



VII Encuentro Internacional VIRTUAL EDUCA Brasil 2007

TEMA: La Universidad en la Sociedad del Conocimiento

**5) De la presencialidad a la virtualidad en la Educación Superior. El e-learning.
Estudios de casos y modelos de buenas prácticas**

DATOS DE LA AUTORA

Ana G^a-Sípido Martínez

Profesora Titular. Departamento de Didáctica. UNED

Email: agsipido@edu.uned.es

TÍTULO DE LA PONENCIA:

La Educación Artística en las coordenadas posmodernas de la digitalización y la interconexión. Estudio de caso

INDICE

1. Internet
2. Entorno e Internet
3. Arte e Internet
4. Educación e Internet
5. Educación Artística e Internet
6. Estudio de Caso
7. Conclusión

Glosario
Bibliografía



1. INTERNET

Nos sentimos inmigrantes en lugares donde nuestros hijos son nativos, porque la tecnología se desarrolla demasiado rápido para que podamos asimilarla (Rushkoff, 2003)

Esta reflexión, puramente teórica, se basa en la búsqueda de información y el análisis e interpretación de los datos que aporta esa búsqueda, con el fin de dar respuesta a algunos interrogantes planteados.

Cualquier reflexión sobre Internet obliga plantearse conceptos nuevos y paradigmas con reglas diferentes que permitan un análisis en el que hay varias áreas implicadas. Así, la comunicación, el diseño, la publicidad, la educación y la política deben contestar a la pregunta de ¿porqué las empresas, administraciones y personas se conectan a la red?.

Un paradigma es, por definición, algo que sirve como modelo, e Internet está cambiando los esquemas y modelos tradicionales de hacer las cosas, con una considerable influencia en la sociedad actual. En todo caso es necesario un modelo que ayude a comprender la naturaleza de los cambios más o menos inesperados, que establezca y defina sus límites, ayude a comportarse en esas coordenadas y habilite para resolver problemas.

Internet ha puesto sobre la mesa una serie de cuestiones que los paradigmas actuales no pueden explicar, no solo hay grietas conceptuales, sino que hace falta transformar la metodología. Después de la *Sociedad Industrial* entramos en una nueva *Sociedad del Conocimiento*, en la que ese conocimiento se convierte en fuente de riqueza y ventaja competitiva. Se trata pues de hacer productivo ese conocimiento y de administrar la inteligencia. Este proceso de cambio no es otra cosa que *evolución*.

El fenómeno Internet fue creado en 1969 por la *Advanced Reserch Project Agency* (ARPA) para un proyecto de defensa de EE.UU. En 1970 se conectaron las universidades y centros de investigación científica de USA. En 1982 el Reino Unido sirvió de puerta a Europa. En 1986 Japón se conectó y mejoró parte de la tecnología. En 1992 los servicios *World Wide Web* (WWW) abrieron la puerta a millones de personas. En 1994 los *módem* de alta velocidad potenciaron la publicidad y el comercio electrónico. A partir de entonces Internet no ha parado de evolucionar.

ELEMENTOS DE LA RED

- INTRANET: grandes empresas, ministerios, universidades,..., utilizan una red interna llamada *Intranet*, con la misma tecnología y servicios que



Internet. Tiene la ventaja de mayor rapidez y puede tener la desventaja de cierta censura o *filtro* de los contenidos.

- **PÁGINA WEB:** el formato por excelencia de presencia y acceso a la información es la *Página WEB*, con contenidos e intereses diferentes. Para la creación de una página WEB es fundamental tener en cuenta los objetivos (para qué), los contenidos (qué), la estructura (modo) y la visualización (qué y cómo). Una página Web se caracteriza por su carácter *provisorio*, al estar en continuo cambio. Se puede comparar con una revista, con diferentes secciones y la relación entre las subpáginas que configuran su estructura es importante que se establezca a partir de un orden de jerarquía lógico y que permita al usuario saber en cada momento en donde se encuentra. La creación de una WEB es un trabajo de equipo, los ámbitos disciplinares están relacionados con la comunicación, la informática y el diseño gráfico, además de la o las disciplinas implicadas en los contenidos.
- **WEBBOG:** una herramienta reciente que permite a una persona expresar sus ideas de forma inmediata. La diferencia con otros foros virtuales de expresión radica en su dinámico entramado y su continua actualización. Para crear un *Weblog* se requiere un programa (*Blogger, Movable Type, Greymatter,...*) y ayudas tutoriales para la instalación (<http://www.blogdir.com>).
- **E/MAIL:** se basa en una *dirección electrónica*, una especie de cédula de identidad cibernética. Permite una comunicación dialógica, sencilla y económica y es un poderoso instrumento para relaciones comerciales. Se le puede *adjuntar* un documento, imagen o sonido. Usa un código coloquial y nuevo, también *emoticon* (iconos simbólicos de emociones)
- **MOVING WORLDS:** mundos virtuales en movimiento, especialmente atractivos para el usuario y mas interactivos cuanto mas capacidades tiene el *hardware*.
- **NODO:** es una *subred* de internet, un dominio. Así *.com* es el segmento comercial de EE.UU, *.es* corresponde a España, *.org* se refiere a organizaciones no gubernamentales, *.net* es para administradores de Internet
- **SERVIDORES:** son directorios de información y sirven de puerta de acceso. Actualmente el mas completo y perfeccionado es *Google*

PROBLEMAS EN LA RED:

- Los *virus*, en la actualidad existen más de 60.000 y cada mes aparecen 800 más, alguno de ellos de considerable virulencia. Esto hace que las versiones de antivirus queden rápidamente desactualizadas.
- El *inglés* es el idioma predominante, para traducir:
<http://babelfish.altavista.com>
<http://www.freetranslation.com>
- Aún no existe una *legislación* que regule los comportamientos en Internet



- No es fácil un verdadero *control de acceso* y recepción de páginas WEB censurables.

VENTAJAS EN LA RED:

- Portal de *comunicación* potente
- *Intercambio* de mensajes entre millones de personas y empresas
- Internet *no tiene dueño*, no hay un responsable para que funcione.
- Permite *foros de debate*, conferencias electrónicas,....
- *No impone barreras* de raza, sexo, edad, ideología o condición social

3. ENTORNO E INTERNET

La verdad, ficción y posficción de la imagen visual contemporánea son abordadas por Pedro Cruz (2005) desde una tesis pesimista en la que habla de un *colapso visual* en el que ya no hay nada que mirar. Su ensayo reflexiona sobre una *iconosfera* que prolifera y se expande a un ritmo endemoniado, con la consabida obsolescencia de los medios técnicos que la soportan y configuran. Su diagnóstico evoca las sucesivas *muertes del arte* desde una postura preocupada por la *hipervisualidad* de nuestro entorno y la dificultad para discernir entre realidad y ficción. Esta intensidad visual de la cobertura, en tiempo real, de lo que está sucediendo es propia del carácter *escópico* de la posmodernidad

El paradigma posmoderno ha conflictuado y problematizado nuestra relación con la realidad, y el poder de los medios electrónicos conforma una especial percepción del mundo en la que cada vez es más difícil el contacto directo con la realidad. Nos movemos rodeados de iconos mediáticos, imágenes cibernéticas y simulacros digitales, hasta el punto de que, en ocasiones, tenemos más relación con la *reproducción* que con la realidad.

Lo que hoy llamamos *realidad virtual* empezó moviéndose en dos dimensiones hasta que Pesce (1993) propuso ampliarla a las tres dimensiones, con las que funcionamos las personas, y que permite caminar hacia delante y hacia atrás, arriba y abajo, recorrer, rotar y saltar. La *realidad virtual* tiene aún cierto carácter lúdico, existen juegos como el *Worlds Placer* que permiten asumir un personaje (*avatar*) con el que transitar por ese espacio anónimamente. Por ello, en el entorno virtual, se recurre a metáforas como *surfear* o *navegar*.

Siempre ha habido cierta oposición entre la naturaleza y la cultura y la preeminencia de una u otra es la que conforma y determina a la sociedad y el individuo. El efecto de Internet en nuestra cultura visual se puede comparar al efecto que tuvo en la alimentación humana el fuego y, posteriormente, el frigorífico, por no hablar del invento de la imprenta. La ciencia, en su concepción más ortodoxa, destruye creencias religiosas y no aporta otro credo *emocionalmente* satisfactorio. La tecnología aporta una panacea o nirvana como contrapartida y se erige como una *catedral virtual* emergente. La



diferencia entre lo real y lo virtual la aborda Marchan (2005) como algo que ya preocupaba a Platón, lo que los metafísicos llamaban apariencia se llama ahora *virtual*. Hay quién augura la muerte del humanismo en una sociedad tecnificada y, como dice Araño (2005), la mutación *ciborg* de ese humanismo. Para Lynch (2006) no es menos virtual una sombra chinesca o las sombras de la caverna platónica que una imagen digital, solo hay nuevas metáforas interpretantes. Considera que la fascinación técnica que caracteriza a nuestra época no dista mucho de la obsesión de principios del siglo XX por los relojes y los primeros robots.

2. ARTE E INTERNET

El arte plástico ya no es el principal medio de producción de representaciones artísticas. Las tecnologías digitales suponen hoy, para la cultura, un ambiente de efervescencia, tanteos y ruido del que no esta ajeno el arte. Hay crisis en los conceptos de *originalidad*, *fetichismo*, *objetualidad*,...y esto afecta a la consideración esencialista y trascendental que, hasta ahora, ha tenido el arte. El arte actual puede disolverse, más o menos deliberadamente, en la cultura visual cotidiana que emiten los aparatos tecnológicos de nuestro entorno y a los que estamos conectados. Las categorías tradicionales de apreciación artística (autoreferencialidad, belleza, originalidad, habilidad, ,....) pueden ser ya inoperantes y las modernas variantes de imágenes visuales pueden ser consideradas:

- un acoso con carácter permanente
- un universo icónico de plasticidad sin precedentes

Desde los primeros *performance* de los años 70 el arte se ha ido desplazando a nuevos territorios, forzando sus fronteras hacia la tecnología de la cultura visual y los imaginarios que le son propios. La electrónica proporciona a los artistas posibilidades de acción/actuación, investigación y comunicación, aparentemente mas potentes que las artes tradicionales (incluidos el vídeo y la fotografía).

El arte electrónico ya no responde a un desinteresado ideal estético, ni se espera de el que produzca *obras bellas*. Mas bien sirve para abrir espacios que permiten entender el mundo en que vivimos. Las nuevas configuraciones artísticas provocan una acusada seducción y, al mismo tiempo, cierta angustia por su precariedad para permanecer y trascender. El sistema del arte digitalizado está cortocircuitado por otros sistemas que se suman o solapan.

En esta ostensible ampliación del territorio del arte se da el caso de grupos con carácter activista (*netactivistas*, *hackartistas*,...) que no solo



conllevan nuevos límites, sino la negación misma de esos límites, lo que supone que las fronteras entre el arte y otras actividades se vayan difuminando. Puede hablarse de una generación de creadores con nuevas ambiciones, deseos y hasta fantasías que propician una heterogeneidad casi ingobernable bajo los presupuestos de *Imaginario actuado*, *Musica para los ojos*, *Habitat*, *Medial*,...cuyo esfuerzo de unos mínimos de legibilidad no siempre se ven conseguidos. Estas tendencias gravitan en una fusión de géneros con inciertas y porosas fronteras y una cierta ironía y humor que, en algunos casos, aportan un cierto refinamiento formal.

Aún no se puede hablar de estilos o tendencias pero, si se habla de algo en común, artistas como: Eduardo Kac, Daniel Canogar, Dominio Eggermann, Dan Oki, Shilpa Gupta, George Legrady, Jenny Marketou, Cory Frederic Amat, Patricia Dauder, Arcangel... promueven una interacción continua en proyectos que invitan al público a manipular y reelaborar su propia obra.

A falta de nuevas palabras seguimos hablando de artista y de espectador, aunque muchos piensan que no definen lo que cada uno representa en el arte electrónico. Los artistas manipulan *bits* y bases de datos, más que pinturas y mármoles o materiales naturales, se denomina a la obra como *pieza* y, por debajo de la semiótica, subyace un conflicto en el que las categorías de *pintura* y *escultura* ya no se ajustan a muchas de las producciones. El *new media art* se genera desde puntos de la sociedad, la ciencia y la tecnología y las posibles analogías entre los procesos biológicos y tecnológicos son un foco de interés para algunos artistas digitales. En ocasiones se habla de *proyecto* y ello alude tanto a la pieza en sí como al proceso de elaboración que, en la mayoría de los casos, necesitan de un equipo de profesionales para llevarlos a cabo.

El vocabulario en Internet está lleno de *neologismos* (net, ciber, ciborg, chat, hardware, link, interfaz, scanner, web, mousse,...). Esto demuestra que la creación artística actual va por delante de la actualización de conceptos y terminología. Ya son obsoletos en algunos casos los sistemas basados en conceptos de jerarquía y linealidad, siendo necesario sustituirlos por otros basados en nexos y redes de relaciones. La enorme rapidez con la que se accede al arte en Internet cambia la forma de crear y de recibir y establece una nueva *necesidad* temporal caracterizada por la prisa y la simultaneidad.

Todo ello redefine el papel y el modelo del artista como autor y cambia la concepción y la posición del receptor. El arte en la red tiene una forma de ser recibido, digerido, interpretado e incluso modificado, la tecnología facilita la interactividad y participación del receptor, lejos ya del papel pasivo y contemplativo que le otorgaba el arte tradicional. Muchas de las piezas del arte tecnificado han de ser activadas (no solo simbólicamente) y en ocasiones completadas y *co-producidas* por el espectador. La consideración del arte inmerso en lo que ya se llama cultura visual, con todo su imaginario y



conexiones con los media, el ocio, la cultura popular,..., plantea situaciones controvertidas, pero fructíferas, dentro del mundo del arte. La cultura visual está basada en un lenguaje de representaciones transversal en el que se implica la sociología tanto como el arte.

En la teoría del arte se aborda este fenómeno mas como una cuestión sociológica que artística. En la obra compilatoria de Marchan (2005) a alguno de los autores les preocupa mas las cuestiones filosóficas, sociales, culturales, políticas e institucionales. Así se habla de un *nuevo humanismo* (Molinuelo), de una *lucha a muerte entre el libro y la imagen* (Piscitelli), y del *retorno de lo social y los sujetos* (Garcia Canclini). En otro sentido son interesantes las reflexiones sobre una *estética participativa* (Sanchez Vazquez) y la comparación de *la incidencia de la neorrealidad en la realidad*, con la intervención del arte primitivo sobre lo real (Ocampo).

Desde la negación del *monumento arte* occidental Foster (2004) y sus colaboradores intentan una afirmación interpretativa, con ambición intelectual, sobre la situación actual del arte. Su ensayo hace un recorrido desde el análisis psicologista del arte hasta la reconstrucción derriniana, pasando por la historia social del arte, el estructuralismo, el formalismo y el posestructuralismo. Pese al punto de vista anglófono de este tipo de obras, es una valiosa aportación antidogmática para los que quieren saber de donde venimos y adonde vamos.

Se han modificado también las coordenadas de dar a conocer el arte y de cómo el publico accede y entra en contacto con el. Si siempre ha existido un sistema de promoción y divulgación del arte (marchantes, galerías, ferias, bienales,...), se hace necesario un sistema de promoción del arte en la red. Como dicen Bosco y Caldana (2006), el arte digital ya tiene diez años pero aún sigue siendo un desconocido. Falta una política de financiación e información, que permita investigar y preservar un arte que resulta tan vulnerable.

Los museos y galerías deben arriesgar más para encontrar un lugar en el que se expongan, guarden y custodien las nuevas prácticas artísticas digitales y la información y conocimiento de ese valor y saber cultural. Los soportes de grabación, conservación y transmisión de las producciones artísticas han cambiado. Los bancos de imágenes, una de las aplicaciones iconizadas en la red, requieren de un complejo tratamiento informático que procure la estimulación de la curiosidad del usuario sobre la *digitalización* de los fondos museísticos.

Los museos actuales ya no son escenarios de veneración, sino foros de intercambio y espacios articulados en una verdadera interdependencia entre la obra y el lugar que la acoge. Los museos tradicionales empiezan a tener sentido no tanto por su valor artístico, como por su valor histórico, y empieza a ser urgente la conservación del patrimonio artístico electrónico y digital antes de que este desaparezca por su condición efímera. Esta redefinición de



conceptos está materializada en las exposiciones actuales de arte electrónico, en las que no se plantea la visión unidireccional de los recorridos tradicionales sino situaciones interactivas con las que cada visitante construye su propia exposición y realiza su personal recorrido. Buchloh (2004) llama la atención sobre la socialización del arte más allá de los límites del museo y plantea el destino de la crítica de arte en la *relacionalidad*.

El impacto arrollador de los *media* y su inquietante desafío a la memoria e identidad colectivas hace que la referencia cultural de la gente joven no sea ya la tradicional. El arte ha entrado a formar parte de una cultura del ocio con nuevos referentes y puntos de vista desde los que construir nuevos modelos. No es fácil integrar los cambios en nuestra relación con el arte y queda por determinar qué cultura están generando las posibilidades electrónicas y digitales. Internet puede ser nuestra última utopía de libertad y comunicación, las nuevas posibilidades que aporta Internet acerca al público un amplio espectro de referencia pero, esa cantidad de información, reproduce a veces una estética uniforme en la que la oferta es igual para todos. Si hoy ya no hay libertad sin medios (entendidos estos como *digitales*), el imaginario individual y colectivo ha cambiado y con ello nuestros sueños, mitos y arte. Una característica intelectual de la posmodernidad es la fractura con la modernidad y algo tiene que nacer para ocupar el lugar de las viejas *certezas modernas*.

4. EDUCACIÓN E INTERNET

A la hora de abordar una reflexión sobre la relación entre Educación e Internet, la disyuntiva es intentar desarrollar una teoría sobre los principios que rigen esa relación o aportar pautas concretas sobre su uso y aplicación.

Uno de los nuevos paradigmas educativos pasa por el uso de ordenadores como medio en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Para educar es necesario comunicarse y la red multiplica las posibilidades de esa comunicación. El modelo que aplica el alumno en el aprendizaje por Internet tiene conexiones con el paradigma constructivista, en cuanto a que el alumno participa en su aprendizaje y *contruye* su conocimiento relacionándolo con referencias y saberes anteriores.

Son muy diversos los ámbitos disciplinares. No es lo mismo enseñar y aprender informática que usar esta para el estudio de otras disciplinas. Es esta última opción la que más incidencia tiene en el sistema educativo y la que hace considerar Internet más como una herramienta didáctica que como un concepto curricular.

Aún no es equilibrada la relación entre escuela e Internet. La disponibilidad de ordenadores en los centros y en las casas deja mucho que



desear para los retos que este sistema plantea. Los ordenadores tienen menos presencia en Primaria que en Secundaria y solo en las universidades empieza a ser una herramienta habitual. Por otro lado son dos las vertientes de Internet en educación, su uso como herramienta didáctica del profesor y como medio de adquisición de conocimiento, que implica una nueva metodología de aprendizaje.

Como soporte didáctico Internet no será nunca el sustituto del profesor, ni una clase televisada. Los profesores deben preparar igualmente sus materiales curriculares y sus estrategias didácticas, tutorizar, dirigir y supervisar los trabajos y evaluar los resultados. Una de las dificultades y escollos más importantes es la formación técnica adecuada de los profesores para el uso de esta herramienta.

En España no hay proporción entre el grado al que hemos llegado como usuarios y el precario nivel de investigación en estas nuevas herramientas educativas. Sudamérica, considerada por debajo de Europa en cuanto a cantidad y calidad de acceso a los ordenadores, nos lleva gran ventaja en investigación educativa para estos medios. Así, EDUTIC (Asociación de Entidades de educación a Distancia Argentina) hace años que aporta conclusiones valiosas para este nuevo modelo educativo y son pioneros en producción de *software* educativo en castellano.

Los profesores pueden y deben empezar a asumir la creación de páginas Web como parte de sus competencias, igual que hasta ahora la realización de apuntes o libros. Si se dispone de las herramientas adecuadas es relativamente simple y de muy bajo costo. Como cualquier otro proyecto debe estructurarse en fases: La conceptualización, el diseño, la realización, la inclusión en un servidor y la estrategia de difusión para los alumnos y/o la comunidad educativa. La conceptualización y el diseño establecen los objetivos y contenidos de la página y sus características plásticas y estéticas.

VENTAJAS DE INTERNET EN LA EDUCACIÓN

- Los profesores:
 - pueden tener acceso a programaciones y experiencias de otros colegas sin moverse de su centro.
 - Internet, como foro cultural y científico, puede sustituir en parte a los congresos tradicionales de expertos de una materia.

- Los alumnos:
 - de centros muy distantes, pueden trabajar juntos en un proyecto común, incluso con jóvenes de diferentes culturas, la escuela ya no está cerrada entre cuatro paredes.
 - Dado que el conocimiento por Internet es más accesible, en el mundo del saber posmoderno el interés y el acento no está tanto en el saber como en el uso creativo de ese conocimiento.



- La Educación a Distancia:
 - es el buque insignia de la educación por Internet. Esta comporta una reducida interacción entre alumnos y entre estos y el profesorado, pero comporta la ventaja de ofrecer a distancia las posibilidades de comunicación e información que, hasta hace poco tiempo, solo se daban en el aula real.
 - Este sistema supone espacios cibernéticos correspondientes al *aula virtual*, la *biblioteca virtual*, el *despacho virtual* del profesor e, incluso, la *cafetería virtual*. Incluso se puede hablar de *aula magna virtual* con videoconferencias para algunas clases magistrales y de *seminarios virtuales* en la comunicación sincrónica de algunos grupos reducidos.
 - Un aula virtual no tiene horario preestablecido, ni duración limitada

5. EDUCACIÓN ARTÍSTICA E INTERNET

En el estudio de la Educación Artística hablamos muchos idiomas y así es imposible entenderse. Cuando se trata de abordar el problema de la Educación Artística asaltan dudas conceptuales y metodológicas respecto a cómo se han ido sucediendo las distintas *soluciones* para su escolarización y no siempre está claro a qué nos estamos refiriendo.

La presencia de la televisión, los vídeos, DVDs, videojuegos e Internet obliga a replantearse esta disciplina y a reorientar su responsabilidad en una educación plástica y visual acorde con ese enorme campo de producción y percepción de imágenes. Es, precisamente, la Educación Artística, tanto en el plano teórico como en el práctico, quién debe hacerse cargo de ello y de gran parte del debate conceptual que supone.

El campo visual de Internet es veloz, inmediato, simultáneo y fragmentado, ¿cómo puede la Educación Artística abordar esta fenomenología icónica?. Es necesario enseñar a producir y a percibir estos conocimientos mediáticos y sus códigos, a fin de mejorar su eficacia y no quedar reducidos a la condición de meros consumidores sin criterio.

El presente y futuro tecnológico hacen pensar en la desaparición de alguna de las variables del fenómeno artístico. La racionalidad artística está cambiando y la Educación Artística que se ha desarrollado y aplicado durante el pasado siglo XX ya no es válida. Las Artes Plásticas y Visuales pueden desaparecer como contenido en la Educación General, no solo en España sino



en la cultura occidental. La secuencialidad del esquema tradicional nada tiene que ver con la simultaneidad que proporciona la tecnología. La instrumentalidad y manipulación procedimental de las prácticas plásticas tradicionales pueden quedar relegadas a los tratamientos terapéuticos propios del Art-Terapia.

Hace ya tiempo que se sabe que la creatividad no se limita a la actividad artística y que está presente en comportamientos más cotidianos. Incluso la creatividad de los artistas no está restringida al ejercicio de su arte (en cuyo proceso se daba categoría de artístico a lo que partía de un producto elaborado por un artista y la convención de la recepción de un público). Las prácticas artísticas tradicionales, y su *ensimismamiento*, empiezan a estar fuera de lugar en el contexto de la tecnologicación y los megaconceptos que ello comporta. Los procedimientos tradicionales se despersonalizan y tecnifican en las *ciberinstalaciones*, que hoy ya son un referente.

La prueba de que la *realidad virtual* tiene que ver con la Educación Artística es el hecho de que, originariamente, a este lenguaje se la llamó *Virtual Reality Markup Lenguaje* (VRL) para, posteriormente y dado el carácter gráfico de este lenguaje, pasar a llamarse *Virtual Reality Modeling Lenguaje* (VRML), quedando así como un lenguaje de *modelado*.

Es responsabilidad disciplinar de la Educación Artística muchos de los elementos y factores de una página WEB. Así, los iconos, los colores, los contrastes, las texturas, los tamaños, la jerarización, coherencia y composición visual son elementos curriculares de esta disciplina. Si bien la competencia entre las WEBs nunca es simultánea, su aspecto visual es competitivo e influye en que el usuario decida o no volver a entrar.

5. ESTUDIO DE CASO

Curso de Formación Permanente del Profesorado en el que la distancia se constituye en un proceso de investigación e innovación didáctico curricular que incide en una reflexión interactiva para promover renovación y mejora. La justificación de esta ponencia se basa en la evaluación de una experiencia de elaboración y dirección de un curso de postgrado que pretende definir un proyecto curricular en la Educación Plástica y Visual a Distancia. Este curso sigue un método acorde con las características de la formación permanente y sitúa las coordenadas de actuación en el aula en la que el profesor aplica los conocimientos adquiridos y las propuestas de trabajo.

Se articula a partir de las fases siguientes: Diseño, Elaboración de los materiales y la guía didáctica y las pruebas de evaluación. Envío de circulares, de ficha del alumno, pruebas de evaluación, documentos adicionales. Seguimiento y tutorización. Información al alumno de dirección postal y electrónica, teléfono y lugar de trabajo de otros alumnos de su provincia. Valoración de las pruebas,



según criterios cualitativos y cuantitativos. Información pormenorizada y fundamentada sobre los aciertos y fallos en los trabajos realizados

7. CONCLUSIÓN

Es muy importante el papel de la Educación Artística en el reordenamiento del sistema del arte y los nuevos modelos y estrategias de actuación. Internet modifica la producción artística y, por tanto, cabe esperar que modifique la Educación Artística. Se plantea un conflicto sobre en qué consiste o debe consistir la formación de artistas en la situación actual y cuáles serían las exigencias y descriptores curriculares. Los sistemas educativos deben afrontar los nuevos conceptos, procedimientos y actitudes en la formación de artistas para el ámbito de producción del diseño digital y las nuevas tecnologías gráficas.

El curso de Formación del Profesorado de Artes Plásticas abre vías de experimentación metodológica en un área llena de posibilidades comunicativas, procedimentales y tecnológicas. Dado el nivel que propone y el ámbito nacional del sistema a distancia, es una inestimable oportunidad de incidir en la mejora curricular del área

GLOSARIO

**Este bloque está basado en el documento electrónico: <http://www.uco.es/ccq/glosario/glosario.html>, de José Cuadrado Marín, del Centro de Cálculo Científico de la Universidad de Córdoba, España*

Ancho de banda (bandwidth): capacidad máxima de transmisión de un enlace. Usualmente se mide en bits por segundo (bps).

Arroba @: carácter que separa el user-id y el dominio en las direcciones electrónicas.

ARPANet: Advanced Research Projects Agency Network. Red precursora del actual Internet, desarrollado en la década de 1960 por el departamento de defensa de Estados Unidos.

Backbone: espina dorsal de red. Es la infraestructura de conexión principal de una red y está constituida por los enlaces de mayor velocidad.

Baud: unidad de medida que indica el número de veces que una señal portadora cambia de valor. Su uso más común es en la industria de los



módems y las comunicaciones seriales. No debe ser confundido con la velocidad en *bps* pues, aunque en los primeros módems el número de *bauds* correspondía a los *bps*, actualmente los módems de alta velocidad logran transferencias de hasta 56,600 *bps* sin que ello signifique que trabajan a 56,600 *bauds*.

Bps: Bits Per Second (bits por segundo). Unidad de medida que indica los *bits* por segundo transmitidos por un equipo.

Browser: navegador. Programa usado para acceder diferentes tipos de recursos en Internet. Los más famosos hoy en día son los browser de WWW: Netscape, Internet Explorer y Mosaic

Carrier: proveedor de acceso. Organización o empresa que permite la conexión de otras empresas o individuos a Internet, a través de enlaces discados o dedicados.

Cookie: mecanismo utilizado para que un servidor Web pueda guardar y leer información en la computadora que corre el software cliente. Se utiliza para conocer las preferencias de los usuarios, para acceso a servidores que requieren de autenticación, etc.

Ciberespacio: término utilizado frecuentemente para referirse al mundo digital creado y constituido por las redes de computadoras, en particular por Internet.

Cuenta: registro y acceso personal de un usuario a Internet a través de un *carrier*. Una cuenta involucra un *user-id* y una contraseña secreta o *password* de acceso.

Dirección Electrónica: identificación única de un usuario dentro de Internet. Se forma uniendo el *user-id* del usuario y el dominio de su proveedor de acceso a través del símbolo arroba (@).

Dirección IP: número compuesto por cuatro cifras unidas por el caracter punto (.) que identifica inequívocamente a cada *host* conectado a Internet.

DNS: sistema de Nombres de Dominios a través de los *hosts* de Internet, identifica que dirección IP corresponde a un dominio.

Dominio: nombre que identifica inequívocamente a cada *hosts* conectado a Internet.

E-mail: servicio de Internet muy parecido al correo tradicional, con buzones electrónicos para cada usuario.

Emoticon: símbolos utilizados en el correo electrónico para dar



énfasis o para dejar claro el sentido de una frase o palabra, para verlos normalmente es necesario girar la cabeza hacia la izquierda. Algunos de los emoticones más comunes son, :=) sonrisa y :=(tristeza

HTML: Hyper Text Markup Language (lenguaje de marcación de hipertexto). Lenguaje utilizado para la creación de documentos de hipertexto e hipermedia. Estándar usado en el World Wide Web.

HTTP: Hyper Text Transport Protocol (protocolo de transporte de hipertexto). Protocolo para transferir archivos o documentos hipertexto a través de la red. Se basa en una arquitectura cliente/servidor.

Home page: página de casa. Es la página principal de un sitio web (*web site*).

IRC: Internet Relay Chat (poner en charla en Internet). Herramienta de Internet que permite a un usuario unirse a una charla en vivo con otros usuarios (en modo texto).

Internauta: navegante de Internet.

Internet: *red de redes*, creada de la unión de muchas redes TCP/IP a nivel internacional y cuyos antecedentes están en la *ARPANet*.

Intranet : red de uso privado que emplea los mismos estándares y herramientas de Internet. Es uno de los segmentos del mercado de computación que más impulso está cobrando.

Java: lenguaje de programación independiente de la plataforma creado por *Sun Microsystems*. Está pensado expresamente para una arquitectura cliente/servidor en la que sólo es necesario intercambiar pequeñas porciones de código (*applets*) que son ejecutadas por el cliente.

Nodo: una red conectada a Internet, con identidad propia a través de una dirección *IP* de red y generalmente un nombre de dominio.

Pop-up,s: ventanas molestas que se abren, cuando se visitan algunos sitios Web, con anuncios publicitarios

Red de Computadoras: conjunto de computadoras (*hosts*) y recursos compartidos conectados a través de un medio de transmisión para potenciar la capacidad global de sus componentes.

Shareware: programa por distribución *software*, de distribución pública y gratuita, pero no de uso gratuito. El autor establece un período de prueba después del cual pide una cuota de recuperación.



TLD: Top Level Domain (dominios de primer orden), como *.edu*, *.com* y *.es*

User-id: nombre de usuario. Cada usuario tiene un *user-id* único dentro de un *nodo*.

Web site: sitio de red. Conjunto de páginas web que forman una unidad única. Incluso se puede tener un sitio web de una sola página, y es entonces cuando página web y sitio web se usan indistintamente. Es muy común confundir los términos *sitio web*, *página web* y *home page*

WWW: World Wide Web (red mundial amplia). Conocida también como *W3* ó *el web*. Sistema de arquitectura cliente/servidor para distribución y obtención de información en Internet basado en hipertexto e hipermedia y ha sido una de las piezas fundamentales para la comercialización y masificación de Internet.

BIBLIOGRAFÍA

Internet

- ÁLVAREZ GARCÍA, A. (1998): **HTML, CGI, JAVA, Servidores, Tecnología WWW**. Madrid. Anaya Multimedia S.A.; 1996.
- BARKER, J. (1996): **Paradigmas, el negocio de descubrir el futuro**. Bogotá. McGraw Hill
- BALESTRINI, M. (1987): **Procedimiento Técnico de la Investigación Documental**. Caracas. Panapo
- BOIZARD, A. y -PÉREZ, M. (1996): **Internet en acción**. Chile. McGraw Hill/Interamericana
- CONWAY, B. y KULIK, R. (1997): **FrontPage 97**. Madrid. Anaya Multimedia
- COOPER, B. y otros. (1997): **Internet**. Dorling Kindersley
- COPPOLA, R. (1997): **Qué es Internet**. Venezuela. PcNews Edición
- DECEMBER, J. (1996): **Introducción a Java**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- EDDINGS, J. (1994): **How the Internet Works**. Ziff-Davis Press
- FERNANDEZ, F. (1997): *Internet por rutas y atajos*. **El Nacional**. Sec. Ciberespacio. Octubre. p. C-1
- FREED, L. y DERFLER, F. (1994): **Building the information highway**. Ziff-Davis Press
- GRALLA, P. (1996): **Cómo funciona Internet**. Prentice-Hall Internacional



- HESLOP, B. y BUDNIK, L. (1996): **Publicar con HTML en Internet** Paraninfo S.A.
- HONEYCUTT, J. (1996): **Internet para Windows 95**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- KEHOE, Brendan P. (1997): **El arte de Internet**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- KENT, P. (1997): **¡Internet fácil!**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- KINKOPH, S. (1995): **¡Módems y servicios en línea fácil!**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- KRETSCHMER, B. (1996): **El libro de la jungla de Internet**. Marcombo S.A.
- LEDERKREMER, M. (1996): **Internet para todos**. MP Ediciones S.A.
- LOPEZ, E. (1996) : **Guía de iniciación Internet Explorer 3.0**. Madrid. Anaya Multimedia
- MORTIER du, G. (1997): **Internet al máximo**. Caracas. MP Ediciones S.A.
- MUDRY, R. (1997): **Domine la Web**; Paraninfo S.A.
- PFÄFFENBERGER, B. y WALL, D. (1997): **10 Secretos para el éxito en la Web**. Paraninfo S.A.
- PFÄFFENBERGER, B. (1996): **Diccionario para usuarios de computadoras e Internet**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- RANZ ABAD, J. (1997): **Breve historia de Internet**. Madrid. Anaya Multimedia
- RUSHKOFF, D. (2003): **Internet**. Buenos Aires. Cyberia
- SANCHEZ, J. (1996): **El camino fácil a Internet. Serie Enter**. Madrid. McGraw Hill
- SCHARF, D. (1996): **HTML Referencia visual**. Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- SHIPLEY, C. y FISH, M. (1997): **Cómo funciona la World Wide Web**. Prentice-Hall Internacional
- SIMPSON, A. (1997): **La biblia para edición de páginas en HTML**. Madrid. Anaya Multimedia
- TAPLEY, R., SPIVACK, N., CHAFFEE, A. y RENAKER, S. (1997): **Directorio oficial de Gamelan Java**. Madrid Anaya Multimedia
- TREJO, R. (1996): **La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes**. Madrid. Fundesco
- VINCENT, P. (1996): **Todo gratis en Internet**. Madrid Anaya Multimedia
- WEISS, A. (1997): **FrontPage 97 ¡Fácil!**. Prentice Hall
- WEISSKOPF, G. (1997): **Manual fundamental de FrontPage 97**. Madrid. Anaya
- WYATT, A. (1996): **Navegue en Internet con Windows 95**. Madrid Anaya Multimedia S.A.

Entorno e Internet

- CRUZ, P. (2005): **La muerte (in) visible**. Murcia. Tavularium
- DIAZ, V. (1997): *La cuarta versión o el web es mío*. **La Red para mortales**. Marzo. Año 2. nº12. p.18



- FERNANDEZ, F. (1997). *Libros-E La nueva frontera de la escritura*. **El Nacional**. Sec. Ciberespacio. Julio.p.C-1
- MANZINI, E. (1992): **Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial**. Madrid. Celeste
- LEVY, P. (1999): **¿Qué es lo virtual?**. Barcelona. Piados-Multimedia 10
Arte e Internet
- BOSCO, R. y CALDANA, S. (2006): El arte digital cumple diez años. **Ciberp@is/El Pais**. 2 de enero
- BUCHLOH, B. (2004): **Modelos y métodos en el arte del siglo XX**. Madrid. Akal
- COLORADO, A. (1997): Hipercultura visual. **El reto hipermedia en el arte y la educación**. Madrid. Univ. Complutense
- FOSTER, H. y otros (2004): **Arte since 1900: modernism, antimodernism, postmodernism**. Londres y Nueva Cork. Thames & Hudson
- LYNCH, E (2006): Arte en la era digital. **Babelia/El Pais**/4 Feb.
- REKALDE, J. Y otros. (1997): **Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg**. Barcelona. Virus
- MARCHAN, S. comp. (2005): **Real/Virtual en la Estética y la teoría de las Artes**. Barcelona. Paidós

Educación e Internet

- ALVAREZ, D. 1999: *Educación artística On Line: diseño curricular básico*. En Juanola, R y otros: **Guías praxis para el profesorado de ESO. Educación Artística: Plástica y Visual**. Barcelona. Praxis. Pp. 78-100
- BARBERÁ, E. (2003): **La educación en la red: actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje**. Barcelona. Paidós
- CORMENZANA, F. (1999): **Aplicaciones educativas en internet**. Madrid. Ahciet
- DUART, J y SANGRÁ, A. (2000): **Aprender en la virtualidad**. Barcelona. Gedisa-Eduoc
- GARCÍA-VALCARCEL, A. (2003): **Tecnología educativa: implicaciones educativas del desarrollo tecnológico**. Madrid. La Muralla
- GROS, B. (2002): *Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje*. **Revista de Educación**. N°328. pp. 225-247
- FERNANDEZ, R. (1997): *Para su uso en educación, lo más importante son los contenidos que se incluyen en la red*. **La Red**. Marzo, nº 7. p 3.
- HARASAIN, L. y otros (2000): **Redes de aprendizaje**. Barcelona. Gedisa
- MESO, K. (1997): **Educación e Internet**. Madrid. Anaya-Multimedia
- MAJÓ, J. Y MARQUÉS, P. (2002): **La revolución educativa en la era de Internet**. Barcelona. Cisspraxis
- MILLÁN, J. (1998): **De redes y saberes. Cultura y educación en las nuevas tecnologías**. Madrid. Santillana



- MONRROY F. (1996): *Universidades del país del Ciberespacio*. **Revista Computación Global**. Año 5. nº 40. p.31-38
- MORA, M. (1997): *Internet en la escuela*. **El Nacional**. Sec. Informática. Julio. p. C-I
- MORENO, F. Y BAILLY-BAILLIERE, M. (2002): **Diseño instructivo de la formación On-Line. Aproximación metodológica a la elaboración de contenidos**. Barcelona. Ariel
- PEÑA, R. (1997): **La educación en Internet: guía para su aplicación práctica en la enseñanza**. Barcelona. Inforbook,s
- PINA, A. (2004): **Informática educativa y nuevas tecnologías: aplicaciones en educación**. Pamplona. Univ. Pública de Navarra
- RODRÍGUEZ C. (1998): *Internet Busca Cupo en la Escuela*. **Revista de computación Internet World**. Enero. Año I. nº 6. p.25
- VALZACHI, J. (2003): **Internet y Educación: Aprendiendo y Enseñando en los Espacios Virtuales**. O.E.A. (portal)
- VV.AA. (2003): **Los desafíos de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Educación**. Madrid. CNICE

Educación Artística

- AGIRRE, I. (2000): **Teorías y prácticas en educación artística**. Navarra. Universidad pública de Navarra
- ALLISON, B. (1982): "Identifying the core in Art and desing". **Journal of Art and Desing Education**. vol.1.nº1
- ARNHEIM, R. (1993): **Consideraciones sobre la Educación Artística**. Barcelona. Paidós
- EFLAND, A. (2002) **Una historia de la educación del arte**. Barcelona. Paidós
----- y otros. (2003). **La educación en el arte posmoderno**. Barcelona. Paidós
- EISNER, E. (1972): **Educating Artistic Vision**. New York. Mcmillan
- FELDMAN, E. (1982): "Varieties of Art curriculum". **Journal of Art and Desing Education**. Vol.1.nº1
- GRAEME CHALMERS, F. (2003): **Arte, educación y diversidad cultural**. Barcelona. Paidós
- HERNANDEZ, F. (2000) **Educación y cultura visual**. Barcelona. Octaedro
- HINE, F., CLARK, G., GREER, W. y SILVERMAN, R. (1976): **The aesthetic eye Project: final report**. Los Angeles. Downey CA.: Office of the Angeles Contry Superintendent of Schools
- KELLOGG, R. (1967): **The psychology of children,s art**. New York. C.R.M.1967
- LIDERMAN, E. (1983): **Teaching secondary school Art**. Dubuque. Brown Publishing C.
- MASTHERMAN, L. (1993): **La enseñanza de los medios audiovisuales**. Madrid. De la Torre
- MIRZOEFF, N. (2003): **Una introducción a la cultura visual**. Barcelona. Paidós



- PAREYSON, L. (1967): **L,esperienza artistica**. Milan. Marzorati
- PARINI, P. (2002): **Los recorridos de la mirada**. Barcelona. Paidós
- PARSONS, M (2002): **Cómo entendemos el arte**. Barcelona. Paidós
- READ, H. (1973): **Educación por el Arte**. Buenos Aires. Paidós
- VITTA, M. (2003): **El sistema de las imágenes**. Barcelona. Paidós