

**Picasso y Málaga en la Red. Conclusiones de una unidad didáctica on line. (Centro de Español para Extranjeros de la Universidad de Málaga)**

**Álvaro García Gómez**

[algarcri@yahoo.es](mailto:algarcri@yahoo.es)

Doctorando

Departamento de Periodismo

**Universidad de Málaga**

**Cristina Ortega Medina**

[cricrial@yahoo.es](mailto:cricrial@yahoo.es)

Profesora Historia del Arte

Cursos de Español para Extranjeros

**Universidad de Málaga**

Crear una comunidad de usuarios interesados en navegar por las distintas webs que conducen a un itinerario acerca del patrimonio histórico de cada lugar es una alternativa cultural muy satisfactoria. Ampliar los conocimientos, navegar entre esculturas históricas, apreciar el arte de los lugares más recónditos, conocer la historia y los orígenes de las instituciones que ponen a disposición del usuario sus contenidos; en definitiva, introducimos en un ambiente artístico y memorable, todo esto es posible gracias a un medio poderosísimo y eficaz, gracias a Internet. Hoy en día son muy pocos los museos que no están dotados de una página web que pretende fomentar el interés del internauta, animarle a visitar el lugar, una especie de privilegio que te permite reparar en el arte, obtener información de dichas instituciones, pero hacerlo desde casa es la gran ventaja que te facilita Internet.

**[www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com) desde la investigación**

La Red está considerada como un instrumento de comunicación y en este caso un espacio social destinado a que la gente que se sienta identificada con el arte comparta sus opiniones con otras personas. Una especie de coloquio al que le precede el tema del arte, una sesión amena y distendida donde la gente sea capaz de descubrir la cantidad de contenidos que abarca la web del museo. Internet es un medio excesivamente avanzado en comparación a lo tradicionales e históricos que son los museos, por ello las instituciones, en este caso el periódico *Sur* de Málaga con su canal temático [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com), que tienen su página web pretenden amenizar la visita virtual, acomodar al usuario y para conseguirlo es necesario aliarse a las nuevas técnicas, una nueva forma de actuar y de innovar.

El Museo de la Ciencia de Boston es uno de los pioneros en este proyecto y hoy en día cuenta con un gran éxito, dicha experiencia ha servido de precedente para otros museos. El website del Museo Zkm está dotado de

infinidad de exposiciones con el fin de cautivar a todas aquellas almas que sientan la necesidad de vivir y contemplar el arte. Otro de los museos que ha sabido plasmar con gran profesionalidad la presentación de las nuevas formas de creación es el Whitney Museum of American. Algunos son considerados más ambiciosos ya que han planteado exposiciones temporales online, visitas virtuales o acceso a su base de datos.

### **Aplicación de la unidad didáctica y su perdurabilidad en un marco on line espacio-temporal**

Tras la aparición de un canal temático virtual sobre la vida y obra del pintor cubista Pablo Ruiz Picaso, y más concretamente en un medio de la misma capital que vio nacer al artista, la profesora de Historia del Arte de los Cursos de Español para Extranjeros de la Universidad de Málaga, Cristina Ortega Medina, decide emprender un proyecto innovador que en cuestión de meses cambió por completo la unidad didáctica convencional. Tras plantear Ortega a un grupo de alumnos de América del Norte la posibilidad de complementar las clases de Picaso y el cubismo con la visita *on line* al canal temático [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com), la profesora comprobó que los resultados y la adquisición de conocimientos se incrementó notablemente en cuestión de días. Preguntas tan sencillas y curiosas a la misma vez formuladas por el alumnado extranjero fueron suplidas tras su recorrido *on line* de forma individual. De tal forma, los conocimientos más complejos del artista explicados en clase fueron asimilados mucho más rápido por los alumnos que visitaron el canal, en detrimento de aquellos que no lo habían hecho –generalmente aquellos que cursaron sus estudios en el centro antes de que se pusiera en marcha el canal en el citado medio de comunicación, hacia primeros de 2004-.

La idea que ha inspirado este trabajo ha sido la de investigar en Internet como el más interesante medio de difusión que se ha ofrecido, como a muchos otros, al campo del arte. La red ofrece tanto al usuario como al aficionado una serie de posibilidades hasta hace poco impensables. Sin embargo, de poco sirve el medio si se carece de conocimientos o de una mínima estrategia a la hora de "navegar" por este saturado y desorganizado océano de información.

#### **2.1. Hipótesis, objetivo y metodología del estudio. Hipótesis.**

El estudio parte una tras una hipótesis principal que es la siguiente: “El alumnado, en este caso extranjero aunque también es aplicable al nacional, capta el conocimiento más y mejor a través de un recorrido visual por la red”. De esta hipótesis principal nacen ramificaciones o subhipótesis, tales como las siguientes: que Internet es una herramienta didáctica muy eficaz, que la cultura clásica no se hace tan farragosa cuando no se impone en las diapositivas de clase y que el arte español en la red se difunde en estos momentos por la red a un ritmo vertiginoso, entre otras.

#### **Objetivo.**

El objetivo no fue otro que averiguar hasta qué punto las clases magistrales se complementaban con la visita virtual que al alumnado realizaba durante el transcurso de las mismas. Esto es, si verdaderamente el medio Internet, y en

este caso semejante canal temático, proporcionaba los conocimientos adecuados, las herramientas necesarias y las aplicaciones multimedia acordes para alcanzar resultados satisfactorios. A lo largo de la investigación se destaca una evolución muy positiva en la que los conocimientos que el alumno iba adquiriendo estaban directamente relacionados con las aplicaciones multimedia que [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com) ofrecía. En este contexto de relación aprendizaje-tecnología predomina el uso del vídeo, la fotografía y el texto animado como lenguaje multimedia que capta la atención del internauta, en este caso los alumnos y alumnas.

### **Metodología.**

La investigación se realiza con un trabajo de campo basado en un gran eje vertebrador: una ficha de análisis en la que se destacan una serie de apartados divididos en dos partes claramente diferenciadas: por un lado las características referentes al ámbito didáctico y por otro las que señalan el aprovechamiento o no de las aplicaciones multimedia. En el primer apartado (ámbito educativo) se les señala que indiquen la opción de la clase –magistral o virtual-, por qué esa opción; aspectos educativos que se recogen en el canal virtual y que en la clase magistral quedan más desapercibidos y si la presencia del profesor analógico es imprescindible para la retención de conocimientos a largo plazo o si, por el contrario, con la suplencia de la Red el conocimiento es el mismo. En el segundo apartado se resaltan las características que hacen referencia a las aplicaciones multimedia que ofrece el canal, íntimamente ligadas a lo educativo. Es decir, si predominaba el uso de color o B/N en el canal, si resaltaba la masa de texto sobre la fotografía y el vídeo o si las animaciones y los juegos interactivos proporcionaban el entretenimiento y, por lo tanto, el aprendizaje más ameno y fluido entre el colectivo.

A partir de la confección de la ficha por parte del profesorado se hace entrega de la misma a una muestra aleatoria de 20 alumnos de la clase.

### **Características multimedia de un canal temático en la modalidad a distancia**

El uso de Internet en las aulas, a pesar de la diversidad de opiniones a favor y en contra, está teniendo efectos positivos en determinados aspectos de dominio cognoscitivo y afectivo del alumnado. El impacto de las nuevas tecnologías y de Internet como instrumento de comunicación global y de biblioteca universal ofrecen unas posibilidades didácticas y metodológicas que, en opinión de algunos autores (e.g. Mena, 1999) supondrá la mayor transformación y eje de cambio de los sistemas educativos. Además, el uso regular de la telemática tiene otras muchas ventajas:

- Nos proporciona una red de información bastante actualizada, rápida y eficaz a la que podemos acceder fácilmente. En este sentido, el concepto de biblioteca universal ya empieza a ser una realidad.
- Abre los centros al exterior y permite la comunicación y el trabajo en cooperación a distancia, con profesores y alumnos de otros países. Es decir, puede usarse de forma interactiva con las ventajas que ello conlleva: superación del aislamiento, aceptación

de otros puntos de vista, construcción cooperativa de textos, contraste de opiniones, etc.

- Elimina las fronteras geográficas y las barreras culturales: el alumnado puede acceder a cualquier medio de difusión cultural del planeta y tener el “mundo” a su alcance.
- Flexibilidad horaria. Internet permite que cada alumno trabaje cuando desee, en casa, en la escuela, o en ambos lugares. Además, permite trabajar de forma autónoma, elegir los aspectos del tema que se quieren consultar y desarrollar.

A continuación se detallarán los resultados del análisis de la investigación, marcados en su inmensa mayoría por los efectos en el comportamiento del alumnado. Es decir, se irán desgranando aquellos aspectos más característicos que demuestran el rendimiento del alumnado a partir de su visita al canal virtual [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com)

- Ante todo la motivación de los alumnos extranjeros aumentó considerablemente. El esfuerzo de la autoestima y la confianza en si mismos, la descubrir cosas más rápidamente que sus profesores les llena de orgullo. Además, en este caso alcanzan un refuerzo añadido: aprenden español con más soltura a través de la Red.

Este efecto del ordenador va en consonancia con la teoría del constructivismo que enfatiza los procesos individuales y personales en la adquisición del conocimiento y en el aprendizaje, pues facilita el aprendizaje autónomo al ritmo individual que imprima el alumno. Es decir, facilitó la visita al canal una enseñanza más centrada en el alumno y con un currículo más abierto, colocando en segundo plano la figura del profesor, que orienta y actúa como mediador, aunque el verdadero agente de aprendizaje es el alumno. Así lo resume Martorell: <sup>1</sup> “Asimilar las pautas actuales que imperan en el modelo educativo pasa necesariamente por el ordenador, porque de las clases magistrales, con un profesor explicando la lección desde su tarima, se pasa a una construcción personal del conocimiento. En este caso, el docente pasa a adoptar la función de mentor y el niño avanza por su cuenta, a su ritmo, con su programa informático” (citado en Barriuso, 1999:3).

Los alumnos que experimentaron los entornos multimedia de [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com) experimentaron cierto progreso en diferentes áreas: mejoraron su conocimiento sobre la vida y obra del pintor malagueño; experimentaron un aprendizaje cooperativo al intercambiarse opiniones e impresiones entre los compañeros de clase; desarrollaron el pensamiento crítico, mejoraron su creatividad y paulatinamente se observa cómo van desarrollando cierta capacidad indagadora e investigadora.

Los alumnos prefieren en el 90 por ciento de los casos la nueva cultura multimedia que le ofrece el canal, una cultura que incorpora el texto del libro de la profesora con la imagen y el feedback de la página web.

Del mismo modo, la interacción, mediante la aplicación de juegos formativos sobre la vida y obra del pintor y la historia de Málaga en sí cambia la forma de trabajo en la educación de los estudiantes. Éstos pasan de ser entes pasivos que escuchan al maestro casi por obligación a una forma de aprendizaje como

---

<sup>1</sup> BARRIUSO, O. (1999): *Escuela Virtual*. Ideal, 27 de marzo de 1999, Focus, pp.2-3

actores partícipes de su propio aprendizaje. Se trata de un aprendizaje activo, con opciones, permitiendo equivocarse y aprender de los errores, además de forma inmediata.

- El recorrido que opta el alumno a la hora de navegar por el canal es el siguiente: una vez que han pinchado, bien a través de la URL <http://www.diariosur.es> entran en el apartado de canales temáticos en [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com), canal al que también se puede acceder sin tener que entrar en el diario malagueño. El canal da la bienvenida al alumno a través de una atractiva página en la que la fachada de la Casa Picasso los recibe para pasar posteriormente, mediante un enlace “Entrar” a la página principal. Será en ésta donde el ojo seleccione lo que más le interese: archivo, el museo, el artista, artículos o entrevistas especiales.
- En un 75% de los casos el alumno se decanta por la información visual, pues en el canal un 60% de la información va sin acompañamiento de imágenes. (Ello hace que el alumno se aburra antes que si estuviera viendo imágenes con texto).
- Un 73% opta por la vida privada del artista tras recibir información sobre él y sus dobles, árbol genealógico, Picasso y los toros, las mujeres de Picasso y el deseo de Picasso, si bien de los 20 alumnos 17 aseguraron que la sección ‘Picasso y los toros’ y ‘Las mujeres de Picasso’ son las que más visitaron.
- Los juegos interactivos diseñados para menores en edad escolar son elegidos en el 90% de los casos como herramienta “para aprender más de Picasso”, aseguró el alumnado. Predominan los siguientes juegos: Colorea (da color a las viñetas de Idígoras y Pachi); Opinión (comparte tus comentarios en el foro de debate); Vídeo (colección de vídeos sobre la vida del artista); Puzzles (pon a prueba tu destreza completando las figuras); Test (demuestra tus conocimientos sobre Picasso) y Tienda (adquiere los productos más exclusivos).
- Las aplicaciones multimedia son aprovechadas en el 90% de los casos por los alumnos, sobre todo a la hora de activar los vídeos para ver las 12 salas del Museo Picasso y de interactuar con las atractivas actividades diseñadas por los profesionales del medio digital de SUR. \*Hay que resaltar que algunos alumnos destacaron que no pudieron ver correctamente los vídeos (aunque su intención era tal) debido a que no contaban con el software apropiado, en este caso, Real Player.
- Con ayuda de este canal virtual los alumnos extranjeros participaron en sus propias experiencias comentándoselas a sus compañeros de su país de origen. En este sentido, se creó la denominada “comunidad virtual” que dispuso de espacios electrónicos en los que compartir todos los materiales que los de la UMA habían utilizado. Por este hecho este medio se convierte en una potente herramienta de comunicación y expresión de ideas. *“Cuando cada día nos aproximamos más a lo que se ha denominado una “sociedad desescolarizada”, en la que los adolescentes y toda la población recibe un caudal inmenso de información a través de canales como los mass-media, el efecto y el objetivo del “sistema educativo” debe modificarse, procurando ante todo educar a los jóvenes para “no sólo*

*entender sino también saber expresarse mediante los nuevos lenguajes de comunicación-audiovisual, informático, telemático, ...”.* (Aguirregabiria, M.,1988:16).<sup>2</sup>

- El uso de hipertexto predomina en el canal, si bien las posibilidades de retroalimentación o ‘feedback’ escasea en su conjunto.
- La actualización de los contenidos del museo no es la más apropiada, si bien queda obsoleta en gran parte de las ventanas.

#### 4.- Conclusiones

- El alumnado extranjero encuentra en [www.canalpicasso.com](http://www.canalpicasso.com) una herramienta educativa que complementa sus clases magistrales en los Cursos de Español para Extranjeros de la Universidad de Málaga.
- La captación de información-aprendizaje a través de la Red es mucho más rápida que en las clases convencionales.
- Aprendizaje individual, selectivo que desemboca en una “comunidad virtual” dentro de los cursos y en todo el mundo.
- Las aplicaciones multimedia del canal son explotadas en el 90 por ciento de los alumnos. Se decantan por el vídeo, galerías fotográficas y los juegos interactivos.
- El canal digital malagueño potencia la autoestima del alumnado, que muestra más interés en aquello que no ha encontrado en el ordenador para preguntárselo al día siguiente a la profesora.

#### Bibliografía

- AGUIRREGABIRIA, M.(1998): *Tecnología y Educación*. Madrid, Narcea.
- BARRIUSO, O.(1999). *Escuela virtual. Ideal*, 27 de marzo de 1999, Focus, pp.2-3.
- BARTOLOMÉ, A.R. (1995): *Medios y recursos interactivos*. En RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. y SÁENZ BARRIO, O.: *Tecnología educativa. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Alcoy, Marfil, pág.291-336.
- BARRON, A.E. e IVERS, K.S. (1996): *The Internet and instruction*. Englewood (Colorado), Libraries Unlimited.
- BORRÁS, I. (1997): *Enseñanza y aprendizaje con Internet: una aproximación crítica*. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. [http://www.doe.d5.ub.es/te/any97/borras\\_pb/](http://www.doe.d5.ub.es/te/any97/borras_pb/) (11/5/98).
- JUANES, J.A. y ESPINEL, J.L. (1996): *Aplicación de las tecnologías hipermedia y telemática en la enseñanza de las ciencias*. Aula Abierta, 67, pág. 229-235.
- MENA, B. (1999): *Posibilidades didácticas de las nuevas tecnologías de la información*. Escuela Española, 8 de abril, nº 3.404 (451), p.23.
- PEÑA, R.(1997): *La educación en Internet: guía para su aplicación práctica en la enseñanza*. Barcelona, Inforbooks.
- RAMONET, I.(1996): *Internet, el mundo que llega*. Madrid, Alianza Editorial.
- ROLL, R.(1995): *In search of the virtual classroom*. Londres, Routledge.

#### Bibliografía en Internet

<http://www.diariosur.es> (consultado el 14/04/05)

<http://www.ugr.es/madrid/Publicaciones/Internet.htm> (21/03/04).

---

<sup>2</sup> AGUIRREGABIRIA, M. (1998): *Tecnología y Educación*. Madrid, Narcea.

<http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/Segovia2/Segovia2.html> (16/02/2002).

<http://www.dewey.uab.es/pmarques/usosred2.htm> (16/02/2002).

[http://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jparedes/lecturas/eductel.html](http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jparedes/lecturas/eductel.html)  
(18/12/2002).

<http://www.uned.es/webuned/pfp-ea/pfp/188.htm> (16/12/2002).