

# UTILIZACIÓN DEL CAMPUS VIRTUAL EN EL PROYECTO I+D *CurARTE*, AMPLIANDO HORIZONTES MÁS ALLÁ DEL ÁMBITO UNIVERSITARIO A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN

---

*Eva Perandones Serrano\**, *Carmen Van Den Eynden\*\**, *Noemí Ávila Valdés\*\*\**

\*evapernadones@art.ucm.es; \*\*cvandene@art.ucm.es; \*\*\*navila@art.ucm.es

\*,\*\*Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica  
Facultad de Bellas Artes

Universidad Complutense de Madrid

\*\*Departamento de Dibujo II (Diseño y Artes de la Imagen)  
Facultad de Bellas Artes  
Universidad Complutense de Madrid

**Palabras clave:** Emisión en abierto, Educación artística, Educación infantil, Pedagogía hospitalaria.

En estas líneas pretendemos mostrar el trabajo que estamos realizando con el Campus Virtual, más allá de la educación reglada, al amparo del proyecto I+D *CurARTE*. Este proyecto tiene por objetivo principal poner a disposición de los niños hospitalizados una serie de juegos creativos especialmente diseñados para adaptarse a las limitaciones que tanto la enfermedad como las condiciones de diagnóstico y/o tratamiento de la misma en el marco hospitalario puedan suponer para los niños y adolescentes.

La promoción del juego, la educación artística y la creatividad como recursos de salud y bienestar, pueden trabajarse desde la plataforma Moodle utilizando las diversas herramientas que pone a nuestra disposición y cuyas utilidades, beneficios y problemas analizan las siguientes líneas. Desde aquí proponemos pues, una nueva forma de utilizar el Campus Virtual de una forma paralela y derivada de la educación formal para ampliar los horizontes y las aplicaciones dentro de los trabajos de investigación.

---

## 1. INTRODUCCIÓN. ANTECEDENTES Y PUNTOS DE PARTIDA

### 1.1. EL PROYECTO CURARTE

El proyecto *CurARTE* es un proyecto I+D interuniversitario en el que participan el Departamento de Psicología Social de la Universidad de Salamanca, el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y el GIMUPAI (Grupo de investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil).

Desde 2003, estos grupos vienen desarrollando una serie de investigaciones en torno a las posibilidades de mejora de las condiciones de vida de los niños y adolescentes hospitalizados a través del juego, la creatividad y el arte. En el proyecto *CurARTE*, las actividades están especialmente concebidas para responder a las necesidades específicas de los niños y adolescentes hospitalizados y promover así un tipo de juego creativo como recurso de bienestar y salud.

## 1.2. NUESTRA EXPERIENCIA EN CAMPUS VIRTUAL

Como docentes, llevamos trabajando en Campus Virtual desde el año 2006, año en el que se virtualizó la asignatura de *Imagen Digital* (primero en un servidor propio de la Facultad y en el 2008 en un servidor oficial de la Universidad). Este trabajo comenzó con el proyecto de Innovación Educativa n.º 273 30/11/2006 en el que la asignatura fue incorporada como «experiencia piloto» dentro del Sistema de Transferencia de Créditos Europeos bajo el título *Evaluación del impacto de virtualización de la asignatura Imagen Digital*. Dentro de las conclusiones de dicho proyecto se puso de relieve que «la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en cuanto a poner en funcionamiento procesos más democráticos donde el profesor es un guía. La virtualización alteró las bases tradicionales de la experiencia educativa convirtiendo dicha experiencia en un proceso de investigación sin espacios ni tiempos cerrados lo que aumenta la motivación del alumno y por lo tanto, su capacidad para generar conocimiento propio» (Van den Eynde y Perandones, 2009).

Actualmente esta asignatura forma parte de *UCM abierta* donde pretendemos compartir la metodología específica que estamos utilizando dentro de la educación artística y en concreto la relacionada con el 3D y las tecnologías digitales. Por todo esto, no es de extrañar que experimentemos con otros ámbitos de aplicación como el de la educación no formal, la educación con adolescentes o la formación de profesorado como veremos a continuación.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN: ENMARCANDO NUESTRO MOODLE DENTRO DEL PROYECTO CURARTE<sup>1</sup>

El proyecto *CurARTE* se inicia en el año 2004, pues, como un proyecto interuniversita-

rio de promoción del juego, la educación artística y la creatividad como recursos de salud y bienestar para niños y adolescentes hospitalizados bajo el título: *Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario* (Ministerio de Educación y Ciencia. SEJ2004-07241-C02-00/EDUC). En el 2008 dicho proyecto continúa con el proyecto *Diseño y desarrollo de materiales y actividades creativas y artísticas para adolescentes hospitalizados* (EDU2008-05441-C02-01/ EDUC), dentro del que se inscribe la investigación que aquí presentamos.

En la actualidad, estamos trabajando en dos líneas de intervención muy concretas:

1. La mejora de los entornos físicos de hospitalización pediátrica. Ésta se está realizando en la planta de hospitalización pediátrica del Hospital Universitario de Salamanca, el servicio de Urgencias Pediátricas del Hospital Universitario de Salamanca y el consultorio de pediatría de Cabrerizos (Salamanca).
2. La mejora de las atenciones psicosociales de los pacientes pediátricos y adolescentes y sus familias. Ésta se desarrolla a través del juego y la ocupación del tiempo con los talleres *CurARTE*. Dichos talleres de arte y creatividad con



Figura 1. Imágenes de la planta pediátrica del Hospital Universitario de Salamanca

<sup>1</sup> Página web del proyecto: <http://www.ucm.es/info/curarte>

niños y adolescentes hospitalizados se están realizando en el Hospital *Gregorio Marañón* (Madrid), en el Hospital *12 de Octubre* (Madrid), en el Hospital Universitario de Salamanca y en el Hospital *Río Hortera* (Valladolid).

Es en esta segunda línea de mejora donde se enmarca el trabajo que en esta comunicación presentamos. Dentro de la línea de Talleres *CurARTE*, nos encontramos con los talleres interactivos y es aquí donde Campus Virtual, y en concreto la plataforma Moodle, nos puede ser de gran ayuda.

Esta utilización nos permite llevar los talleres a un formato educativo derivado de la educación formal, en el que objetivos, metodología y experiencia quedan a disposición de los alumnos y crean un espacio que puede crecer y retroalimentarse con un *feedback* y unas posibilidades en investigación cuantitativa más que interesantes para un ámbito como el citado.

### 3. LA EDUCACIÓN EN EL ÁMBITO HOSPITALARIO: SACANDO AL CAMPUS VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD

Hemos de tener en cuenta que, dentro de este contexto, la pedagogía necesaria difiere de la utilizada en centros educativos. La lla-



Figura 2. Imágenes de los talleres en el Hospital Gregorio Marañón de Madrid

mada pedagogía hospitalaria «es considerada como una parte de la pedagogía cuyo objeto de estudio, investigación y dedicación es el individuo hospitalizado (niño o adulto) para que continúe con su aprendizaje cultural y formativo y sea además capaz de hacer frente a su enfermedad, haciendo hincapié en el cuidado personal y en la prevención» (Ávila, 2005). Por ello, en la pedagogía hospitalaria participan la medicina, la pedagogía y la psicopedagogía siendo los campos específicos de ésta el educativo-formativo y el psicopedagógico.

Sin entrar en detalles, solo señalaremos que dentro del enfoque instructivo o didáctico habremos de utilizar los siguientes principios educativos:

- Individualización. Este es el proceso de aprendizaje que estará centrado en cada adolescente en concreto, pues, en nuestro caso, la diferencia de edad, la diferencia cultural y las diferentes enfermedades hacen necesaria la individualización de la educación.
- Socialización. Este proceso intenta combatir el aislamiento de cada adolescente enfermo, proporcionándole la oportunidad de convivir y relacionarse con sus compañeros en pequeños grupos, y siempre a cargo de un educador.
- Autonomía. Este proceso sostiene la implicación activa y voluntaria del adolescente en la tarea escolar que se le propone, no sólo por entretenimiento sino por sus valores formativos.

La utilización de Campus Virtual, lejos de entorpecer una pedagogía tan específica como la hospitalaria, fomenta los principios educativos que rigen su enfoque didáctico (individualización, socialización y autonomía).

### 4. CURARTE + MOODLE. RESULTADOS PRELIMINARES

Partiendo de nuestra experiencia con dicha plataforma y ante las necesidades de crear un espacio para el encuentro y el aprendizaje de los adolescentes que participaran en los talle-

res del proyecto, hemos visto la utilización de Campus Virtual como una oportunidad para mejorar nuestra investigación y docencia en este ámbito.

Hemos de partir de la base de que los talleres *CurARTE* son talleres diseñados desde la metodología de la educación artística, donde, además de promover la ocupación del tiempo libre, el aprendizaje es el factor más importante.

Estas metodologías en educación artística nos demandan nuevas formas de aprender más allá de la propia relación entre educador y alumno, así como también las propias circunstancias del hospital nos hacen incidir en las relaciones de los alumnos entre sí. Romper la barrera del tiempo y los horarios, en un ambiente de espera casi continuo, puede ser un factor importantísimo para que esta aplicación funcione.

Bien sabida es ya la utilidad de Internet para aprender. El ciberespacio, como recurso didáctico y la educación tecnológica, puede aportarnos una serie de ventajas y posibilidades educativas (Ávila y Cofán 2007) que podemos aplicar a nuestro Campus Virtual de la siguiente manera:

- Mayor facilidad en las conexiones entre comunidades culturales. Esta posibilidad, aplicada al Campus Virtual que pretendemos crear, nos acerca a una interculturalidad que puede ser interesante explorar porque, al ser los propios adolescentes los que participan en la ampliación del espacio y al provenir éstos de diferentes culturas, el espacio creado se convierte en un espacio de encuentro donde unir y conocer las diferentes culturas que lo conforman.
- Individualización de la educación y el aprendizaje así como de los materiales que podemos poner a disposición de los alumnos. Campus Virtual nos permite ampliar de forma paulatina la información que contiene al amparo de las necesidades o peticiones de los alumnos. También permite la cómoda distribución de información relacionada con el ámbito del interés de cada alumno, para que sea

éste quien pueda realizar esa ampliación de información y material educativo por su cuenta. Será el alumno quien, tras investigar, ponga a disposición de sí mismo y de sus compañeros y educadores la información que ha recogido y, por lo tanto, tenga una participación activa en el crecimiento del espacio del Campus Virtual.

- Apertura de nuevos caminos en el proceso de enseñanza-aprendizaje más allá del método tradicional. Esta apertura se refleja en el Campus Virtual permitiendo nuevas formas de acceder al conocimiento, nuevas formas de compartirlo y nuevas formas de generarlo y transmitirlo.
- Nuevas alternativas a la educación a distancia. El proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza dentro de los talleres *CurARTE* son talleres presenciales condicionados por las limitaciones tanto físicas de las instalaciones del hospital, como de la propia enfermedad de los alumnos que participan en ellos. El hecho de que las hospitalizaciones cortas sean las más comunes, también limita de forma significativa el aprendizaje a través de los métodos tradicionales. Campus Virtual nos ofrece la posibilidad de continuar con dicho aprendizaje más allá de las horas en las que los educadores del proyecto se encuentren en el hospital y de los días de hospitalización (ampliándolo también a los días de convalecencia en el domicilio del paciente).
- Facilitan el proceso de aprendizaje gracias a los enlaces a otros recursos y *websites*. Campus Virtual se perfila como un maravilloso contenedor de enlaces donde relacionar la información necesaria para ampliar conocimientos de forma tanto general como individualizada, permitiendo al educador conocer y facilitar información de forma sincrónica y asincrónica, que quede a disposición de otros alumnos a los que pueda interesar dicha información.
- Permiten el acceso al patrimonio cultural físico y no físico. Dentro de la cultura contemporánea donde todos, constante-

mente, generamos patrimonio cultural con nuestras imágenes a disposición de otros en Internet, donde las redes sociales, los blogs y los wikis conforman lo que llamamos la web 2.0 y nos convierten en sociedad de la información y la comunicación, el espacio de Campus Virtual nos permite recoger y estudiar esas aportaciones culturales relacionadas con los talleres artísticos que realizamos en el ámbito hospitalario y permitiendo una investigación cuantitativa más cómoda.

#### 4.1. UN CAMPUS VIRTUAL PENSADO PARA ADOLESCENTES Y EDUCADORES. ESTRUCTURACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL CONTENIDO

En todo caso, la estructura de la información es lo más importante para que una aplicación pedagógica funcione bien. Los contenidos deben promover la investigación y la interacción por parte de los alumnos para acercarnos a un aprendizaje colaborativo. Un espacio en Campus Virtual que aporte a los alumnos autonomía para elegir recorridos (principio de libertad), favorezca la investigación, ayude al aprendizaje constructivista y potencie el proceso de aprendizaje, se convertirá en una aplicación más efectiva desde el punto de vista pedagógico.

La estructura de nuestro espacio ha sido dividida en tres partes:

La primera parte desarrolla la *información básica sobre el proyecto* tanto en lenguaje formal como en un lenguaje sencillo, de frases cortas y tono coloquial. Para aquellos adolescentes que entren en dicho espacio, se ha elaborado una guía sobre los contenidos y la estructura del Campus.

La segunda parte es el *contenido y desarrollo en sí de los talleres* cuyos recursos explicaremos a continuación.

La tercera parte ha sido pensada para introducir *información relacionada con el tema a tratar*: enlaces a páginas web y recursos, donde ampliar información y jugar son sus principales elementos.



Figura 3. Enlaces sobre información relacionada con el tema de los talleres

Para esta primera experiencia, se han realizado dos talleres virtuales accesibles desde el Campus Virtual y que conformarían la parte de desarrollo de talleres:

Taller de Esculturas Virtuales (figura 4).

Creación de Videojuegos (que es el que da nombre a este espacio) (figura 5).

Ambos subespacios contienen enlaces a los recursos necesarios para el completo desarrollo del taller:

Las *databases* se utilizan para que los participantes puedan subir al Campus sus creaciones virtuales y queden a modo de galería virtual, a disposición de otros (figura 6).

También en forma de *database* se han subido formularios que los participantes completan al terminar los talleres (figura7). Esta diná-



Figura 4. Campus Virtual Creación de Videojuegos (Curarte). Vemos la introducción y el Taller de Esculturas Virtuales



Figura 5. Campus Virtual Creación de Videojuegos (Curarte) vemos el Taller Creación de Videojuegos



Figura 6. Database «Escaparate de videojuegos». Aquí los participantes suben sus creaciones a modo de galería virtual

mica, además de las funciones educativas, nos permite a nivel de investigación la recopilación de información y datos, accesible a todos los educadores e investigadores del proyecto de forma instantánea.

Tutoriales tanto sobre la propia utilización del Campus, como sobre las actividades que se tratan en los talleres.

Enlaces a vídeos explicativos de los artistas en los que se basa el taller.

Enlaces a páginas web donde ampliar información sobre las actividades propuestas en los talleres (figura 3).



Figura 7. Database «¿Qué te ha parecido el taller Creación de Videojuegos?» Cuestionario para los participantes en el taller

Enlaces a páginas web donde encontrar recursos libres de derechos que se pueden utilizar para las creaciones de los participantes de los talleres.

Foros y Chat donde comunicarse de forma tanto sincrónica como asincrónica, entre los participantes a los talleres, entre los educadores y entre educadores y participantes de los talleres.

Con el tiempo, estas partes pueden ir creciendo y generando divisiones diferentes según las necesidades y aportaciones de los alumnos y los educadores de los talleres, teniendo siempre en cuenta que, cuanto más variedad (que no cantidad) tenga nuestra página web, más rica y entretenida será ésta.

## 5. CONCLUSIONES

Estos talleres están llevándose a cabo actualmente y todavía no disponemos de datos lo suficientemente significativos para difundir conclusiones cuantitativas, por lo que por todo lo expuesto hasta el momento podemos concluir las siguientes ideas cualitativas:

1. Campus Virtual es perfectamente utilizable en la educación no formal o reglada, traspasando la barrera de la universidad de la mano de la investigación y permitiendo nuevas aplicaciones por parte de los investigadores de la propia universidad, explorando las posibilidades que pueda aportar en formación extraescolar, formación con adolescentes, formación de profesorado, etc.

2. *Campus Virtual aporta un espacio propio y restringido* donde los adolescentes hospitalizados pueden moverse libremente de forma segura, aportar archivos, comentarios e información de una manera más activa y equitativa que en una página web o un blog. Actualmente trabajamos con alumnos genéricos y con las sesiones de los educadores para evitar problemas con las leyes de protecciones de datos, ya que además los participantes son menores. Aunque la gestión de usuarios es el mayor problema con el que nos hemos encontrado hasta ahora, con el tiempo esperamos que los chavales puedan acceder con un perfil propio a estos espacios. Pero esto es otra historia.
3. *Campus Virtual puede suponer un aporte social en un ámbito real* como el hospitalario más allá del universitario y posibilitando también aplicaciones en el mundo real de investigaciones financiadas.
4. *Campus Virtual, en el ámbito hospitalario, puede ayudar a mejorar la comunicación entre los propios adolescentes y entre los adolescentes y los educadores*, ayudando a compartir experiencias, hacer amistades y trabajar en equipo con los beneficios que ello puede conllevar tanto a nivel psicosocial como a nivel educativo que al fin y al cabo son los objetivos del proyecto *CurARTE*.
5. *Campus Virtual puede ayudar a acometer los principios que rigen en el enfoque didáctico de la pedagogía hospitalaria*. Como vimos en el punto 3, ayuda a fomentar la individualización, la socialización y la autonomía.
6. Este tipo de experiencias que derivan de la investigación *pueden suponer un interesante aporte a las experiencias de Campus Virtual utilizado en el Espacio de Educación Europeo Superior*, puesto que los propios investigadores aplicarán dichos conocimientos y experiencias a los Campus Virtuales que utilicen para

sus asignaturas, así como la experiencia como docentes ayuda en las investigaciones como venimos contando en estas líneas. El *feedback* entre investigación y docencia pasa a ser importante y productivo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ávila Valdés, Noemí (2005): *Diseño y desarrollo de recursos on-line: aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*. Tesis doctoral publicada por la Ed. Complutense.
- Ávila Valdés, Noemí y Pascale, Pablo (2007): «Una experiencia de creatividad con adolescentes hospitalizados» en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 19, Ed. Complutense.
- Ávila Valdés, Noemí (2009): «Talleres de arte con adolescentes hospitalizados. Una experiencia de comunicación» en *Educere*, Universidad de los Andes, Venezuela, 2009.
- Bou Bauzá, Guillem (2003): *El guión multimedia. Edición 2003*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Cabero, J. y Gisbert, M. (dir.) (2002): *Materiales formativos multimedia en la red. Guía práctica para su diseño*. Sevilla, SAV de la Universidad de Sevilla.
- Perandones, E., García, J., Tejado, T., Flores, L. y Suárez, M. (2008): «Vacaciones de Colores». En: N. Antúnez, N. Ávila y D. Zapatero (ed.): *El arte contemporáneo en la educación artística*, Madrid, Eneida, 25-33.
- Ritchie, D. y Hoffman, B. (1999): «Incorporating instructional design. Principles with the world wide web», en Khan, B. (ed.): *Web-based Instruction*, Englewood Cliffs, Educational Technology publications, 135-138.
- Royo, Javier (2004): *Diseño digital*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica.
- Ullán, A. M. y Manzanera, Paloma (2009): «Las paredes cuentan: arte para humanizar un espacio pediátrico» en *Arte, Individuo y Sociedad*, n.º 21, Ed. Complutense, 2009.
- Ullán, A. M. y Belver, M. H. (2005): *Los niños en los hospitales: Espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil*, Ediciones Témpora.
- Ullán, A. M. y Belver, M. H. (ed.) (2006): *La creatividad a través del juego*. Salamanca, Amarú.
- Ullán, A. M. y Belver, M. H. (2007): *Cuando los pacientes son niños: Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica*. Madrid, Eneida.
- Van den Eynde, C. y Perandones, E. (2009): «Modelado y animación de una mariposa en 3D».

- Reduca (Recursos Educativos). Serie Bellas Artes.* 1 (3): 1-11.
- Van den Eynde, C. y Perandones, E. 2009: «Creación de laberintos en 3DS MAX», *Reduca (Recursos Educativos). Serie Bellas Artes.* 1 (3): 12-24.
- Van den Eynde, C. y Perandones, E. (2009): «Utilización del Campus Virtual de Moodle en la asignatura de Imagen Digital». *V Jornadas del Campus Virtual UCM: Buenas Prácticas e Indicadores de Calidad.* Madrid, Editorial Complutense.