado, según Bolter, con la invención y la difusión de la fotografía y después del cine.

Podríamos decir que el hipermedia va más allá de una etiqueta dentro del arte, será más acertado hablar de una nueva experiencia estética. Esta experiencia se localiza en los distintos entornos virtuales (que más tarde describiremos con detalle) donde se realiza una co-creación, algunos autores/as lo denominan estética de la recepción, donde la idea del texto abierto es un espacio de fusión entre el autor, el texto y el lector. Esta herramienta de expresión se pone en manos del alumnado para estar en función de su necesidad expresiva.

Conviene buscar ejemplos de antecedentes de historias y películas interactivas, entiendo de este modo como muchos usuarios se van preparando para este mundo de hiperficciones, podemos citar a Murray como uno de los autores de estudios donde se investigan estos antecedentes con una clara línea pedagógica, a estos se suman otros como Keep y McLaughlin. Mostraremos algunos ejemplos cuya referencia se ha copiado literalmente de

<http://www.iua.upf.es/~berenguer/recursos/narr/rec/novelas.htm>:

Algunas definiciones de metáfora y conexión con la interactividad:

Etimológicamente encontramos su origen en el griego, *metaphora*, que podríamos traducirlo como más allá de lo común esto se suma a fero (llevar) , por tanto podemos decir que metáfora significa transporte. El término, como



figura retórica, consiste en usar palabras del propio en virtud de una comparación tácita y sutil. La metáfora permite una nueva organización del universo, un nuevo orden. Entro del espacio de la metáfora estudiamos varios temas de la narración: el tiempo, la experiencia, la ficción... por lo tanto con su creación interactuaremos con distintos elementos.

La comunicación se hace multimedial, los constituyentes básicos de la lengua también tienen que ser multimediales. Como la metáfora es uno de los procesos constitutivos de la lengua (va creando nueva lengua) la metáfora también tiene que ser multimedia para que funcione en ese contexto. Esta definición se irá perfilando progresivamente a medida que profundicemos en el tema y lo analizaremos en el terreno que nos ocupa.

Las relaciones en las redes telemáticas entre los humanos nos llevan a tipos de comunicación en bases todavía no experimentadas. Así, en el caso de las conexiones en la web, la Internet conecta inteligencias y precisamos entender cómo afecta nuestras vidas, negocios, política, educación en un proceso que permite: acercar informaciones a distancia en caminos no lineales; enviar de mensajes que quedan disponibles sin valores jerárquicos; acciones en colaboración en la red; coexistir en espacios reales y virtuales; visualizar espacios distantes; actuar en espacios remotos; circular en espacios inteligentes.

El multimedia interactivo no es una tecnología para colaborar en una aplicación, como por ejemplo, escribir un texto, editar un vídeo...tampoco es una tecnología en busca de aplicación, como pasa a veces en ciertos inventos. Efectivamente en el ámbito educativo parece probado que el aprendizaje interactivo da mejores resultados que el pasivo. Stephen Wilson (1993) experto en interactividad dice que los interactivos multimedia permiten a las personas seguir los propios caminos asociacionistas, experimentar y construir sus propias estructuras cognitivas, y enlazar sus acciones con las necesidades emocionales y de identidad. En aplicaciones de aprendizaje y de información, las teorías sugieren que los materiales son recordados, utilizados e integrados mejor. El propio Wilson continúa diciendo: "Extrapoladas estas teorías a los terrenos artístico o de entretenimiento, los espectáculos interactivos pueden ser más profundos y emocionantes que las experiencias no interactivas".

El término interacción le da al espectador/a un rol determinante. Ahora el artista se esfuerza en provocar cambios recíprocos entre las obras y el espectador/a, algo que es posible gracias a los recientes sistemas tecnológicos que crean una situación en la obra de arte reacciona (o responde) a las acciones (o cuestiones) del utilizador/espectador. Este conjunto de herramientas contribuye a facilitar una relación "persona-máquina" cada vez más fluida y rica en medios. La evolución hace posible que esta relación se de en los dos sentidos, en consecuencia la relación "persona-máquina-persona", o sea, "persona-persona", puede también devenir más fluida e rica en medios.

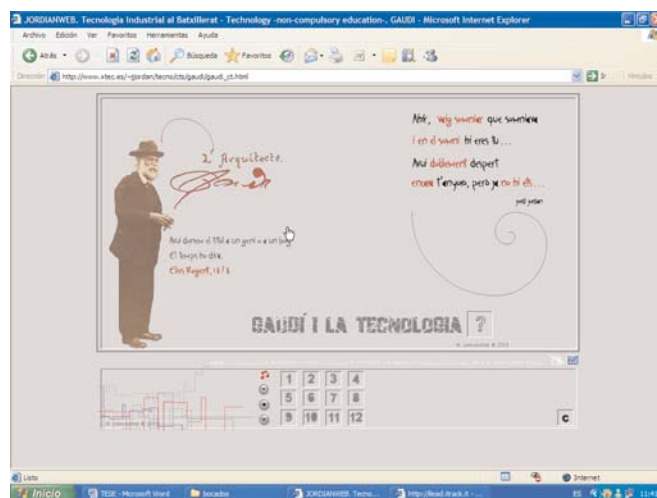
En los materiales multimedia se crean espacios de comunicación tanto sincrónica como asincrónica (chats, foros, email...) que forman parte de la metáfora.





La interactividad es aplicable a la comunicación entre las personas, en un abanico de contenidos de contenidos que va desde la entrega de instrucciones hasta la expresión artística, pasando por el entretenimiento. Por lo tanto, estamos hablando de funciones básicas como: Comunicación, información y entretenimiento.

Cabe ahora cuestionarnos cuales son los antecedentes de la interacción: La cuestión de la máquina, y en particular de la máquina en medio de las personas, no ha gustado nunca a los artistas. Se afirma que la historia del arte contemporáneo es una historia de ludistas. Autor y máquina eran incompatibles, cosa que sólo unos cuantos surrealistas, futuristas y pocos más desobedecieron y crearon ante las adversidades.



http://www.xtec.es/~jjordan/tecno/cts/gaudi/gaudi_ct.html

Hoy les he presentado esta página sobre la biografía y obra de Gaudí, ahora tendrán que hacer ellos/as bocetos de cómo podría ser una página o un libro del artista que elijan. Estoy nerviosa ante esta dinámica, me parece excitante pero aún no sé muy bien si me han entendido el planteamiento.

Ha habido obras expresamente abiertas a la participación del espectador, como las del teatro dada y de autores como Bertolt Brecht (2000) serían precedentes de las obras interactivas por lo que se refiere a la voluntad de desafiar la pasividad y el estatismo del espectador. Desde un punto de vista pedagógico este aspecto es fundamental, la interacción con la información creando sus propios itinerarios de aprendizaje.

<http://www.ctv.es/USERS/mforca/home.htm>

<http://www.staki.com/matuquin>

<http://edu.xunta.es/galingua>





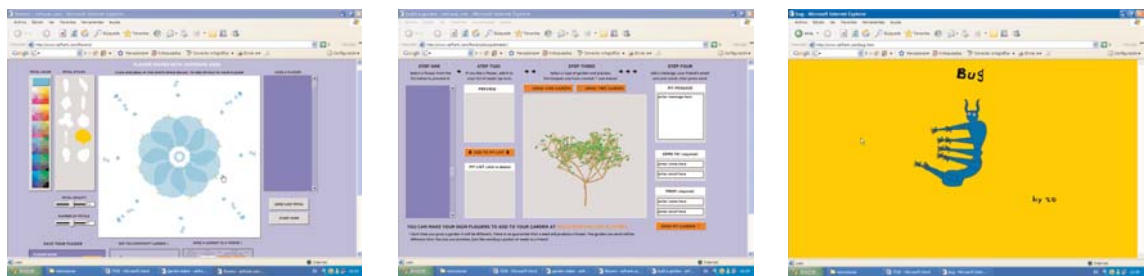
<http://www.crtvg.es/libros/priortadaflash.htm>

http://www.consellodacultura.org/arquivos/asg/arq_son.html

<http://www.geocities.com/fucolois>

<http://recreionline.abril.com.br/>

También lo serían las obras de arte llamado participativo (performances, happenings, instalaciones) de los años sesenta y setenta. Pero los antecedentes más directos de los programas interactivos se encuentran en el mundo de la informática, todo lo contrario de ludita, desde donde se ha incubado la tecnología que los hace posibles.

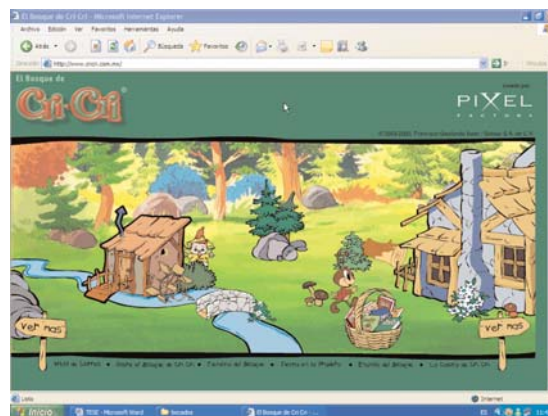


<http://www.zefrank.com/>

<http://www.chinatoday.com.cn/hoy/2k1/2001-1/shanghaibiennial.htm>

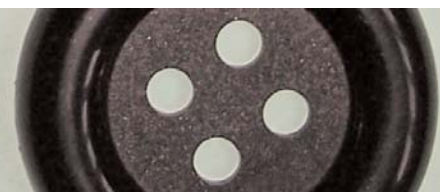
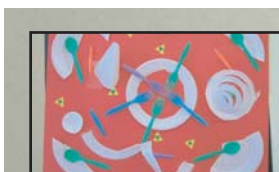
<http://digart.fateback.com/contact.htm>

En este mundo, el conjunto de formas y gestos con los que se establece el diálogo entre una persona y un programa constituye la llamada interface.



<http://www.cricri.com.mx/> “Es como un cuento que se mueve” (Laura).

<http://www.autisme-basse-normandie.org/enfants/etiquettes/etiquettes%20D.htm#1> Intento tener siempre a mano un banco de pictogramas y



de galerías de fotos. Con Ester, Carmen y Espe me resulta muy difícil comunicarme verbalmente. Hoy hemos estado trabajando los colores.

¿Que teorías podríamos encontrar detrás de esta interactividad? Margarita Vega (1998) nos habla de las teorías de la metáfora y la escisión cálculo-intuición. A partir de las ideas de Richards (1936) podemos decir que la teoría interaccionista está libre de recursividad, la metáfora más que un lenguaje es conocimiento que por la interacción con sus elementos adquiere nuevos significados y dimensiones, ofreciéndonos la cara de la función cognitiva de la metáfora. ¿Qué ocurre entonces con la creación de similitudes? ¿Qué revelaba las dos metáforas de la razón que Ortega (1964) ilustraba a través de la imagen de las tablas de cera de Platón y Aristóteles? ¿Qué intenta explicar la idea moderna del contenedor y lo contenido? Son las metáforas de la razón como constructiva y no-constructiva, como activa y pasiva, como creativa y como fiel copia de la realidad, de la naturalización de la razón y de la racionalización de la naturaleza (Pacho, 1997).

La metáfora es un proceso cognitivo que consiste en cierto conocimiento de segundo nivel, es decir, un conocimiento del conocimiento, que lleva consigo una retroalimentación que favorece la creación de nuevos mecanismos y regularidades, de habilidades cognitivas nuevas, e implica la creación de reglas. Así, en la metáfora no es posible desligar totalmente la semántica, la pragmática y la sintáctica. La práctica lingüística no es del todo nomológica, las reglas dependen de los contenidos semánticos, son fluidas y tienen una justificación cognitiva. Es más, puede considerarse que la metáfora más que con una transgresión de reglas, tiene que ver con una creación de hábitos lingüísticos y cognitivos que vienen a configurar nuevas reglas. La metáfora no sigue un mecanismo totalmente formal, depende de nuestro conocimiento real del mundo, la propia configuración del mundo rige esta actividad.

Nos encontramos ante una disyuntiva, si explicamos el modo en el que se crea una similitud caemos en el comparativismo e incluso en la anulación de la creatividad, y si omitimos esto caemos en el intuicionismo. ¿Por qué se liga la novedad a la intuición?

Vega señala que la creación de similitudes que defiende la teoría interaccionista se vuelve aporética ya que se tiene la idea de que el efecto tiene que estar ya contenido en la causa: la rutina sólo puede engendrar rutina y si se desencadena un nuevo significado irreductible, éste sólo puede proceder de un acto de conocimiento con sus mismas características: singular, espontáneo, inesperado.

Es más, la irreductibilidad del significado metafórico corre pareja a la singularidad de la realidad. El pensamiento abstracto, como critica Nietzsche (1991) esconde su separación de la realidad viva y concreta, es incapaz de aferrarla en su ingente tautología. Interactividad significa que el usuario tiene





el control y puede acceder a la información precisa que está buscando, adentrándose en los tópicos que le son de interés e ignorando aquellos que conoce bien.

A diferencia de un video o una presentación convencional (diapositivas, láminas de computadora, acetatos, etc.) la interactividad permite participar activamente, estimulando la curiosidad del usuario y permitiendo que éste imponga su voluntad. Haciéndolo a su propio ritmo y en el momento en que él lo decida. El medio interactivo se adecua bien a efectos informativos, educativos, documentales y lúdicos, eso solo justifica las expectativas industriales y profesionales que despierta. Ahora bien, ¿Cómo se adecua a la ficción y al drama, como afecta a la interactividad a la narrativa, cuales son las posibilidades cinematográficas del nuevo medio? La interactividad implica la narración “no lineal” por oposición a la narración “lineal” y secuencial de siempre, desde que los griegos escribieron la primera comedia. Pero la narración, sea o no interactiva y aunque se desarrolle intermitentemente en el tiempo, es recibida por el espectador en forma lineal, por lo tanto todos los narradores se enfrentan al mismo problema, esto es, desplegar una serie de acontecimientos a lo largo del tiempo. La única diferencia es que en el medio interactivo se ha de prever más de un despliegue, ha de prever muchos y cuantos más variados mejor.

Centrándonos en el aspecto que nos ocupa denominamos interacción a la comunicación recíproca, a la acción y reacción. Una máquina que permite al usuario hacerle una pregunta o pedir un servicio es una “máquina interactiva”. La interacción, a nivel humano, es una de las características educativas básicas como construcción de sentido. La interacción como acceso a control de la información está muy potenciada con los sistemas Multimedia. Dependerá del contexto de utilización de los recursos multimediales en qué medida potencien también la interacción comunicativa. Radman (1997) señala que la metáfora consigue en transformar la posibilidad imaginada en la actualidad posible. Levin (1988) considera que es un modo de conceptualización y tiene el poder de proyectar y producir nuevas visiones y modos de hacer el mundo. Para Ricoeur (1980) ser metafórico implica no reconocer la fijeza del mundo o la pasividad del sujeto y usar la libertad de creación para mundos actuales. Por lo tanto la metáfora sería un eslabón entre lo empírico y lo que podemos inventar, entre lo dado y lo proyectado.

En la metáfora se activa la imaginación para hacer aparecer el mundo de un modo más radical que lo que está inmediatamente presente, abriéndonos a la idea de posibilidad, creando nuevos espacios semánticos. Por la metáfora podemos ir más allá de la evidencia empírica, escapando del dictado de lo que es dado, de las referencias estáticas y las estructuras lógicas, desechando los límites del determinismo causal. En la metáfora se da una simbiosis entre la libertad de la significación y la necesidad del proceso. Metaforizar es más que poner etiquetas a las cosas a lo que es dado o lo que existe, puede ser considerado como un modo de intervenir en el orden dado de las cosas.



¿Que podemos decir del auge de la metáfora?:

Encontraremos múltiples relaciones entre metáfora y la filosofía. La metáfora ha constituido un tema de permanente reflexión teórica. Existe una gran cantidad de estudios donde la pluralidad y la heterogeneidad son las tónicas dominantes analizándose desde múltiples perspectivas. Podemos dar unas pinceladas históricas a través de las distintas teorías que han surgido:

- Aplicación a una cosa de una etiqueta que es propio de otro. En las teoría Aristotélicas son consideradas desviaciones categoriales, las que mas tarde darán paso a tropos diferentes.
- La elaboración y comprensión de las metáforas lleva a la captación de similitudes que se encuentran ocultas “la habilidad para utilizar la metáfora entraña una percepción similaridades” (Aristóteles, Poética, cap. 22) Aristóteles consideró el símil un figura muy próxima a la metáfora.
- Su función es proporcionar placer y entendimientos.
- Es una idea ligada a la modernidad: la dimensión retórica de su virtualidad persuasiva no ha de residir en la forma verbal , sino en la sustancia lógica.

Todo ello constituye un elemento medular del lenguaje apoyada en varias teorías como pueden ser:

- Teorías semántica. Se busca proporcionar una explicación adecuada al fenómeno.
- Teorías interaccionistas. Activamos mecanismos semánticos de combinatoria lingüística .
- Teorías pragmáticas.

Metáfora como generadora de semejanzas

¿Cómo crean semejanzas las metáforas? Las metáforas convencionales buscan correlaciones que percibimos en nuestra experiencia, estas provocan semejanzas estructurales entre diferentes ámbitos metafóricos. Las metáforas nuevas, en virtud de sus implicaciones, seleccionan una gama de experiencias destacando unas, desfocalizando otras y ocultando otras (1968). (Esto mismo hacen las representaciones, las que además, muestran en un determinado orden, es decir narran.) . Por lo tanto encontramos diferencias con la teoría clásica de la metáfora (la que conocemos con la etiqueta de “comparación”). Las representaciones, al igual que las metáforas, no usan la semejanza, sino que la generan (1980 Lakoff y Johnson)





Representar es clasificar y etiquetar la realidad, dejando aparcada la imitación.

Inventar mundos “Las representaciones son cuadros que funcionan de modo algo igual al de las descripciones (.../...) Al representar, un cuadro selecciona una clase de objetos y pertenece a la vez a una cierta clase (o clases) de cuadros” (1968 Goodman citado en Nubiola, 2000)



http://www.ciberlingua.org/multimedia/maria_proyecto/index.htm

Presentamos unas cuestiones de reflexión clave:

- ¿Qué significan las metáforas para el usuario/a? Una posible respuesta puede ser: la fuerza de la representación no reside sólo en quien selecciona, sino en quién interpreta. Esto nos lleva al problema de la SIGNIFICACION.

- Representar es más cuestión de clasificar (seleccionar atributos y ponerlos en un determinado orden) que imitar. “poner de relieve y aplicar una etiqueta”. En este sentido un cuadro utiliza recursos viejos para generar nuevos mundos, según un sistema de convenciones. Esto nos remite al problema de la NARRATIVIDAD, que se impregna de situaciones de denotación múltiple, de ficciones, reflexividad...

La creación a través de la metáfora. Arquitectura sensorial de la imaginación. Historia y utilidad.

“La formación de una personalidad creadora proyectada hacia el mañana se prepara por la imaginación creadora encarnada en el presente” (Vigotski, 1997.)

El estudio de la metáfora ha experimentado una importante evolución desde que Isócrates utilizase el término metáfora por primera vez en su





Evágoras. Bajo los ropajes de la retórica, fue considerada durante siglos como un recurso ornamental. Tras la muerte de la retórica, como han calificado Genette (1973) y Ricoeur (1980) la desaparición de la retórica como disciplina en los centros docentes en el s.XIX, en este siglo el estudio de la metáfora como proceso cognitivo ha renacido desde una variedad de disciplinas. La metáfora ha pasado de considerarse un hecho eminentemente lingüístico a centrarse en su naturaleza conceptual. Hay una creciente convicción de que no es sólo un juego del lenguaje figurativo, sino un proceso de pensamiento asociado al razonamiento analógico, a la investigación hipotética y al pensamiento especulativo.

“Promover la expresión creativa requiere el aprendizaje de códigos nuevos y diversos y la capacidad para decodificarlos, así como también supone la profundización de los saberes adquiridos”. (Beltzer; 1997)

¿A partir de cuando podemos hablar de metáforas en los multimedia?. La interface entre usuario y ordenador en la década de los cuarenta se limitaba simplemente al concepto, esta se hacía a base de operaciones de cambio de placas y circuitos electrónicos. En los años setenta llegan las cintas y fichas de papel perforado, la interfaz va adquiriendo un maquillaje práctico pero carente de humanidad, porque el lenguaje era el utilizado por el ordenador. Nos referimos a los comandos, los programas parecían demostraciones de teoremas y fórmulas tan solo comprendidas por las divinidades calculadoras.

Hoy el reto de conseguir que una interfaz sea interactiva, comunicativa, creativa y fácil de usar es una constante, donde la metáfora adquiere un lugar protagonista. La pantalla no solo representa una serie de objetos sino que estos llevan implícitos acciones familiares para el sujeto: eliminar, guardar...Un ejemplo claro son los buscadores:

Google: <http://www.google.com>

Google en gallego: <http://www.google.com/intl/gl/>

Altavista: <http://es.altavista.com>

Altavista en gallego: <http://es-gl.altavista.com>

Babel Fish <http://world.altavista.com/sites/esgl/pos/babelfish/trns>

AllTheWeb: <http://www.alltheweb.com>

SAPO: <http://www.sapo.pt>

Yahoo Brasil: <http://br.yahoo.com>

Yahoo España: <http://es.yahoo.com>

Terra: <http://www.terra.com>

Biwe: <http://www.biwe.ers>

Elcano: <http://www.elcano.com>

Hispavista: <http://www.hispavista.com>

Ozu: <http://www.ozu.es>



Sol: <http://www.sol.es>

Telepolis : <http://www2.telepolis.com>

Otro buen ejemplo en auge son los blogs : *Su propio nombre ya tiene una buena carga metafórica. Un weblog (del inglés web + log) de donde surge la palabra blog, es un diario (log) en línea en el que una o un colectivo de personas publican anotaciones (también llamados posts) dando la oportunidad a la gente que los visite a que expresen su opinión haciendo comentarios en el espacio habilitado para ello. En este colegio de Educación Especial elaboramos entre todos/as un blog donde íbamos colgando las recetas que se hacían en el obradoiro de cocina. Hoy sufre el mal de muchos espacios en la red, el abandono forzoso y la falta de continuidad. Cementerios de la falta de compromiso de lo algún día fue fértil. Algunos ejemplos de los más visitados en nuestra aula son:*

<http://recetas.blogia.com/>

<http://www.edugaliza.org/inicio/blog>

<http://blogaliza.org/>

<http://engalego.blogspot.com/>

<http://cracampoaguayo.blogspot.com/>

<http://vinhagrande-deiro.blogia.com/>

<http://eeivagalume.blogia.com/>

<http://redactor.blogspot.com/>

<http://pequerrechos.blogia.com/>

El diseñador/a no concibe esta creación como una obra única y hermética, debemos de hablar de un entorno donde convive información y estilo gráfico, buscando por lo tanto una representación visual y gráfica, es decir la metáfora, esta acoge al usuario y lo embarca en una experiencia interactiva. La primera vez que la comunicación con el ordenador se hizo con una metáfora de por medio en una interface gráfica desarrollada por la compañía Xerox, pero fue Apple Computer, primero con el ordenador Lisa pero sobre todo con el Macintosh, la compañía popularizó. La metáfora de la interface de Macintosh consiste en un escritorio en que la persona maneja, como en la realidad, documentos (textos, gráficos o partituras) carpetas donde pone estos documentos, una papelera en la que tira lo que no le interesa, etc. Gracias a esta metáfora, junto con una buena calidad gráfica, en informática personal hay un antes y un después de Macintosh, la prueba es que ha acabado siendo adoptada por todos los sistemas operativos.

En la ideación de la metáfora, hoy en día, la libertad es tanta como en cualquier otro campo del diseño: hay campo para la imaginación, pero también





es útil seguir algunas recomendaciones. La metáfora ha de contar con los suficientes recursos audiovisuales para hacer atractiva la navegación, porque una metáfora pobre, conceptual y gráficamente, empobrece el programa entero. Cuanto más alta es la calidad de la interacción requerida, más potente ha de ser la metáfora, pero es necesario evitar, y esta es una regla de oro de los interactivos, que la persona se pierda en medio de un exceso de simbología, cuando esto pasa el interés por el programa cae en picado. Aquí podemos ver ejemplos de distintos tratamientos de contenidos similares.

En la semana dedicada a la prensa hicimos una búsqueda de periódicos y revistas por la red, uno de los primeros criterios es que estuvieran redactados en gallego o portugués, comparamos sus características con los que teníamos en el aula en soporte papel, haciendo clasificaciones atendiendo a la temática, a las secciones... Luego buscamos ediciones en inglés y comentamos las imágenes, de este modo queda subrayada el poder comunicacional de las imágenes.

<http://www.anosaterra.com/>

<http://www.publico.pt/>

<http://jn.sapo.pt/>

<http://www.candilexas.com/>

<http://www.vieiros.com/>

<http://www.nationalgeographic.com/>

<http://www.pequemarca.com/>

Cambridge Dictionaries Online : <http://dictionary.cambridge.org>

The Human Languages Page: <http://www.june29.com/HPL>

The Linguist List: <http://www.linguistlist.org>

Merriam-Webster Dictionary On-line: <http://www.m-w.com>

Longman Web Dictionary: <http://www.longmanwebdict.com>

Wordsmyth: <http://www.wordsmyth.net>

WordPlay: <http://www.wolinskyweb.com/word.htm>

CatesolJournal: <http://www.humnel.ucla.edu/humneto/telal/bri>

Además de la metáfora principal que corresponde al espacio global de la navegación, en un interactivo normalmente hacen falta también metáforas para los subespacios y zonas determinadas.



<http://www.zumrok.com/>

<http://www.planetnemo.com/uk/accueil.htm> Cuando se estaba cargando la página y salía el cohete, David ya empezó a inventar historias sobre posibles personajes que podrían ir dentro.

También es conveniente definir alguna para la propia interacción, asociandola a la experiencia viajera de la persona. Esta esta experiencia itinerante via ordenador las acciones de la persona se materializan en gestos relativamente simples, al menos con los sistemas actuales.

El estudio de la metáfora ha estado expuesto a una tensión entre dos modelos de razón: la razón calculante, lógica, formal y la razón intuitiva, súbita. Precisamente la resistencia explicativa que ofrece el mecanismo metafórico coincide con los problemas de articulación de estas dos instancias: la intuición y el razonamiento, tanto en el sentido que ha sido expuesto por la filosofía como en el sentido asignado por los científicos. En síntesis podemos ofrecer una panorámica de teorías sobre el funcionamiento de la metáfora en relación a la teoría de la semejanza (A representa a B cuando A se asemeja a B). Los aspectos que podemos analizar la metáfora, desde una perspectiva de las distintas teorías de funcionamiento, que encontramos en las distintas interfaces son:

EMOTIVISMO.

<http://vbelmokhtar.free.fr/ali/>

Observo que cuando se sienten identificados/as con los personajes, los ambientes...se interesan más por los posibles relatos que pueden aparecer, incluso aventurandose a anticipar acciones que han vivido ellos/as, esto les hace sentirse protagonista de la historia que van escribiendo visualmente a través de la navegación.

TENSIÓN.

<http://www.cricri.com.mx/>

A nivel de diseño esta es una página que les suele gustar, noto que espacios como estes crean tensión en el usuario/a, con la utilización de los elementos del propio escenario, ya que se crea un clima de "incertidumbre" ante los que se van a encontrar, pinchando en las casas, en los árboles...

ANOMALÍA SEMÁNTICA

<http://www.educastur.princast.es/cp/lacanal/libros/>

El juego visual creado por las distintas fuentes se presta para jugar a buscar letras en la pantalla, al adoptar diversas formas se crean retos que enriquecen sus esquemas gráficos. También instalamos fuentes que eligen ellos/as mismos/as para escribir lo que deseen, relacionado con alguna temática, fiesta..



INTUICIONISMO

<http://www.edenorchicos.com/>

<http://www.guate.net/webkids/cuentos/cuentos.htm>

COMPARACIÓN

http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1207

http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1006

http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1124

La red nos ofrece la posibilidad de comparar versiones del mismo cuento, incluso haciendo nuevas versiones, con estos tres cuentos clásicos imprimimos pantallas y luego las mezclamos, erase una vez...los tres cerditos que fueron a casa de la abuela de caperucita.....

SUSTITUCIÓN.

<http://www.disney.es/FilmesDisney/planetadeltesoro/home.html>

DESVIACIÓN SEMÁNTICA <http://artenautas.conaculta.gob.mx/>

CONTROVERSIÓN <http://www.chiqui.com/version10/indexp.asp>

CONTEXTUALISMO.

<http://www.experimentar.gov.ar/newexperi/home/home.htm>

Tienen que buscar experimentos que podamos hacer luego en el aula, ir anotando ideas en sus cuaderno, cuando hago este tipo de dinámicas en parejas mixtas, suele ser el chaval el que maneja el ratón y la chica la que coge apuntes...es un detalle que no nos puede pasar desapercibido, el estereotipo de secretaria no se debe empezar a enquistar.

Siempre puede encontrarse algún aspecto bajo el cual la metáfora puede considerarse como lenguaje literal o, por lo menos, asimilarse a él, y se hace difícil aislar aquello que especifica la metáfora. En este sentido, lo metafórico y lo literal actúan correlativamente como las nociones de acto y potencia. Toda imagen representa una estructura narrativa según una convención de significados dependiendo este de las convenciones de uso y de la anulación de la posibilidad de hablar de una teoría universal de la representación.

Sin intentar entrar en cuestiones de detalle puede señalarse que el funcionamiento metafórico se encuentra imbricado en los procesos perceptivos, imaginativos y de memorización. Podemos decir que es un elemento entre los procesamientos proposicionales e imaginativos y los procesos verbales del pensamiento. La metáfora es considerada un catalizador del cono-



cimiento. Es un proceso cognitivo creativo que activa extensas áreas separadas en la memoria a largo plazo y combina conceptos disociados (1985 MacCormac). Por la metáfora transformamos nuestro sistema conceptual y lo reestructuramos de acuerdo con nuevos conocimientos (1985). De este modo, la metáfora es un movimiento de un dominio a otro para obtener un 'trascendimiento creativo'. Radman (1995) intenta una visión global de todas estas aportaciones y afirma que la metáfora es un órgano de la razón, un 'mecanismo básico subyacente' que aparece en todo empleo de la metáfora y que lleva a afirmar que si las metáforas son racionales porque llevan a cabo algunas funciones racionales, entonces, es preciso cambiar su estatuto previo y decir que tales actos racionales se sostienen sobre un pensamiento racional posibilitado por una 'naturaleza humana homogénea con una determinada estructura mental.

Siguiendo Lakoff & Johnson (1980) podemos trazar una panorámica del funcionamiento de la metáfora en la red. La metáfora como creadora de nuevos horizontes choca frontalmente con la concepción clásica de la metáfora donde se predicaba que:

- La metáfora pertenece al ámbito exclusivo del lenguaje olvidando el pensamiento y la acción, esta expresión lingüística caracteriza a lo que se denomina "semejanzas aisladas".
- La metáfora solo podrá describir semejanzas realidades de semejanzas prediseñadas. ¿Dónde queda la creación de semejanzas?

Se puede aceptar de la teoría clásica lo que se llama "intuición básica", ya que se pueden basar en semejanzas aisladas. La idea de seguir en la línea de la generación de semejanzas atiende fundamentalmente a los siguientes puntos:

- La metáfora es cuestión del pensamiento y la acción y no solo del lenguaje.
- Se pueden basar en semejanzas, aunque estas se vinculen en metáforas convencionales que en estado primitivo no se apoyan en ninguna semejanza. En nuestra cultura suelen ser convencionales y conectan parcialmente con la realidad.
- La función primaria de la metáfora es proporcionar una comprensión parcial del tipo de experiencia en términos de otro tipo de experiencia. Esto puede implicar semejanzas aisladas preexistentes, o la creación de semejanzas nuevas y mucho más.
- Destaca, oculta, enfoca y desenfoca, genera nuevos mundos con un transfondo de convenciones culturales.

Es importante tener en mente que la teoría de la comparación, la mayoría de las veces, va de la mano de la filosofía objetivista, según la cual todas las semejanzas son objetivas, es decir, son semejanzas inherentes a las entidades mismas. Por el contrario, nosotros sostenemos que las únicas semejanzas relevantes en la metáfora son las semejanzas tal y como son experimentadas por la gente.





La metáfora está dentro de los nuevos tropos multimedia. Podemos citar los más destacados en los estudios actuales (extraídos literalmente de www.troposmultimedia.com)

- Morphing: Se llega de una imagen a otra a través de transformaciones graduales sucesivas.
- Las imágenes multicapas: Presencia de imágenes simultáneas en diferentes grados de intensidad contribuyendo a la misma expresión.
- Estampas y viñetas: Sinécdoque de imágenes en donde una parte representa el todo (iconos).
- La imagen reactiva: La imagen reacciona a la interacción del usuario modificándose.
- El tropo de la red: La red es una metáfora en sí. Es un tropo recurrente de computación porque el enlace entre una red de objetos se muestra explícitamente.

En la retórica multimedia encontramos un intento de explicación clásica de las nuevas forma multimediales. Los interfaces de la metáfora:

Los menües de la metonimia: fácil sustitución de todas las opciones disponibles en un momento dado.

- La función hiperbólica del botón.

Repetición: melodías de fondo repetitivas, “Tiling” de superficies (subdivisión de una superficie en pequeñas figuras geométricas, por ejemplo en pequeños cuadritos o triángulos)

Aliteración visual: El botón con relieve en el menu con relieve en la ventana con relieve.

La preterición del menü o icono gris o de baja intensidad para significar el estado apagado o inactivo de un objeto.



Universo de botóns.

Propuesta de una clasificación de las metáforas atendiendo a la temática.





Las metáforas de navegación geográficas funcionan. El objetivo del uso de metáforas en el diseño es hacer familiar y comprensible lo desconocido. Además, el uso de metáforas visuales - ya sean geográficas o de otro tipo - es una acertada decisión de diseño para niños, ya que éstos presentan menos conocimiento, habilidad y capacidad para la lectura. (Nielsen; 2002)

La clasificación que presentamos es una propuesta atendiendo a las metáforas más utilizadas en la red y que por lo tanto más encuentra el alumnado en el aula. Cabe preguntarnos: ¿Cuáles son las más utilizadas?. Franca Garzotto (1995), investigadora de métodos de diseño interactivos, propone una serie de criterios generales para evaluar la calidad de un programa. Los criterios que presentamos a continuación serán algunos de los que utilizemos en la evaluación de las páginas presentadas a lo largo del estudio:

Riqueza: <http://ares.cnice.mec.es/lenguap/index.html>

Facilidad: <http://www.xtec.es/~mgimen32/cargol/>

Sencillez: <http://www.goobo.com/monster/>

Coherencia: <http://www.xtec.es/~ragusti/>

Previsibilidad: <http://infantil.elcorreodigital.com/Indice.html>





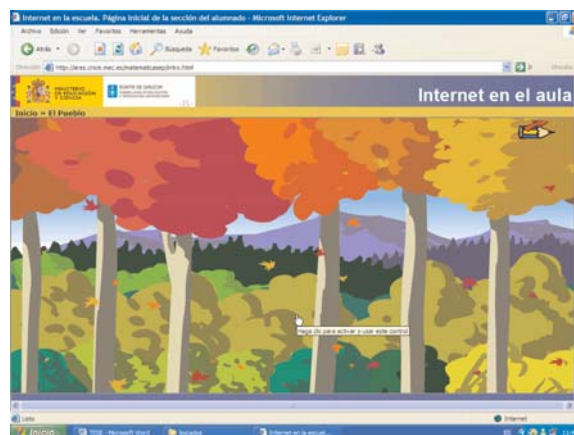
Pero, ¿por qué usamos metáforas?. Fundamentalmente podemos apuntar dos razones básicas:

- **Utilidad práctica:** Como la metáfora es una descripción de una situación desconocida utilizando una situación conocida, se espera que permita un entendimiento más rápido de la situación conocida y que acelere el aprendizaje de una herramienta mediante el conocimiento que se tiene del mundo real.



<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/index.html>

-**Utilidad comunicacional:** La metáfora va creando comunicación mediante su posibilidad de dejar de ser metafórica y convertirse en expresión directa de la lengua, así la metáfora crea lengua ampliando los elementos básicos de la comunicación y dando posibilidades nuevas comunicaciones. En el fondo es el mismo mecanismo y la habilidad lingüística natural del hombre y de la mujer.



<http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/intro.html>



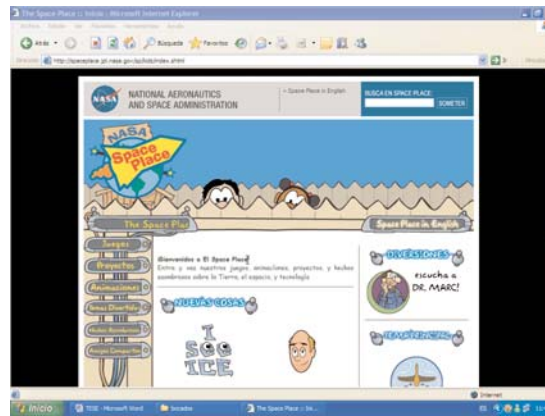


Seguimos reflexionando: ¿Qué metáforas son las más utilizadas?.

David Cohen (1997) presenta la metáfora como “transferencia de sentido (término concreto en un contexto abstrato) por substituição analógica”. Este autor presenta las metáforas encuadrada en tres dominios. Nosotros/as añadiremos algunas cuestiones, aportación de este estudio. A lo largo del mismo, con la información visual incluida, ya se van obsevando ejemplos que se encuadrarían en esta clasificación:

METÁFORAS DE REFERENCIA.

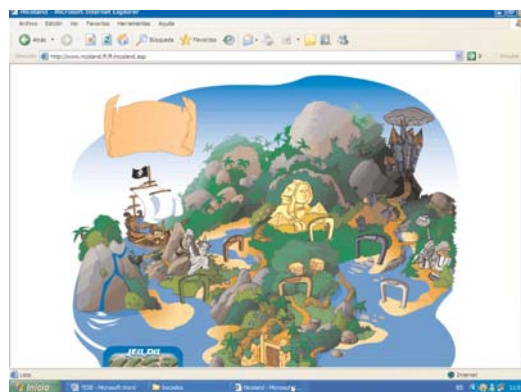
Mapa de navegación. Esquema que nos da una imagen simplificada del plano de la navegación.



<http://spaceplace.jpl.nasa.gov/sp/kids/index.shtml>
<http://www.salonhogar.com/>

Brújula: Ayuda y orientación para el usuario/a.
<http://www.zumrok.com/>

Temas: Referencia a un elemento real dando acceso a un espacio desconocido.



<http://www.nicoland.fr/>





METÁFORAS DE LOS MEDIA. **TV/Cine.**



<http://www.capitannet.com/consola001.swf>

Botones interactivos.



<http://www.pilosos.com.co/>

Libro.



<http://www.edu365.cat/vadellibres/index.htm>





En este epígrafe añadiremos:
Prensa.



<http://www.pequenet.com/>

Entorno tecnológico humanizado.

<http://www.chicomania.com/>



<http://www.crickweb.co.uk/Flash%20Studio/cfsmaths/Fmach/fmach.swf>

METÁFORA DE LOS MODOS DE VIDA.

Escritorio.

La más utilizada en el mundo de la informática (sin necesidad de entrar en internet)



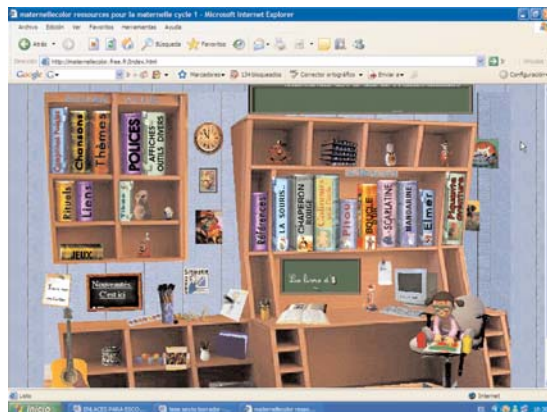
La metáfora sólo se puede describir metafóricamente, la metáfora no tiene una definición positiva. Además, como el escritorio de hoy en día cuenta





con un ordenador que a su vez tiene una imagen del escritorio, esta imagen del escritorio tendría ahora que mostrar un ordenador que tiene un escritorio con un computador,...hasta el infinito. La metáfora, creando lenguaje, modifica al hecho descrito.

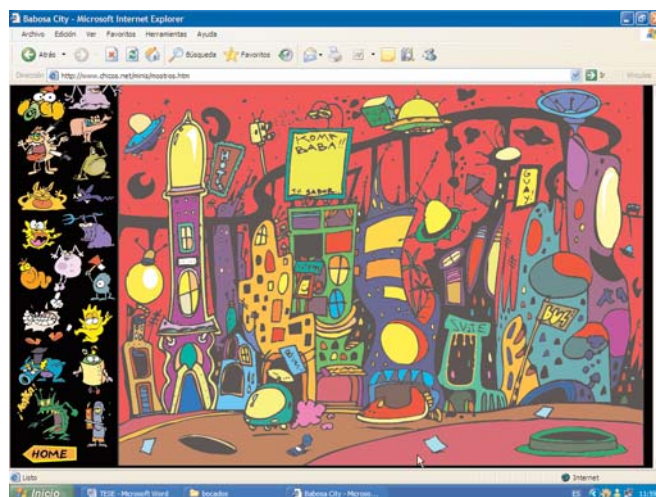
Es una descripción metafórica de un escritorio real y que tiene los elementos que tiene un escritorio como documentos, reloj, papeleras.. etc.. En el ordenador no solo se representan los objetos sino también las acciones sobre esos objetos y de los objetos entre sí, como eliminar, botar, guardar.. etc



Calle.

Abre innumerables puertas para la diversidad de recursos de la navegación.

Pienso que más que calle, podríamos hablar de “ciudad” que se presenta habitualmente como forma de vida con sus distintos elementos: edificios, parques...Frente a pueblos o aldeas que es menos frecuente encontrar.



<http://www.chicos.net/minis/mostros.htm>





<http://www.ciberhabitat.gob.mx/>



<http://leaozinho.receita.fazenda.gov.br/>

Casa.

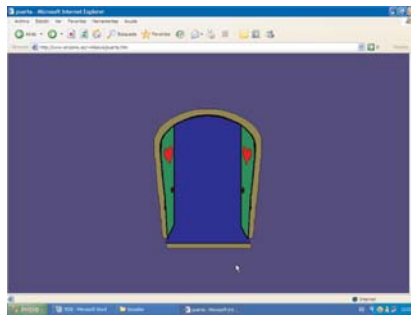
Se considera como una de las metáforas más seguras. Además de la casa en su conjunto encontramos numerosas metáforas que se contextualizar en habitaciones determinadas: habitación, cocina.... o incluso de determinados muebles, electrodomésticos.

<http://www.educared.net/aprende/anavegar3/premiados/ganadores/a/1126/Amor/Amor.htm>



<http://www.charona.com/>





<http://www.encomix.es/~milaoya/>

Incluimos **el universo**, junto con las naves espaciales, ya que es un tema del que podemos encontrar muchos ejemplos:



<http://www.sitiodosmiudos.pt/810/pclick.html>

<http://www.tinyplanets.com/build/classic/classic.htm>

<http://www.asac.es/aigua/cast/1.htm>

<http://artenautas.conaculta.gob.mx/home.htm>

<http://www.nasa.gov/audience/forkids/kidsclub/flash/index.html>

<http://www.puc.com.br/clubinho/>





Teniendo en cuenta también del repetido uso que se hace de un entorno donde se evoca a un **laboratorio**, también lo incluimos en esta clasificación.

<http://www.laboratoriodedesenhos.com.br/>



<http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/index.html>

<http://www.kinderovo.com.br/>

http://www.bugigangue.com.br/bugigangue/html/princ_hq.htm

<http://www.experimentar.gov.ar/newexperi/arteciencia/homearte.html>

<http://www.curiosikid.com/view/index.asp?pageMS=23039&ms=158>

También encontramos numerosos ejemplos que crean su entorno a partir de elementos, objetos escolares: pizarras, libros....



<http://ares.cnice.mec.es/inglesep/index.html>

<http://www.annuaire-enfants-kibodio.com/jeux-flash/jeu-morpion-1.htm>

<http://littleredridinghood.ca/kidse/redri/story.php>

<http://www.solzinho.com.br/index.asp>

<http://lepupitre.ifrance.com/lepupitre/>





Por lo tanto la hora de construir la interfaz de usuario/a hay que aprovechar las posibilidades que brindan el uso de modelos ya conocidos, situando al usuario en entornos de trabajo que se asemejan a una situación real. Mediante su uso pueden cubrir varios aspectos de un sistema hipermedia: presentación, estructura, interactividad. Vaananen (1995) apunta que la metáfora necesita ser:

- concreta y familiar.
- estructurada y explícita.
- visual.
- multimedia.
- espacial.

Si un usuario/a está familiarizado con la metáfora, podrá comprender de forma rápida e intuitiva su funcionamiento y si, además, se le hace explícita la estructura de información, se podrá reducir considerablemente el problema de la pérdida en el hiperespacio (desorientación). La multimedia ayuda a mejorar la calidad de la metáfora utilizando todos los canales sensoriales como base de la información.



<http://ares.cnice.mec.es/mcs/index.html>

Concretando podemos decir que dentro de esta clasificación (sin entrar en etiquetas específicas como las anteriores) se señalan como los hilos conductores de las **metáforas más empleadas** en los sistemas hipermedia las siguientes:

- **La historia.**

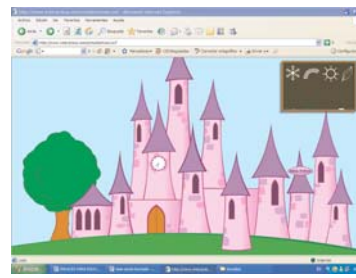
- **El viaje:** Internet, como carta de presentación, metafóricamente ya invita a navegar. Analizando las interfaces de las distintas páginas con las que trabajamos en el aula podemos decir que los viajes que se proponen suelen estar teñido de aventura y un alto porcentaje se asocia a viajes espaciales. El universo, como ya indicamos, sin lugar a dudas, es un tema muy recurrente.

- **La casa:** La propia palabra “home” con la que estamos familiarizados, ya subraya su protagonismo en los espacios multimedia.

- **El libro** junto con otros materiales escolares como ya hemos dicho.

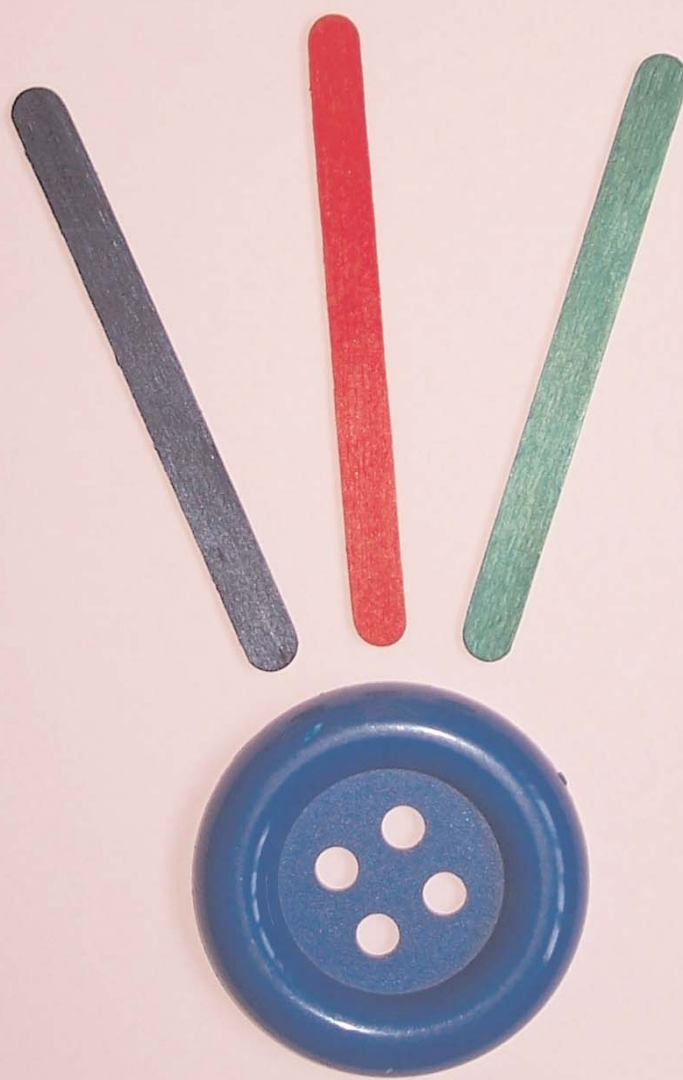
<http://www.storyplace.org/sp/>





Tardes de lluvia e gatiño xogando coa madexa.

Guión multimedia como transfondo del diseño de la metáfora





Hemos estado hablando de metáfora como conjunto de puertas interactivas de itinerarios elegidos por el propio usuario. Pero ¿Qué se ha tenido en cuenta para diseñar una metáfora en lo que pretende ser un entorno interactivo con una finalidad educativa?. En este caso hemos decidido etiquetarlo como “guión multimedia”, recogiendo en este esqueleto todos aquellos aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar un proyecto educativo multimedia.

<http://www.zumrok.com/> El diseño de esta página es increíble, en un solo material he encontrado casi todas las metáforas que estamos analizando: nave espacial, botones interactivos, universo, casa-habitación, pantalla, laboratorio...tengo los ojos como platos!!!!!!



<http://www.dinosaurdesign.com/PickMyNose.htm>





<http://www.dinosaurdesign.com/MrVegHead.htm>

“ Si una nariz y una lechuga se puede convertir en una persona, también se pueden convertir en personas todo: el lápiz, la goma, una casa, un árbol...”
 (Rosa) Decidí aprovechar esta apreciación sobre el animismo de Rosa y les pedí que buscaran objetos en distintas obras y que le pusieran atributos humanos. Algunas de las obras que escogieron fueron las siguientes:

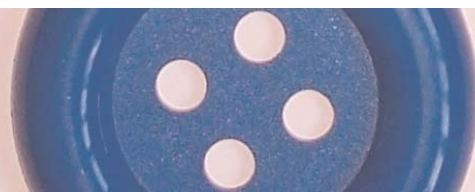
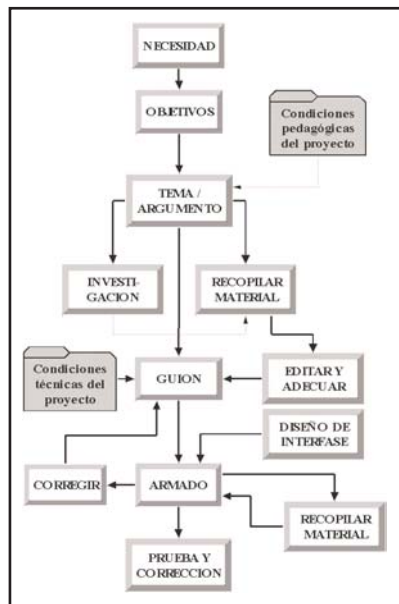
Pan de centeo con pasas de Luís Torras.

Centolo de Luís Torras.

Cardos de Prego.

A continuación presentaremos una panorámica general de las cuestiones más relevantes:

Gráfico de Juan Carlos Asisten (1999):



“Para enriquecer su ser individual es necesario, ante todo, que se ejercite en la observación. Para penetrar el mundo interior se ha de empezar por el conocimiento del mundo exterior”. (Boix y Creus 1996)

La metáfora como creadora de un nuevo lenguaje debe activar el motor de la motivación como búsqueda de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Berenguer (1998) comenta que toda esta parte del guión de programa interactivo, la metáfora, la estructura y la dinámica de funcionamiento, constituye un universo que ha de ser, en términos generales, coherente conceptual y gráficamente. Algunos autores han elaborado una serie de guías para el diseño de interactivos desde el punto de vista práctico:

Cuadro. Guía de diseño interactivo.

Pantallas
No poblar ni rellenar excesivamente las pantallas
Evitar pantallas desenrollables ("scrollings") y superpuestas ("overlays")
Usar ventanas para organizar la información
Usar medidas y estilos tipográficos diferentes para enfatizar
Poner títulos y encabezamientos en todas las pantallas
Usar grafismos siempre que sea posible
Atención: la resolución de la pantalla determina la calidad de la presentación
Control
Dejar que el usuario marque su ritmo
Dejar que el usuario controle la secuenciación de sucesos
Usar menús siempre que sea posible
Permitir al usuario que pueda adaptar el programa a su medida
Proveer siempre acciones por defecto
Proveer opciones de control múltiple (redundantes)
Respuestas y ayudas
Poner ayudas y preguntas para que los errores sean improbables
Usar punteros en lugar del teclado siempre que sea posible
Reconocer siempre las acciones del usuario
El análisis de respuestas ha de ser tolerante a las variaciones de respuestas
Permitir al usuario que cambie sus respuestas
Dar siempre "feedback" correctivo en caso de error
Los "feedbacks" han de ser breves y neutros en el tono
Las ayudas han de ser precisas y específicas y de fácil acceso
A usuarios diferentes ayudas diferentes

Que debemos tener en cuenta a la hora de enfrentarnos al diseño de la metáfora en la elaboración de materiales multimedia educativos?

Berenguer (1998) presenta una guía de diseño focalizando su atención en el uso de la metáfora:

Pantallas
No poblar ni rellenar excesivamente las pantallas
Evitar pantallas desenrollables ("scrollings") y superpuestas ("overlays")
Usar ventanas para organizar la información
Usar medidas y estilos tipográficos diferentes para enfatizar
Poner títulos y encabezamientos en todas las pantallas
Usar grafismos siempre que sea posible
Atención: la resolución de la pantalla determina la calidad de la presentación
Control
Dejar que el usuario marque su ritmo
Dejar que el usuario controle la secuenciación de sucesos
Usar menús siempre que sea posible
Permitir al usuario que pueda adaptar el programa a su medida
Proveer siempre acciones por defecto
Proveer opciones de control múltiple (redundantes)
Respuestas y ayudas
Poner ayudas y preguntas para que los errores sean improbables
Usar punteros en lugar del teclado siempre que sea posible
Reconocer siempre las acciones del usuario
El análisis de respuestas ha de ser tolerante a las variaciones de respuestas
Permitir al usuario que cambie sus respuestas
Dar siempre "feedback" correctivo en caso de error
Los "feedbacks" han de ser breves y neutros en el tono
Las ayudas han de ser precisas y específicas y de fácil acceso
A usuarios diferentes ayudas diferentes





Valverde (1999) establece una serie de principios que han de ser tenidos en cuenta a la hora de la elaboración de un guión multimedia focalizando la atención en la metáfora:

ORGANIZACIÓN En un guión multimedia el contenido o tema debe estar muy bien organizado para que la información sea fácilmente asimilable. Un material educativo de carácter multimedia nunca puede abarcar todas las necesidades e intereses formativos de los/as destinatario/as; su función es introducir, reforzar o ampliar los conocimientos, pero no sustituye la necesaria relación profesorado-alumnado.

<http://www.vedoque.com/>

INTEGRACIÓN. No debemos olvidar que al hacer un guión multimedia estamos dando forma visual, sonora o textual a las ideas de nuestro tema y que, por consiguiente, tanto la imagen como el sonido o las palabras escritas poseen el mismo nivel de importancia en el desarrollo del discurso. Un buen multimedia logra una integración de todos estos elementos, tomando cada uno de ellos el protagonismo cuando es necesario. No debemos convertir el audiovisual en una conferencia ilustrada con imágenes, ni viceversa. Se fusionará todo en la creación de un entorno dado por la metáfora.



<http://www.edu365.com/infantil/poesia/portada.htm>

<http://www.cuentosenpixeles.cl/> “¿De que color son las sombras de estos animales?. ¿De que color es tu sombra?”

NARRACIÓN. Introducir el tema a través de una historia, un contexto o la descripción de una situación cotidiana capta mejor la atención porque produce empatía y complicidad, genera sentimientos, mueve a la reflexión al provocar conflictos cognitivos o éticos e incrementa la curiosidad por conocer el desenlace. Un/a buen/a guionista debe ser un/a buen/a narrador/a, capaz de hacer creer al usuario del multimedia que lo que se le cuenta es real y creíble.



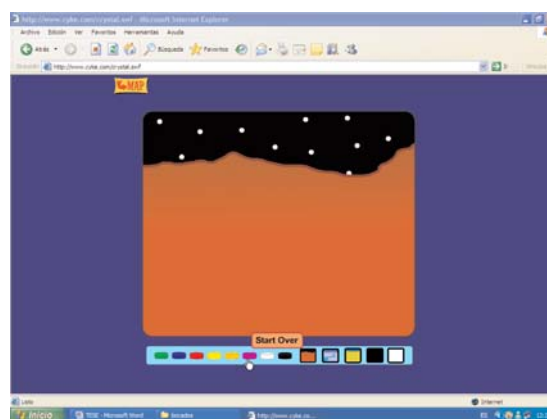


<http://www.islaeducativa.com/>

http://www.lavacaconnie.com/connie_galego/home.htm

RITMO. El manejo del tiempo es un elemento esencial en el diseño y elaboración de un producto audiovisual. Aquí unos pocos segundos pueden convertirse en una eternidad. Debemos ser breves y concretos. Todos y cada uno de los elementos visuales, sonoros y textuales deben contener la información precisa y nada más. Uno de los principales problemas del guionista, junto con la organización, es la selección de lo que se desea que el usuario vea, oiga o lea. Siempre es preferible la sugerencia a la evidencia.

En el guión disponemos de dos o tres minutos para dejar claro al espectador/a de qué va nuestro audiovisual. Si el tiempo se agota, la audiencia perderá el interés y la atención. Retener a una persona ante una pantalla es muy difícil y todo juega en contra del/a guionista.



<http://www.cyke.com/crystal.swf>





http://www.pingu.net/uk/official_pingu_uk_website_homepage.asp

http://www.tolerance.org/one_world/index_s.jsp “ En esta página podemos ver un mural. Es más pequeño que el que tenemos en la pared, claro, está dentro de la pantalla del ordenador” (Javi).

Existen diversos modos de abordar la ambientación y por extensión la metáfora. Las más destacadas son:

USO DE PERSONAJES. Introducir un/a presentador/a o personaje protagonista de la historia. Se puede establecer una situación “interna” (si el personaje vive en el audiovisual) o “externa” (si el/a presentador/s se sitúa en una posición externa, como un/a receptor/a más). En la ambientación se ha de mostrar claramente las cualidades del/a personaje. Observamos el uso recurrente de los animales personificados:



<http://www.kokone.org/juegos/abejas.html>

<http://www.mascotanet.com/>

<http://www.latortugataruga.cl/>

<http://www.juliasrainbowcorner.com/html/create.html>



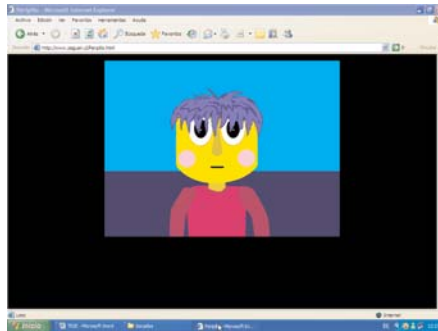
<http://www.wumpasworld.com/index2.html>

<http://ecokids.earthday.ca/pub/index.cfm> “ Yo me pido ser un caballo azul, que va a aparecer ahora. Si me clicas empiezo a andar sobre las patas de atrás.” (David).

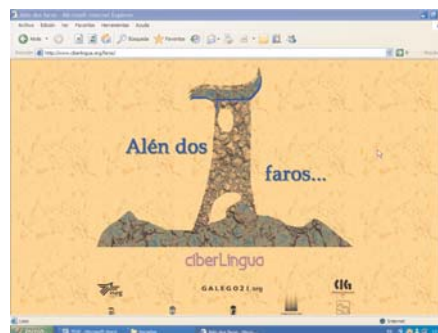




ACCIÓN INICIADA. Se comienza asistiendo directamente a un punto del proceso de los acontecimientos. En el cine, hay muchas películas que empiezan directamente por un robo, una persecución o un hecho sorprendente.



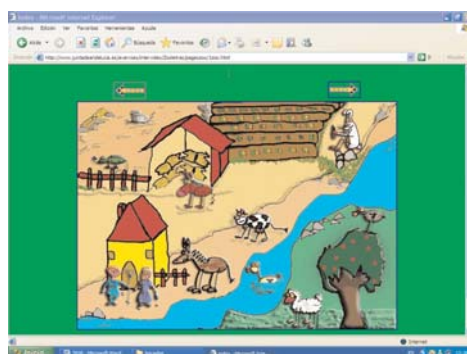
<http://www.zaguan.cl/Peripillo.html>



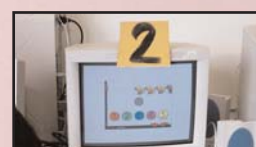
<http://www.ciberlingua.org/faros>

POR PAISAJE O ESCENARIO.

Iniciar un recorrido por los ambientes donde se desarrolla la acción. Se busca transmitir una sensación acorde con lo que ocurrirá posteriormente.



<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/intervideo/Zooletras/pageszoo/1zoo.html>



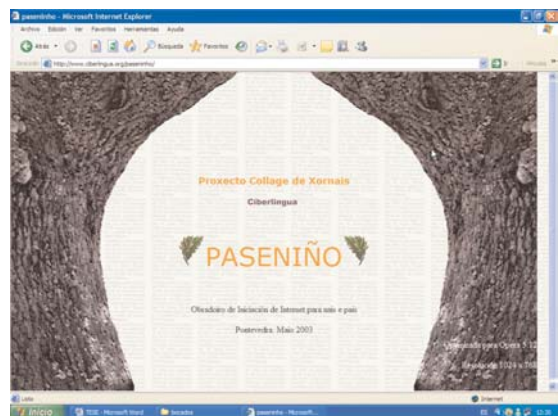
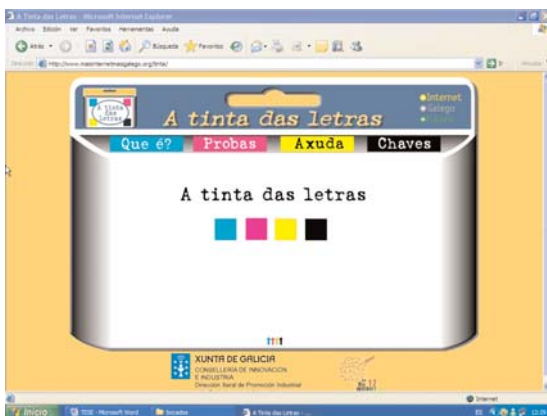


<http://www.ciberlingua.org/multimedia/proxecto-pili/indice.htm>

<http://www.tricolin.com/> “Aquí estamos en una habitación, es grande, mi habitación es más grande porque tiene dos camas, una que es la mía y otra que es la de mi hermana”. (Elena).

COMPLICIDAD IDEOLÓGICA.

Exponer un problema o una queja al principio del audiovisual con la que el/a receptor/a estará de acuerdo o se sentirá muy identificado/a. Es un recurso fácil y efectivo. Se trata de que el/a usuario/a sienta que el guionista piensa como él/a : que enfocará el tema tal como él/a piensa que debe enfocarse.



<http://www.ciberlingua.org/pasentino>

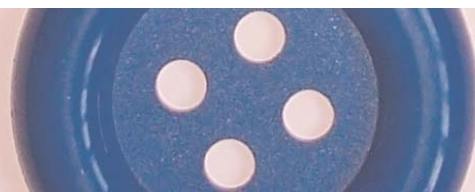
<http://www.maisinternetmaisgalego.org/tinta/>

<http://kids.rrc.state.tx.us/> “ En un pueblo no hay tantos coches como en Vigo. Esto es un pueblo. A mi me gusta más, porque puedo andar en bici y no me atropellan.” (Jose)

Pensamos que tiene cabida en esta exposición incluir la idea de diseñar **portales** como almacenes interactivos donde se guardan actividades de distinta naturaleza (cuentos, colorear...) y que em su gran mayoría tiene todo lo anteriormente citado impregnado en su diseño. Podemos citar ejemplos de portales pensados para alumnado, padres y madres y profesorado.



<http://mini.paparoka.com/jogar.htm>



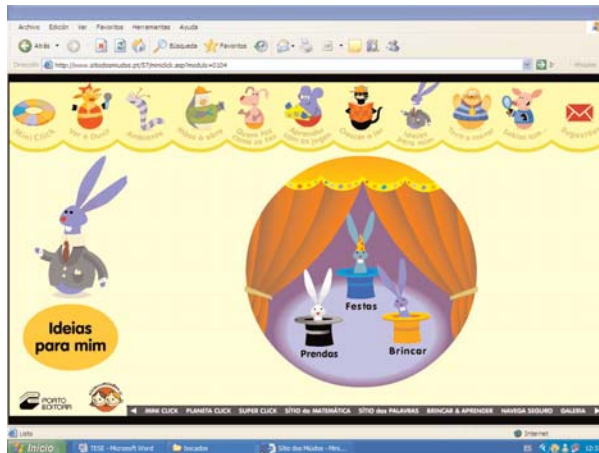


<http://fantastic.infantil.googlepages.com/>

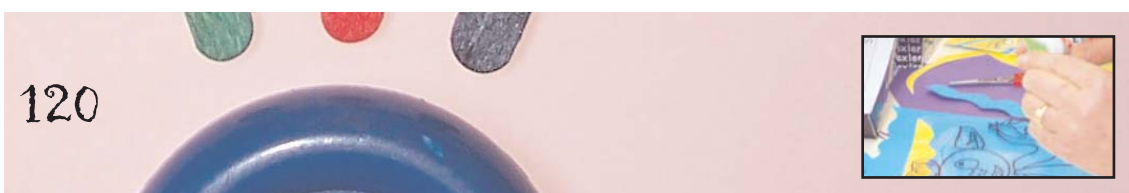
<http://senna.globo.com/senninha/>

<http://iguinho.ig.com.br/fabrica/diversao.html>

<http://www.junior.te.pt/servlets/Jardim?P=Jogos>



<http://www.sitiodosmiudos.pt/57/miniclick.asp?modulo=0104>



Parrafas entre puntadas.

*Apostando por la transversalidad. El lenguaje visual a través de la metáfora.
¿Qué elementos plásticos podemos trabajar en el aula a través de los materiales multimedia?.*





La caja de resonancias de Internet es tan fuerte como la televisión. Es el riesgo no es la censura por privación de información sino rigurosamente lo contrario: la censura por saturación, indiferenciación, ruido y interferencias, babelización: todo el mundo habla, nadie escucha. Crece la despolitización. Paul Virilio.

(Entrevista con el filósofo Paul Virilio”, El caminante, n° 27/28, s, de.,p.74)

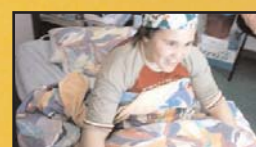
http://www.dooos.org/articulos/entrevistas/Paul_Virilio.htm

<http://www.temakel.com/emvirilio.htm>

Para introducir este tema podemos hablar de unos puntos clave como son: la composición y la percepción. En la primera nos vamos a referir a los distintos procesos de componer para resolver un problema visual. El diseñador (en este caso el comunicador) ejerce un control sobre su trabajo, la apertura para expresar lo que desea es máxima a través de su obra.

“La exploración temprana del medio tridimensional está orientada a la acción, sólo consiste en actuar sobre o con la pasta, sin que suponga intento alguno por representar ningún objeto”. (Spravkin; 1997)

Cuando estamos diseñando interrelacionamos activamente colores, formas, texturas, proporciones...siendo el resultado la composición, la intención del autor que dependerá de la respuesta del espectador/a. No hablaremos de casualidades, los acontecimientos visuales llevan implícitas diversas reacciones, a veces, no predecibles. Entran en juego el mundo de las emociones y





de los sentimientos en un viaje desde los niveles conscientes a los inconscientes.

“[...] el dibujo viene a satisfacer una necesidad de expresión, como lo hace el lenguaje; y casi todas las ideas pueden expresarse en el dibujo”. (Montessori; 1918.)

Elementos básicos de la comunicación visual.

<http://educacionplasticayvisual.wikispaces.com/>

<http://educacionplasticayvisual.wikispaces.com/Las+texturas>

A continuación analizaremos los elementos básicos que se extraen de la parte visual de una obra y que en esta investigación transportamos a la parte visual de una metáfora en los materiales multimedia. Estos se seleccionan y se estudian sus combinaciones. No se puede cambiar un elemento sin que todo el conjunto sufra una modificación.

Los elementos visuales más simples pueden combinarse formando una estructura muy compleja.

“Los trabajos en volumen tienen menos de ficción que los trabajos en superficie y, por lo tanto, de entrada son más fáciles. Transferir la realidad de tres dimensiones a la ficción de dos dimensiones, que es un trabajo de superficie, comporta una abstracción intelectual que no es fácil para todo el mundo”. (Boix y Creus; 1986)

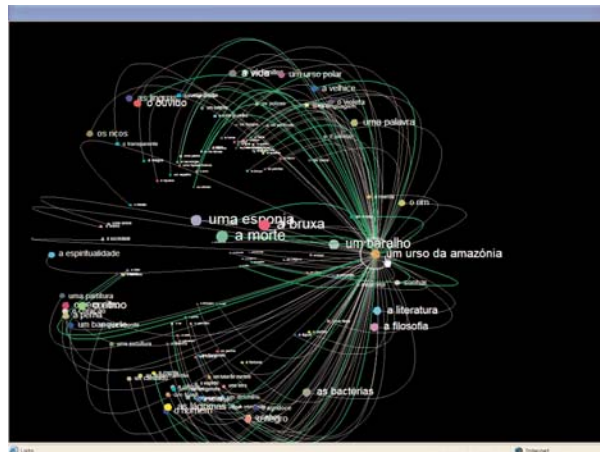
Todos los cuadros que presentamos a continuación son de materiales multimedia utilizados en el aula con alumnos de E. Infantil, E. Primaria y E. Especial. El análisis de la metáfora ha sido guiada y en otras ocasiones la investigación ha sido completamente libre. La metáfora se estudia fusionada con otras propuestas (buscar información sobre distintos temas, juegos...). Las anotaciones que hacen en su “cuaderno de ideas” y en los registros nos dan muchas pistas sobre la construcción de su pensamiento, y como los elementos plásticos de la metáfora intervienen en ello.

“Es en este momento que el niño se apropia de los elementos del código plástico-visual como de sus procedimientos específicos, construyendo un lenguaje gráfico-plástico tan importante como el escrito, el oral o el gestual”. (María Cristina Vanni; 1997.)

http://www.joanbrossa.org/obra/brossa_obra_poesia_visual.htm

<http://www.xardesvives.com/plastica/poemasv/index.htm>





<http://moebio.com/spheres/portugues.html#> Estos tres enlaces fueron utilizados para crear poemas donde el alumnado debía de trabajar con los conceptos básicos analizados en la sesión. Se trataba de términos referidos al ámbito de la Igualdad de oportunidades en materia de género: estereotipo, sexo, género, machismo, feminismo, hembrismo, discriminación...Fue una experiencia genial.

“Cuando el niño toma entre sus manos la masa (arcilla -barro - plastilina) y la palpa, la golpea, la amasa, según su temperamento, no hace más que desarrollar sus sentidos. A través de estas sensaciones, adquiere reconocimientos perdurables, pues lo ha internalizado a través del contacto directo con la materia”. (Nun de Negro. 1983)

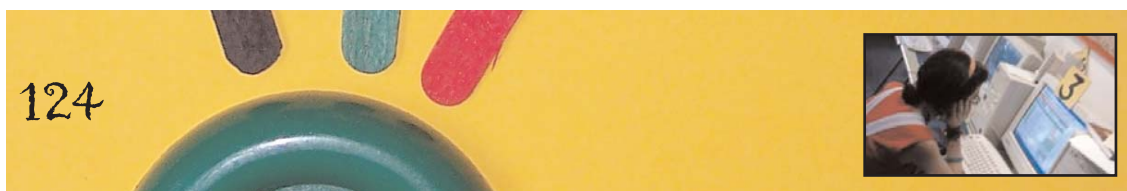
¿Qué nos puede aportar su estudio en la metáfora?. Un desarrollo del pensamiento y de la comunicación visual. (Presentamos la definición adaptada de la que partimos en el aula, una vez trabajado con varios ejemplos buscados en láminas, producciones de los alumnos y finalmente en los materiales multimedia. (Trabajamos con el principio de partir de lo conocido hacia lo desconocido).

A continuación se ofrece una panorámica de los distintos elementos:

PUNTO. Unidad más simple de la comunicación. Gran fuerza visual de atracción sobre el ojo. Crean la ilusión de tono o color.

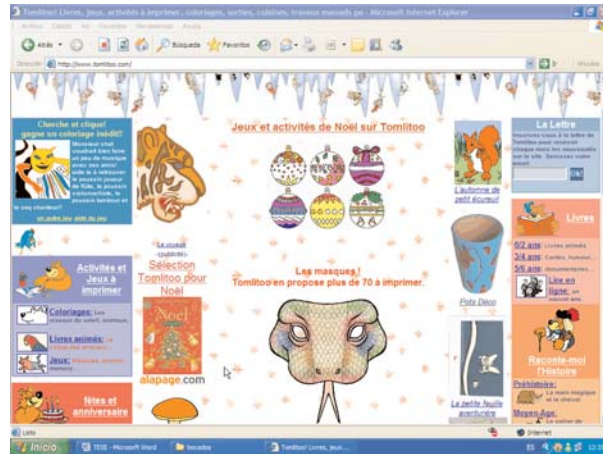
www.ciberlingua.org/faros

Después de navegar por esta página, les pedí que buscaran puntos en la pantalla y que los dibujaran con rotuladores. Muchos se centraron en los que aparecen en el fondo, y otros (una minoría) en los que aparece en la textura del cuerpo del faro. Este es un juego diseñado para Educación Secundaria, pero los escenarios sirven para inventar historias con los/as más pequeños/as, además





los paisajes que de las islas que aparecen los conocen y a partir de ellas podemos hablar, y hablar, y seguir hablando, acción fundamental en todo proceso de aprendizaje compartido. Hablamos de cómo los haría el diseñador (con pajitas, salpicaduras...) Partió de ellos la iniciativa de intentar hacer estos



puntos.

<http://www.tomlitoo.com/> “Hay puntitos en la parte de atrás” (Laura) “No son puntos, son manchas rosas” (Rosa) “No, que son muñecas con alas y otras arañas” (Sole). Estabamos buscando información para hacer macetas y decorarlas. <http://www.tomlitoo.com/decobrico/potdeco/>

Les pedí que se fijaran en el fondo. A esta página, como a otras muchas, llegamos por casualidad. Estas tres chicas, tienes un nivel de lectura comprensiva alto. Se dieron cuenta que esta página no está en gallego, ni portugués, ni español..Sole apuntó que daba igual que no entendiera el francés porque había muchos dibujos.

LINEA

Punto en movimiento. Nunca es estática y tiene mucha energía. Adopción de muchas formas de expresión

“La línea es expresiva en sí misma. Puede ser gruesa, fina, tímida, decidida, valores instintivos correspondientes a cada temperamento”. (Boix y Creus; 1986.)



<http://mexico.udg.mx/arte/folclore/rondas/index.html> “Hay una línea



naranja y gorda y ahí están todos los amigos (...) es horizontal porque es como cuando nosotros dormimos y ayer eramos líneas así (describe en el aire la posición de horizontal), cuando hicimos la cama con Uxía (...) si pinchamos en el ojo, aparece una fiesta de canciones y entonces aparecen líneas de arriba abajo, aunque están un poco torcidas, como cuando nos levantamos y estamos de pie, pero no me acuerdo como se llamaba eso” (Jorge).

<http://personales.mundivia.es/llera/cuentos/cuentos.htm>

Dibujaron en su cuaderno muchas líneas curvas y todas formaban una especie de diagrama, dentro ponían elementos de los cuentos que leímos. Me dijeron que las líneas estaban vivas, como los personajes de los cuentos.

<http://www.educared.edu.pe/estudiantes/manualidades/index.htm>

Esta es una página que a veces consultamos para ver manualidades (ya distinguen entre lo que es una manualidad y una obra de arte) para manipular distintos materiales es interesante. Curiosamente le llamó la atención el contraste que hace la línea vertical curva con la línea horizontal recta. Sacaron la conclusión de que el diseñador consiguiera hacer distintos azules en la parte inferior del index porque trazó varias líneas. Les pedí que se fijaran en el trazo de la mano ya que tiene un gesto manual, no hicieron comentarios sobre esto.

<http://www.kindercenter.cl/> *Estamos intentando hacer una especie de biblioteca virtual con cuentos que encontremos en la red. La biblioteca de la clase tiene muy pocos libros y el centro tiene otras filosofías de inversiones que prefiero no discutir y buscar directamente alternativas. Empezamos hace poco con el servicio de préstamo. Mi idea es primero hacer una labor de investigación de cuentos en la red a través de varias dinámicas, ir imprimiendo pantallas y luego darle formatos para poder poner en la biblioteca y que se los lleven. Los/as que tienen cierta autonomía suelen escoger relatos en los que puedan interactuar, poniendo sus nombres, por ejemplo*

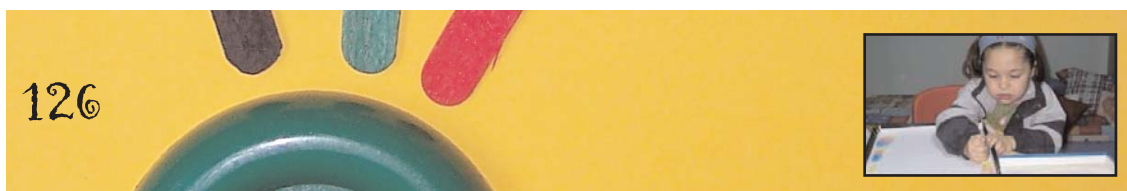
<http://www.storyplace.org/sp/eel/activities/goldenball.asp>

Con otros/as les busco que las imágenes tengan un gran potencial de lectura, o que tienen la opción de escucharlos

http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2002/musica_banda/index.htm *y les pregunto si le gustan para la biblioteca. El portal donde se ubica este cuento está invadido por gifs animados (que normalmente me ponen bastante nerviosa) pero creo que es interesante dejar constancia de una apreciación de Raúl. Indica que las rayas de las letras se mueven y desaparecen. Si al final va a resultar que hasta podemos aprovechar esas frases intermitentes...*

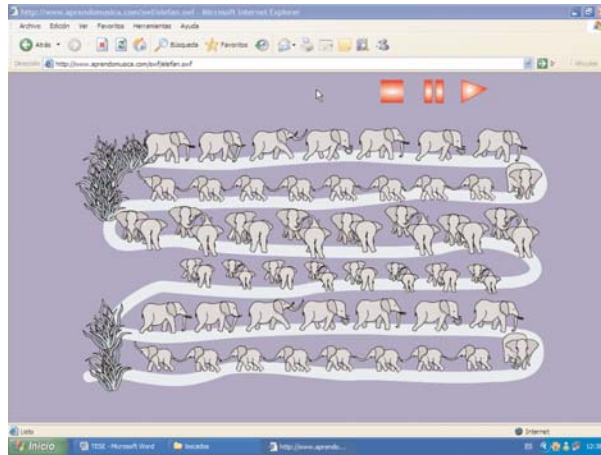
<http://www.cvmsa.com/zonadejuegos/Leer/leer.html> *Parece mentira lo feliz que nos puede llegar a hacer los pequeños descubrimientos. Pienso que entienden el concepto de lo que es una línea, sin embargo, luego, al describir sus obras por ejemplo les cuesta introducirlo.*

[http://www.cvmsa.com/zonadejuegos/Leer/Ie/completa/completa\(ie\).html](http://www.cvmsa.com/zonadejuegos/Leer/Ie/completa/completa(ie).html) *He encontrado esta sencilla aplicación, la orientación era clara: “poned los dibujos*





encima de la línea” entendían todos/as perfectamente lo que era una línea en esa espacio, que por otro lado , forma parte de la composición de la pantalla. Luego buscamos líneas similares en obras de Klee, y en dibujos que tenemos por las paredes. Una pequeña, pero significativa, porción de felicidad en el aula.



<http://www.aprendomusica.com/swf/elefan.swf> Buscando coreografías para hacer en el festival, hemos llegado a esta página, fueron ellos/as los que me dijeron que estos elefantes estaban bailando y para aprender le dibujaron un camino, y que podíamos dibujar uno en la sala de actos, y así seguiríamos las curvas de las rayas. Les pedí que dibujaran el camino del que me hablaban en una hoja y que luego le pusieran una lana por encima y luego al lado una lana estirada. Creo que tengo que trabajar más a nivel corporal las líneas curvas, pero aunque no sepan etiquetarlas ya las distinguen a la hora de utilizarlas en sus producciones.

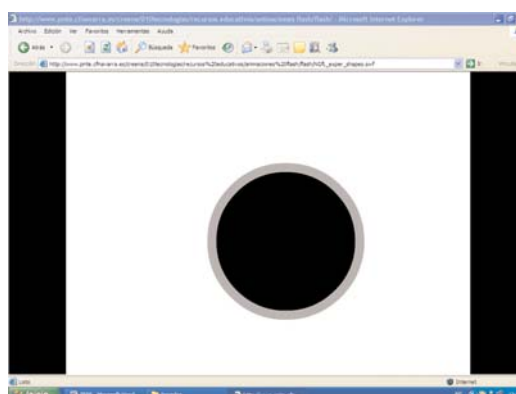
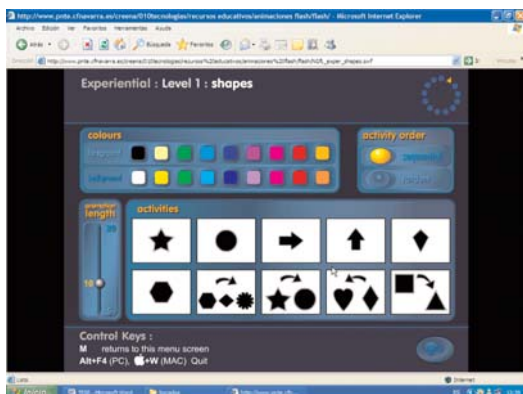
FORMA.

Contorno descrito por una línea. Forma gráfica hacia la abstracción. Formas básicas: círculo, cuadrado y triángulo equilátero. Asociaciones psicológicas y fisiológicas, como por ejemplo:

- cuadrado. Torpeza y rectitud.
- triángulo. Acción, conflicto y tensión.
- círculo. Infinitud, calidez y protección.

Los bloques lógicos para mi, son un recurso que utilizo habitualmente en el aula, ya que con ellos se pueden trabajar infinidad de nociones matemáticas que le ayudan a estructurar el pensamiento. Mi invento juegos, se inventan juegos, hacemos clasificaciones, seriaciones, comparaciones...y lo que más me gusta es hacer composiciones, por ejemplo pasando a soporte su silueta, su contorno, jugando con su distribución, proporciones...Son puzzles imaginarios que buscan entre sus piezas, puntos y relaciones de equilibrio insospechadas.





http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/010tecnologias/Estimulacion_Sensorial.htm Estas aplicaciones fueron un buen hallazgo para trabajar a nivel de estimulación, cuestión fundamental en Infantil y Especial. Me gusta ver como experimentan, como crean formas a partir de las decisiones que tomen en su navegación...los/as observo en silencio.

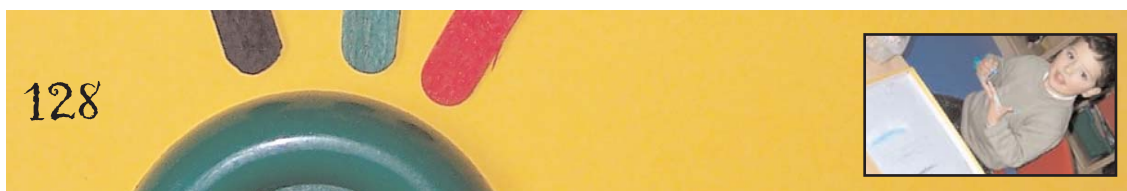
Hace poco, impartí un obradoiro para personas que trabajaban en guarderías. Les recomendé estos recursos, para que los proyectaran en pizarras digitales por ejemplo. El otro día me escribió una diciéndome que los niños/as empezaron a imitar los movimientos de las proyecciones, me hubiese gustado estar allí, me los imagino a sus a penas 2 años imaginándose algún universo al que me agradecería ser invitada.

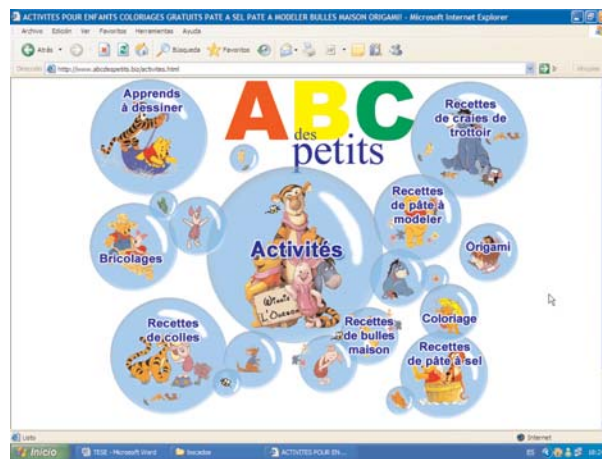
<http://www.pipoclub.net/webonline/webonline.htm>

Hemos reforzado el estudio del círculo visitando esta página. El mensaje visual que creo que ha captado la mayoría es que los círculos son como agujeros en internet. Pienso que esta idea es interesante para seguir trabajándola, buscando más diseños donde se vean círculos y si les transmite la misma sensación.

<http://pbskids.org/jakers/games/seesaw/>

La metáfora de esta página es muy rica en formas y visualmente tiene mucha fuerza por lo que los/as niños/as a pesar de no saber leer o inglés, pueden intuir perfectamente como deben jugar e interactuar. Les ha llamado la atención la forma de las piedras, el volumen conseguido en los personajes (dicen que se puede tocar como los muñecos de peluche. Lo mismo ha pasado con los cuentos, donde no son necesarias las palabras para que su imaginación vuele. Esta página la visitamos frecuentemente ya que a los niños les gusta mucho, esta semana hemos buscado formas geométricas en sus pantallas. Tenían que ir cogiendo de la caja aquellas formas que identificaran. "El muro está hecho de cuadrados largos grises, más pequeños y más grandes. El columpio tiene un círculo como este, y como el reloj de la clase, y el cerdo también tiene los ojos de círculos".(Sonia). No conseguí que Sonia llegara a identificar el rectángulo de la especie de ventana que se crea en el muro.





<http://www.abcdespetits.biz/activites.html> “Hay muchas pompas de jabón donde viven los dibujos, son círculos, muchos círculos, grandes, pequeños, medianos,...son miles de pompas de jabón, son azules porque el agua es azul, pero si el champú es verde, el auga es verde, si se le echa tempera negra es negra.”. (David).

<http://hirshhorn.si.edu/education/interactive.html> Con esta aplicación fueron creando sus esculturas. Las sacamos por la impresora y las titularon. Buscamos semejanzas con la obra de Granell.

DIRECCIÓN.

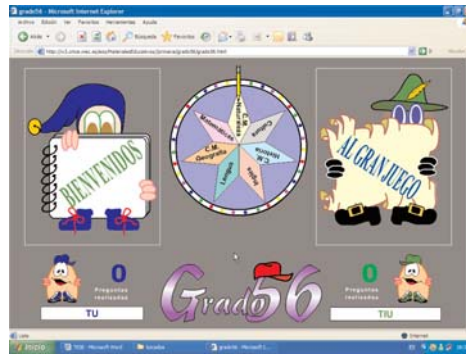
Las formas básicas se manifiestan en tres direcciones visuales significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical ; el triángulo, la diagonal; el círculo, la curva. Cada una lleva consigo un mensaje visual

<http://www.santillana.es/AdInfinitum/index.htm> “¿Hacia donde vuela la nave? Hacia la izquierda. ¿A dónde va? A la luna. ¿Ysi la nave volara hacia la derecha, como estaría? Estaría boca abajo y caerían todos”

<http://www.interpeques2.com/trabajos/efectos/efectos.htm> Las ilusiones ópticas es un buen recurso para trabajar el concepto de dirección.

<http://www.chiquinoticias.com/> En la semana dedicada a la prensa buscamos ejemplares de revistas y periódicos. Aquí aparece un indicador de flechas vial, ya están muy familiarizados con las flechas y conocen el significado perfectamente de hacia adelante, hacia atrás, la anterior...Observaron que los ojos de un personaje miraban hacia la derecha y el otro hacia la izquierda y lo asociaron a que uno quería ir para un lado y otro para el otro. Me pareció genial su interpretación.





<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos//primaria/grado56/index.htm> En un obradoiro con niños y niñas de primaria, utilizamos esta página, estaban jugando en equipos, y Saúl me preguntó porque la ruleta giraba siempre para el mismo lado, y Sara le contestó que porque era normal que girara como lo hacían los relojes.

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material077/oca/portada_content.html “El pato no puede andar hacia atrás porque este es el juego de la oca, no de los cangrejos”. (David).

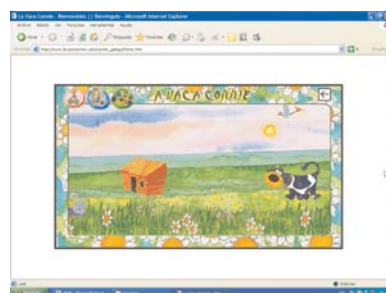
COLOR.

Contiene un gran significado. Cada color tiene significados asociativos y simbólicos. Gran cantidad de vocabulario en el alfabeto visual.

Dimensiones que podemos trabajar:

- Matiz. Primarios: azul (tiende a contraerse), amarillo y rojo. (estos ultimos tienden a expandirse)
- Saturación. Pureza del color respecto al gris.
- Brillo. Se relaciona directamente con la gradación de la luz.

El color es un elemento que ya suelen comentar ellos sin que se le pregunte directamente, a veces hacemos juegos donde tienen que hacer paletas de los colores que encuentran, buscar ceras en el mismo color, imprimimos las pantallas y les cambiamos de color para ver distintos efectos....



http://www.lavacaconnie.com/connie_galego/home.htm Este es uno de los pocos cuentos que hay una versión en gallego, suelo buscarlos en portugués.





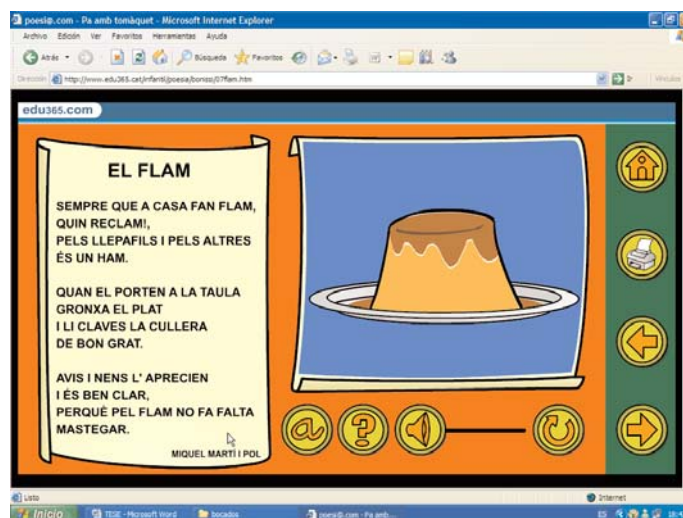
Los cuentos son un recurso esencial para la normalización lingüística. En soporte papel estamos caminando a nivel cuantitativo y cualitativo, en soporte digital nisiquiera podemos hablar de un nacimiento.

<http://www.accessart.org.uk/colour/start.html> Después de visitar esta página cada uno/a ha elegido un color y han pintado el mismo objeto que eligieron por consenso. Después los comparamos. En esta página trabajamos el concepto de fondo plano, puesto que ofrece contrastes muy interesantes para ello.

<http://www.boohbah.tv/>

Hemos encontrado esta página por casualidad, lo cierto es que me tiene un poco desconcertada (pero gratamente) porque cada día descubro algo nuevo en ello. Con los niños que más me cuesta comunicarme, parecen estar fascinados por las formas, movimientos, colores...creo que esta página por su diseño es una mina. Tengo que tomar nota de su dirección, creo que le gustará mucho al profesorado en los obradoiros.

<http://www.webpersonal.net/netazeta/joc.htm> Sin lugar a dudas, dentro del Estado, los materiales diseñados en Catalunya son un referente. A nivel de lengua despierta toda mi envidia personal y profesional, la transversalidad con la que trata temas como la coeducación, la Educación Ambiental...Estuvimos trabajando con los colores que ofrece esta página, después localizamos por el aula objetos con esos colores y les pegamos gomets.



<http://www.edu365.com/infantil/poesia/portada.htm> No tienen gran dificultad en entender el catalán. Me gusta esta página porque le dedica poemas a objetos de la vida cotidiana, pudiendo hacer un paralelismo con el arte contemporáneo. Hemos leído y escuchado algún poema, algunos/as me han pedido si lo podían imprimir alguno, me pareció muy buena idea. Luego escribimos uno, con un verso cada uno/a. Cada verso lo escribimos en el color que recordaba cada uno/a. Preparando un obradoiro de introducción de la perspectiva de





género en las aula a través de las tics, se me ocurrió que esta página puede ser un punto de partida para dedicarle poemas a objetos con carga masculina o femenina socialmente: una escoba, un taladro...En este blog podemos ver también algunos poemas dedicados a distintos objetos como pueden ser los videojuegos o los peluches

<http://spike-webpage.blogspot.com/>

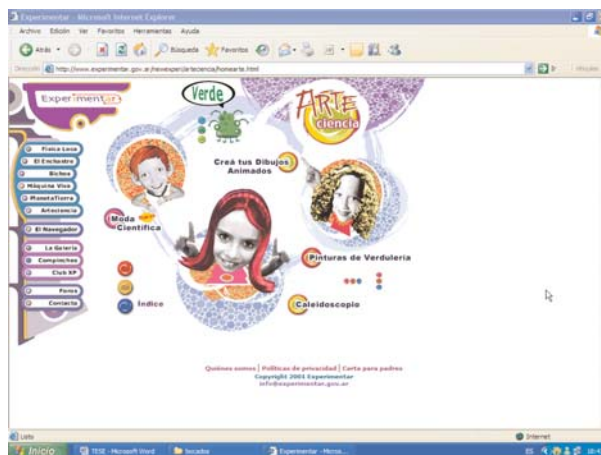
<http://www.xtec.es/~mgimen32/cargol/>

Les he preguntado como se sentirá el caracol en esta pantalla, me han dicho que fresquito porque está en la hierba de Internet, y la hierba está fresca porque es verde como la lechuga que se come fría.

<http://www.jedessine.com/coloriages/mandalas.html>

El miércoles les llevé un libro de mandalas a clase, les expliqué un poquillo de su historia y como mostraron interés buscamos páginas para sacar modelos.Cada uno/a eligió la que más le gustaba, sin ser psicóloga creo que sus elecciones hablaban mucho de ellos/as. Utilizaron los colores que desearon (como siempre) y luego, volvimos a buscar más ejemplos, a medida que iban navegando les pedía que si veían algún color de los que habían utilizado que le pusieran un gomet a la mándala, fue muy interesante. Pires prefirió ponerle cruces en vez de gomets, bienvidas sean sus ideas personales.Ahora estoy pensando como podemos hacer un obradoiro para que diseñen sus propias mandalas.Es un material que me gusta para trabajar el color y las formas geométricas.

ESPACIO. Se crean sensaciones según el tamaño , la forma y la posición que ocupa en el espacio.



<http://www.experimentar.gov.ar/newexperi/arteciencia/homearte.html>

Les llama la atención la cabeza de los niños. Dicen que es muy grande, pero luego se ponen a hablar entre ellos y sacan la conclusión de que muchos





artistas pintan cabezas grandes porque son personas que tienen muchas ideas. Esto me hace reflexionar. Me hace reflexionar mucho. ¿Tendrá algo que ver esto con el juego que hicimos hace unos días donde se convertían en artistas y explicaban por que pintaban de ese modo las obras escogidas?. No lo sé.

http://www.paulysplayhouse.com/paulys_playhouse/game_page/game.html Me comentaron que esta página tenía muchos juegos, y que eran fáciles de buscar, porque en vez de tener letras tenían sus dibujos. Tal y como está organizada la página creo que le produce la sensación de no estar en ningún momentos perdidos/as, algo así como orden.

<http://www.georgetown.edu/faculty/ballc/animals/animals.html> En esta página podemos hablar de espacios dentro de espacios, dentro de espacio de los espacios,...y así infinitamente. Son sonidos de los animales en muchos lugares del planeta, ¡que raro no aparecen registros en gallego!, ¿serán que los animales aquí son todos mudos..o que quien investiga es sordo/a?.

EQUILIBRIO.

<http://chaval.red.es/>

Para explicarle lo que es el equilibrio hemos hecho un experimento con dos botes de agua, llenos con distintas cantidades, con el grupo que lo hice solo conocen hasta el número tres, por lo que no puedo utilizar una balanza con ellos, solo el efecto de cuando están equilibrados, el experimento consiste en dejar las huellas de los botes sobre arena, hasta conseguir la misma profundidad. No estoy segura que Pablo lo haya entendido de todo, creo que debo seguir trabajando con el este aspecto.



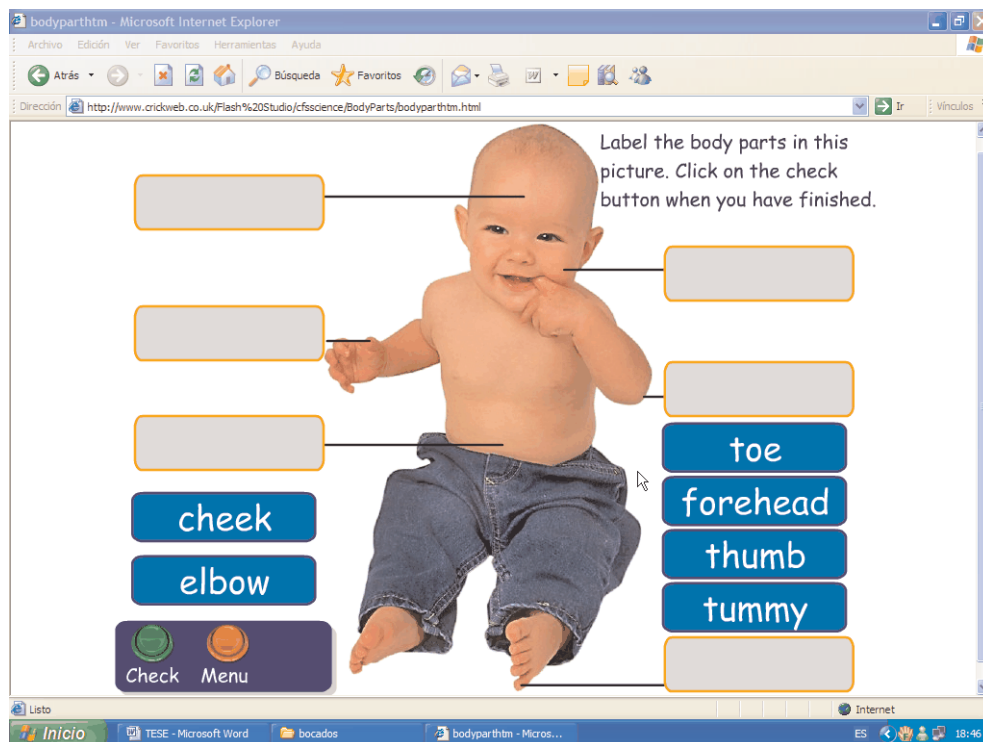
http://pbskids.org/caillou_french/games/index.html “Falta una cosa y así las demás se caen, se caen para abajo” (Pablo). Se refiere a que falta un objeto en el menú que realmente provoca un desequilibrio en la composición de la pantalla.





<http://www.crickweb.co.uk/Flash%20Studio/cfsmaths/Fmach/fmach.swf>

“Esta calculadora se convirtió en lavadora. Como tiene manos y pies no se cae del ordenador.” (Esteban). Este tipo de aplicaciones me encantan, son los pequeños tesoros que colecciono de la red. Son claros ejemplos de que las acciones (en este caso matemáticas) pueden fusionarse con un diseño que les atraiga a los niños y niñas.



<http://www.crickweb.co.uk/Flash%20Studio/cfscience/BodyParts/bodyparthtm.html> *“ Tres y tres partes en la cara, tres en cada lado de la cara” (Sonia).*

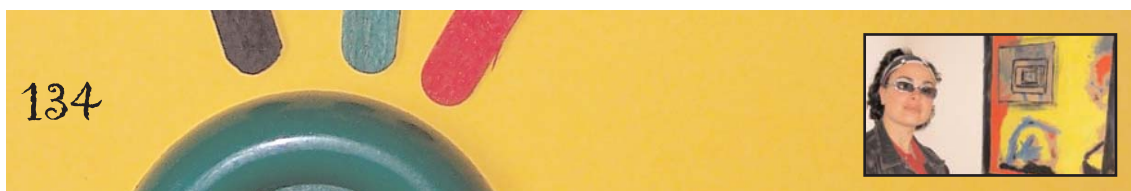
PROPORCIÓN.

Se crean sensaciones según el tamaño , la forma y la posición que ocupa en el espacio

<http://www.lastresmellizas.com>

Les he pedido que me señalen la pieza más grande que encuentren, no les ha sido difícil, incluso para los que no tienen bien adquiridas las proporciones.

<http://www.crickweb.co.uk/Flash%20Studio/cfsey/beads.html> *“Todas las bolas del collar son iguales, pero mi hermana tiene un collar que son grandes y pequeñas, y lo compró en Mallorca” (Ana).*





<http://www.crickweb.co.uk/Flash%20Studio/cfsey/scarymain.swf>

“Una cara no puede tener los ojos más grandes que la nariz” (Marcos) “Si que pueden porque yo dibujo lo que quiero y lo quiero así. Y en mis dibujos solo mando yo, que para eso los hago” (Rosa).

VOLUMEN.

“Se han de incluir trabajos en superficie y en volumen que valoren sucesivamente los elementos sustanciales de la expresión plástica: la línea, el color, la composición dentro del espacio de dos o tres dimensiones, las relaciones entre espacios vacíos y llenos, o entre concavidades y convexidades, etc.” (Boix y Creus; 1986)



<http://www.solzinho.com.br/index.asp> *“Cuando se juntan todas las bolas aplastadas que salen en la flecha se hace una bola más grande que es como una pelota de tenis.” (Dani)*

<http://www.ciberhabitat.gob.mx/>

Asocian el volumen con algunas de las cosas que hemos hablado en las sesiones dedicadas a la escultura. Comentan que estos edificios los pueden coger con las manos y pueden abrazarlos por todos los lados.

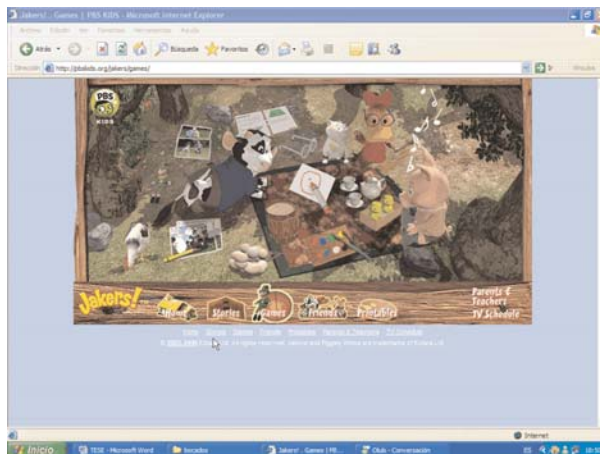




“Los trabajos en volumen tienen menos de ficción que los trabajos en superficie y, por lo tanto, de entrada son más fáciles. Transferir la realidad de tres dimensiones a la ficción de dos dimensiones, que es un trabajo de superficie, comporta una abstracción intelectual que no es fácil para todo el mundo. Con los trabajos en volumen creamos realidades corpóreas, cosas.” (Boix y Creus, 1986.)

TEXTURAS.

Creación de diferentes ambientes: enfoques, distorsiones...



<http://pbskids.org/jakers/games/seesaw/>

¿Qué puedes tocar con las manos?, ¿Qué sientes cuando las tocas?. La madera está caliente porque hace sol, y el cielo también está caliente. Las piedras del mundo son duras y me arañan las manos por eso no me subo al muro porque me puedo caer.

<http://explora.presidencia.gob.mx/juegos/html/home.html>

En este lado hay plastilina y yo sé hacer muchas cosas con la plastilina y también las puedo poner en el ordenador. Hoy me han dicho esto en clase, tengo que buscar animaciones con plastilina, creo que le resultará interesante. Todavía sería muy ambicioso pensar en hacer un proyecto con ellos, donde animáramos con algún programa sus producciones en plastilina, ojalá pudiera seguir con ellos el próximo curso. A veces les pongo algunas animaciones que le divierten mucho.

Una de sus preferidas es esta de la vida de un huevo.

<http://www.nosdivertimos.com/humor/animaciones.asp> A mi también me divierten mucho, una vez vista cada uno debería escoger un objeto, fruta,...y contarnos como es su vida. Escuchamos una canción sobre una historia de amor entre un yogurt y una natilla que se producía en una nevera.

<http://www.xtec.es/%7Eragusti/llenguat/clenguaj.htm>

Hay bolitas de papel, como el que utilizamos en la clase, y lo podemos rasgar, y cortar con la tijera y machacarlo con las manos. También se puede





mojar en cola blanca y así parece que las estrellas tienen montañas. En Navidad siempre dibujamos estrellas en papel de plata y de oro para poner en el árbol. (David)

<http://www.angles365.com/pd/inf/fireworks.swf> “Si se echan fuegos de luces en el ordenador no te quemas, si los echas de verdad si, porque los rugosos, y las arrugas de los fuegos queman, me lo dijo mi padre.”(Carla)

PLANOS.



<http://www.disney.es/DisneyChannel/playhouse/>

Para trabajar con los planos a veces utilizo la obra de Juan Gris. De momento en la red solo estoy trabajando con forma y fondo. Creo que ya hay un impacto tímido reflejado plasticamente en su libreta de ideas porque ultimamente siempre pintan los fondos o les incluyen distintas formas.

Eva ha empezado a incluir pequeñas formas con una geometría irregular. Me fascinan los dibujos de Eva. Siempre me que da un dibujo me dice que me quiere, me trae dibujos todos los días, quizás antes no le hacían mucho caso, no lo sé. No se imagina todo lo que me está enseñando. Ai Eviña!

<http://www.guri.com/guri.htm> “Las mariposas vuelan por encima de los dibujos, y con sus alas tapan todo y quedan por detrás, y todo se convierte del color de sus alas.” (Javi).

http://www.bugigangue.com.br/bugigangue/html/princ_hq.htm

www.xtec.es/mona “Ahora estamos en una cocina. En la cocina hay una mesa que la están preparando para comer. A mi me gusta este mantel, pero me gusta más uno que tiene mi madre. Cuando comemos en casa a veces ponemos mantel y otras no, pero si hay invitados si que ponemos.” (Laura). Hoy Laura ha hecho una especie de mantel en la libreta de ideas, estoy pensando que le puedo traer obras de artistas donde aparezcan manteles: por ejemplo alguna naturaleza muerta de Cezanne. Puede ser interesante que le lleve varios libros y que los busque ella.



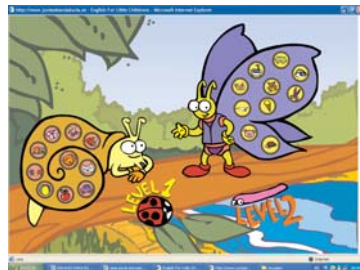
Técnicas visuales: ¿Qué estrategias de comunicación pueden aprender a través de las metáforas?.

Todas las dinámicas que hacemos en el aula utilizando materiales multimedia llevan implícito la observación y experimentación de distintas técnicas y estrategias para la comunicación visual. Por lo tanto además de los elementos anteriormente expuestos estas tendrán un papel protagonista en los distintos procesos de aprendizaje artística. Mostraremos una panorámica de las más relevantes fusionadas con las obras de arte (solemos presentar un/a artista semanalmente: de origen gallego, estatal e internacional) con las que profundizamos en su estudio a nivel de observación, reflexión, diálogo....A veces trabajamos primero con las obras en soportes papel, buscando información en la red, y luego cuando navegan buscan lo trabajado en las interfaces del material independientemente del contenido que tenga este; también lo hacemos a la inversa o de un modo intermitente con asociaciones espontáneas de gran valor. Así mismo se muestran obras de los niños y niñas como testimonio de su elaboración a partir del movimiento de sus esquemas de conocimiento tras estas dinámicas. Podemos observar que hemos trabajado habitualmente con las aplicaciones que nos ofrece <http://www.nga.gov/kids/zone/zone.htm> . A través de los juegos que propone interactuamos con diferentes elementos y técnicas, además de conectarla con obras de arte en la misma página.

“La repetición insistente de un único procedimiento a lo largo de todo el año escolar será una prueba evidente de que el maestro no ha creado las condiciones para la búsqueda de nuevos hallazgos técnicos.”(Nun de Negro, 1983.)

CONTRASTE - ARMONÍA. Excitación y atracción del usuario/a. Puede utilizarse con todos los elementos básicos: línea, tono, color, dirección, contorno, movimiento y sobre todo con la proporción y la escala. Los tipos de contraste trabajados en el aula fueron:

- Contraste de tonos
- Contraste de colores
- Contraste de formas
- Contraste de escala, de tamaños.





Para ello utilizamos la obra de Malevich. Su obra *Los deportistas con perfiles del suprematismo* también fue utilizada para trabajar la simetría.

“Como nuestra educación nos ha enseñado a separar a compartimentar, aislar y no a ligar los conocimientos, el conjunto de éstos constituye un rompecabezas ininteligible”. (Morin; 2001.)



<http://www.lastresmellizas.com> la pieza grande destaca más porque está al lado de las pequeñas, a esta conclusión ha llegado Oscar. Luego ha cogido un puzzle de clase y ha dicho que allí todas las piezas son iguales.

<http://www.lamatatena.org/noticias.0.html>

He encontrado esta página sobre animaciones con plastilina, me gusta. Todavía la tengo que analizar un poco antes de proponerla en el aula porque su navegación es algo compleja. Además del propio contenido, ofrece contrastes interesantes en su interfaz.

http://www.amigosdodente.com.br/add_crianças_jogo_velha.html

Estamos haciendo registros de higiene buco-dental. “la pasta de dientes es blanca porque es buena y las fichas negras son malas porque pican los dientes, porque es el azúcar que se convierte en negro” (Luis).

La obra de Warhol de Flores ha dado mucho juego para observar y hablar sobre el contraste de colores.

EQUILIBRIO – INESTABILIDAD . Hay un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos. La inestabilidad (es la ausencia de equilibrio y da lugar a formulaciones visuales muy provocadoras e inquietantes.

<http://pbskids.org/jakers/games/seesaw/> Este ordenador pesa más de un lado, porque está el cerdo, y el cerdo pesa más que las letras. (Marcos).

En el aula trabajamos con distintas fotos que nos hacemos buscando puntos de equilibrio trazando rectas. Resulta difícil. Además de nuestras propias fotografías utilizamos reproducciones de esculturas como las de Rodin y también





hemos intentado buscar puntos de apoyo en las bailarinas de Degas. También me resulta complicado explicar lo que es la inestabilidad, he utilizado para ello la obra de Basquiat y Pollock.

SIMETRÍA - ASIMETRÍA. Equilibrio axial



<http://infantil.elcorreodigital.com/Indice.html>

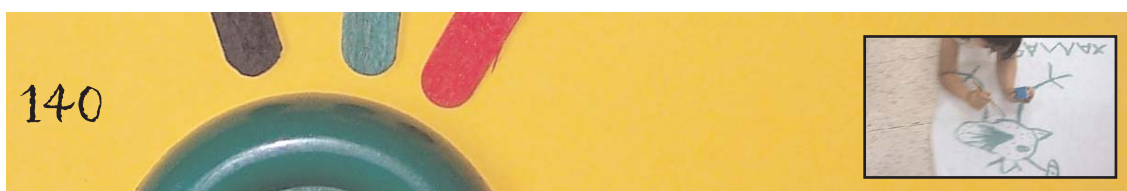
Partimos del personaje central y luego fuimos viendo que elementos había a los lados, creo que no han cogido la idea de simetría, tendremos que seguir trabajandola y por supuesto partiendo de su propio esquema corporal, para ello hemos trabajado con la obra de Malevich. Les llama la atención que sus personajes no tengan ojos. Me ha gustado una apreciación de Lucía, “ si no tienen ojos, también pueden tener 7 ojos”.

<http://www.edu365.com/infantil/poesia/portada.htm>

En este ejemplo lo han entendido un poco mejor, pero todavía les cuesta, quizás sean ejemplos poco claros, igual debo trabajarlo con ejemplos que puedan manipular con las manos, con el esquema corporal...

Creo que debemos seguir trabajando el concepto de simetría, podemos imprimir algún bocado de pantalla y trazar un eje, en una donde aparezca y en otro donde no.

Hemos buscado distintos personajes de distintos/as artistas (tanto retratos como de cuerpo entero). Hemos dividido sus cuerpos trazando una recta vertical que parte del entrecejo. Una vez comprobado si se repiten simétricamente los elementos, doblamos la reproducciones y borramos las partes que se repiten, modificamos tamaños, colores...consiguiendo de este modo efectos asimétricos muy interesantes. Algunas obras que han escogido son de Magritte, Ensor, Gauguin Balthus...Les ha gustado especialmente trabajar en la obra de Warhol de Marilyn. Una vez modificados algunas de sus obras las hemos comparado con obras de Picasso, por ejemplo con El sillón rojo.



REGULARIDAD - IRREGULARIDAD.

Uniformidad de elementos

<http://artechicos.tripod.com/>

Los dos cuadrados son iguales. Los hombres están en los cuadrados iguales. (Sonia)

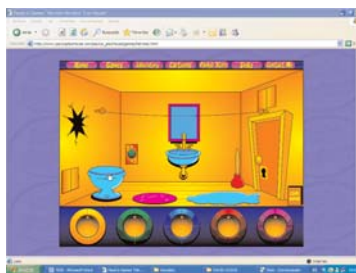
Esta técnica la he intentado trabajar a través de la manipulación y elaboración de composiciones con bloques lógicos y con siluetas de objetos cotidianos irregulares. Primero por separado y luego de un modo mixto.

La no uniformidad la pudieron ver en la obra de Juan Gris de El fumador, cuando estábamos diseñando anuncios para poner en la revista sobre una campaña antitabaco. A pesar de ser segmentos que no son iguales, si que se puede percibir un orden en torno a una especie de eje imaginario. Son como una descomposición de fragmentos. En esta misma dinámica "antitabaco" también pudieron observar esta fragmentación en la obra Humo de Fernánd Léger, del mismo autor se eligió la obra de Naturaleza muerta con formas cilíndricas multi-colores para pegar en la portada de un cuento que están haciendo.

Viendo las ventanas de la obra El hotel de Shelton de Keeffe, comentan que todas las ventanas son rectángulos iguales, y que todas las ventanas entonces están en silencio, pero que en la obra del mismo artista El hotel de Shelton con manchas de sol, las ventanas ya no son iguales y ya no están en silencio. Ante esta interpretación no sé que decir, o si debo de decir algo. Tengo que buscar otras dos obras de edificios que creo recordar que también son de este artista para que sigan comparando. Curiosamente, buscando obras donde aparecieran pipas, cigarrillos... comentaron que la obra de Pipa, vaso, dado y periódico de George Braque tenía todos los "cuadrados de colores iguales, y un rectángulo grande delante". No estoy muy segura, pero el hecho de observar series como continuaciones que nunca tienen un punto y final y que se repiten y se asemejan creo que les embarca en la idea de regularidad. De todos modos tengo que seguir reflexionando sobre esta cuestión.

SIMPLICIDAD - COMPLEJIDAD.

Dificultad de organización del significado.



http://www.paulysplayhouse.com/paulys_playhouse/games/hermies.html

Este es uno de sus juegos favoritos, van pasando de escenarios cuando encuentran una llave. Me gusta que jueguen en parejas, porque se ayudan y se alegran cuando la encuentran.



<http://usuarios.lycos.es/elbarriosesame/>

Este es uno de los ejemplos de reloj más simples, o mejor dicho, sencillos que he encontrado en la red para trabajar este tema en el aula. El reloj es el protagonista de la pantalla y no peca de exceso de elementos que pueden dificultar la lectura.

<http://www.ferryhalim.com/orisinal/> En este portal hay multitud de juegos. Dicen que son fáciles porque saben donde tienen que pinchar siempre y que no le salen otras cosas (se refieren a publicidad por ejemplo).

Estamos haciendo un álbum sobre instrumentos musicales, le hemos sacado fotos a los que hay en el aula, hemos buscado en galerías de la red y libros, ahora estamos localizando obras donde aparezcan. Algunas de las que hemos encontrado son Maqueta para guitarra y Guitarra, de Picasso; Guitarra y Violín y gravado colgado , de Juan Gris; Mujer con Mandolina y Violín y paleta, Instrumentos musicales , de Braque; Pierrot y guitarra de Dalí... Siempre les propogongo que se imaginen que son los/as artistas, que piensen como hicieron la obra, condiciones, lugares...me dicen que unas fueron más difíciles de hacer que otras porque tienen más formas y colores, creo que se refieren a la complejidad o simplicidad aparente.

Los mismos temas y contenidos siempre se pudieron tratar de infinidad de modos, sin embargo, con las tics, esto se multiplica, y las posibilidades que podemos encontrar son incalculables. Pensemos por ejemplo en las páginas de canciones con las que trabajamos en el aula:

http://es.geocities.com/mrociocm/recursos/literatura_infantil/musica.htm

http://mundopadres.estilissimo.com/herramientas/canciones/portada_canciones.htm

http://pacomova.eresmas.net/paginas/canciones_infantiles.htm

<http://www.interpeques2.com/pequescantan/pequescantan.htm>

<http://www.pequenet.com/canciones/lista.asp>

http://www.augustobriga.net/memoria/canciones_populares.htm

http://www.xtec.es/rtee/europa/index_esp.htm

http://www.augustobriga.net/memoria/canciones_y_poemas.htm

<http://www.hevanet.com/dshivers/juegos/juegos.html>

http://www.filastrocche.it/nostalgici/spagnolo/s_filastr.htm

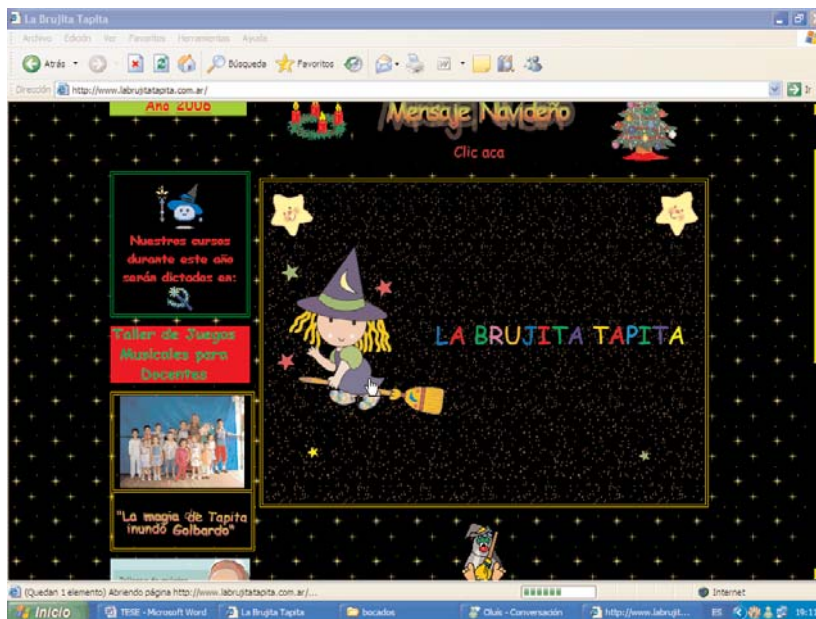
<http://www.aplicaciones.info/ortogra2/cancion.htm>

http://www.xtec.es/rtee/europa/es_esp.htm





UNIDAD - FRAGMENTACIÓN. Percepción del conjunto como objeto único o de los distintos objetos con carácter propio.



<http://www.storyplace.org/sp/storyplace.asp>

<http://www.labrujitatapita.com.ar/>

Dentro de esta página hay más páginas, porque está cortada en cuadrados, rectángulos,...(Lucía).



http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/proyectos2004/ale/index.html Aquí hay una ventana dentro de otra ventana donde está el robot que habla. (Pedro).

Evidentemente el tema de la fragmentación se hace visible para su estudio en las obras cubistas, comparadas estas por ejemplo con las impresionistas o





con el arte pop. ¿Podemos hablar de nuevos modos de ordenar los esquemas mentales?. En el aula, en el armario donde guardamos el material de higiene personal y autocuidado tenemos pegadas reproducciones de obras de desnudos. Algunas de ellas son bañistas, algunas de las comparadas fueron la obra de Cinco bañistas de Cezanne, Madonna de Munich,... frente a Las Bañistas de Metzinger, o con Desnudos en el bosque de Fernad Léger.

ECONOMÍA- PROFUSIÓN. Ausencia y pureza de detalles frene a la ornamentación

<http://www.boowakwala.com/>

Parece nuestro tablero (de información) donde colgamos las cosas que estamos haciendo, los sobres de las cartas que recibimos...(Manolo).



<http://www.clubrikrok.com/>

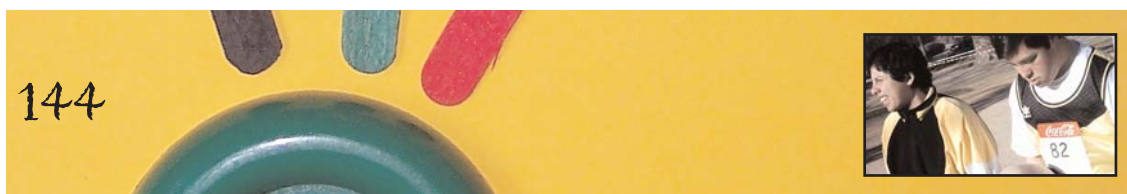
A pesar de que aparcen círculos y óvalos de un tamaño considerable, el diseñador sabe jugar con los colores de estos para que no “carguen” el ojo del espectador/a. “Hay bastante colores, pero se ven bien porque están separados por el azul”.(Carlos).

<http://chicos.net.ar/>

Hay muchas cosas, como en un Kiosko. (David). Este comentario de David haga que piense en la imagen de un kiosko para una interfaz, por ejemplo de algún material sobre prensa.

Ejemplos de páginas para colorear, las tenemos anotadas en un banco, ya que a veces me piden que les imprima dibujos para colorear en casa. Le suelo imprimir varias e invitar a que hagan un collage recortando varias. Luego las traen al colegio y tenemos un espacio en la pared habilitado para este tipo de obras.

Hemos estado analizando distintas obras, ellos/as me iban comentando las que le parecía que tenían muchos adornos (ornamentación) y las que no. Lo





hemos hecho también con obras suyas. Podemos citar ejemplos de lo que para ellos/as era un conjunto con muchos elementos, como:

El collage de Hamilton, la gran mayoría de las obras de Hundertwasser, frente a la ausencia de detalles en :Road series n°13 de Allan D'Arcangelo, Cuadro i de Hans Arp, las obra de Klein...

ACTIVIDAD- PASIVIDAD. Movimiento y energía frente al reposo.

<http://www.alfy.com/index1.asp?FlashDetect=True>

El río lleva mucha agua que va al mar, al mar de Vigo porque tiene muchas curvas como la carretera de Porriño. (Rosa).

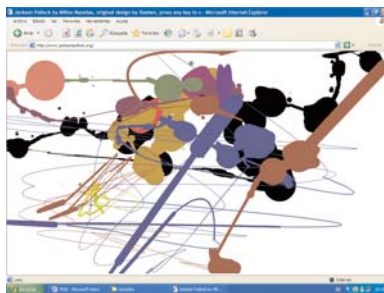
http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?pgseed=1153423490722&idContent=15033&locale=es_ES&textOnly=false

La biblioteca está tranquila aunque los libros no esteen ordenados por colores como me dice mi madre. A mi no gustan poner los libros por colores, así está mejor. En las bibliotecas se está en silencio, pero en la de la clase no, porque dice Uxía que si queremos que hablemos sobre lo que hay en los libros, y a mi me gusta hablar. El ratón de está página sale si tocamos el timbre, el habla bajito. En la habitación hay una luz de verdad. (Sheila)

<http://www.halter.net/gallery/cezanne.html>

En estos cuadros de Cézanne el viento es suave, todo está muy tranquilo, y no hace frio. (Claudia).

Estuvimos comparando los trazos de distintas obras, analizando si aparecen líneas curvas, rectas, la dirección...la gran mayoría asocia el movimiento a las ondulaciones, espirales, yustapasociones...Muchos/as se sienten identificados/as con la obra de De Kooning, dicen que mueve muy rápidos las manos, una percepción similar la tienen al trabajar con la obra de Kandinski ou Pollock. Con este último trabajamos especialmente a través de la técnica de la salpicadura. En la red jugamos en esta aplicación: <http://www.jacksonpollock.org/>, imprimimos las obras realizadas e hicimos una exposición junto con las hechas con pinturas.



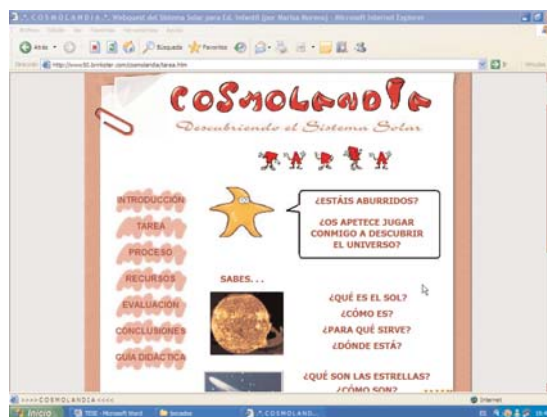
También consideran que algunas de las obras de Chagall existe mucho movimiento, este es el caso de El pintor: a l aluna, Los três acrobatas, La caída del angel...





Como obras que calificaron como tranquilas, sin movimiento, podemos destacar algunas de MacKe y Hopper.

NEUTRALIDAD - ACENTO. Uniformidad frente un foco de atención dada por el punto de acento.



<http://www50.brinkster.com/cosmolandia/tarea.htm>

La estrella está dentro de un cuadrado, como una ventana de clase, la estrella tiene muchas puntas, siete puntas (Marcelo).

Tras la navegación por varias páginas les fui preguntando que era lo que más le llamaba la atención, evidentemente no todos/as coincidían en lo mismo:

<http://www.ciberhabitat.gob.mx/> Las islas que no están en el mar, y están en ella ire. (Sonia)

<http://www.reciclavidrio.com/entrar.htm> Las letras grandes que se mueven. (Laura)

<http://ratolandia.folha.com.br/> Los ojos del ratón del médio.(Ana)

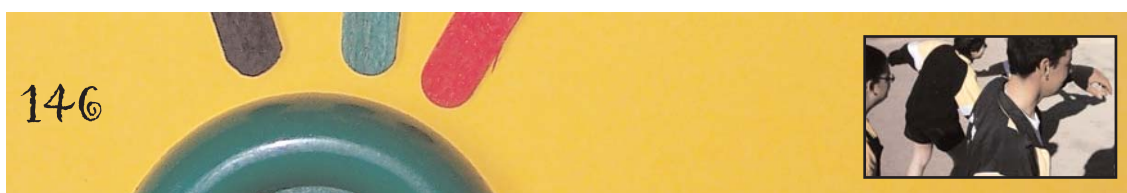
http://www.on.br/pequeno_cientista/index.html El niño y el ordenador grande.(Oscar).

<http://www.nossoamiguinho.com.br/#> El perro que va de primero y gana (Carmen).

La misma cuestión se les planteó con varias obras con las que estuvimos trabajando el tema de maternidad-paternidad. Estuvimos buscando obras donde aparecieran hombres con bebés, fue casi imposible encontrar ejemplos. <http://www.estudiocajiga.com/images/s-paternidad.jpg>

Cogimos maternidades e hicimos collages con caras de hombres de otras obras. Ante la pregunta (tanto de las maternidades, como de las otras obras de las que recortaron cara de hombres para hacer el collage) que es lo que más le llamaba la atención estas fueron algunas de sus apreciaciones:

Maternidad- Angelina y el niño Diego de Rivera: Los zapatos de tacón de la mujer.





Modelo de pie de Cezane: El pezón izquierdo del personaje.

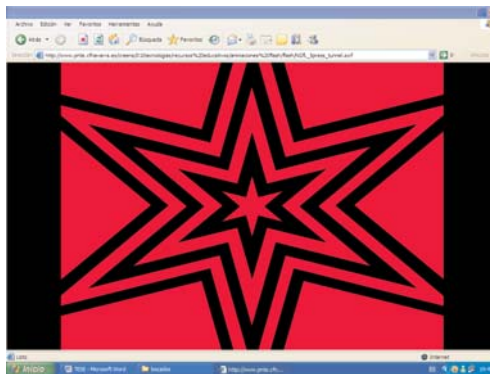
Retrato de Joseph Brummer de Rousseau: La cara y las cejas del personaje.

Soledad de Chagall: El violín amarillo.

TRANSPARENCIA - OPACIDAD. Detalles visuales frente a su ocultación.

<http://geocities.com/CapeCanaveral/Hangar/2346/index.html>

Los planetas están encima de las nubes, las nubes están debajo porque son más claritas, como la pintura de dedos con agua. (David)



http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/010tecnologias/recursos%20educativos/animaciones%20flash/flash/NGfL_5press_tunnel.swf

“Primero eliges las formas que quieras, pinchas en los botones y luego al pinchar en la pantalla van apareciendo. Primero son transparentes y luego es como si se le echara tinta por algunas partes y por otras no.”(Pablo)



<http://www.apples4theteacher.com/xylo-old.html>

“La música es transparente, no se puede ver ni coger con la mano, pero si oír.”(Angel.)

Para trabajar las transparencias frente a la opacidad he buscado obras donde aparezcan ventanas con cortinas como Lady Abdy de Balthus, o también donde aparezcan cristales como en su obra La espera.



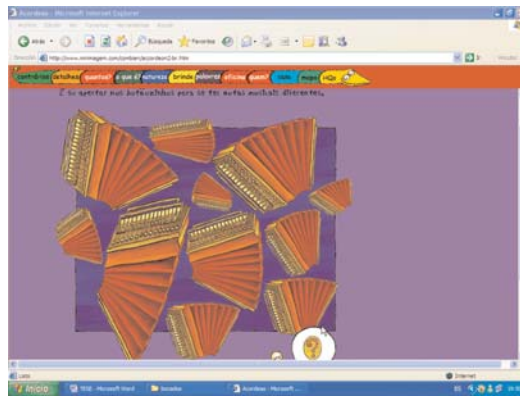


COHERENCIA - VARIACIÓN. Uniformidad y constancia frente a los continuos cambios.

http://www.lavacaconnie.com/connie_galego/home.htm

Les pregunto que animal puede ser el que está en la esquina de la pantalla, los que saben leer, ya leen que se trata de una vaca, los/as otros/as hipotetizan y no todos dicen que es una vaca.

<http://www.netlandia.com.br/> “En casi todas las páginas donde hay muchas cosas, siempre aparecen las mismas por los bordes, que Uxia llama menu, y lo del centro de la página cambia. Cambia si pinchamos un botón o lo que elijamos”. (Juan Carlos.)



<http://www.minimagem.com/combien/intro-combien-br.htm>

“Me gustan los dibujos de esta página. La serpiente nunca cambia, pero el color de fondo si, los dibujos luego los haré yo en una cartulina.” (Luis)

PLANA - PROFUNDA. Uso o ausencia de perspectiva. Juego de dimensiones.

<http://www.chiquitin.cl/> Les llama la atención la puerta e hipotetizan con lo que puede haber detrás, lo mismo ocurre con el agujero del techo. La puerta es un elemento bastante utilizado en las metáforas como parte de la ambientación.



<http://www.meleca.com.br/> “En esta habitación hay muchos niños jugando porque es muy grande y muy ancha y cogen muchas cosas. Mi



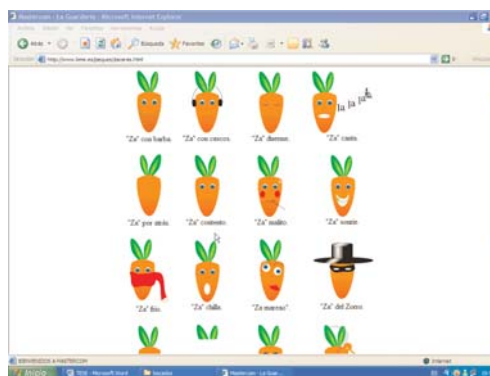


habitación es más pequeña, por detrás se ve la nevera de la cocina” (Lidia).

<http://www.kinderovo.com.br/> “En esta página del huevo kinder, primero aparece toda la pantalla naranja, así lisita, luego ya se meten huevos disfrazados.” (David)

Esta falta o presencia de perspectiva lo trabajamos habitualmente con la mayoría de las obras que analizamos. Podemos citar la obra de Miró donde existe un juego muy interesante de dimensiones, planos...frente a la sensación de profundidad que se observa en obras de Dali. La obra de Miro es un recurso que siempre tengo a mano en el aula, ya que con ella puedo trabajar distintas técnicas, materiales, .. son producciones muy próximas a las obras del alumnado en sus gestos, líneas, formas, colores....

SINGULARIDAD - YUSTAPOSICIÓN. Tratamiento de un tema de forma específica frente a la activación de comparaciones relacionales



<http://www.bme.es/peques/zacaras.html>

¿Cómo están colocadas estas zanahorias?. En filas, unas al lado de otras, encima de un fondo blanco. (Rosa).

<http://www.kinderplanet.com/faces.htm> Estamos decorando huevos en el aula, se van rotando y en el ordenador están jugando con esta aplicación. La forma del huevo es permanente frente a los elementos complementarios que van eligiendo. Estas aplicaciones suelen seguir esta línea.

Les he preguntado que elementos (objetos, colores, formas...) pondrían encima de esta obra o le sacarían. Esta cuestión también se la suelo formular cuando visitan sitios nuevos en la red:

<http://www.guri.com/guri.htm> Sacaría los animales que no tiene pelos y tienen dibujos dentro.

<http://www.estadinho.com.br/index.html> Sacaría el pez que está leyendo porque no me gusta.

<http://www1.uol.com.br/ecokids/jogos.htm> Le pondría más colores y los dibujos más grandes.





<http://www.acollida.net/documents/jocs.htm> Le pondría fotos y dibujos de animales.

Los modelos de Seurat: Un pijama porque parece que la chica tiene frío.

La trenza de Renoir: Le cortaría el pelo como Chenoa. Largo le queda muy mal y parece vieja.

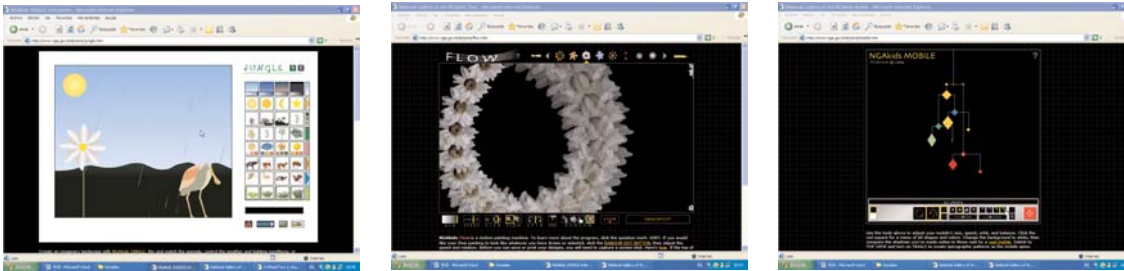
Mujer después del baño de Renoir: Yo le pintaría una esponja y una botella de champú.

Marilyn de Warhol: Mejor pintarle los ojos de rosa para que hagan juego con los labios.

Papel de empapelar con vacas de Warhol: Mejor dibujarle las patas porque sino no puede andar.

Bodegón con tres perros de Gauguin: Voy a sacar las frutas, las peras, porque los perros prefieren leche y salchichas crudas.

ANGULARIDAD-REDONDEZ



Estuvimos jugando con la obra de Miró, se trataba de localizar puntos donde se unieran líneas rectas. Le iban poniendo un gomet. Luego lo comparamos con las formas que no tenían esquinas. Buscamos objetos con estas características en el aula. Me confieso una enamorada de la obra de Miró. Terminamos con esta dinámica y Lucía y Sonia se pusieron a jugar con algunas de las aplicaciones de <http://www.nga.gov/kids/kids.htm>, sin yo decirle nada se pusieron a buscar esquinas.

<http://www.billiken.com.ar/>

En esta página encontramos “redondeles” (Fabi) El menú, frente a los convencionales que siempre presentan ángulos y suelen adoptar la forma de un rectángulo en forma de columna.





REPRESENTACIÓN-ABSTRACCIÓN.



<http://www.nga.gov/kids/zone/zone.htm>

Hoy hicieron una ruta de museos, algunas galerías cuelgan obras hechas por niños y niñas en la red. Ibamos comentando las obras que le gustaban, disgustaban, comentando los elementos visuales que ya no conocían...y entre otras cuestiones le pregunté cuáles eran para ellos/as obras abstractas.

<http://www.portinari.org.br/candinho/candinho/abertura.htm>

<http://moma.org/momalearning/artsafari/index.html>

Seleccioné algunas páginas y les dije que se imaginaran que eran obras y que también me dijeran cuáles eran para ellos/as abstractas. Estas fueron las elegidas:

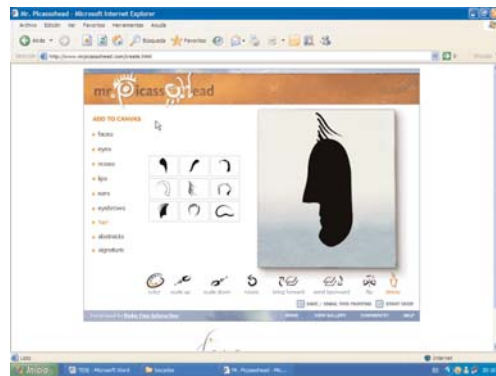
<http://www.boohbah.com/zone.html> *“Es abstracta porque son muñecos que no existen fuera del ordenador y que pueden hacer de todo: subir, bajar, bailar por el cielo..., y el pintor los hizo como quería y los pintó como quería. Los cuadros abstractos tienen mensajes ocultos y utilizan cuadros, muchos cuadrados”.* (Marta).

<http://www.solzinho.com.br/jogos/caricaturas.swf> *“Este juego es abstracto, porque si quiero le puedo poner ocho ojos y dos bocas, y los artistas pueden poner las caras como quieran, porque si ellos piensan que una persona puede tener dos narices para oler olores buenos y malos, pues se las pone y las pone donde quiera, porque es su dibujo y nadie se puede meter en lo que el dibuja”* (David).

http://www.paulysplayhouse.com/paulys_playhouse/games/rosie.html

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&qid=34&mode=view *He aprovechado esta apreciación para que cada uno/a haga su composición y luego compararla con retratos que podamos encontrar en obras abstractas. Estoy pensando incluso en hacer autorretratos a partir de sus fotos, descomponiendo formas. Tengo que pensar como hacerlo. Mañana voy a trabajar con esta aplicación de Picasso.*





<http://www.mrpicassohead.com/create.html>

<http://www.lego.com/eng/preschool/games/games.asp?id=29> “Si un puzzle lo hago como me mandan, no es abstracto, porque lo copio, pero si me dan las piezas y lo monto como yo quiera si que es abstracto. Y yo lo voy a hacer como a mi me gusta porque salen dibujos que yo invento” (Carlos).

En el aula tenemos trabajado con la obra de Kandinski, Klee, Manuel Millares, Carlos Saura o Antoni Tàpies , Mark Rothko... Poco a poco se van familiarizando con sus nombres, y a veces, de forma espontánea los nombran cuando ven algo que les recuerda a sus obras, por ejemplo suelen hacer muchas asociaciones con la obra de Mondrain.

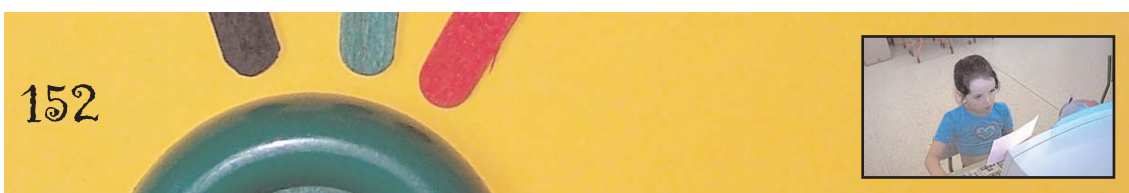
http://www.goobo.com/cgi-bin/goobo/monster/show_monster.pl?head=martianhead&torso=birdtorso&feet=frogfeet “Mondrain podía meter en sus pinturas, en sus cuadrados y rectangulos las partes de estos animales y luego nosotros los cortamos” (Alfonso). Cuando Alfonso dijo esto me acordé de las obras de Magritte de Amorios peligrosos y La evidencia eterna. Lo busqué en Internet y se las enseñé.



VERTICALIDAD-HORIZONTALIDAD.

<http://www.lemonddevictor.net/#>

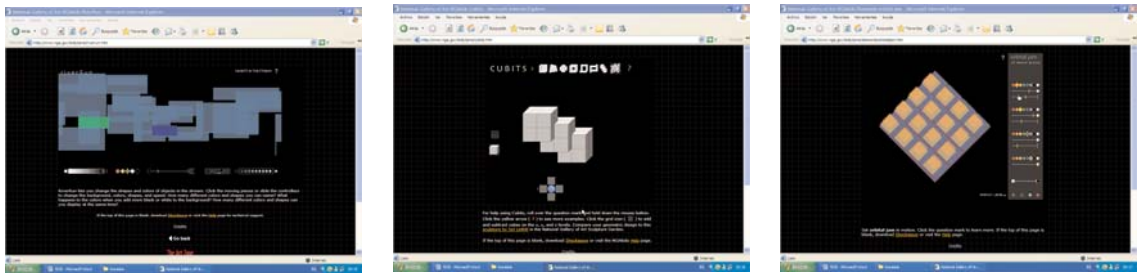
Hemos sacado este bocado de pantalla por la impresora, trazamos líneas





horizontales y líneas verticales, luego vemos que elementos van en una u otra dirección. En numerosas dinámicas corporales vivencian estos conceptos.

Ponemos por encima de distintas reproducciones de obras papel de transparencia y vamos trazando líneas que nos encontramos, con azul las horizontales y con rojo las verticales. Luego a partir de esas líneas crean sus propias obras y las comparan con las obras trabajadas. Por ejemplo de: Haring y Lichtenstein.



tales y con rojo las horizontales. Luego a partir de esas líneas crean sus propias obras y las comparan con las obras trabajadas. Por ejemplo de: Haring y Lichtenstein.

<http://www.nga.gov/kids/zone>



COLORISMO-FRIALDAD

http://www.educared.net/aprende/f_rincon.htm

“Esta página tiene una pared blanca, es raro, porque en los ordenadores siempre hay mucho color.” (Sheila)

<http://www.karlosnet.com/ninos/>

Laura comenta que Karlos podría dibujar una cocina en su página.

Creo que puede ser una buena idea comparar unas pantallas con otras para trabajar la frialdad-colorismo de las interfaces. En principio, creo que hacerlo de un modo individual puede ser mucho más difícil, podemos poner tres pantallas distintas, en los tres ordenadores del aula y que comparen los colores.

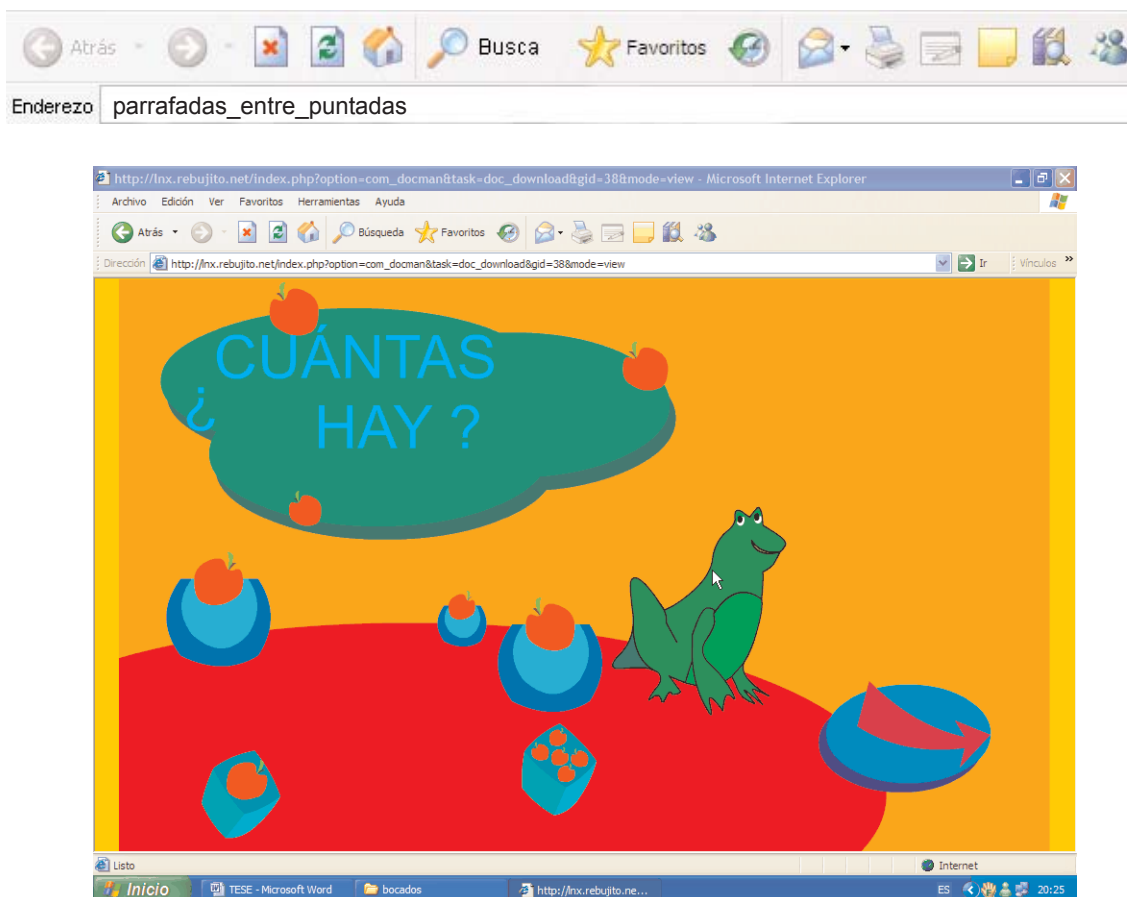


Incluso podemos preguntar que colores cambiaríamos, si se meten dentro de la pantalla como se sentirían.

<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/infantil>

“Hace frío, todos los animales están abrigados. Em el suelo hay nieve blanca, y la nieve es fria porque es hielo y porque es blanca, aunque la leche se puede calentar.





Por algunos lados ya está derretida y se vê el color verde, si te tumbas te mojas”

http://lnx.rebujito.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=38&mode=view *“La rana tiene calor, porque está encima de la arena que es de playa, igual que a de la playa a la que voy yo, aunque en las Cies es más blanquita, pero también hace mucho calor. Pero las ranas que vimos el otro día no tenían calor y por eso cantaban. “*

<http://www.crickweb.co.uk/Flash%20Studio/cfsey/leckysfriends4.html>

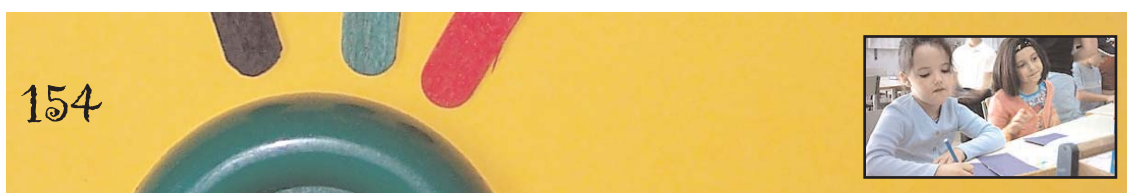
“Tengo frío y calor, si se encienden las luces estoy calentito. Pero si solo es de noche tengo frío y me voy a meter en la cama con el pijama. Si en cielo negro de noche pintamos unas estrellas brillantes y una luna grande, grande, ya no tenemos tanto frío y ya no nieva”.

Les planteo jugar al escondite dentro de obras de arte, les pregunto donde se esconderían. Algunas respuestas muestran sus elecciones a partir de las sensaciones que les transmite la obra:

El mercado de Gauguin: Allí, a lo lejos, buceando, porque el cielo está amarillo y el agua del mar estará calentito y así aguanto mucho y no me encuentran.

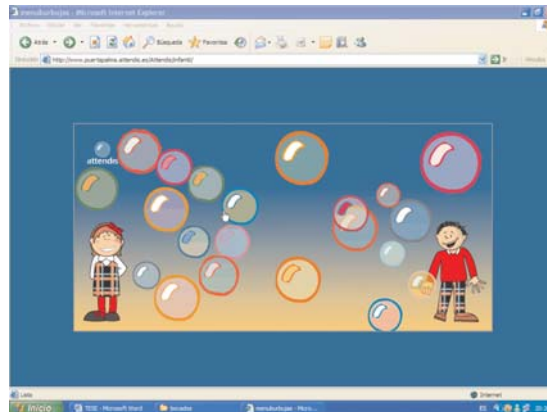
Sueño causado por el vuelo de una aveja alrededor de una granada, un segundo antes de despertar de Dalí: Yo me escondo en la piel del tigre que es suave y calentita y así puedo ir volando y no me caigo.

El espejo falso de Magritte: Me escondo en la pupila negra porque me camufla si me pinto todo de negro, y si estoy quieto, congelado, nadie me atrapará nunca.





CONVENCIONALIDAD-EXPERIMENTACIÓN



<http://www.puertapalma.attendis.es/Attendis/infantil/>

No me gusta explotar las pompas porque salen manchas, aunque luego salen letras. (Ana Belén).

Van naciendo las casas, los árboles. Podemos entrar por la puertas y ver cuadros. (Sonia).

<http://www.edu365.com/infantil/poesia/portada.htm>

Vemos la tele dentro del ordenador, pero no tenemos mando.(Marcos).

http://svt.se/hogafflahage/hogafflaHage_site/Kor/hestekor.swf

“Los caballos no cantan, relinchan y lloran. Pero en el ordenador pueden cantar y Uxía dice que en nuestras obras también. Yo voy a hacer un caballo que cante y outro que baile. En las obra de Chagall, los animales hacen muchas cosas de personas, y me gustan.”(David)



<http://www.cyke.com/garden.swf>

“Hoy estamos plantando flores en este jardín del ordenador, ayer plantamos semillas en el invernadero. Aquí no hace falta regarlas, se riegan con las teclas y el ratón. También podemos plantar árboles de colores. Es una página de internet un poco rara pero a mi me gusta mucho, y outro día voy a volver” (Tony)

<http://www.quizland.com/hiero.mv> *Estamos jugando con nuestros nombres, hoy lo hemos metido en esta aplicación y lo transcribe al egípcio, luego, corporalmente cada uno representa las letras de su nombre. Nos hemos reído mucho.*





Estamos preparando la fiesta de fin de curso, hacen una lista de los que necesitamos porque iremos al supermercado, ya conocen páginas donde hay distintos tipos de letras, ahora se están decidiendo por un tipo para hacer los carteles y las invitaciones:

“El mejor material es aquel que ayuda al niño a expresarse”. (Lowenfeld; 1972.)



Luego eligen obras para poner de fondo en sus invitaciones, para ello buscamos ambientes de fiestas, circo, meriendas...algunas de las elegidas han sido:

La estrella de Degas, Vaca y violín y Polca Argentina, de Malevich, Organillero y arlequín y Telón de boca para Parade, de Picasso.

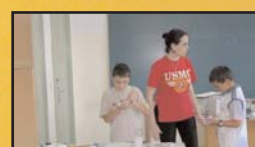
FORTALEZA-DEBILIDAD

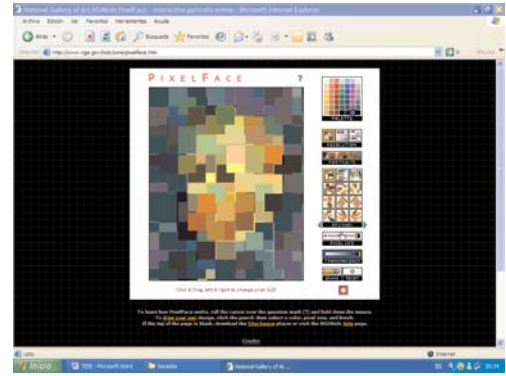
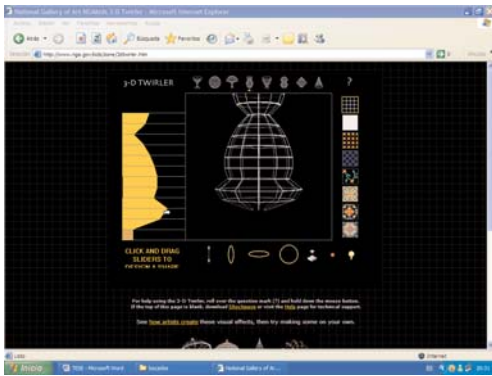
Hemos encendido los tres ordenadores, primero navegamos y comentamos las páginas y luego buscamos semejanzas y diferencias con distintas reproducciones de obras. Las obras utilizadas son de Basquiat, Franz Marc, Kirchner...en general dicen que los artistas pintan con mucha fuerza cuando utilizan colores como el rojo, naranjas, amarillos...cuando los gestos de las pinceladas van en muchas direcciones y se entremezclan. Corporalmente imitan al artista cuando está pintando y lo hacen con gran energía.



<http://www.guri.com/guri.htm>

<http://leaozinho.receita.fazenda.gov.br/>



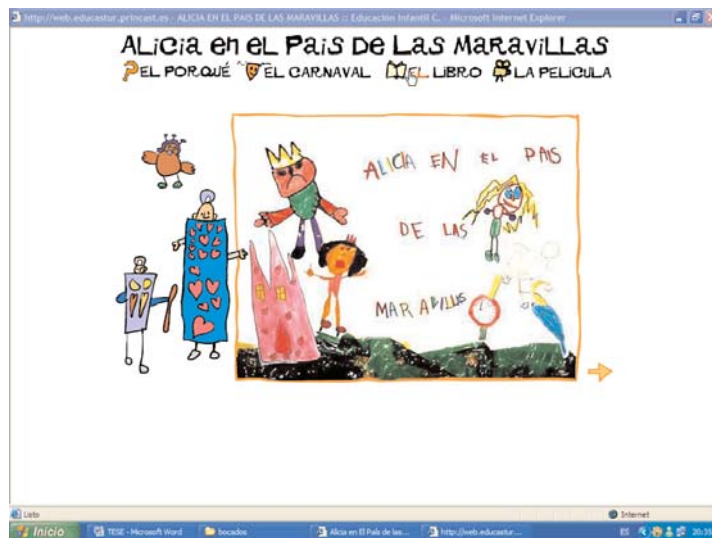


<http://www.nga.gov/kids/zone/zone.htm>

AISLAMIENTO-INTEGRACIÓN.

http://www.cervantesvirtual.com/portal/signos/literatura_cuentos.shtml

Hablando de integración, aquí vemos un proyecto donde se intenta conjugar la potencialidad multimedia, dando respuesta a la integración de los niños y niñas con esta discapacidad sensorial.

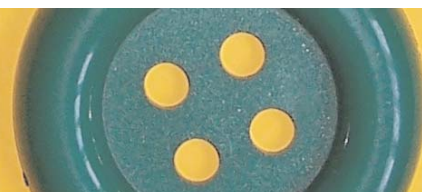


<http://web.educastur.princast.es/cp/lacanal/infantil/alicia/>

Esta página es un ejemplo de integración multimedia: palabras, imágenes, dibujos, vídeos, sonido...estos elementos ya los identifican perfectamente, y cuando describen una página ya los utilizan y a veces hacen sugerencias de lo que se le podría incluir o lo que consideran que se podría quitar o modificar.

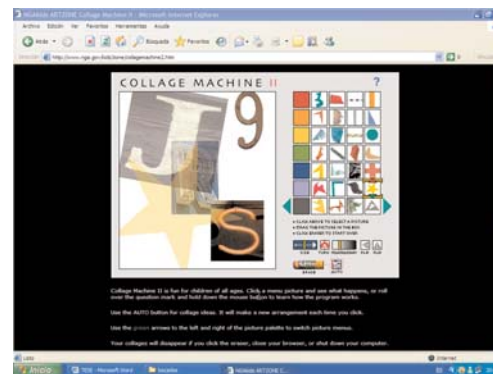
<http://www.xtec.es/%7Eragusti/llenguat/clenguaj.htm>

“Dentro de estas estrellas hay bolitas de papel hechas con los dedos, podrían hacer ruidos de estrellas al pincharlas”. (Tino)





<http://www.coloring-book.info/coloring/index.php> “Esta página es muy larga, y tenemos que mover mucho el ratón para abajo, podían poner todo más junto para que se viera todo al entrar en esta página” (Patri).



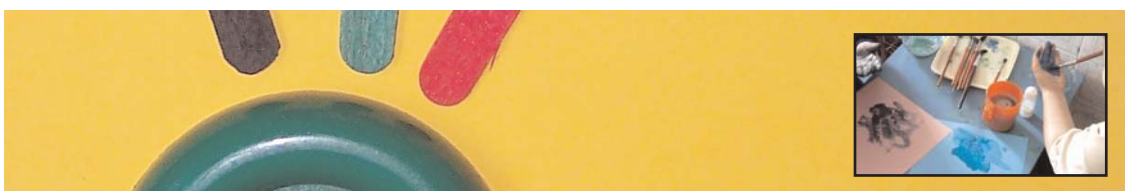
<http://www.nga.gov/kids/zone/zone.htm>

Jugando con las obras, les dije q se imaginaran que eran páginas web, donde pondrían enlaces, música, video... Para ello trabajé con obras del dadaísmo, pegando las reproducciones de las obras en la pantalla del ordenador. Estas fueron algunas de sus contestaciones:

El dormitorio del amo vale la pena pasar en él una noche de Max Ernst: Si pinchas en la oveja hace beee y el oso gruñe. Luego podríamos moverlos por toda la habitación con el ratón, pero el oso no se puede acostar en la cama.

L.H.O.O.Q de Duchamp: Tirandole del bigote le crece la barba, y en los ojos le pueden crecer las pestañas, y también las uñas. Si pinchas por detrás el fondo se puede convertir en azul claro, en verde, en violeta, ..pero la mujer no se mueve ni habla.

Cuadro i de Hans Arp: Al pinchar en la I, la I empieza a bailar y a dar muchas vueltas, y el punto se hace más grande y más pequeño como nosotros queramos. Sale una música que cantan ratones asi diciendo iiiiii.



Unha manta de retais.

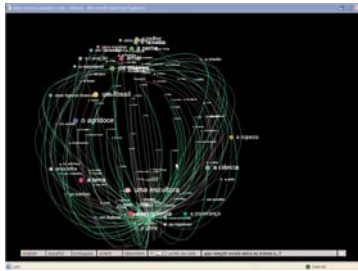
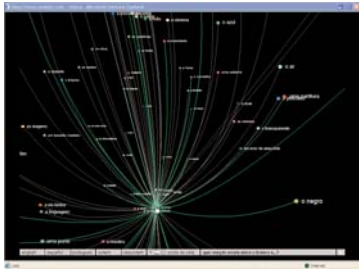
Notas finais: ¿Qué se aporta con este estudio a la Educación Artística Contemporánea?



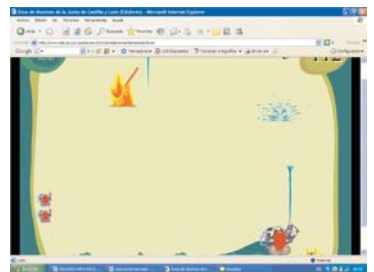
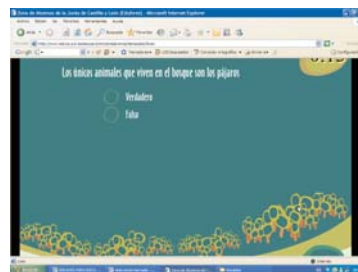
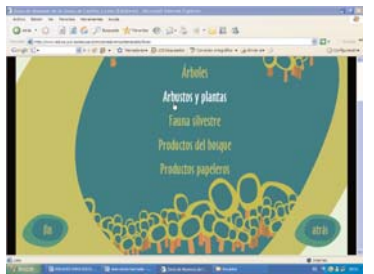
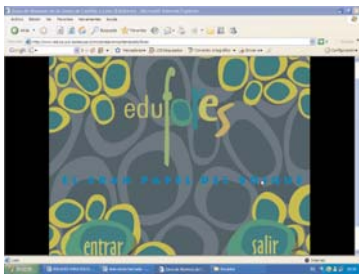


No es mi intención presentar un resumen de conclusiones o una lista de resultados; se trata más de sintetizar las explicaciones sobre una diversidad de perspectivas en la gestación de este proyecto. Para mí son conceptos e ideas en acción. Son indagaciones en progreso y proceso. Líneas que no se encierran en sí mismas atrapando verdades que terminan fosilizándose, líneas abiertas con sensación de libertad, líneas que se entretajan entre sí buscando identidades insospechadas formando e reinventando nuevos tejidos,... Como ya he dicho en repetidas ocasiones no busco la verdad absoluta, una sentencia, no creo en ellas.

Soy consciente del tono literario utilizado para redactar este estudio, metafórico acorde a la temática tratada. Debe permitir evidenciar nuevos caminos de reflexión, impregnados con la ilustración de voces de niños y niñas, ejemplos vividos que dotan de significatividad al transcurso del mismo. Afirmaba en las primeras reflexiones que fue pensada en gran parte por propia necesidad de formación personal el involucrarme, a través de una narración reconstruida, en la investigación de teorías y metodologías artísticas en la educación. El recorrido realizado, a través de distintas vivencias confirmó o desmontó expectativas, me sorprendió con nuevos elementos, y sobre todo, me abrió muchas posibilidades, puertas que me invitaban a pasar y descubrir nuevas habitaciones con paredes caducas del conocimiento.



El lenguaje metafórico y narrativo usado a lo largo del trabajo, no debe ser entendido como un mero accesorio o abstracción lúdica a un escrito descriptivo y formal. Es una parte integrante e imprescindible de la metodología que adoptamos. Fue el proceso de su producción lo que permitió, en gran parte, estimular las incertidumbres epistemológicas. Ha sido también el posicionamiento más estético que me permitió reflexionar en profundidad sobre las prerrogativas teóricas y el encuentro de los diferentes personajes de este *taller de costura*. Por ello, esto no fue realizado por mera casualidad o azar, pero consecuencia de querer visibilizar la polifonía de sus voces, orquestar las risas de los niños y las niñas en las aulas, los miedos al cambio del profesorado, mis propias dudas... Todo ello, es la receta fusionada de los ingredientes de un proceso basado en mi propia experiencia como practicante-reflexiva. ¿No es este un camino acertado para llegar a ser un investigadora reflexiva? ¿No abre caminos por paisajes insospechados? ¿No es un escaparate más en la ciudad de la Educación Artística? Extiendo ahora, la manta tejida a lo largo de todo este tiempo, decenas de retales, una manta que invita, que os invita compañeros y compañeras de viaje a ser continuada sin buscar su finalización. Un guiño de complicidad.



La importancia de mostrar la variedad de modos de producción artística hacen que el arte sea considerado como un dado de múltiples facetas imposible de abarcar desde un único punto de vista siendo esta una de las cuestiones claves en los debates que se producen entre el profesorado. Esto se ve reforzado por caracterizar nuestra época como de incertidumbre donde cada uno debe de construir su propia certeza. Bosch (1998) comenta que el arte contemporáneo debe ser una provocación constante a la introspección y que ahí radique su capacidad para producir un rechazo total o despertar un interés tenso y creciente. Estas reacciones las puedo observar en el tiempo de reflexión todos los días en clase.

Podemos hablar de conocimientos que van más allá de la adquisición conceptual, debemos subrayar la construcción de significados propios, que integran pensamientos y sentimientos así como el sentido de la identidad intelectual.

Los materiales multimedia nos permiten trabajar con "productos no acabados" donde el alumnado tendrá un papel protagonista en el trazado de sus propios procesos de aprendizaje desarrollando su identidad y autonomía.

Apertura de un nuevo horizonte, más allá de los espacios expositivos-pasivos, a través de la interacción del lenguaje multimedia.

La cultura visual materializada en las metáforas empieza a formar parte de la vida cotidiana dentro de un paradigma muy dinámico.

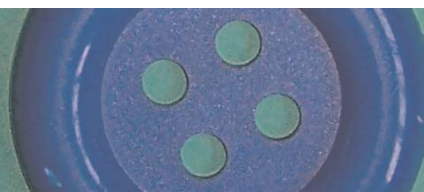


Existe una clara convivencia de la Educación formal, no formal e informal. Es necesario una propuesta conciliadora de todas.

El estudio de las metáforas lo podemos extrapolar al estudio de obras contemporáneas, es una experiencia difícil de comprender, comparado con la tradición figurativa clásica es más complejo reconocer por ejemplo el tema. La seguridad de poder expresar lo que le hace sentir y relacionarlo con elementos de su vida cotidiana, embarcándolos así en una comprensión del mundo a través del arte. Paul Valery "el método más seguro para juzgar una pintura es no reconocer en ella nada por principio". Este acercamiento al arte contemporáneo apuesta por una formación artística que propone un modo de aprender y enseñar sobre arte a través de una mentalidad más crítica, reflexiva y creativa ofreciendo a los jóvenes la oportunidad de comprender el arte como algo que tiene relación con su vida, como un puente entre dos maneras de conocer y representar el mundo. Podemos hablar por lo tanto decir que las metáforas, son puentes para embarcarnos en el arte contemporáneo.

Se hace urgente la necesidad de especialistas en el campo de la Educación y el Arte en el campo de diseño de materiales multimedia educativos, que incremente la calidad de estos.

Es necesario mejorar la práctica educativa-artística-tecnológica a través del estudio de las metáforas de los distintos materiales multimedia. Es necesario profundizar y no conformarse con los resultados. Ir siempre más allá.



Educar para la vida dentro de la vida, es decir, buscar alternativas para educar visualmente dentro de producciones hipertextuales.

Con este estudio mostramos evidencias de metáforas como manifestación expresiva posmoderna.

El hipertexto es un vehículo de conocimiento del arte.

Con el análisis de estas experiencias podemos decir que si es posible una educación artística en ámbitos informales y como institución social debe de tener el compromiso de asumir una función educativa pública y aún podemos ir más allá cuando vemos que se pueden crear comunidades interpretativas en distintas instituciones que comparten la responsabilidad de educar a los individuos/as.

Podríamos decir que esta es una propuesta de definición de la Educación Artística buscando vías de nuevas ubicaciones y fusiones con las instituciones educativas tradicionales.

Internet es un medio que nos permite impregnar de arte todos los materiales multimedia.

Internet es un medio que nos permite impregnar de arte todos los materiales multimedia.



Por medio del estudio de la metáfora nos embarcamos en la experiencia de descubrir técnicas, materiales,...

Se hace urgente la necesidad de especialistas en el campo de la Educación y el Arte en el campo de diseño de materiales multimedia educativos, que incremente la calidad de estos.

Vemos como la expresión plástica va más allá de pintar sobre soportes tradicionales, es una experiencia compleja que forma un conjunto de significados.

Por medio de la metáfora los niños/as inventan relaciones sorprendentes entre los distintos elementos, se estimula con esto una percepción del mundo renovada por el juego de la imaginación.

Aportamos un nuevo modo de observar y reflexionar sobre este fenómeno artístico contemporáneo, por lo tanto una alternativa para La Educación Artística.

La cultura visual materializada en las metáforas empieza a formar parte de la vida cotidiana dentro de un paradigma muy dinámico.



Existe una clara convivencia de la Educación formal, no formal e informal. Es necesario una propuesta conciliadora de todas.

El hipertexto es un vehículo de conocimiento del arte.

La web es una herramienta de aprendizaje fascinante y muy poderosa, pero solo si conocemos cómo hacerla efectiva. Berry, L.H. & Olson, J.S. (1992)



Outros costureiros.



Bibliografía

- Abad, F. (1987). *Literatura e historia de las mentalidades*. Madrid. Cátedra.
- Agirre Arriaga, I. (1991). *El arte como problema de representación*. En *Arte y estética: Metáforas de la identidad*. San Sebastián Arteleku.
- Agra Pardiñas, M, J (1994). *Planes de Acción. Una alternativa para la Educación Artística*. Madrid. Universidad Complutense.
- Agra Pardiñas, M, J (2005): “El vuelo de la mariposa: la investigación artístico-narrativa como herramienta de formación”, en Marín Viadel, R. (2005): *Investigación en Educación Artística*, Granada, Universidad de Granada y Universidad de Sevilla, pp. 127-150
- Alvarez Rodríguez, D (2000). *Bases de la Educación Artística Contemporánea: los modelos curriculares norteamericanos*. Revista de Educación. Universidad de Granada.
- Alvin, J. (1965). *Música para el niño disminuido*. Buenos Aires. Ed. Ricordi.
- Area, M. (2001). *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Ballesteros, J. (1989). *Posmodernidad: Decadencia o Resistencia*. Madrid. Editorial Tecnos.
- Barone, T.E. (1987): On equality, visibility, and the fine arts program in a black elementary school: An example of educational criticism. *Curriculum Inquiry*, 17(4), 421-446
- Baudrillard, J (1998). *Cultura y simulacro*. Barcelona. Kairós.
- Bautista, A. (2004). *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Tres Cantos (Madrid): Akal, S.A.

- Beck, B. (1991). *La metáfora como mediadora tra pensiero semantico e pensiero analogico*. En *Teorie della metafora: l'acquisizione, la comprensione e l'uso del linguaggio figurato*. Ed. C. Cacciari. Milán: Raffaello Cortina.
- Belisle, C, E T Linard, M. (1996) *Quelles nouvelles compétences des acteurs de la formations dans le contexte des TIC?* Education Permanente, 127, 19-47.
- Berry, L.H. & Olson, J.S. (1992): "Hypermedia:Cognitive factors in screen design", en Abbey, Beverly (2000): *Instructional and cognitive Impacts of Web-Based Education*. Idea Group Publishing, pp. 41-55
- Bessiere, C and Guir, R. (1995): *Updating train-the-trainer activities: an action research study*, en TYNSLEY, J. AND VAN WERT, T. World Conference on Computers in Education VI, WCCE'95 Liberating the Learner Chapman & Hall, 531-541.
- Black, M. (1966). *Modelos y metáforas*. Madrid.Tecnos.
- Boix E. y Creus R. (1986). *El Arte en la Escuela. Expresión plástica*. Barcelona. Ediciones Polígrafa S.A.
- Bolivar, A; Domingo J. y Fernández, M. (2001). *La investigación biográfica-narrativa en educación*. La Muralla, Madrid.
- Bolivar, A. (1999). *Como mejorar los centros educativos*. Madrid. Síntesis.
- Borges, R . (1995). "Algunas consideraciones sobre el Estudio de Caso", Serie Estudios de Casos, N°4, diciembre 1995, Magíster en Gestión y Políticas Públicas, Universidad de Chile. Santiago de Chile.
- Bosch, E. (1998). *El placer de mirar. El museo visitante*. Barcelona. Actar.
- Bosque, I. (1984). *Bibliografía sobre la metáfora: 1971-1982*. Revista de Literatura 46: 173-194.
- Bou, G. (1997). *El guión multimedia*. Barcelona: Anaya.

- Branwyn, G. (2000): “*Compu-sex: erotica for cybernauts*”, en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 396.
- Cacheiro, M.L. (1997) *El interfaz de navegación. Diseño pedagógico*. En J. Gallego y C.M. Alonso (eds.) *Multimedia* (pp. 113-133). Madrid: UNED.
- Carbonell, J. y S. Minton (1991). “*Metafora e ragionamento comune*”. *En Teorie della metafora: l’acquisizione, la comprensione e l’uso del linguaggio figurato*. Ed. C.Cacciari. Milano: Raffaello Cortina.
- Carter, K. & Doyle, W. (1996): Personal narrative and life history in in learning to teach, En J. Sikula, T., J. Buttery & E. Guyton (Eds), *Handbook of research on teacher education*: 120-142, Nueva York: Simon & Schuster Macmillan.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. (3 vols.). Madrid:Alianza
- Clandinin, D.J (1986). *Classroom practice: Teacher images in action*. Londres: The falmer Press.
- Connelly, F.M., y Clandinin, D.J. (1995). *Teachers’ professional knowledge landscapes*. New York: Teachers College Press.
- Codina, Ll. (2000). *El libro digital y la WWW*, Madrid, Tauro.
- Cohen, D. (1990). *Explicación del fenómeno lingüístico*, Trillas, México.
- Colbert, C. y Tauton, M. (2001): Classroom Research in the Visual Art, pp. 520-526, en Richardson, V. (2001): *Handbook of Research on Teaching*, Washington, American Educational research Association
- Colorado, A. (1997). *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid.Editorial Complutense.
- Coll, C. (1991). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Madrid. Ed. Paidós.
- Cooper, D. (1989). *Metaphor*. London: Basil Blackwell.

- Darling-Hammond, D. (2001): *El derecho de aprender*. Barcelona: Ariel.
- Denis, D. (1980). *El cuerpo enseñado*. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Diamond, P. y Mullen, C.A. (1999): *The postmodern educator. Arts-Based inquiries and teacher development*. New York : Peter Lang (Counterpoints, vol. 89)
- Eduardo Uría (2003) :” *La educación artística no formal, en el ámbito de talleres de tiempo libre y aulas de cultura*”. en Radiografía de la Educación Artística coord. Por Ricard Huerta. N°1.
- Eisner, E. W. (1995). *Educar la visión artística*. Barcelona. Paidós.
- Eisner, E. (1973). Research on teaching in the visual arts. In R. Travers(Ed), *Second handbook on teaching* (pp. 1196-1209). Chicago: Rand McNally.
- Elliot, J.: (1990) *La investigación-acción en educación*. Madrid. Morata.
- Enel, F. (1978). *El cartel: lenguaje, funciones, retórica*. F. Torres. Valencia
- Escaño, J. y Gil, M. (1994). *Cómo se enseña y cómo se aprende*. Barcelona: ICE Universitat de Barcelona-HORSORI.
- Escobar, A. (2000): “*Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture*”, en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 56.
- Escolano, A. (1997). *El profesor del futuro. Entre la tradición y nuevos escenarios*, Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 29, 111-115.
- Escudero Muñoz, J.M. (1995): “*Tecnología e innovación educativa*”, Bordón, 47 (2), pp:161-174
- Faith Wilding & Critical Art Ensemble :”*Notas sobre la condición política del Ciberfeminismo*”,<http://w3art.es/estudios> (citados en VV.AA: Zona F, Espai d’art contemporani, Castellón, 2000, p. 199).

- Fernández, A. (1998). *Los medios en el momento interactivo de la enseñanza*, Comunicación y Pedagogía, 151, 79-82.
- Furones, M.A. (1980). *El mundo de la publicidad*. Barcelona. Salvat
- Gardner, H. (1993). *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Barcelona, Paidós.
- Gardner, H. (1994). *Arte, mente, cerebro*. Barcelona. Ed. Paidós.
- Garzotto, F. (1995). Mainetti, Luca & Paolini, Paolo “*Hypermedia Design, Analysis and Evaluation Issues, Communications of the ACM*, v. 38, n. 8, ACM, Nueva York.
- Gonzalez Soto, A.P. (1996): “*Las Nuevas Tecnologías en la Educación*”, en Actas Edutec’95. Redes de comunicación, redes de aprendizaje. Universidad de las Islas Baleares; pp. 409-422.
- Gonzalez Soto, A.P. (1992): “*Interculturalismo y Universidad: Retórica y realidad en la preparación de docentes para sociedades multiculturales*”. Salamanca, Actas X Congreso Nacional de Pedagogía.
- Gonzalez Soto, A.P. (1996): “*Formación basada en las Nuevas Tecnologías*”, en VARIOS (1994): *Nuevas Tecnologías de la información y comunicación para la educación*. Sevilla, Alfar; pp. 243-256.
- Gonzalez Soto, A.P. (1996): “*Las Nuevas Tecnologías en las Formación Ocupacional*”. En GAIRÍN, J. Y OTROS (Coords.) (1996): *Formación para el empleo*. Barcelona, UAB; pp. 233-263.
- Gonzalez Soto, A.P. (1998): “*Perspectivas de futuro en la utilización de las nuevas tecnologías en l formación ocupacional y de la empresa*”, en Pixel Bit, 10; pp. 7-23.
- Goodman, N. (1968). *Los lenguajes del arte*. Barcelona. Barral-Labor.
- Goodman, N. (1978). *Maneras de hacer mundos*. Madrid. Visor.
- Haberlas. J y otros (1985). *La posmodernidad*. Barcelona. Kairós.

- Hargreaves, D.J. (1991). *Infancia y educación artística*. Madrid. Ed. Morata.
- Haraway, D. (2000): “*A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century*”, en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 291.
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid Cátedra.
- Hausman, C. R. (1989). *Metaphor and art: interactionism and reference in the verbal and nonverbal arts*. New York: C. U. P.
- Hernández, F (1998). *El museo como espacio de comunicación*. Gijón. Trea.
- Hoffman, R. R. (1984). “*Some Implications of Metaphor for Philosophy and Psychology of Science*”. En *The Ubiquity of metaphor: metaphor in language and thought*. Eds. Paprotté, J. y R. Dirven. Amsterdam: J. Benjamins.
- Jackson, Ph. W. (1991). *La vida en las aulas*, Madrid, Morata
- Kerckhove, Derrick de (1999). *Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa.
- Kernan, A. (1996) *La muerte de la Literatura*. Caracas: Monte Ávila.
- Lakoff, G. y M. Johnson. (1980). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid. Cátedra.
- Latorre, Antonio (2003). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona, Graó
- Lawler, John M. (1983) “*Review of Lakoff’s and Johnson’s Metaphors We Live By*”. *Language* 59: 201-207.
- Le Boterf, G. (2001). *Ingeniería de las competencias*. Barcelona. Gestión 2000.

- Levin, S. R. (1988). *Metaphoric worlds: conceptions of a romantic nature*. New Haven: Yale University Press.
- Linton, H. (2000). *Diseño de portfolios*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Lowenfeld, V. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires. Ed. Kapelusz
- Liotard, J.F. (1984). *La condición posmoderna*, Madrid. Cátedra,
- Liotard, J (2001). *La posmodernidad (Explicada a los niños)*. Barcelona. Gedisa.
- McEwan, H. y Egan, K. (comps.) (1998): *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. Buenos Aires, Argentina. Amorrortu editores.
- MacCormac, E. R. (1985). *A cognitive theory of metaphor*. Cambridge: The MIT Press.
- Majó, J. y Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era internet*. Bilbao: CISSPRAXIS.
- Marín Viadel, R. (2003). *Didáctica de la Educación Artística*. Madrid. Pearson. Prentice Hall.
- Marín Viadel, R. (2005). *Investigación en educación artística*. Granada, Universidad de Granada, Universidad de Sevilla.
- Miles, Ch. (1990). *Educación especial para alumnos con deficiencia mental*. México. Ed. Pax.
- Mirzoeff; N (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona. Paidós.
- Montessori, M. (1918). *The advanced Montessori method*. London. Ed. Faber and faber.
- Morin, E. (1999). *La cabeza bien puesta*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.

- Morin, E. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.
- Norman, D. A. (1987). “*La estructura metafórica del sistema conceptual humano*”. En *Perspectivas de la ciencia cognitiva*. Barcelona. Paidós.
- Nuessel, F. H. (1982). “*Review of Lakoff’s and Johnson’s Metaphors We Live By*”. *Lingua* 56: 185-200.
- Nun de Negro, B. (1983). *La expresión plástica en la escuela primaria*. Buenos Aires. Ed. Magisterio del Río de la Plata.
- Ortega y Gasset, J. (1964). “*Las dos grandes metáforas*”. En *Obras completas*, vol. 2. Madrid: Revista de Occidente.
- Pacho, J. (1997). *Los nombres de la razón*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Parini, P. (2002). *Los recorridos de la mirada*. Barcelona. Paidós.
- Parramón, J.M. (1983). *Publicidad: técnica y práctica*. Barcelona. Parramón.
- Pring, R. (2000). *Philosophical of Educational Research*. London. Continuum.
- Penchansky, M. (1980). *La Expresión corporal en la escuela primaria*. Buenos Aires. Ed. Plus Ultra.
- Pescetti, L. M. (1994). *Taller de animación y juegos musicales*. Buenos Aires. Ed. Guadalupe
- Piaget, J. (1983). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona Ed. Sarpe.
- Popper, F. (1980). *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Madrid. Edit. Akal.
- Radman, Z. (1997). *Metaphors figures of the Mind*. Boston: Kluwer.
- Read, H. (1950). *Educación por el arte*. Buenos Aires. Ed. Paidós.

- Rico, J.C (2002). *¿Por qué no vienen a los museos? Historia de un fracaso*. Madrid. Silex.
- Ricoeur, P. (1975). *La métaphore vive*. París: Éditions du Seuil.
- Rincon, C. (1979). *La no simultaneidad de lo simultáneo*. Posmodernidad, Rodriguez, J.L. Función de la imagen en la enseñanza. Barcelona. Gustavo Gili.
- Samaniego, E. (1996). *La traducción de la metáfora*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Santos, M.A. (1994). *Entre bastidores. El lado oculto de la organización escolar*. Málaga: Aljibe.
- Sarason, S.B. (1990). *The challenge of art to psychology*. New York,CT: Yale University Press
- Sigalés, C. y Mominó, J.M. (2004). *La escuela en la sociedad red: Internet en el ámbito educativo no universitario*. Barcelona: FUOC - Generalitat de Catalunya - Fundación Jaume Bofill.
- Shulman, L. (1999). Portafolios del docente: una actividad teórica. En N. Lyons, N. (Comp.) (1999). *El uso del portafolios. Propuestas para un nuevo profesionalismo docente*. Buenos Aires: Amorrortu, 45-62.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Madrid: Paidós-MEC.
- Spravkin, M. (1997). Educación plástica en la escuela. Ediciones Novedades Educativas.
- Stokrocki, M.L. (1986). A portrait of an effective art teacher. *Studies in Art Education*, 27(2), 82-93.
- Tejada (2000). *El perfil del formador de formadores. Una mirada al espejo*. En Lorenzo, M. et alt. (Eds.) Las organizaciones educativas en la sociedad neoliberal, Grupo Editorial Universitario, Granada, 705-728.

- Tejada, J. (1998). *Los agentes de la innovación en los centros educativos*, Málaga. Aljibe.
- Tejada, J. (1999). *El formador ante la Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación: nuevos roles y nuevas competencias profesionales*, Comunicación y Pedagogía, 158, 17-26.
- Turkle; S (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelon Paidós.
- Ulmer, G. (1989). *Teletheory*. New Cork: Routledge. Ulmer, G. (1989): *Teletheory*. New Cork: Routledge.
- Valverde Berrocoso, J. (1999). *El diseño y elaboración de materiales como estrategia metodológica en la asignatura Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*, Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa, 0, 232-242.
- Valverde Berrocoso, J. (1999). Multimedia y Educación: concepto y diseño, *Revista Iberoamericana de Educación, Salud y Trabajo*, 0, 251-264.
- Vattimo, G. (1985). *El fin de la modernidad, nihilismo y hermeneútica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Vattimo, G (2000). *El pensamiento débil*. Madrid. Cátedra.
- Vigotski, L. (1997). *La imaginación y el arte en la infancia*. México. Ed Fontamara.
- Virilo, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Barcelona. Anagrama.
- Witherell, Carol con Hoan tan y John Othus (1998). Los paisajes narrativas y la imaginación moral. Tomar la narrativa en serio (pp. 72-85)., en McEwan, H. y Egan, K. (comps.)(1998). *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. Buenos Aires, Argentina. Amorrortu editores.
- Wolf, F. (1988). *Musicoterapia y algo más*. Buenos Aires. Ed. Guadalupe.



Webibliografía

Publicaciones electrónicas visitadas más destacadas:

Area, M. (2001): *¿Una escuela del siglo XIX en el siglo XXI? Redefiniendo las metas, formas y políticas de la educación en la era digital.*

<http://webpages.ull.es/users/manarea/Documentos/documento9.htm>

Asisten, J.C. (1999). *Proyectos multimedia: Una guía de trabajo.*

<http://www.horizonteweb.com/jie99/asinsten.htm>

Berenguer, X. (2004) *Una década de interactivos*, Temes de Disseny.

<http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/decada/portada.htm>

Berenguer, X. (2003) *Arte y tecnología: una frontera que se desmorona*, FAD, 4, 1997 / ArtNodes, UOC, 2003.

<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>

Bianchini, A. (2002). *Las interfaces como medio de comunicación y lenguaje, de algo necesariamente trivial.*

<http://www.ldc.usb.ve/~abianc/ci4325/Metafora.html>

Bolter, (1991) *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, Review:

<http://bubl.ac.uk/journals/lis/ae/ejournal/v01n0291.htm>





Campos García, J.L.(2002) *Comunicacion, comunidades y practicas culturales en la cibercultura*. Razón y palabra. n° 27

<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n27/jlcamos.html>

Featherstone, M. (2000): “*Post-bodies, aging and virtual reality*”, en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p.609. (2001): “*Consumer Culture & Postmodernism*”, en *Sociology Online*, London.

<http://www.sociologyonline.co.uk/PopFeatherstone.htm>

Hassan, Y.; Martín Fernández, F.J.; Iazza, G. (2004). [Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información](#). En: *Hipertext*, n. 2, 2004. ISSN 1695-5498.

<http://www.hipertext.net/web/pag206.htm>

Hassan Montero, Y., Martín Fernández, F.J. [Propuesta de adaptación de la metodología de Diseño Centrado en el Usuario para el desarrollo de sitios web accesibles](#) (pdf). En: *Revista Española de Documentación Científica*, vol. 27, n° 3, 2004, pp. 330, ISSN 0210-0614.

http://www.nosolousabilidad.com/hassan/DCU_accesible.pdf

Rodríguez, J. (2003): *El Relato Digital*. La escritura.

http://www.javeriana.edu.co/relato_digital

Vega, M. (1998). *La actividad metafórica: Entre razón calculante y razón intuitiva*.

http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/m_vega.html





Arte y educación especial:

<http://www.cablenet.net.ar/danieltilleria/docs/p1.htm>

Bits Espiral

<http://www.ciberespiral.org>

Comunicar

<http://www2.uhu.es/comunicar/revista.htm>

Cuadernos Multimedia

<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/index.htm>

Eduotec

<http://www.uib.es/depart/gte/revelec.html>

Enredando

<http://enredando.com/cas>

Etic@Net

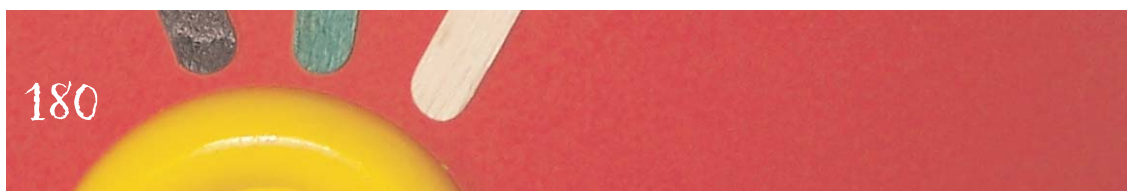
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>

InnovaEduca.net

<http://www.innovaeduca.net>

Fuentes

<http://www.cica.es/aliens/revfuentes>





Octeto

<http://cent.uji.es/canals/octeto>

Pixel-Bit

<http://www.sav.us.es/pixelbit>

Quaderns Digitals

<http://www.quadernsdigitals.net>

Red

<http://www.um.es/ead/red>

Reflexiones Educativas

<http://www.infonomia.com>

Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa

<http://www.unex.es/educacion/relatec>

NetDidáctica

<http://www.netdidactica.com>

