

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

TALLERES EXPERIMENTALES CON EL HIPERTEXTO
LITERATURA Y ARTE PARA NIÑOS DE GRADO SEXTO.
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLITÉCNICO PAMPALINDA.

JUAN FERNANDO BARÓN LÓPEZ

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN EN EL AULA
Santiago de Cali
OCTUBRE 2014

TALLERES EXPERIMENTALES CON EL HIPERTEXTO
LITERATURA Y ARTE PARA NIÑOS DE GRADO SEXTO,
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLITÉCNICO PAMPALINDA

JUAN FERNANDO BARÓN LÓPEZ

ASESORA

Mg. FABIOLA HERNÁNDEZ

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN EN EL AULA
OCTUBRE 2014

CONTENIDO

ABSTRAC	8
INTRODUCCIÓN	9
1. CONTEXTO	10
1.1 Contexto local	10
1.2 Contexto institucional	11
1.3 Contexto específico	12
2. PROBLEMA	13
2.1 Descripción del problema	14
2.2 Formulación del problema	14
2.3 Manifestación del problema	15
2.4 Organización talleres diagnósticos	16
2.4.1 Taller diagnóstico uno. El principio	16
2.4.2 Taller diagnóstico dos. La composición	18
2.4.3 Taller diagnóstico tres. El punto	21
2.5 Objetivos	23
3. MARCO TEORICO	23
3.1 Hipertexto	35
3.2 Net.art educación	36
3.3 El proceso lector	38
3.4 La estructura	39
3.5 El tiempo	40
3.6 Universos paralelos	40
3.7 Atracción y emociones	41
3.8 Seguimiento de ojos	41
4. METODOLOGIA	42
4.1 Investigación acción	42
4.2 Aplicación	44
4.3 Instrumentos de recolección de información	49
4.4 Equipo de trabajo	49

5. PLAN GENERAL DE ACCIÓN	49
5.1 Idea general de mejora	49
5.2 Plan de acción	50
5.3 Estrategia 1. Taller hipertexto. Puntos gráficos	51
5.4 Estrategia 2. Taller de hipertexto. Palabras significado	57
5.5 Estrategia 3. Palabras compuestas en figuras	63
5.6 Estrategia 4. Taller hipertexto. Historieta	69
5.7 Estrategia 5. Taller hipertexto. Producción de obra	74
5.8 Estrategia 6. Simulación y modulación	80
6 Triangulación	84
6.1 Competencia: Conocimiento y comprensión del arte	84
6.2 Competencia: Apreciación crítica	86
6.3 Competencia: Creatividad	87
6.4 Competencia: Trabajo en grupo, socialización, cooperación	89
6.5 Competencia: Comunicativa	91
6.6 Competencia: Disfrute, placer, diversión	92
7. CONCLUSIONES	93
8. RECOMENDACIONES	96
9. BIBLIOGRAFIA	98

LISTAS DE FOTOGRAFIAS

Fotografía 1. Ingreso I.E. Politécnico Cali.	10
Fotografía 2. Manos de colores.	16
Fotografía 3. El inicio, la naturaleza, y la creación.	17
Fotografía 4. Composición música.	18
Fotografía 5. Composición orden trabajo educandos.	20
Fotografía 6. Composición con el punto.	21
Fotografía 7. Composición punto educandos.	22
Fotografía 8. Redes hipertexto.	25
Fotografía 9. Patrón típico de lectura, direccional de los ojos.	41
Fotografía 10. Alumnos trabajando.	49
Fotografía 11. Hipertexto, puntos gráficos.	51
Fotografía 12. Hipertexto, tarjeta computarizada.	52
Fotografía 13. Hipertexto, alineación de las hojas del trabajo.	53
Fotografía 14. Hipertexto, mapas conceptuales.	55
Fotografía 15. Hipertexto, palabra.	57
Fotografía 16. Hipertexto, alineación de las hojas de trabajo.	58
Fotografía 17. Página Facebook de un educando.	60
Fotografía 18. Trabajos de la palabra.	61
Fotografía 19. Palabra compuesta.	63
Fotografía 20. Dibujo de educando.	65
Fotografía 21. El campo de trigo - Vincent Van Gogh.	66
Fotografía 22. Dibujo de educando.	67
Fotografía 23. Taller historieta.	69
Fotografía 24. Trabajo de educandos.	72
Fotografía 25. Taller producción de obra.	74
Fotografía 26. Trabajo de educando.	75
Fotografía 27. Dibujo de educando.	78

Fotografía 28. Taller simulación.	80
Fotografía 29. Dibujo de educando.	82
Fotografía 30. Triangulación.	84
Fotografía 31. María Acaso, educación artística.	94

RESUMEN

El arte está relacionado con el diario vivir, social y comunitario, el arte transfiere una construcción cultural y expresiva de la comunidad. No es suficiente enmarcar la enseñanza básica de las artes como un proceso técnico de aprendizaje, se debe enseñar las artes como una área importante la cual colabora en la construcción social, el tema del hipertexto ha sido plataforma para este nuevo proceso, con sus características y elementos, como son: conectividad, digitalidad, multimedia, estructura de red, extensibilidad, dinamismo e interactividad... (Lamarca, 2013).

El Hipertexto me permitió un progreso dinámico y diferencial con relación a lo que se venía haciendo en el aula. El proyecto giró en torno a la elaboración de talleres formados por los hipertextos para que los niños aprendan los nuevos lenguajes del siglo XXI con el arte y la literatura, fue enriquecedor el trabajo que se elaboró para solucionar las deficiencias del área del arte, ya que esta área venía con carencias pedagógicas, estructurales y de conocimiento, este proceso nos da la capacidad de ajustar continuamente el trabajo para ir a la vanguardia o lo que conocemos como avant-garde, donde las obras y los usuarios artísticos son experimentales e innovadores, el vanguardismo elimina o traspasa la norma, lo que se busca es la eliminación del currículo obsoleto que se venía aplicando en el colegio.

Por medio de la metodología: **Investigación Acción Educativa**, se desarrollaron cambios en todas las áreas de mi trabajo para mejorar el campo de acción dirigido a los educandos que están a mi cuidado, los textos escolares que edite enlazaron directrices nuevas que fueron modulando el proceso educativo y formativo de los niños, logre las metas establecidas, los educandos proceden a conocer y ver el arte como una estructura cultural y un tejido del conocimiento que va más allá de los sentidos.

PALABRAS CLAVES: hipertexto, literatura digital, arte.

ABSTRACT

The art is related to the diary the art lives, socially and community, trasfiere through a cultural and expressive construction of the community. It is not sufficient to frame the basic education of the arts as a technical process of learning, it is necessary to teach the arts as an important area which collaborates in the social construction, the topic of the hypertext has been a platform for this new process, with his characteristics and elements, since they are: conectividad, digitalidad, multimedia, structure of net, extensibilidad, dynamism and interactivity... (Lamarca, 2013).

The Hypertext allowed me a dynamical and differential progress with relation to what one was coming doing in the classroom. The project turned concerning the production of workshops formed by the hypertexts in order that the children learn the new languages in the 21st century from art and the literature, there was wealth-producing the work that was elaborated to solve the deficiencies of the area of the art, Since this area was coming with pedagogic, structural lacks and of knowledge, this process gives us the aptitude to fit constant the work to go to the forefront or what we know like avant-garde, where the works and the artistic users are experimental and innovative, the vanguardismo eliminates or penetrates the norm, which is looked is the elimination of the obsolete curriculum that one was coming applying in the college.

By means of the methodology: Investigation Educational Action, changes developed in all the areas of my work to improve the field of action directed the pupils who are to my care, the school texts that it edits connected new directives that were modulating the educational and formative process of the children, achieve the established goals, the pupils proceed to know and see the art as a cultural structure and a fabric of the knowledge that goes beyond the senses.

KEY WORDS: hypertext, digital literature, art.

INTRODUCCIÓN

La investigación en el aula se centró en la elaboración y diseño de mapas hipertextuales con contenido literario y artístico, para ayudar a mantener el nivel educativo para aquellos niños que por su disciplina o por sus talentos puedan desarrollar continuamente sus destrezas.

El beneficio de la investigación fue localizar métodos para estimular el sentido común o el juzgamiento razonable de las cosas, con la elaboración de talleres diseñados a partir de conceptos nuevos relacionados con las tecnologías educativas y del conocimiento, en especial el proceso del hipertexto. A partir del constructivismo de la imagen visual y literaria, se inquirió a los niños para que desarrollaran su creatividad y tuvieran otras opciones.

El tema de investigación: talleres con hipertexto, implicó buscar información actualizada y elaborada por artistas con una visión contemporánea para adaptar estos lenguajes en la enseñanza secundaria, así mismo, para conocer las herramientas y elementos que componen el hipertexto, ya que el posmodernismo y la actualización de información digital visual y escritural, corre a un ritmo rápido y necesario para generar la respectiva información.

Las diferentes áreas educativas se entrelazan hoy en día transversalmente, esto nos transfiere a una educación universal, y con ayuda de los hipertextos transportamos al educando a un aprendizaje conceptual, desde la panorámica de la tecnología, la labor de los niños gira en torno a la elaboración de trabajos con estructura y/o mapas hipertextuales, los cuales contienen módulos preconcebidos para que ellos aprendan a navegar por estos mapas ciberespaciales.

La vivencia del presente siglo XXI nos acredita un aprendizaje infinito y esto lleva a que los niños experimenten un proceso circular, oscilando entre el conocimiento del texto y el conocimiento de la imagen.

CONTEXTO

1.1 Contexto local

La investigación se realizó en la Institución Educativa Politécnico Pampalinda, ubicada en la ciudad de Santiago de Cali, Valle del Cauca. El barrio Pampalinda está estratificado en nivel 5 y pertenece a la comuna 19. El colegio se encuentra a dos kilómetros de los sectores Siloé y los Chorros donde viven la mayoría de los niños, éstos pertenecen al estrato socio-económico del 1 al 4, el colegio está rodeado por espacios verdes.

Las características socio-económicas de los padres están compuestas en dos grupos definidos, en el primero son empleados del sector servicios como son: oficinistas de empresas públicas y privadas, y el segundo trabajadores ocasionales, pintores, maestros de obra, instaladores y comercio informal.

1.2 Contexto institucional



Fotografía 1. © Juan Barón Ingreso Institución Educativa Politécnico Cali

El colegio tiene una sede central donde estudian los alumnos de educación media, la población consta de 1600 alumnos, funciona en dos jornadas, igualmente está conformado por 5 escuelas donde se preparan los niños de primero a quinto de primaria.

La arquitectura de la institución es propia de la época de mediados del siglo XX, el Estado le asigna escasos recursos, y se observa el proceso de deterioro, sus instalaciones sanitarias son deficientes por el abandono de las estructuras.

Dentro de la institución se mantiene un ambiente tranquilo, en mi rutina observo que se presentan dificultades con los padres, asumen que la institución es la encargada de educarlos en todos sus ámbitos sin hacerse responsables, y esto lo verifico a partir de mi experiencia razonada y en la elaboración de memorandos, producto del diario trabajo de los maestros con los alumnos, la población está conformada por sub-comunidades y tribus¹ propias del espacio urbanístico, hay encuentros de interés mutuo, el problema de micro tráfico está presente, la carencia económica es causa para que los niños sufran emocionalmente.

El colegio en el concepto de visión busca ser reconocido como una de las mejores instituciones educativas oficiales de Cali, ofrecen los niveles de 1º a 11 grados escolares, con énfasis en tecnología de sistemas e inglés, formación de micro-empresarios. Su Misión es la prestación de servicios en seis sedes ubicadas en las comunas 18 y 19 respectivamente, en la ciudad de Santiago de Cali. La Institución se basa en cinco valores: el respeto, la pluralidad, la cortesía, la dignidad, la puntualidad y el trabajo en equipo garantiza la participación para el logro de la excelencia académica y humana.

1.3 Contexto específico

Al involucrarme con los niños en el aula se identifican dos grupos: el primero con niños que cumplen todas las actividades correspondiente al área de Artes y Literatura digital, poseen talento, destrezas y responsabilidad, están en constante proceso productivo y tienen una gran sensibilidad, oscilan en edades entre los 11 a

¹ Tribu es un concepto social, político y de la antropología no enteramente definido y lleno de polémica. Dependiendo de autores, épocas y tendencias el concepto tribu tiene significados muy diversos y sirve a propósitos diferenciados. Surgen por tanto destacadas discrepancias entre los diversos científicos sociales como los antropólogos según el enfoque desde el cual se quiera obtener la definición exacta

13 años, pertenecen al nivel sexto el cual está conformado por siete sextos, y un segundo grupo de niños que no están excluidos, pero no cumplen con las expectativas planteadas en mi proyecto. Elegí 10 educandos del primer grupo para desarrollar la investigación acción educativa.

Como maestro de Bellas Artes dirijo la educación de libre pensamiento, contrario al esquema burocrático, mi visión es tomar una actitud de visionario del siglo XXI y esto conlleva a que en mis clases no haya niños bajo parámetros educativos autoritarios, esto es indispensable para la realización de trabajos creativos, en los trabajos elaborados se demostró un buen nivel artístico por parte de los niños, después de haber aplicado las diferentes tareas.

2. PROBLEMA

Si los educandos no aprenden a utilizar la lectura hipertextual se convierten en iletrados tecnológicos y comunicativos, por lo tanto no exploran nuevos espacios, es necesario instruirse para leer y trabajar los elementos digitales y audiovisuales, (Moreno Castañeda, 2012) los materiales educativos y textos escolares son ajenos a estos procesos. Igualmente, no hay docentes actualizados en los lenguajes del hipertexto, por tanto una de las formas de intervenir en el problema es editar textos experimentales con estructura del hipertexto y del lenguaje digital.

En los nuevos procesos del hipertexto y lenguajes digitales los niños entran a un nuevo conocimiento, el uso de las tecnologías Tics que aprenden quedan obsoletas y enmarañadas, los docentes son guía de los educandos y como no tienen la debida instrucción confunden la tecnología utilizando el computador como aparato de entretenimiento o herramienta facilitadora de texto, por tanto la capacidad tecnológica queda sub-utilizada.

Hay que tener en cuenta que los docentes actuales son emigrantes y los educandos son nativos tecnológicos, lo sustancial de estos dos grupos, es que se conviertan

en comunidades digitales productivas y estén en un proceso interactuando continuamente.

Se considera que estamos en un proceso de lenguajes tecnológicos no descifrados, se está hablando de encriptaciones donde la información se vuelve ilegible y pocas comunidades podrán tener acceso a estas. En la era digital se habla de nodos, tráfico, rizomas, integración, hipervínculos, eye-tracking, etc., (Lamarca Lapuente, 2013), es un error seguir pensando en forma lineal, estamos en un tiempo en que debemos preparar a los niños para un futuro neo-tecnológico, la solución no puede estar enmarcada dentro de los cánones de la normalidad tradicional, huérfana de la tecnología comunicativa.

2.1 Descripción del problema

Diariamente observo a los niños utilizando los diferentes tipos de productos tecnológicos, donde la información es almacenada, pero la información adquirida por los niños está en un franja donde hay un contenido artificial insustancial, esto lleva a un analfabetismo informacional, no es conectar un equipo y acceder a la información, es llegar a saber cómo se produce la información y cómo funcionan los procesos comunicacionales y cómo reconocer información constructiva en el ciberespacio, los cuales comparamos con los espacios cerebrales e inclusive los espirituales.

El desarrollo de estos procesos deben ser canalizados a los educandos líderes en gestión educativa, ya que son ellos los que absorben más información, una vez los niños estén en el ritmo de aprendizaje pueden atraer a sus compañeros y actuar como enlaces para un cambio en el aula, pueden transmitir la información más fácil a sus compañeros que el maestro, estos niños con destrezas tienen la capacidad de formar puentes entre el maestro y ellos, y éstos con los compañeros.

Los niños adquieren productos de consumo tecnológico, como el Ipad, MP3, Ipod, Blackberry, celulares, cámaras, etc. elementos utilizados como entretenimiento consumista, y la tarea es convertir estos aparatos en ayudantes educativos.

Desde mis actividades diarias pretendí orientar a los educandos sobresalientes para que reafirmen y construyan un pensamiento reflexivo y autocrítico, para que en el futuro lideren procesos culturales en la comunidad como nativos tecnológicos y artísticos, los niños tienen potencial para los lenguajes, ya que por medio del juego propio de su edad experimentan infinidad de información y comunicación.

2.2 Formulación del problema

¿Cómo adaptar la información y el conocimiento del siglo XXI por medio de talleres hipertextuales para que los niños mejoren el rendimiento académico, utilizando el conocimiento del arte y la literatura?

2.3 Manifestaciones del problema

En las expresiones observadas de los trabajos pictóricos, los educandos asumen el deseo de aprender y trabajar, adquieren y modifican habilidades, son responsables y organizados, tienen buen desempeño literario e imaginación, enlazan la palabra con la imagen, están prestos en cualquier momento a producir: poesía, cuento, ensayo y trabajos escritos con fundamento conceptual, todo esto es importante para ejercer una labor óptima en mi área.

La lúdica es uno de los elementos importantes en el hipertexto y en el arte, ya que los dos se basan en el descubrimiento, al trabajar en el aula con los educandos observe que no existía la lúdica, por lo tanto los trabajos eran elaborados de manera técnica y sin espíritu proactivo.

Al trabajar en el aula pude observar que a los niños se les enseñaba sin la presentación iconográfica de la imagen y esto los afectó, o sea no está presente la imagen la cual produce memoria, desarrollo y capacidad de atención, sólo encontré producción de planas de grafismos que no tienen ningún propósito.

Encontré que los educandos tienen dificultad para asumir un pensamiento fluido, flexible e independiente, considero que los talleres del hipertexto y de la imagen tienen bifurcaciones, los transporta a la creatividad e imaginación, poseen abstracción, síntesis bien desarrollada y lograrán conceptualizar apropiadamente.

Para contrarrestar el problema presente de que el educando quede en estado vegetativo informacional, tomé la opción de aplicar procesos hipertextuales, buscando que el educando sea autodidacta y desarrolle sus destrezas.

Los rasgos emocionales de los niños a pesar de su entorno impetuoso, son amorosos, sensibles y equilibrados y esto ayuda a su trabajo, así mismo tienen inclinación al despertar ilustrado, el humanismo contiene rasgos intelectuales, educativos, filosóficos y artísticos, buscando la capacidad del hombre para encontrar la sabiduría.

Los niños de grado sexto no tienen acceso a una educación con información veraz, lógica, razonada, humanista, se distorsiona el conocimiento por parte de los educadores y autoridades administrativas por falta de actualización, así mismo el colectivo está rodeado de medios de información que desfiguran el saber. Se requieren docentes con criterio abierto, constructores e innovadores, que laboren en un espacio de calidad, utilizando materiales didácticos actualizados para cambiar la metodología que se viene implementando, por una pedagogía correctiva de acción.

2.4 Organización talleres diagnósticos

Apliqué a los 280 niños de los siete grados sextos una logística sencilla para realizar tres talleres como pruebas diagnósticas que me llevaron a confirmar las dificultades y los aciertos de los educandos y seguidamente plantear las seis estrategias, a partir de la realización de las pruebas seleccioné diez niños que se destacaron por su nivel académico, destrezas, voluntad, responsabilidad, sentido común, etc.

El procedimiento fue sencillo, así: El primer taller relacionado con el hipertexto ya que se trabaja el tema del principio, todo tiene un comienzo y nos lleva al orden, a la organización y a la modulación sistemática. En el segundo taller se trabajó la composición que nos refuerza lo anterior. En el tercer taller se trabajó el punto el cual mostró a los educandos las posiciones geográficas tanto en el espacio real como virtual.

2.4.1 Taller diagnóstico uno. El principio



Fotografía 2. © Juan Barón, manos de colores.

El taller fue dirigido para que los educandos comprendan que todo tiene un principio, un trabajo y un propósito, que parte de un punto el cual es ineludible, tener un concepto del principio nos lleva a una causa final, el principio siempre orienta un proyecto y una acción, si se quiere alcanzar un objetivo hay un principio de utilidad y de continuidad. Los niños clarificaron el concepto, lo entendieron y están dispuestos que en todos sus trabajos esté presente el principio.

“¡Poder vivir es una maravilla! La vida es un don de Dios, una oportunidad única para comenzar a conocer y comprender lo que nos rodea”. El taller del principio comienza con esta introducción encauzando el concepto y adoptando un sentimiento espiritual necesario para la creación artística. Es la fuerza vital de nuestros sueños y una entrada de información para nuestros sentidos, desde que nacemos nuestra naturaleza en todo momento está iniciando un ciclo continuo de

procesos. Todo tiene un principio es la ley natural de la vida, las leyes naturales son ejemplo de principios físicos, matemáticos, científicos, etc., también hacen parte de los valores morales, de una persona y colectivos. Etimológicamente, principio deriva del latín principium ‘inicio, primera parte, o parte principal’.

Actividad

Elaboré con los niños un planteamiento y una reflexión sobre qué es el principio, hablamos de ejemplos de la vida, de la familia y del diario vivir, como es levantarnos, asearnos, preparar el desayuno, alistarnos para el colegio, salir de casa dirigiéndose al colegio, etc., y así comprender la actividad. Cada educando realizó su obra artística representando su principio.

Logros

Los niños diferenciaron los momentos continuos que se presentan en la vida diaria que se convierten en una infinitud de principios, son conscientes de que hay una naturaleza primaria la cual se puede multiplicar, permitiendo una producción continua de acontecimientos.

Reflexión



Fotografía 3. © Juan Barón, el inicio, la naturaleza y la creación.

A partir de los trabajos que realicé con los niños, observé que debe haber un proceso de orientación teórico, equivalente a que el educando comprenda la información ya que el primer generador de ésta es el docente y por tanto el producto de los educandos es una construcción sobre la estructura informacional dada por el maestro.

Los niños venían con falencias en el área de artes, y si miramos el interior del niño conceptualmente, podemos cotejarlo con la edificación de una red informacional contenida por variedad de módulos, y al estar éstos vacíos no pueden conectarse para generar conocimiento.

En el trabajo de la fotografía No. 3 observamos la representación del principio del universo o el big bang en una expresión primaria, el niño que elaboró este dibujo puede tener un mejor desempeño con las herramientas adecuadas, la tecnología de la imagen hoy en día impulsa el conocimiento. En esta gráfica el niño ubica unos puntos de inicio para sus espirales, las cuales se convierten en inanimados en la realidad y animados dentro de su espacio mental.

2.4.2 Taller diagnóstico dos. La composición



Fotografía 4. © Juan Barón, composición música.

En este segundo taller los educandos conocieron la composición y para esto hay una pregunta. ¿Cómo el orden puede indicarnos la construcción de un proyecto? Todo se forma mediante uniones y mezclas... Todo lo que vemos y conforma nuestro mundo tuvo un proceso de composición y de construcción. Los educandos aprendieron que sus familias y sus historias personales son resultado de un proceso de composiciones, donde se combinaron diferentes condiciones de vida, de personas, de sitios y experiencias. Por Ej., el nombre de cada educando tiene una composición especial compuesta por tipologías elegidas por los padres.

La composición es una técnica en la que se logran distribuir armónicamente los elementos de una obra (volúmenes, pesos, colores, sonidos, palabras, etc.). Los elementos básicos de una composición son: unidad, variedad, forma, movimiento, orden, simetría, color. La composición nos permite construir una relación lúdica generadora de una estética personal. En todas las disciplinas encontramos variedad de ejemplos de composición: en la música, al crear un ritmo, en la arquitectura, al diseñar un edificio.

Actividad

Con el grupo de los diez niños se elaboró una composición utilizando elementos geométricos, ellos optaron por utilizar composiciones con triángulos, con círculos, cuadrados e inclusive con las letras de su nombre, igualmente los educandos observaron su entorno, dialogando y reflexionando con el maestro, identificando las diferentes composiciones.

Logros

Los niños identificaron elementos únicos para ordenarlos en su espacio físico, dibujando y jugando con las figuras, adquiriendo habilidades espaciales, se debe tener en cuenta que antes de expresar el dibujo físicamente se produce primero conceptualmente en la mente.

Los niños lograron identificar las composiciones del diario vivir que muchas veces son inadvertidas para nosotros, pero están presentes, como una simple hoja de árbol o la arquitectura de una vivienda. Los educandos empezaron a administrar su entorno a partir de la simpleza de la composición.

Reflexión



Fotografía 5. © Juan Barón, composición orden trabajo educandos.

En el trabajo como muestra la fotografía No. 5, el niño maneja el espacio de acuerdo con las directrices dadas por el maestro, el niño sitúa los objetos triangulares en un orden lógico y tiene equilibrio de los diferentes objetos, en la figura se observa un paisaje abstracto y hay indicios de tridimensionalidad, importante para los espacios hipertextuales.

El primer pensamiento de la composición la tiene el niño en su interior, el segundo análisis de la composición se efectúa entre el niño y sus compañeros, y el tercer análisis entre el maestro y el niño, es acá donde nos damos cuenta que los niños empiezan a construir el andamio de conocimiento.

2.4.3 Taller diagnóstico tres. El punto



Fotografía 6. © HD: wallpapers, composición con el punto.

El punto es un principio gráfico básico... Si se acerca a una superficie y examina su composición se verá infinidad de puntos unidos y entrelazados, y más allá de lo que no alcanzamos a ver está compuesto por puntos, la unidad más pequeña de todo lo visible puede ser representada mediante el punto. A partir del punto se originan ideas, en la fotografía anterior se observan puntos formando figuras, y esas figuras flotan en un espacio y en nuestra mente se forma una figura virtual, en el hipertexto es virtual esta interacción del punto con el espacio, y el punto puede ser de contenido informacional y se direcciona en el ciberespacio. El punto es una figura geométrica adimensional que no tiene longitud, área, volumen, ni otro ángulo dimensional, no es un objeto físico, describe una posición en el espacio determinado respecto de un sistema de coordenadas preestablecido. (Peña, 2012)

Actividad

Se elaboró un dibujo libre utilizando formas organizadas a partir del punto: puntos pequeños, medianos, grandes, puntos de colores, etc. En la actividad los niños eligieron un objeto que se encontraba a su alrededor y lo analizaron detalladamente, seguidamente se dieron a la tarea de expresarlo en forma realista por medio del dibujo, o también tenían la opción de elaborar un dibujo imaginario relacionado con el tema.

Logros

Los niños identificaron el punto en la posición geográfica del espacio, a partir de ese referente construyeron el objeto o idea en la mente formando una pre-imagen, en la hoja van construyendo el trabajo del punto, reanudando constantemente este proceso: imagen mental e imagen real.

Es importante para los educandos experimentar las posiciones geográficas para entender el hipertexto, y así mismo navegar en el ciberespacio para tener acceso a la información y subir ésta misma a la red.

Reflexión

Los niños elaboraron el trabajo sobre el punto, lo utilizaron de manera racional ubicándolo en el espacio bidimensional del plano, es importante porque genera una continuidad en la construcción del dibujo, y produce una base necesaria para la imaginación y la expresión del arte, el punto es un referente para comprender lo que nos rodea físicamente y descubrir el espacio que no es visible por nuestra omisión visual, el punto en el ciberespacio es esencial para la construcción de información hipertextual, en el dibujo de la fotografía No. 7 observamos cómo el niño conformó el bodegón con puntos y en algunas partes se convirtieron en línea y planos por la agrupación de los puntos.



Fotografía 7. © Juan Barón, composición punto educandos.

2.5 Objetivos

Objetivo general

Diseñar e implementar talleres experimentales con hipertexto, literatura y arte, para los estudiantes de grado sexto, de la institución educativa politécnico Pampalinda.

Objetivos específicos

- Desarrollar talleres con diferentes técnicas para formar hipertextos, escritos y gráficos
- Identificar nuevas formas de comunicación y conocimiento en el desarrollo de los diferentes talleres.
- proyectar nuevas formas de trabajo con todos los estudiantes del grado séptimo, en el siguiente año.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Hipertexto

La comunicación digital nos lleva a replantear los cambios del acceso a la información que han surgido a partir de la conversión analógica-digital, hay un cambio de lectura, escritura, códigos, métodos de enseñanza y aprendizaje. En los modelos tradicionales de comunicación humana y de educación, los lenguajes digitales han provocado transformaciones, en el ámbito educativo la transición, escritura digitalización, ha logrado la transversalidad en la educación, ya que los lenguajes digitales absorben y abarcan todas las ciencias, y se afirma con las producciones artísticas de todo género.

El arte y la literatura digital, emergen de la combinación de la tecnología digital y la necesidad expresiva de los artistas y literatos contemporáneos, de esta forma surgen manifestaciones artísticas, en la globalización tenemos la oportunidad de conocer el arte en todas sus expresiones y esto ayuda a las personas que están interesadas en el conocimiento, pero paradójicamente al tener más tecnología,

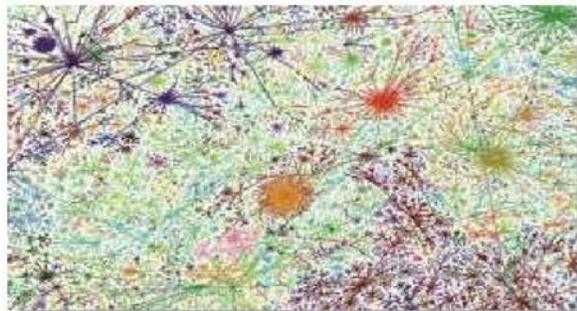
menos sabe la gente del común, y esto es una realidad en las Instituciones educativas. Igualmente, los nuevos medios de comunicación y los lenguajes digitales tienen variedad de características, una de ellas es que carecen de estructura lineal, esto lo manifiesto debido a mi conocimiento y experiencia que he adquirido durante mis estudios, práctica docente y visión personal.

En el presente tiempo hay una fusión de medios tecnológicos para las presentaciones estéticas con interactividad entendida como exploración, son características asociadas con el proceso dialéctico, la participación del autor y del usuario están presentes en el espacio digital, la hipermedia es un medio de expresión plástica y tiene posibilidad de ser multisensorial.

El texto es un poderoso generador de mundos potenciales, interpretaciones, usos y experiencias, el hipertexto me permite interactuar con la actividad creativa del hombre, en la historia y en los grandes cambios actuales. La era digital es rápida, precisa, productiva, concreta y en constante regeneramiento, tiene vida propia debido al software, es transformadora para la sociedad en la que vivimos, las naciones como tales dejan de ser sociedades y culturas homogéneas, se da término a la globalización. Empieza una post-globalización y balcanización, surgirán nuevos movimientos de vanguardia significativos en grupos sociales definidos y en grupos sociales educativos experimentales. Se están formando comunidades, colectivos y redes sociales con un interés concreto, desplazando a medios de comunicación tradicionales. Para las próximas décadas se hará más evidente la búsqueda de nuevos lenguajes y de nuevos textos, tanto lingüísticos como visuales, se generará una producción de símbolos y conciencia humana de diferentes matices.

Los textos y la lectura en la era digital, aparte de informar, forjan sentimientos y existencia, se absorberá o experimentará corporalmente materializándose la información, el texto pasa de un espacio mental a un espacio físico, y de un espacio físico a uno digital, tendrá vida propia de acuerdo con los procesos tecnológicos. El texto en el internet sufre una metamorfosis convirtiéndose en un estado regenerativo, ya sea por causa de sus progenitores o por su propio software de regeneramiento o de comparación. Ej., al observar la página web de wikipedia la

encontramos en constante interacción entre el escritor, el lector y el texto, teniendo la alternativa de cambiar su contenido y creando nuevos textos, ampliando la información continuamente y con riesgo de obtener textos tóxicos.



Fotografía 8. © Genbeta, redes hipertexto.

En la fotografía anterior vemos el hipertexto representando una ordenación infinita de redes formando una malla, la cual puede fácilmente representar un tejido de signos que personifican el pensamiento del hombre, y está constantemente en movimiento enviando y recibiendo información, se proyecta como una inmensa e infinita enciclopedia reticular que está produciendo. Igualmente, a partir de su operación se convierte en textos de acción o hipertexto, los signos empiezan a jugar lúdicamente haciendo presencia los lenguajes, la mente humana opera por medio de asociaciones, al igual que el hipertexto, al reconocer una información asociada salta a ese examen.

El hipertexto es una escritura no secuencial, tiene variedad de bifurcaciones y está formado por multiplicidad de unidades, (Calvo, 2014) el hipertexto es un medio informático que relaciona información tanto verbal, como no verbal, al almacenar caracteres, imágenes y sonidos, relaciona los distintos elementos con facilidad creando mundos multilineales, esto nos da la opción de tener variedad de itinerarios en un viaje aplicados a las obras digitales. Este conocimiento lo adquirí en el estudio que realicé en mi Especialización de literatura digital.

Bush, (1945) nos plantea un nuevo mundo del ciberespacio y de los ordenadores, una arquitectura filosófica paralela al cerebro o pensamiento humano, la mente

humana mediante la asociación de ideas y del hipertexto tiende a una selección natural por enlace, al no seguir un hilo único y lineal, el hipertexto se modifica en los procesos de aprendizaje, en el hipertexto encontramos una dimensión de un sistema inteligente, este opera mediante el proceso negociador que se establece en el interior de nuestro ser y nos lleva a resultados que se traducen en nuevas ideas, conocimientos y decisiones.

Entre las características del hipertexto encontramos:

Conectividad: nos facilita transferir información a diferentes espacios para comunicarnos más expeditamente, de ahí se deriva la comunicación por redes. Igualmente, tiene la capacidad de ser conectado a todo tipo de dispositivos electrónicos autónomamente sin ordenador. (Lamarca, 2013)

Los niños al elaborar un trabajo están conectando su pensamiento y su expresión, transportando la primera idea generada a otro espacio que pertenece a otro niño, hay espacios ocupados tanto física como espiritualmente, conectarse trae beneficios informacionales para compartir, los gestos y el lenguaje corporal están vigentes en un diálogo, los niños de argumentos parecidos se van cautivando por la conectividad.

Al diseñar un taller para producir información se tiene en cuenta que el sistema se sostenga por sí mismo, existen puntos referenciales para que se produzcan las diferentes conectividades, en el tránsito urbano encontramos símbolos como son: pare, siga o el semáforo, etc., estos puntos referenciales forman la conectividad entre el usuario y el escenario para verificar respuestas.

Los niños conectaron sus diferentes trabajos y estuvieron dispuestos a compartirlos, demostrando la conectividad, los niños al estar sentados en la mesa dialogan sobre sus intereses llegando a recíprocos acuerdos, se hace presente la existencia de una sintaxis entre los diferentes elementos, es evidente el surgimiento de la asociación en los educandos. La conectividad interna del educando se va auto-organizando y procede de su experiencia y al estar interactuando con otro niño la conectividad ya es externa y por tanto expansiva, accede a la socialización.

Digitalidad: es un conjunto de dispositivos destinados a la generación, trasmisión o procesos de almacenamiento de señales digitales. Desarrolla documentos digitalizados e instrumentalizados por ordenadores, se digitalizan y se ordenan al codificarse en bits de información. (Lamarca, 2013)

Hoy en día en los diferentes espacios encontramos aparatos electrónicos: celulares, Ipod, Ipad, etc., en el aula permito la utilización de estos sistemas de comunicación, los niños están prestos a descargar información de las redes para complementar los trabajos pictóricos que van desde una investigación técnica hasta el conocimiento de un movimiento artístico, los niños encuentran los documentos digitalizados: texto, imagen y sonido, con un sólo click, así mismo el niño puede tomar una fotografía con su celular y mandar esta información digitalizada, los documentos digitales están codificados en forma de bits y se necesita un decodificador para leer la información, gracias a esto podemos manejar una gran cantidad de información y a gran velocidad.

Los niños han explorado una codificación sencilla en el trabajo de la estrategia No. 1, al darle un valor de color a las diferentes palabras que contienen distintas emociones o significados, Ej. En la lectura con el color verde se buscaron palabras que tienen un referencial ecológico, como son: flor, agua, montaña, color, árbol, etc., así podemos ir explorando codificaciones sencillas hasta llegar algún día a lo ininteligible.

Multisequencialidad: una de las características del texto impreso es su linealidad, tiene un principio y un fin, contrario al sistema multiplicador de secuencias del texto como es la multisequencialidad, la cual tiene capacidad de desplazamiento repentino por medio del manejo del usuario, el cual potencia, múltiples secuencias de actos y acciones de lectura, se puede acceder desde cualquier punto. (Lamarca, 2013)

La multisequencialidad nos da la posibilidad de movernos libremente sobre el documento o proyecto, el usuario es quien elige la ruta a seguir, y esto es necesario para diseñar los talleres bien estructurados, y para que el educando encuentre las herramientas de navegación y tenga una adecuada búsqueda.

En el aula los niños hallan talleres donde toda la información tiene puntos de inicio que no son jerarquizados, por lo tanto pueden empezar a trabajar desde cualquier sitio, el taller de por sí encamina a los educandos al trabajo final sin importar por donde lo aborda, ya que el resultado concluyente es encontrar la información para el aprendizaje.

Estructura en red: en toda red de computación es inevitable la presencia de tres elementos: la computadora, el medio de transmisión y la tarjeta de red, formando una marea de información continua, la estructura de red incorpora diferentes generadores de información, va tejiendo una red digital. (Lamarca, 2013)

En las redes encontramos cuatro clases de estructuras: la lineal, la asociativa, la red jerárquica y la red lineal con jerarquía. La asociativa es íntima del hipertexto ya que en ella se desarrolla atemporal y sin una secuencia alejándose de la linealidad impuesta por los viejos soportes como son: el papel o la película.

En los talleres trabajados con los niños hay una estructura asociativa donde el educando con su pensamiento va asociando los diferentes discursos, tanto es así que ningún trabajo de los niños es parecido a otro, los niños desde pequeños vienen con una enseñanza jerarquizada y lineal, mi propósito es romper con este proceso para que el educando sea creativo e imaginativo por medio de la red semántica o asociativa.

Al trabajar con materiales físicos encontramos limitaciones para construir una red asociativa, ésta es superada gracias a la conceptualización. Ejemplo: en una hoja de papel transparente, podemos representar una idea con un símbolo, una palabra o un tipo de información, el soporte visual físico desaparece la mente humana no lo tiene en cuenta y convertimos la información en una virtualidad bajo los parámetros de un concepto.

Multimedialidad: es la integración del hipertexto en los diferentes medios, como son: visuales, sonoros y audios, etc. En los documentos hipertextuales se integran textos gráficos, textos sonoros, textos animados y textos audiovisuales, o una combinación de todos ellos, esto es tan antiguo como una charla normal con la cual

nos comunicamos, utilizamos el sonido y vemos al interlocutor, encontramos acá los medios utilizados: sonido, como son las palabras, e imágenes como son las expresiones corporales. (Lamarca, 2013)

La multimedialidad siempre ha existido, en otro ejemplo encontramos los mapas que entretejan imágenes, vectores e información geográfica, además de integrar texto, por esto conocemos que las primeras obras publicadas en CD-ROM fueron atlas y mapas interactivos.

Los estudiantes al elaborar un trabajo toman conciencia de cómo desde el juego se van tejiendo las diferentes expresiones del saber, por medios diferentes desde la articulación de la voz, la lectura gráfica y textual, la animación y la combinación de éstos, en el trabajo físico en el aula los niños pueden conceptualizar con diferentes elementos, la multimedialidad se da gracias al agregar elementos al trabajo, ejemplo la técnica conocida como collage tiene una factura en la cual se puede combinar: fotografía, dibujo, pintura, sellos, tipografía, relieve, bajo relieve, etc., todos estos elementos interactúan para formar una obra de información.

Gradualidad: es una serie de estratificación de planos desde donde se puede acceder a la información. Podemos distinguir entre profundidad y extensibilidad, la primera constituida por número de niveles o de ramas, la segunda estaría conformada por el número de hojas en determinado nivel. (Lamarca, 2013)

En los trabajos artísticos se produce información la cual se puede acceder y construir en una regeneración continua mediante la extensibilidad o la exploración de niveles. Ejemplo, en un trabajo pictórico de los niños relacionado con el círculo, puede ser profunda cuando el niño busca aprender a construir el círculo perfecto, ya sea a mano o utilizando herramientas, el círculo puede ser extensible cuando el niño ya sabe dibujar el círculo, pero busca expresar el círculo en los diferentes objetos observados a diario.

Al navegar en la red, y al navegar en los recuerdos se van ubicando espacialmente las diferentes informaciones y se dan los fenómenos anteriormente mencionados accediendo a otras indagaciones, dependiendo de nuestras necesidades.

Extensibilidad: como su palabra indica se extiende a la medida de la profundización de la información, estas extensiones son asociativas y multilineales. Cuando estamos interesados en una indagación la extensibilidad nos permite que la presión alargue y profundice la indagación. (Lamarca, 2013)

Los alumnos hoy en día tienen la fortuna de acceder al internet y a los diferentes medios de comunicación e información, y esto permite que profundicen en los temas en que están interesados los alumnos.

En los talleres practicados con los estudiantes hay dos factores determinantes, uno es la apertura al conocimiento por medio de la Web, y el otro trascender el soporte entrando a la red Intranet o Internet, esto hace que la información rompa los límites de horizontalidad y se encuentre información de enlace a enlace, dando como resultado una extensión infinita, llevar esto a un taller o un texto sólo se puede de manera conceptual.

La extensibilidad tiene la facultad de la flexibilidad para proceder a un cambio, en los programas soportan nuevas funcionalidades cuando se producen cambios o incorporan nuevos elementos, en los talleres de los educandos este cambio sería generado por el docente dando las pautas.

Interactividad: es el método donde participan dos personas que interactúan ya sea por medio de las máquinas o con ellas. El usuario se comunica con el ordenador, sea a distancia o en la localidad, encontramos herramientas como la interfaz de navegación que facilita la lectura o los diseños de los hipertextos. (Lamarca, 2013)

Los niños en sus equipos electrónicos aprenden a comunicarse, ejemplo: en el aula los niños utilizan el google voz, el cual es el software que permite la búsqueda de información y comunicación y se da la relación máquina usuario, la interactividad como proceso comunicativo entre las personas se da por medio de software como Messenger donde los alumnos pueden comunicarse directamente con la posibilidad de dialogar de aula a aula.

La interactividad entre los seres humanos y las máquinas se realiza a través del hardware que permite la comunicación entre sujeto y máquina, no es suficiente

utilizar el teclado, el ratón y la pantalla, se necesita interactuar con la interfaz. En los talleres artísticos la posibilidad de utilizar una interfaz para producir conocimiento es limitada, como por ejemplo los libros animados basados en la ingeniería del papel se acerca a este proceso, pero igualmente se necesitaría hacer un estudio profundo sobre el tema.

Usabilidad: se refiere a la luminosidad y a la distinción con la que se diseña la interacción con un software o un sitio web, tiene dos procesos empíricos y relativos, el primero no se basa en opiniones ni sensaciones es formado por laboratorios o trabajo de campo, el segundo no depende de lo bueno o de lo malo, sino de las metas planteadas, la usabilidad va más allá de la interactividad. (Lamarca, 2013)

Los niños al enfrentarse a los talleres observan y analizan el campo de acción a trabajar, pero estos talleres están diseñados de una forma deliberada para que se orienten, y esta orientación sea emanada naturalmente por el educando, ejemplo cuando vamos conduciendo un vehículo nos encaminados por las calles muchas de ellas sin señales, pero el instinto aprendido nos lleva al trayecto correcto.

En el diseño de los talleres para los niños se intenta proyectar una interfaz, hay una sugerencia y conceptualización de esta característica sobre el material con el que trabajan los niños como es el papel, ya que es un soporte muerto y sólo se lograría si se implementa la ingeniería del papel como son los libros Pop-Up.

La usabilidad tiene unas características: enfoca, es legible, es comprensible, es facilista, agradable a la vista, proyecta y orienta en forma rápida y eficaz, igualmente el diseñador en el caso de los talleres debe tener en cuenta los rasgos potenciales de los niños, ejemplo: en el trabajo que he venido realizando con ellos, antes de los talleres de diagnóstico se diseñaron unos dibujos barrocos parecidos a los plafones decorativos que se usan en las viviendas imitando la decoración francesa, estos dibujos fueron complejos para los niños y sólo algunos resolvieron el tema calcando el dibujo, luego en este trabajo vemos que no hubo accesibilidad y como diseñador de un texto o de una interfaz en la Web, el secreto es desarrollar el diseño dirigido a los usuarios.

Accesibilidad: es el proceso universal utilizado por cualquier persona en el mundo de cualquier idioma o cultura, no es excluyente, permite ingresar, transitar y permanecer en el ciberespacio y relacionarnos con el hipertexto, la accesibilidad nos facilita traspasar los obstáculos. (Lamarca, 2013)

En los trabajos con los educandos y en la planeación de los talleres se debe tener en cuenta que los niños tengan facilidad de acceso y no sólo ellos, sino cualquier usuario que utilice los talleres, hay que tener en cuenta que en el arte se trabaja la imagen y la imagen es universal y por tanto estos trabajos son accesibles.

La accesibilidad se da si es percibida por nuestros sentidos, es navegada por nuestra razón, es usada utilizando el estudio de la ergonomía, es comprendida, la accesibilidad elimina las barreras tecnológicas, la accesibilidad elimina las barreras que tengan los usuarios tanto físicas como sensoriales.

En el aula al trabajar con los niños he incorporado el desarrollo de la accesibilidad, considero que todos los talleres tienen un buen nivel de accesibilidad, pero igualmente falta seguir investigando, experimentando y construyendo, los niños en los talleres tuvieron buen desempeño.

Reusabilidad: esta consiste en el acceso y recuperación, se logra archivar documentos los cuales se pueden recuperar y crear nuevos documentos, el original se puede convertir en una multitud de referentes, en el hipertexto, aparte de contener el texto archivado conserva el formato original, la morfología se recupera una vez que el ordenador decodifica. (Lamarca, 2013)

En el aula los niños utilizaron esta característica con un simple método, fotocopiar los talleres para bocetar en éstos y finalmente trabajar el original, igualmente se repite una acción utilizando los medios electrónicos, algunos niños tomaron fotos de sus trabajos y las subieron a su página social, así la comunidad a la cual él pertenece observaban y descargaban este archivo para utilizarlos en diferentes ámbitos.

Dinamismo: se produce una actualización continua de la información sin afectar el pasado construyendo nuevas estructuras, le da al escrito un carácter que antes no

tenía la escritura, es un ente vivo, sujeto al crecimiento, transformaciones y metamorfosis, está en continuo movimiento en el ciberespacio. (Lamarca, 2013)

En el aula los trabajos con los educandos en el área de Artes el dinamismo es natural, ya que elaborar un trabajo artístico es lúdico y por tanto dinámico, está en un proceso de acción continuo, actualizando constantemente la producción pictórica personal de usuario, hay riqueza natural: el dibujar, pintar o hacer escultura, inclusive un trabajo pictórico en el computador, produce: movimiento, vida y un existir.

Apertura: suprime los factores delimitadores condicionados, motiva a nuevos descubrimientos, deja pasar luminosidad que determina la información, ésta regula el sistema en combinación con velocidad y tamaño y establece el valor de la información adquirida. (Lamarca, 2013)

En el aula de clase el trabajo del docente es tener una mirada hacia lo desconocido, ser un descubridor y un líder, es el que abre las puertas para que los educandos conozcan por donde deben ir, los talleres con los que trabajan los educandos tienen una apertura, están diseñados para hacer nuevos descubrimientos y dejan ver los elementos con los que se trabaja, gracias a ese espacio sin límite la clase de Arte ya no es hacer planas o repetir un dibujo, más bien adquirir este conocimiento rápidamente con un agregado, el descubrimiento, la apertura y la luz.

El tránsito: Es uno de los elementos que encontramos en el lenguaje digital, el cual nos ayuda a dirigirnos y encaminarnos por espacios donde hay una relación con los factores del hipertexto y la creación artística digital. Igualmente controla el flujo de información, contiene protocolos de transferencia de datos. (Lamarca, 2013)

En la transitoriedad encontramos unos parámetros que permiten normalizar la localización o la creación de un documento, en los talleres con los educandos ese tránsito es manejado por los elementos literarios y visuales ubicados estratégicamente, que da como resultado un flujo de información y esto se nota en los trabajos de los niños ya que se encuentran vidas artificiales y conceptuales por donde ellos llevaron y construyeron la información.

Nodos: Son espacios que confluyen a partir de otros espacios reales o imaginarios, son importantes en la comunicación e información de datos, los nodos son puntos de intersección y espacios donde se produce información, (Ordóñez, 2005) ya sea por el autor o por el usuario. A los educandos se les informó el contenido de los talleres y en éstos encuentran espacios que se completan con más información.

En los talleres dictados a los educandos quedaron espacios en las intersecciones para que los niños acomodaran información y tener continuidad en las lecturas gráficas y literarias.

El contenido de los nodos pueden ser: tipo texto, tipo imagen, tipo audio o tipo multimedia, en los talleres se utiliza tipo texto, tipo imagen, en cuanto a la disposición del documento hay nodo de origen y nodo de destino, donde el primero comienza la conexión y el segundo finaliza la conexión, en cuanto a la función informativa del contenido puede ser nodo simple, con un contenido simple, o el llamado metanodo que contiene una gran información ya que son varios nodos en uno. Igualmente los nodos tienen una presencia que pueden ser nodos pasivos que no producen ninguna acción específica y nodos activos que generan acciones ejecutables y no ejecutables. (Lamarca, 2013)

Rizomas: El rizoma es un concepto que busca aproximarnos a la realidad social y a la comprensión del mundo contemporáneo donde hay múltiples conexiones, estructuras ciberespaciales, comunicaciones volátiles y distribución del poder, el rizoma tiene dos principios básicos, cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro y debe serlo, igualmente el rizoma no tiene principio o punto de partida, no obedece a una estructura jerárquica por el cual su desarrollo es difícil de precisar y tampoco su dirección. (Fernández, 2014)

El rizoma niega al sujeto legislador, al funcionario del pensamiento y al tribunal de la razón, por esta razón en los talleres se busca un ideal libertario donde todas las ideas y pensamientos son aceptadas, la expresión del niño no es jerarquizada en comparación a otros niños, el trabajo de los niños es válido para la comunicación, para mí es importante el producto final del niño A, B, C, todos son válidos.

El juego: Toda clase de juegos están permitidos en la expresión del arte y la literatura digital, remontarse en el fluir de las horas, agotar las probabilidades de combinación del presente, el pasado y el futuro, modificar el pasado, girar en la rueda inacabable del tiempo cíclico, subdividirlo hasta el infinito, detenerlo, negarlo, quebrarlo, desintegrarlo y desgastarlo, combinar el pasado con el futuro y luego mezclarlo con un presente quieto y efímero.(Pantoja, 2012).

En el área de Artes, la lúdica es importante para producir una obra, el juego es un elemento pedagógico, es un disfrute, una actividad recreativa, es un descubrimiento, desarrolla el pensamiento y la inteligencia, se requiere del uso mental o físico, agudiza la atención, impulsa la actividad creadora, interpreta autoridad y reglas, mejora el equilibrio emocional, desarrolla la dimensión social, hay espontaneidad, favorece la responsabilidad, todos estos elementos se dan en el aula.

3.2 Net.art educación

“El net.art surge de la contribución de las comunicaciones y del arte, un arte desconocido que involucra al ordenador y a la internet, el ciberespacio y el cibertexto crea imágenes, textos y sonidos en constante evolución y con una infinita posibilidad creativa, tiene desarrollo continuo de la investigación, heredero de las vanguardias y la cultura. El net.art es producido en la red y para la red, utiliza los espacios virtuales, tiene la máxima posibilidad de comunicación e interacción con los usuarios, su estructura enlaza imágenes, textos y sonidos, labora dentro de los límites éticos, políticos y tecnológicos de la red. El término net.art tiene origen de un error informático, su inicio fue un descubrimiento, un “ready made.”.(Igor Markovic, 2014).

El net.art se diferencia de la web.art, esta última sólo capta imágenes de obras y las difunde tales como la pintura o escultura, etc. Cualidades del net. Art, moviliza y dialoga con: usuarios, autores, democracia, imágenes y sonidos impredecibles,

explora, experimenta, construye, simula, intimidad, retroalimenta, crítica, productiva, transnacional, anárquica, libertaria, transformadora. etc.

En los talleres con los niños procedí a llevar una comunicación a los educandos, los talleres fueron diseñados en el ordenador con información del Internet, sin esto no hubiera podido elaborar los talleres, los talleres no sólo son producto de una difusión sino fueron generados a partir de la creatividad y para construir creatividad, es en este período donde encontramos esta aplicación.

3.3 El proceso lector

En mi área la literatura y el arte digital tienen un proceso de construcción y de significados a partir de la actividad, entre: el contexto, el texto, y el lector, representa un resultado a diferencia del modelo perceptivo matriz de la lectura, no está sólo en el texto, tampoco en el contexto, ni en el lector, sino en la interacción de los tres factores, que son los que juntos determinan la comprensión, cada uno de estos factores aportan en el proceso de construcción de los significados. (Restrepo y Hurtado, 2003)

Los significados son relativos, es decir, cada lector comprende un texto de acuerdo a la realidad interior y a su experiencia previa, a su nivel del desarrollo cognitivo, a su situación emocional, etc., pero esta relatividad no significa que no se puedan lograr niveles cada vez mejores.

Concebimos la comprensión de la lectura de un texto, como la reconstrucción de su significado a partir de la consideración de pistas contenidas en el texto en cuestión. Dicha reconstrucción se lleva a cabo mediante la ejecución de operaciones mentales que realiza el lector, para darles sentido a las pistas encontradas. Se trata de un proceso esencialmente dinámico, que quien lee desarrolla a medida que establece conexiones coherentes, entre la información que posee en sus estructuras cognoscitivas y la nueva que suministra el texto". (Montenegro y Hache, 1997)

El lector, al interactuar con el texto realiza un proceso que lleva su tiempo. Normalmente implica leer y releer, para que de manera progresiva se vaya estructurando el significado. La lectura, por tanto, es un proceso esencialmente cognitivo y lingüístico, porque está determinada por el pensamiento y el lenguaje, y no por la percepción y la motricidad. (ia.udea.edu.co/) El núcleo del proceso lector es la comprensión lectora y no la velocidad, que debe estar siempre condicionada a la comprensión. ¿Qué significa comprender un texto? Significa dar cuenta del mismo, para lo cual es necesario ubicar sus ideas y señalar la forma como éstas se relacionan en el texto, apropiación de las redes conceptuales presentes en los textos. Un bello párrafo que nos invita a sumergirnos en el universo infinito, la universalidad está presente y en continuo desarrollo.

Se presentan tácticas donde el alumno desarrolla sus capacidades, el dibujar es un juego y se convierte en estrategia para conformar un acto de expresión proyectándolo a la comunidad, la lúdica siempre está presente en la elaboración de una obra de arte.

La creación en el proceso lector depende de la comprensión, no es posible crear en el vacío, siempre se crea a partir de algo. Crear en esta perspectiva significa: aportarle al texto, enriquecerlo y recrearlo, la creación se manifiesta de varias formas, la más simple es aquella que con las mismas ideas del texto se realizan nuevas formas que se acoplan. La comprensión requiere una alta dosis de creatividad para construir el significado del texto y se plantea fundamentalmente con el aporte que el educando entrega al texto. (Restrepo y Hurtado, 2003)

En el proceso lector encontramos varias áreas definidas: entre el texto y los sistemas extra textuales, entre el texto y los lectores usuarios, y el texto en su forma pura, en los espacios generados vacíos el lector usuario reconstruye significados, de los vacíos “espaciales” surge el diálogo entre el texto y el lector-usuario, al cual se le atribuye funciones y los remite a una construcción de segmentos textuales. Observo en los educandos como laboran las estrategias utilizadas y perfeccionan los trabajos literarios y artísticos en espacios proporcionados por los talleres, los

niños generan información nueva e independiente. Esto se estudió en los talleres trabajados por los educandos.

3.4 La estructura

Tanto en el Arte como en el hipertexto encontramos estructuras y andamiajes que son utilizadas como base para producir imágenes: arte y textos educativos, con un manejo del espacio ya sea virtual o real, siempre creamos estructuras para construir diferentes expresiones artísticas, como son: cine, arquitectura, poesía, lingüística e infinidad de proyectos. Encontramos tres clases de arquitectura: la estructural que forma los archivos y documentos y permite establecer relaciones entre ellos, en los educandos, esta arquitectura estructural se evidencia en el aprendizaje de las diferentes etapas de los talleres de los educandos, ya que tanto en los talleres de diagnóstico como en las estrategias hay un proceso por etapas y se van construyendo completando éstas. La arquitectura navegacional, esta parte corresponde a una estructura conceptual o temática donde los alumnos profundizan en un tipo de información puntual, y la arquitectura funcional que representa el almacenamiento de la información y sus relaciones con los sistemas, esto lo podemos ver en una clase de artes, cuando el niño busca o toma archivos para completar su trabajo, se remite a procesos ya hechos por otros educandos, en mis clases de arte siempre guardo los mejores textos elaborados por los educandos y los tengo al alcance para que el alumno los consulte.

La estructura es la disposición y orden de las partes dentro de un todo. También puede entenderse como un sistema de conceptos coherentes enlazados, cuyo objetivo es precisar la esencia del objeto de estudio. (Flórez, 2014)

En la arquitectura las estructuras es el conjunto de elementos resistentes, convenientemente vinculados entre sí, que accionan y reaccionan bajo los efectos de las cargas. Su finalidad es resistir y transmitir las cargas del edificio a los apoyos manteniendo el espacio arquitectónico, sin sufrir deformaciones incompatibles. (Charnay, 2014)

3.5 El tiempo

El tiempo como parte del hipertexto es factor importante y está presente en nuestra vida diaria, no podemos escapar del tiempo, somos prisioneros, hay leyes naturales que no se traspasan, pero en la literatura y el arte digital el tiempo no tiene límites ya que se relaciona con el pensamiento y el ciberespacio, nuestros sueños son atemporales, fluyen sin cesar. En la educación hipertextual los niños son invitados a soñar, y luego plasman su pensamiento en la hoja de trabajo, el niño al ver la imagen producto de su sueño, origina otro nuevo sueño donde el tiempo no tiene dominio.

En el aula es evidente para mí, que al construir un dibujo está expresando un pensamiento que no está sometido al tiempo y se recrea continuamente, ya que no queda ni en el pasado, ni presente, ni futuro, sino siempre está ahí, el dibujo es una fotografía de ese pensamiento que traspasa el tiempo.

El tiempo es una magnitud física con la que medimos la duración o separación de acontecimientos sujetos a cambio, de los sistemas sujetos a observación; esto es, el período que transcurre entre el estado del sistema cuando éste presenta un estado X y el instante en el que X registra una variación perceptible para un observador. (Rojo, 2014).

Como vemos en la anterior definición al observar un dibujo puede romper con el tiempo, ya que nos remite al pasado, al presente y al futuro, eliminando cualquier sistema de medición. Ej. En el aula los niños trabajan el tema “La herencia” donde ellos deben expresar qué significado tiene la herencia, partiendo de la idea que elementos buenos y malos han heredado de sus familias y esto hace que rompan con el tiempo, trasladándose mentalmente al pasado y sus recuerdos, reflejándolos en el presente.

3.6 Universos paralelos

Los talleres educativos artísticos hipertextuales promueven universos paralelos o variedad de consciencias, conjeturas, especulaciones y caos. En la Teoría Cuántica, lo que antes interpretábamos como una “realidad” única y definida, es más bien una nube de probables interacciones y consecuentes “realidades”, cada una de ellas con el potencial de “colapsar” y decoherenciar, según los físicos en diferentes universos independientes, o no casualmente vinculados, los “Universos Paralelos”, producen varias versiones de la realidad. (Dimarco, 2011)

La interpretación múltiple en los trabajos hipertextuales, nos da posibilidades infinitas de producción a todo nivel, no hay fronteras, podemos conformar universos imaginarios, en el aula lo que se busca en el área de Artes, precisamente es producir mundos, analizar, construir, entender, vivir, buscar soluciones, ser crítico y autocrítico y tener la posibilidad de ofrecer mejores mundos, en el área de Artes la educación no es algo técnico sino cultural y social. Lo que le ofrezco a los alumnos es vivir la vida con los talleres que se están produciendo.

3.7 Atracción y emociones

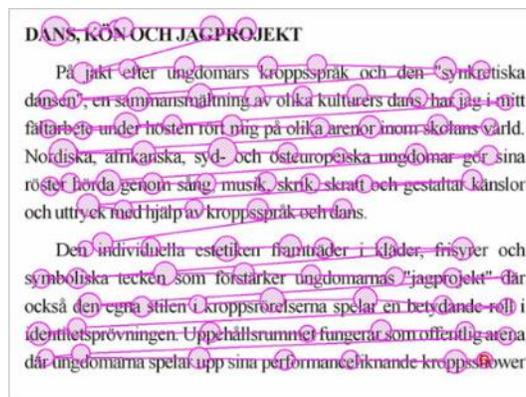
La atracción en el arte diverso seduce los sentidos, encanta, induce y persuade con el fin de modificar la percepción de la realidad de cambiar una opinión o adoptar un determinado comportamiento al individuo, según el interés del que seduce ya que tiene un contenido informacional para producir un trabajo artístico o literario. En los educandos es necesario seducirlos y obtener sus emociones gráficas para conducirlos a elaborar un trabajo exitoso, en las estrategias se busca conocer sus emociones.

En el aula, el trabajo con los niños ha sido exitoso, se pasó de elaborar dibujos en forma de planas sin base teórica a un proceso donde el taller por su diseño invita a construir, el taller en sí es bello y dan anhelos a los niños de resolverlos y aquí es donde se presenta la seducción, si el diseño es antiestético pasaría lo contrario.

3.8 Seguimiento de ojos

Es el proceso de evaluar un punto donde se fija la mirada (donde estamos mirando) o el movimiento del ojo en relación con la cabeza se denomina seguimiento de ojos, este proceso es investigado por los sistemas visuales, en psicología, en lingüística cognitiva, en diseño de productos y para la aplicación de textos de enseñanza, estos estudios han ayudado a mejorar y configurar las plataformas digitales y los talleres educativos en el arte digital, esto comprobará si un educando lee bien o mal, ninguna persona lee igual a otra persona, incluso utilizando como puente una fotografía no garantiza un buen desempeño en la lectura de un alumno lector, esto determina observar el comportamiento del educando en sus diferentes etapas, conocer el comportamiento en las interfaces, capacidad de reacción, reflejos, entrenamiento para las creaciones, etc.

Seguimiento de ojos, está integrado por dos elementos: los mapas de calor y puntos de mirada útil, los mapas de calor representan gráficamente el color y en una jerarquización, los usuarios visualizan áreas de una página, ya sea en un área digital o en un plano físico como el papel. Al elaborar un texto digital artístico o literario, el ojo es como un scanner orgánico, busca observar y retener datos, estos procesos no son nuevos, los encontramos desde el año 1800, y de ahí en adelante tuvo un proceso gradual, hoy en día es parte importante en la elaboración de infinidad de productos. Los puntos de mirada se relacionan directamente con las páginas web y con los usuarios.



Fotografía 9. © Patrón típico de lectura, movimiento direccional de los ojos.

Los talleres para las estrategias fueron diseñados con puntos focales sutiles que generan atracción subliminal, y así los educandos pueden trabajar sus talleres a partir de puntos de atracción. Este trabajo ha sido aplicado en forma básica, puesto que se necesita investigar profundamente.

4. METODOLOGÍA

4.1 Investigación Acción

La investigación acción educativa, se inició con la propuesta del psicólogo Kurt Lewin, se interesó en la investigación psicológica de los grupos y las relaciones interpersonales, trabajó la dinámica de grupos, uno de sus más importantes aportes ha sido investigación-acción resaltando la aplicación práctica. La teoría de campo donde afirma que: “Las variaciones individuales del comportamiento humano con relación a la norma son condicionadas por la tensión entre las percepciones que el individuo tiene de sí mismo, y del ambiente psicológico en el que se sitúa el espacio vital. La Teoría del campo de Lewin afirma que es imposible conocer el conocimiento humano fuera de su entorno, de su ambiente. La conducta ha de entenderse como una constelación de variables independientes, las cuales formarían el campo dinámico”. (Kurt Lewin) 2013.

La investigación acción educativa tiene un factor universal, se ha desarrollado en movimientos internacionales, redes, cooperativas, etc. Encontramos que el Cambridge Institute of Education, estableció en 1976 la CARN Classroom Action Research Network, red de investigación acción de clase para difundir las ideas relativas a la teoría y a la práctica de la investigación –acción educativa. (García y López, 1997)

La investigación acción educativa permite que el maestro en su propia aula, proyecte los programas que en ese momento esté trabajando, buscando una nueva reorganización y un nuevo conocimiento.

La investigación acción es considerada un quehacer reflexivo, crítico, educativo, participativo y colaborativo, la estructura social e institucional está presente, que

influye en el problema enmarcado, esto nos lleva a solucionar las dificultades para corregir y evaluar, la investigación acción educativa, debe convertirse en una generadora circular ya que hay una constante de observar y evaluar decisiones y acciones.

La Investigación acción me ha permitido trabajar el entorno social para el mejoramiento del educando, se accede al conocimiento con otra mirada, más el componente de la tecnología, los nuevos lenguajes, los hipertextos y el campo editorial, y el arte, adquiriendo y aplicando información, no en forma lineal ni en forma burocrática o formalista, sino con un dinamismo único al mezclar todos estos ingredientes.

La investigación acción contiene una postura teórica la cual parte de la acción emprendida para cambiar una situación, esta postura teórica nos lleva a replantear el currículo, haciendo crítica y autocrítica de los fundamentos educativos que están en el momento en aceptación, la duda se hace presente y procedemos a una investigación teórica profunda.

Encontramos la interpretación, ésta se aplica a los sucesos por los educandos y educadores, también es una traducción y comprensión de las expresiones, pasamos de una realidad material a una representación de la realidad, la interpretación por lógica es fiel al contenido original del objeto interpretado.

La investigación acción contiene hechos, son interpretados como acciones de los productos naturales sujetos a las alteraciones, cuyos efectos modifican constantemente la realidad, por una causa hay un efecto, el hecho es verificable y objetivo, convirtiéndose en acontecimientos, esto nos lleva a observar la comprensión que tiene el sujeto de su entorno y las creencias sobre sí mismo: las intenciones y los objetivos de los educandos, sus elecciones y decisiones, el conocimiento que tiene sobre su normas, principios y valores para diagnosticar.

La validación está presente en el momento en que los usuarios y educandos proceden a confirmar su trabajo y sus actividades en los procesos educativos, esta validación es la comprobación del documento o sumario que se ha generado a partir

de la investigación, la validación es lo más importante dentro del análisis, en la validación hay características de corrección de datos, integridad de datos y entendimiento de datos.

Una característica de la investigación acción educativa, es su forma cíclica, flexible e interactividad, formándose una espiral que continuamente clarifica y diagnostica situaciones, pasando por formular estrategias para dar soluciones, terminando por una evaluación y finalmente conduciendo a un nuevo diagnóstico de la situación, iniciando otra espiral de investigación acción.

4.2 Aplicación

En mi trabajo de investigación acción educativa, lo canalice en dirección a la construcción de talleres con las características del hipertexto, buscando similitud entre materiales reales y los procesos del ciberespacio, teniendo en cuenta las relaciones desiguales, espacio y producción del lenguaje visual en sus diferentes bifurcaciones, dirigido a los educandos con compromiso y/o capacidad natural, esto aplicable a la necesidad de que los procesos intelectuales artísticos y culturales estén actualizados en el siglo XXI, la aplicación se organizó y se procesó en el colegio Pampalinda de la ciudad de Santiago de Cali.

La investigación acción cuenta con cuatro fases para la ejecución del proceso.

Observación

Esta actividad generada por el educador y el educando comienza con la identificación del conflicto, problema o necesidad que se desea resolver, la observación es el proceso para conocer los hechos, conductas y comportamientos colectivos, en este caso el aula. La observación es una de las primeras etapas y está conformada con respecto a la objetividad, las propiedades del sujeto son analizadas y procesadas, en mi caso los educandos provienen de un proceso retardado y arcaico en cuanto al aprendizaje de las artes, métodos que están atados a técnicas artesanales y más que artesanales de manualidades, ya que el área carecía de conocimientos actualizados y razonables.

Planificación

La planeación del cambio se generó al introducir el tema de procesos del hipertexto, el cual introduce nuevas técnicas y caminos para formar conocimiento educativo, donde el educando al trabajar construye conocimiento, la planeación se realizó en los talleres donde cada educando asumía una meta, tropezaba con dificultades y esto lo llevaba a lograr un mejor desempeño, al planificar los talleres se fundamentaron en la teoría del hipertexto, su estructura no secuencial, permite crear, agregar, enlazar y compartir información.

Las seis estrategias que elaboré partieron del fundamento de temas como son: el principio, la composición y el punto en el espacio, estos evolucionaron y se desplegaron hacia las tipologías del hipertexto, como son: conectividad, digitalidad, multisequencialidad, estructura de red, interactividad, dinamismo, tránsito, etc.

Acción

Las acciones se generan a partir del trabajo realizado, no se delimitan por el tiempo, o sea los trabajos no tienen fin, cimenté un método continuo de producción textual y de la imagen, los educandos están generando una apropiación académica y una producción a pesar de su corta edad, cada vez los niños se enfrentan a retos educativos y no a tareas triviales.

Las acciones de trabajo con los niños se elaboraron durante el segundo semestre del año 2013, aún se están ejecutando por el dinamismo del proyecto. Se generaron seis estrategias, todas ellas contienen manejo del espacio: tanto visual como del espacio intangible interior de cada alumno, se trabajó en las estrategias de la construcción del lenguaje y la producción de cuentos literarios, la destreza principal es la construcción de conocimiento artístico y literario a partir del hipertexto.

Reflexión

A partir de los talleres de diagnóstico y los talleres que he venido trabajando con los educandos observé que la enseñanza de las artes venía con un método no pedagógico, los alumnos desarrollaban procesos técnicos básicos primarios en toda la asignatura, basados en teorías repetitivas.

El educando permanece en nuevos espacios de trabajo, su estructura ya no es lineal, sino de secuencias que aumentan al avanzar en sus trabajos artísticos, encuentra nuevos elementos y bifurcaciones, que crean, multiplican, enlazan y comparten haciendo asociaciones y convirtiéndolos en autodidactas, el texto genera conexiones con la realidad. Ejemplo: Texto....generador de texto.... Realidad virtual.... Realidad real.... Dibujo... generador de ideas.....realidad virtual... realidad real. Esto demuestra el dinamismo cíclico del contenido de los talleres, así mismo los niños han manifestado que este proceso ha sido enriquecedor ya que ellos pueden crear y producir conocimiento con pocos elementos.

Al papel de dibujo se le ha dado otro enfoque, no sólo es el plano o la base donde se realiza el trabajo, es un elemento que se le da carácter hipertextual, el papel se puede doblar, cortar, rasgar, arrugar, perforar y éstos se convierten en parte del lenguaje de la expresión artística y visual, así mismo son espacios que producen conocimiento hipertextual. La evidencia son los textos que les edito, los cuales contienen 40 talleres donde trabajan, es un manual experimental registrado en la cámara del libro, el texto se va mejorando a medida que se avanza y se descubren nuevas opciones, los 3 talleres que adopté fueron generados por este texto y por la práctica en literatura digital.

4.3 Instrumentos de recolección de información

Los instrumentos de recolección que he aplicado son la observación, el diálogo y las lecturas, así mismo el texto lo vengo implementando en la Institución por espacio de dos años, en cuanto a la observación ha sido mi método fundamental de obtención de datos, mi percepción ha sido intencionada, selectiva, ilustrada e interpretativa, la observación es un acto de la relación: observador y objeto y sujeto observable, esto me ha dado ventaja puesto que se recoge directamente la información percibida, cuando se observa un dibujo se está leyendo y hay una información gráfica que se traduce, lo que hace el investigador es leer estos dibujos, ya que en éstos se mira las particularidades del educando, inclusive estudiando conductas, actitudes y manifestaciones, el diálogo con los niños ha sido otro

instrumento de recolección de información, y finalmente la recolección de información bibliográfica, el análisis ha sido en función de las variables, la obtención de datos, la teoría consultada y la opinión del autor para concluir resultados.

Los tres talleres de diagnóstico: el principio, la composición y el punto, se inician a partir del manual: Taller experimental I, Geometría y color, el Arca del Arte del autor Juan Barón, como educador siempre estoy experimentando y buscando métodos de enseñanza para el mejoramiento en el aula, y realicé una investigación primaria antes de tomar la Especialización Investigación en el Aula.

Propósito

En los tres talleres diagnósticos resultantes y elegidos a partir de la experiencia del texto, los cuales tienen el propósito de iniciar a los niños al campo del arte y la comprensión de la construcción del conocimiento. Estos talleres sirvieron para una reflexión sobre las falencias comunicativas entre el docente y el alumno, buscando con las estrategias acortar ese abismo entre la comunicación básica y llevar a los niños a una comunicación de vanguardia del siglo XXI.

Diario de campo

En Los trabajos de diagnóstico referente al diario de campo, éstos existen de una manera multiplicadora, puesto que cada texto que trabajan los niños es un diario de campo, los cuales contienen las competencias y objetivos, mi trabajo se fundamenta en los logros, lógicamente esto no es un diario de campo en toda su expresión, pero me permite sintetizar las experiencias de mi clase para luego analizar los resultados, puesto que entra en juego la subjetividad y esto influye al registrar un hecho o una interpretación.

A continuación transcribo la matriz que manejo y está anexa a cada texto escolar.

Matriz de seguimiento personal del educando

Competencia, conocimiento y comprensión de las artes.			
Apreciación crítica			
Patrimonio cultural			
Expresión individual/identidad /desarrollo			
Diversidad cultural			
Creatividad			
Competencias sociales / trabajo en grupo/socialización/cooperación			
Competencias comunicativas			
Disfrute/placer/diversión			
Diversidad de las artes / expresión artística			
Interpretación / presentación			
Conciencia medioambiental			
Autoestima			
Interés por las artes			
Aptitudes artísticas			

4.4 Equipo de trabajo

Con orientación del docente, el equipo de trabajo se constituyó con los diez alumnos, ellos establecieron la organización en las aulas para realizar los talleres, las discusiones, disertaciones, exposiciones e investigaciones, etc., consideré sólo trabajar con los niños puesto que estoy en etapa experimental y la información con la cual trabajo no es habitual en el medio.

5. PLAN GENERAL DE ACCIÓN

5.1 Idea general de mejora

Elaborar talleres formados por hipertextos, trabajos gráficos y literarios, para que los niños aprendan nuevos lenguajes digitales del siglo XXI, y mejoren el rendimiento académico.



Fotografía 10. © Juan Barón, alumnos trabajando.

5.2 Plan de acción.

Fecha	Estrategias	Objetivo	Actividades
Septiembre 9/13 2013	Estrategia 1. Taller de hipertexto puntos gráficos	Experimentar y construir el concepto del hipertexto a partir de puntos focales	Simulación del espacio, análisis, lectura, fragmentos, dibujo
Septiembre 16/20 2013	Estrategia 2. Taller de hipertexto Palabras significado	Construir textos a partir de palabras en el ciberespacio	Simulación y construcción de textos, análisis, escritura, fragmento, dibujo.
Septiembre 23/28 2013	Estrategia 3. Palabras compuestas en figuras	Producir textos a partir de palabras compuestas y de geometrías espaciales producir texto	Palabras compuestas en ciberespacios simulados, análisis lectura fragmento, dibujo lectura, fragmento, dibujo.
Septiembre 30/ octubre 4/2013	Estrategia 4. Taller de hipertexto historias	Elaborar texto gráfico y literario en espacios viñetas y bocadillos	Espacios preconcebidos para cuento, análisis, dibujos, escritura, Fragmento.
Octubre 7/11 2013	Estrategia 5. Taller de hipertexto Producción obra	Elaborar texto gráfico y literario a partir de los colores y palabras en el ciberespacio	Simulación construcción de textos y geometría, análisis, dibujos, escritura, fragmento.
Octubre 11/21 2013	Estrategia 6. Simulación y modulación Creación obra	Elaborar texto gráfico y literario a partir de espacios, palabras e imágenes en un espacio bidimensional.	Simulación y modulación, análisis, escritura, dibujos, Fragmento.

5.3 Estrategia 1. Taller hipertexto, puntos gráficos

Fecha: Septiembre 9/13/2013

Objetivo

Aprender a experimentar y construir el concepto del hipertexto y sus contenidos a partir de puntos focales encontrados en el espacio por medio de la navegación del pensamiento y materializarlo, hallando información la cual es adquirida, trasformada y elaborada, produciendo información para la comunicación y conocimiento.



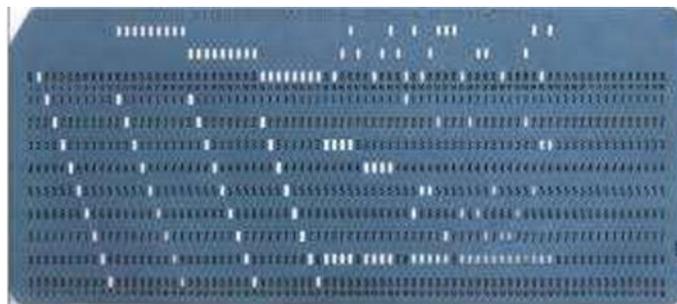
Fotografía 11. © Juan Barón, hipertexto, puntos gráficos.

Planeación y descripción

El trabajo gráfico y literario se elaboró a partir de diferentes imágenes y/o signos gráficos del sistema alfabético, como se observa en la anterior imagen, estos signos gráficos están ubicados en un espacio y diseminados en forma aleatoria, el educando forma palabras uniéndolas y utilizando líneas de colores para completar cada palabra, seguidamente, implementó un párrafo para luego construir el cuento y hacer su respectiva obra pictórica, el niño está obligado a transitar y reflexionar en

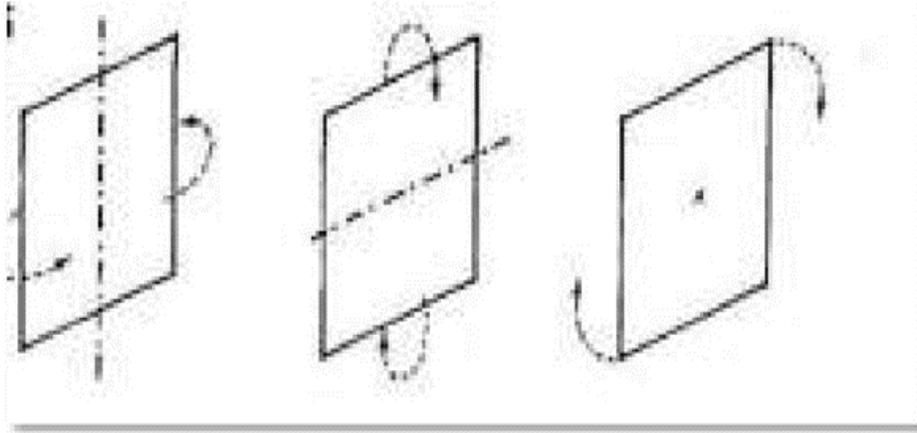
la construcción de cada palabra, existe una estructura previa que induce a la formación de una red individual para cada alumno.

En los talleres del hipertexto se reflexionaba y discutía con los niños la transformación del proyecto, esto me indica que el educador tiene unas competencias naturales y lógicas como son: organización, planificación, edificación, etc., éstas a la vez se regeneran en otras competencias que más adelante se encuentran (en los respectivos cuadros). Así mismo considero que este primer taller es preámbulo al siguiente ejemplo, se podría desarrollar con un sistema de perforación donde están ubicados los signos gráficos como en los planos perforados que antiguamente los computadores utilizaban para la información con tarjetas de este tipo (figura 12).



Fotografía 12. © Juan Barón, hipertexto, tarjeta computarizada.

En la planeación de esta primera estrategia, la base bidimensional está integrada por todas las letras del alfabeto y están instaladas en tres planos diferentes unidos en un solo plano, igualmente hay una conceptualización de la etérioridad, estos planos son en papel transparente y así se pueden ubicar los elementos en el espacio. Ejemplo: en la figura a continuación se observan los tres planos, los cuales llegan a ser uno sólo y los niños pueden apreciar visualmente el concepto del hipertexto.



Fotografía 13. © Juan Barón, hipertexto, alineación de las hojas de trabajo.

Reflexión y evaluación

Los niños desarrollaron un estado de concentración y reflexión no usual en las clases, a los educandos se les debe enseñar a realizar los trabajos con desafíos. Cada uno de los niños trabajó individualmente los enlaces hipertextuales, los cuales dieron como resultado las diferencias en su expresión.

En el taller (Fotografía No. 11) se encuentran letras ubicadas en el espacio, estas letras son usadas como conectores para formar palabras, en el espacio plano de las hojas de papel transparente encontramos todo el abecedario, las letras individuales h, j, k, fueron escasamente absorbidas o manipuladas en el espacio simulado por los educandos, posiblemente debido a que estas letras estaban alejadas del conjunto o del grupo donde estaban la mayoría de signos gráficos.

En varios trabajos de los niños se evidenció la repetición de nombres relacionados con las amistades, donde vemos que transfieren sus sentimientos a la expresión del arte. La palabra cariño se repitió en diferentes trabajos de los educandos, se presentaron referencias a los animales, la familia y la naturaleza, esto demuestra que los niños tienen inteligencia emocional.

Los niños elaboraron con alegría sus obras pictóricas y sus escritos, al adoptar un estilo diferente de aprendizaje los educandos sienten libertad y no la constante presión de aplicar normas obsoletas. En el siguiente párrafo encontramos una narración escrita por uno de los niños respondiendo al proceso del hipertexto.

“Había una vez un niño llamado Juan Camilo, y tenía un gato, y le gustaba jugar mucho, y su madre era actriz, y un día su madre llevó a su hijo al zoológico, y Juan Camilo empezó a cantar, y una nutria salió de los ríos, y el cantaba, y la nutria bailaba, y el niño le dio un beso y todos los días visitaba la nutria en el zoológico con mucho amor”. (Gabriela Pérez Roldán).

Como vemos en el anterior párrafo, los niños crearon un fragmento a partir de letras ubicadas en el espacio, los niños agruparon las letras y gestionaron: una transitoriedad, un dinamismo, una conectividad, una gradualidad, una interactividad, un juego, una navegación, una información, una comunicación y una seducción.

Es indudable, cómo la teoría del hipertexto se desarrolló en los trabajos de los niños de manera primaria accediendo al mundo hipertextual y ciberespacial, se logró simular el espacio del ciberespacio, dándole una referencia bidimensional al papel y un carácter tridimensional, debido a la utilización del papel transparente donde se colocaron las letras, llevó a los niños a acceder a espacios ciberespaciales mentales. Igualmente, los niños registran que se deleitaron al realizar el trabajo, es entretenido utilizar las letras y las figuras y volver a repetir las.

Se finaliza esta estrategia logrando el objetivo, me gustaría seguir desarrollando esta primera estrategia con elementos simples, y llevarlos a cabo de un modo macro sobre papeles de gran formato, para que los educandos terminen utilizando el computador en estos proyectos con programas de Adobe Illustration que contienen las herramientas para estos procedimientos.

En las fotografías a continuación, se observa el trabajo de dos niños, conectan las letras para formar palabras, nos muestra la belleza de cada estructura dando a las imágenes un aura de una obra de arte contemporánea conceptual.



Fotografía 14. © Juan Barón, hipertexto, mapas conceptuales.

Los niños empiezan a comprender y a conocer el arte como medio de expresión: social, cultural, económica y personal, la comprensión del arte como parte de la comunicación es informar, en el proceso de este aprendizaje se comunica, se aprende y se crea nueva información por medio del arte plástico, ayuda a generar riqueza que se plasma en objetos, comprender el arte no como una área técnica sino como una área de la expresión del alma, el arte es sublime y por tanto debe ser morada de los hombres. (Barón, 2014).

Mi reflexión personal, a partir de este trabajo tuve la fortuna de experimentar con diferentes elementos, y así planificar nuevas formas de trabajo para mi experiencia profesional y poner en práctica este proceso de los puntos gráficos para la construcción de escultura móvil de los happening² y performance³, y de todas aquellas expresiones del arte contemporáneo dirigido a los niños, ya que con estos puntos gráficos puedo jugar, ya sea en la realidad o virtualmente.

² Es una experiencia teatral que contiene una ecuación que consiste en: estimular, participar e improvisar, es una manifestación artística multidisciplinaria donde el espectador participa dejando de ser pasivos ante una obra de arte, esta producción es efímera.

³ El performance o acción artística es una muestra escénica, con un elemento importante como el de la improvisación, es un arte en vivo ligado al movimiento fluxus, y al body art y en general al arte conceptual, el performance no se determina como objeto sino como sujeto constitutivo de la obra artística.

Logros y competencias: Conocimiento y comprensión del arte

Competencias seleccionadas educador	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación se aprende el proceso. - Organización de la información. - Práctica donde surge la habilidad. - Edificación de nuevos espacios. 	
Competencia seleccionadas Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendieron, conocieron el arte. - Construyeron expresión del arte. - Elaboraron dibujos para la comprensión del arte. - Evidenciaron conocimiento de los instrumentos de dibujo. 	
contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula niños politécnico Cali, nivel de enseñanza media. - Niños con alta capacidad de disciplina y nivel emocional. 	
Indicador de desempeño más evidencia	Indicadores de desempeño	evidencias
	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños ejecutaron la actividad del taller para comprender el arte. - Analizaron la información y su relación con la comprensión del arte. - Exponen el dibujo y fragmento como comprensión. - Hay una acción evidente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulación del espacio. - Análisis. - Lectura. - Fragmento. - Dibujo.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje, hipertexto, espacio, planos, signos gráficos, comprensión de arte, teorías curriculares, planeamiento de proyectos, etc. 	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Observación, escuchar, descripción, reflexión, metodologías experimentales del educador, selección, metodología de desarrollo del educando, etc. 	
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad, perseverancia, felicidad, diversión, responsabilidad, tolerancia, apertura al conocimiento. 	

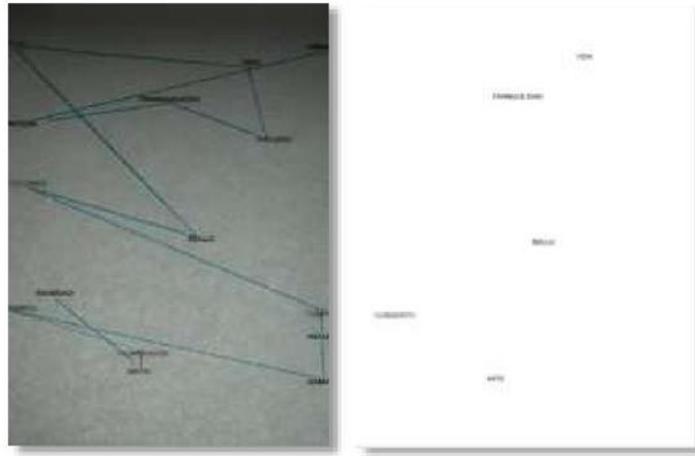
5.4 Estrategia 2. Taller de hipertexto, Palabras significado

Fecha: 16-20/09/2013

Objetivo

Construir textos a partir de palabras en el ciberespacio.

Planeación y descripción

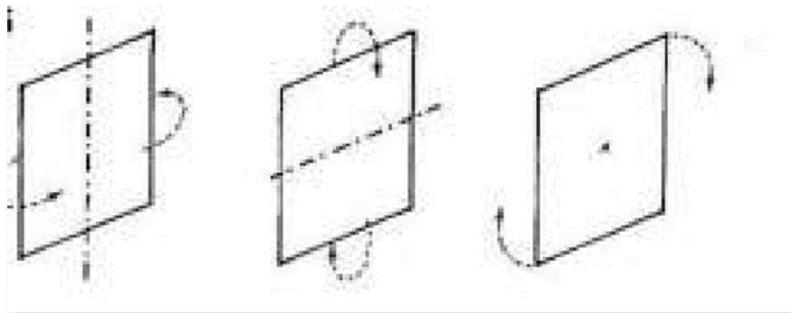


Fotografía 15. © Juan Barón, hipertexto, palabra.

Se elaboró el taller con palabras como nos muestra las imágenes anteriores, el educando representó un texto con palabras ya formadas, ya no tiene que inventar la palabra como en la primera estrategia, al observar el trabajo el niño está obligado a transitar y reflexionar en la construcción de cada oración, existe una estructura previa que induce a la formación de una red individual para cada alumno.

Los educandos elaboraron la actividad de esta segunda estrategia por medio de la simulación, observan las palabras en el espacio ubicadas en los tres planos y las duplican mentalmente para luego adaptarlas en su espacio imaginario, como en los programas de video juegos de simulación, una vez elegidas las palabras los niños

proceden a construir una expresión literaria con total libertad, hacen un análisis de las palabras que se involucraron en el taller y finalmente procesaron el dibujo.



Fotografía 16. © Juan Barón, hipertexto, alineación de las hojas de trabajo.

En el dibujo anterior se observa como están integrados los planos, son transparentes, esta vez con contenido de palabras o segmentos limitados por delimitadores en la cadena hablada o escrita, en cada uno de estos planos que el educando transita y une por medio de la transitoriedad las diferentes palabras para la formación de la información, y en la medida que se avanza, se discute y hay un acompañamiento por parte del docente en la producción de sus dibujos y fragmentos, observé varias características globales en la elaboración de los trabajos de los educandos en el desarrollo de los hipertextos, así: una discontinuidad por medio del azar, interactividad, brevedad, etérioridad, etc.

Reflexión y evaluación

Los niños desplegaron un estado de concentración, reflexión y proceso. Cada uno de los niños trabajo individualmente, los enlaces finales fueron diferentes al igual que la construcción del texto, aunque ya estaban condicionados a buscar historias positivas relacionadas con los valores sociales y cristianos, las palabras contenidas en el trabajo son las siguientes: vida, tranquilidad, agradable, viaje, justicia, alegría, colores, bello, sanidad, camino, imaginar, corderito, compasión, arte, samaritano. El resultado hubiera sido contrario si coloco palabras como muerte, crisis, desorden, robo, maldad, trampa, etc.

En uno de los fragmentos el niño escribe:

“Mi vida tiene mucha tranquilidad pero siempre he podido imaginar lo que hay detrás de esas montañas, emprendí el camino y me encontré un corderito enfermo, me llene de compasión y se unió a mi viaje y se hizo más agradable, en mi viaje encontré los más imaginables paisajes de todos los colores, era como una obra de arte y la justicia se impuso dándole sanidad al cordero, en el final de mi viaje encontré un samaritano, el cordero al verlo salto de alegría, el samaritano al ver al corderito tan bello y sano que casi no lo reconoce y me agradeció al final de todo me sentí realizado al lograr mi viaje (Laura Narváez)”.

Observé en el párrafo anterior y en los otros escritos, que los niños de inteligencia emocional entienden y están conectados a las palabras relacionadas con el humanismo, los niños tienden a ser héroes y aventureros en sus historias. Igualmente, crearon los dibujos con colorido, no hay temor que al elaborarlos queden bien o mal de acuerdo a cánones artísticos, generalmente los docentes aplican mal la educación artística y muchas veces con ausencia de expresionismo intelectual.

En la estrategia dos se exteriorizan, dinamismo y una reusabilidad de las palabras recuperadas o vueltas a usar, creando un nuevo documento, esto se evidenció en dos trabajos de los educandos, no fue suficiente conectar las palabras, alcanzaron una rehabilitación continua. En todos los trabajos demostraron una repetición común, varios de los niños comienzan su tarea a partir de la palabra vida, teniendo conexión con tranquilidad, alegría y belleza. En dos de los trabajos, dos niños no utilizaron las palabras: justicia y sanidad, lo cual nos indica el espacio social donde habitan, viven en zonas problemáticas.

En el hipertexto se generan trabajos complejos, transportándolos a un desarrollo descubierto en la rehabilitación y el conocimiento, los niños están a la expectativa de nuevos fenómenos e informaciones, ya no basta con una educación tradicional, el artista docente tiene la capacidad de competir con los procesos de los medios de comunicación para llevar más allá ese conocimiento, por eso no podemos seguir enseñando las artes con contenidos artesanales y manuales. Varios niños con los

que he trabajado tienen una historia de su vida, ya están en la red ciberespacial, se incrustaron a la página Web de Facebook con sus fotografías y momentos importantes de su existencia. Ej. La fotografía anexada a continuación.



Fotografía 17. © Juan Barón, página Facebook de un educando.

Los niños escriben: es divertido y entretenido, palabras que nos lleva a reflexionar a una relación directa con los juegos electrónicos, a mí me parece que a pesar de las críticas también tienen un contenido que forma y educa. Ejemplo, el software Medalla de honor que es un juego de acción enseña lateralmente la historia de la segunda guerra mundial, esta información y estos juegos navegan en el ciberespacio suministrando conocimiento. Los juegos electrónicos forman estrategias, al igual que la educación y el trabajo del hipertexto donde continuamente hay estrategias, simulaciones, dinamismo, transitoriedad, proceso lector, etc.

Considero que los talleres podrían ser más extensos en cuanto al tiempo y espacio, las artes deberían tener hora y media para enseñar cultura, es un tiempo prudencial para llevar a cabo todos los ejercicios y no cuarenta y cinco minutos.

Hay conectividad entre las palabras para transferir información, modulándola continuamente, cada palabra se convierte en una pieza que se va ensamblando a medida que el niño produce saber, el niño se convierte en autodidacta y termina en

una auto-comunicación y una multi-secuencialidad en todos los trabajos elaborados y pertenece al hipertexto. Es importante que el educando desde sus inicios empiece a adquirir una apreciación crítica de su obra y de la obra de los demás, esto le da la capacidad de obtener conocimiento y tomar decisiones respecto a su labor y a la faena de los demás.

En mi trabajo profesional la anterior experiencia ha sido vital y las estrategias deben seguir siendo generadas y analizadas, no es un trabajo que tenga fin sino más bien ajustes, en la medida que el conocimiento avance y se adquiera información.



Fotografía 18. © Juan Barón, trabajos de la palabra.

Logros y competencias: apreciación crítica

Competencias seleccionadas educador	<ul style="list-style-type: none"> - Proyección nuevos lenguajes para una crítica - Utilización de la imagen para acceder al análisis y crítica. - Mejoramiento de la didáctica para la construcción del saber. - Promoción de la crítica y autocrítica. - 	
Competencia seleccionadas Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Interacción del contenido cultural para la apreciación del arte. - Mejoramiento del entendimiento de las experiencias para acceder a la crítica. - Réplica, adquisición teórica del conocimiento para dar respuestas. - Traslado de las imágenes y de los textos para una expresión. 	
contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula niños Institución Politécnico Cali, jardines del colegio. - Niños con alta capacidad de disciplina y nivel emocional. 	
Indicador de desempeño más evidencia	Indicadores de desempeño	evidencias
	<ul style="list-style-type: none"> - Interactuando el contenido, apreciación de manifestaciones críticas artísticas. - Mejoramiento de las relaciones. - Autoformación crítica. - Imágenes físicas y virtuales presentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulación. - Construcción textos. - Análisis. - Escritura. - Fragmento. - Dibujo.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje, hipertexto, creatividad, formulación de instrumentos evaluativos, etc. 	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Observación, descripción, reflexión, selección de metodologías experimentales. 	
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad, proactividad para detectar problemas, positivismo, autoestima, crítica, autocrítica, perseverancia, manejo, creatividad, rehabilitación. 	

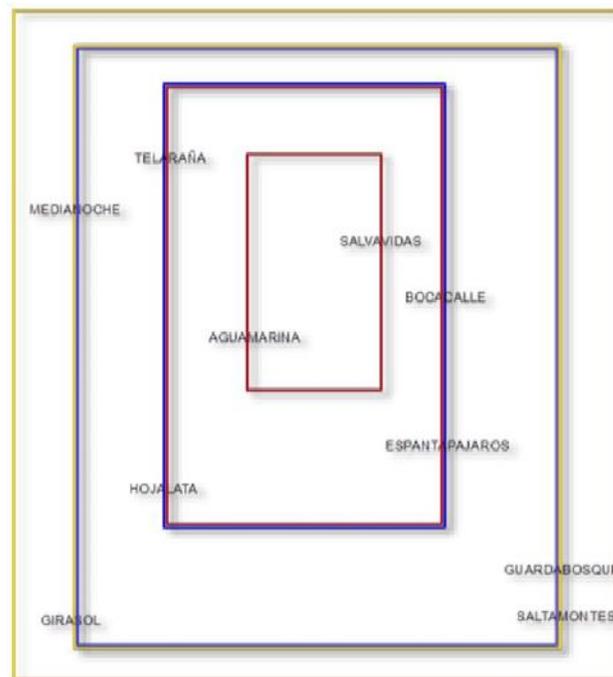
5.5 Estrategia 3. Palabras compuestas en figuras

Fecha: 23-28/09/2013

Objetivo

Producir textos a partir de palabras compuestas y de geometrías espaciales presentes.

Planeación y descripción



Fotografía 19. © Juan Barón, palabra compuesta.

Para el desarrollo de esta estrategia se ejecutó el siguiente método: se escogieron palabras compuestas como son: girasol, medianoche, telaraña, hojalata, aguamarina, salvavidas, bocacalle, espantapájaros, guardabosque, saltamontes. Una vez los niños veían y leían las palabras percibían que se encontraban en espacios territoriales demarcados por rectángulos de colores, al mismo tiempo

dividían las palabras, ejemplo, la palabra girasol, al dividirse queda el vocablo gira dentro del territorio demarcado en amarillo y la palabra sol dentro del territorio demarcado por el azul, igualmente, la palabra girasol está totalmente demarcada por el verde conceptual, ya que no está en la realidad pero sí en su concepto, ya que amarillo y azul, al mezclarlos se convierte en verde, luego la palabra hoja puede estar dentro del territorio verde conceptual o territorio azul real. Los niños al realizar el ejercicio demostraron varios logros y competencias, que más adelante mostraré en el cuadro, los niños elaboraron su escrito y dibujo con total independencia.

En este taller se inquirió una interpretación por medio del proceso lector, mediante la comprensión de la lectura tanto visual como del pensamiento, reconstruyendo el significado a partir de elementos contenidos en el texto, dicha reconstrucción fue por medio de operaciones mentales, es un sistema dinámico.

El trabajo en los talleres se avanzaba, se discutía y se elaboraban acompañados de dibujos y fragmentos. Observé varias características en la producción y en el desarrollo de los hipertextos, así:

- Les tomó más tiempo leer y entender el ejercicio, ya que contenía palabras simples y compuestas, estaban generadas en un espacio bidimensional, cortadas por un espacio imaginario como la figura geométrica.
- Los espacios están definidos por rectángulos de diferentes colores que al mezclarse visualmente y mentalmente producen colores secundarios.
- Los rectángulos contienen tres colores básicos: amarillo, azul y rojo, hay puntos donde colindan produciendo un efecto subliminal que tiende a originar un segundo color.
- Dentro del espacio amarillo se escribieron las palabras: media, gira, bosque, montes. En el espacio azul: tela, noche, hoja, sol, calle, pájaros, guarda, salta. En el espacio rojo: araña, agua, lata, boca, espanta, dentro de los dos espacios rojos: salvavidas, aguamarina. El niño en su trabajo de dirige a elaborar un cuento con palabras compuestas y descompuestas, lo produce con los colores primarios y secundarios, originando así un juego hipertextual, una conectividad, una

multisecuencialidad, una estructura en red, una multimedialidad, una gradualidad, una extensibilidad, una interactividad, un dinamismo y un tránsito, finalmente una introducción al art.net.

Reflexión y evaluación

Los niños no generaron demasiado texto dentro de los 45 minutos de clase. Ellos recrearon la mayoría de los dibujos en blanco y negro, casi minimalistas, como si fuera una extensión del proyecto, ya que el taller se puede considerar visualmente minimalista en su producción, y otros pocos lo elaboraron con suficiente color rompiendo la simpleza.

El trabajo para los niños fue complejo, varios de ellos se equivocaron en la tarea, pero otros sí resolvieron el tema, se evidencia que este tipo de trabajo es más elaborado, se necesita más tiempo de preparación, se observa que los niños requieren definir los espacios conceptuales e imaginativos, se podría utilizar planos en formatos grandes para solucionar esta suceso.

Es interesante que en uno de los trabajos surgió un dibujo con tinte lúgubre, con una conexión a la interpretación de una pintura de Van Gong, no sé si el niño generó esa información de forma natural o memorística al ver un dibujo de Van Gong en su vida, en el aula no fue manifiesta esta imagen en particular.



Fotografía 20. © Juan Barón, dibujo educando.



Fotografía 21. © J El campo de trigo – Vincent van Gogh

El contenido de las palabras en el taller fueron al azar, pero los niños al trabajar con estas palabras las relacionaron un poco con el mundo gótico, la narración de los cuentos empezaban, ejemplo: a media noche, en una noche, en la media noche, guardada, esto nos remite al proceso seguimiento de los ojos donde se conecta la vista continuamente con un espacio puntual. La mayoría de los niños tuvieron su mirada puesta en el plano de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, como la mirada de occidente, es diferente a la de oriente, respecto a las lecturas universales, pocos fueron los casos donde no se siguió este esquema. Es interesante que en todos estos trabajos florezca la creatividad que es una de las competencias más importantes del arte, estas pautas ayudan a que los educandos tengan de dónde aferrarse para hacer una producción continua para que ellos no se sientan solos en la construcción del trabajo, es un mito urbano pretender que la creatividad surge de la nada, la creatividad surge del conocimiento y del trabajo.

Uno de los niños escribió:

“El saltamontes. Un día había un saltamontes en los montes del bosque, a él le gustaba mucho salir de noche ya que en el día porque habían muchos peligros, pero un día se acabaron las provisiones que guardaba y le tocó salir al medio día a buscar comida y cuando sintió que a su alrededor giraba una araña y le preguntó, que de donde era porque nunca lo había visto y él le dijo que no le gustaba salir cuando estaba el sol sino que salía a la media noche, el saltamontes la invitó a comer a su

casa y vio que era hermosa y desde ese día a ratos el saltamontes salía a visitar a su amiga, la araña, su telaraña debajo del árbol". (Laura Daniela Narváez)

Es evidente que en el párrafo anterior, el fragmento corresponde a un género oscuro y urbano, hay ausencia de luz y de independencia, un claro referente a un mundo distinto. Para la escritora el día tropieza con peligros y en la noche no. Igualmente, al darle vida al saltamontes, en la noche se genera más vida que en el día, salen de noche para buscar sus provisiones, necesarias para subsistir, hay preocupación por la belleza y la imagen, a partir de esa imagen reflejada construye una amistad.

Considero que uno de los elementos en este trabajo es la combinación de los sistemas lingüísticos con las geometrías, esto me facilita la creatividad para explorar los espacios virtuales cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar en un espacio virtual y físico conceptual.



Fotografía 22. © Juan Barón, dibujo educando.

Logros y competencias, creatividad

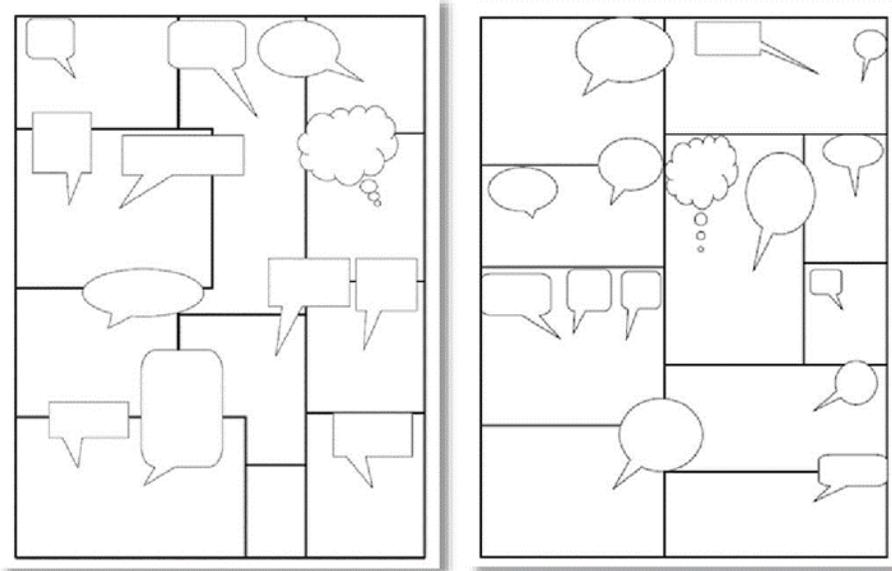
Competencias seleccionadas educador	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de talleres para que el educando sea creativo. - Obtención de conocimientos, para tener liderazgo en la producción creativa. - Promoción medios tecnológicos, para apropiación del conocimiento. - Proporcionar sistemas de creación. 	
Competencia seleccionadas Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Analizaron obras pictóricas como aprendizaje. - Diferenciaron lenguajes expresivos de los compañeros. - Eligieron y produjeron información. - Identificaron procesos creativos. 	
contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula niños Institución Politécnico Cali, jardines del colegio. - Niños con alta capacidad de disciplina y nivel emocional. 	
Indicador de desempeño más evidencia	Indicadores de desempeño	evidencias
	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirieron conocimiento creativo. - Manifestación de curiosidad. - Identificación de procesos creativos. - Análisis de las obras de arte que ellos proporcionaron. 	<ul style="list-style-type: none"> - Palabras compuestas en ciberespacios simulados. - Construcción de textos. - Análisis. - Escritura y lectura. - Fragmento y dibujo.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje, hipertexto, pensamiento creativo, planteamiento de proyectos, organización educacional, área de especialidad, etc. 	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Observación, descripción, reflexión, escucha, pensamiento creativo. 	
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad, crítica, autocrítica, perseverancia, creatividad, rehabilitación, tolerancia, responsabilidad. 	

5.6. Estrategia 4. Taller hipertexto. Historieta

Fecha 30/09-4/10-/2013

Objetivo

Elaborar texto gráfico y literario en espacios, viñetas y bocadillos.



Fotografía 23. © Juan Barón, taller historieta.

Planeación y descripción

En esta estrategia busque una conexión entre el espacio, la mente, un elemento físico y la socialización, donde los niños conocieran, o estuvieran habituados a un producto que ellos lograran manejar naturalmente, y por esto escogí la historieta o en inglés llamado comics, estos productos han sido previamente diseñados para encausar la imaginación y el desarrollo de ideas para la creación de una cultura.

Este taller lo desarrollé en dos páginas, donde se forma un espacio dividido por cuadrados y rectángulos que se denominan viñetas, y los cuadros de diálogo bocadillos, en esta estrategia los niños son conducidos necesariamente por los

espacios, más no por el contenido del texto, como en las estrategias números dos y tres, donde los educandos son conducidos forzosamente al texto.

El trabajo fue elaborado por los educandos ciñéndose a las reglas establecidas, tanto de los espacios para la acción de sus dibujos, como los espacios de la adecuación de los textos, con las siguientes características:

- En el primer contacto de este trabajo los niños elaboraron las diferentes imágenes y textos dentro del plano, generando dibujos planos sin color.
- En un segundo ejercicio los colores ya están integrados con un tiempo más amplio en la terminación de los trabajos.
- El trabajo no se diseñó con espacios abiertos, se limitó el espacio para condicionar cada respuesta, se observa un tránsito entre cada viñeta sin un orden establecido, los trabajos de los niños fueron independientes.
- La historieta por su naturaleza ofrece conectividad continua, con intención de transferir información y enlazando las diferentes viñetas con una incesante comunicación, llegando a ser una red hipertextual y socializando su contenido.

Reflexión y evaluación

El trabajo fue elaborado con escaso éxito, se debe generar con más tiempo nuevos trabajos en estos espacios, diseñando tamaños de pliego para que la tarea se vuelva comunitaria, una de las características de las historietas es la comunicación a las masas, y con un proyecto mural de historieta se puede elaborar este proceso y al mismo tiempo estar presente el concepto del hipertexto, involucrando a los niños en una red social.

Es interesante el trabajo de la historieta ya que proporciona al educando una introducción al mundo del libro, al gráfico y al editorial, esto genera que el niño sea consciente de que un texto o un producto editorial tiene una gran riqueza, y puede llevar al educando a amar la lectura y ser parte de una comunidad que constantemente la socializa.

Los temas de los cuentos están relacionados con el entorno familiar y de todas aquellas personas cercanas a su célula social, esto nos demuestra que estos niños con inteligencia emocional tienen bases familiares sólidas, los niños presentan en el cuento objetos que le dan carácter animado, presentándola como una metamorfosis tecnológica.

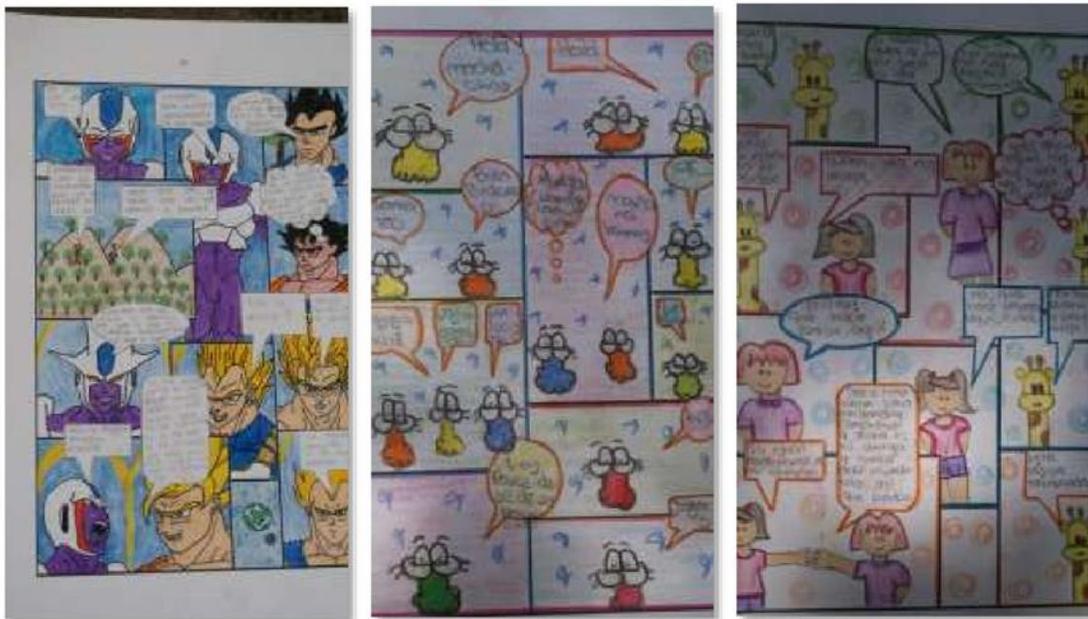
A continuación, el creador de esta historieta nos narra su experiencia vivencial con sus amigos.

“Ola que más, bien y tú amiga. Ola muchachas, ola. Oye Cami porqué estás aburrido, mi novia me terminó, no la supe valorar. Porqué dices eso. Es que no te lo puedo decir. Pues ella me llamaba y yo no le he demostrado mi amor. Sabes, ella merece ser atendida, si obvio, las mujeres somos lo más lindo, lucha. Crees que lo haré. Lucha por ella. Ola, ola. Hace mucho que no sé de tí. Pues me fui de viaje. A ya. Y como has estado, me haces falta. Pues bien, y tú también me hiciste falta. Pero aprendí a vivir con el recuerdo. No digas eso. Yo te amo. No sé, no te quiero como amiga. Aceptas. Pero en su momento no me lo demostraste. Sabe, lo único que te puedo ofrecer es mi amistad. Sí. Valora lo que tiene en su momento”. (Judith López s.)

Vemos como los niños se adaptaron al espacio, hay una casualidad en los textos que ellos proponen, se enfrentan a espacios ya diseñados y su propuesta es dinámica. Hay una relación social de sus vidas con la elaboración del trabajo, expresan su entorno que es la razón del arte, formular una comunicación del hombre con su medio ambiente. El trabajo se convierte en un juego, agotan todas las probabilidades, combinan los diferentes tiempos: presente, pasado y futuro, no pretenden hacer un recorrido y promueven la decisión y elección libre. Se observa en las siguientes fotografías un trabajo pictórico, más elaborado, con claras influencias de dibujos animados que pasan por la televisión. Los niños dibujan los personajes de memoria conectándose con la experiencia visual que ellos han tenido, en cada una de estas fotografías la socialización está presente y es una cualidad innata del hombre.

En este trabajo se evidencia la seducción y las emociones del educando, tienen estructura y andamiaje para el manejo de espacio y un proceso lector perceptivo que nos da como resultado motricidad en la lectura, encontramos un juego, una interactividad, un dinamismo, un azar, una conectividad, una multiseccionalidad, una accesibilidad, un tránsito, etc.

El comic es un gran referente en la construcción de conocimiento y en mi trabajo debe ser utilizado continuamente ya que constituye una base para los futuros educandos lectores, el comic nos ha venido acompañando con el invento de la imprenta y este a madurado la creación de personajes que nos enseñan historias, y el próximo salto en tecnología es el dialogo de los personajes con los usuarios.



Fotografía 24. © Juan Barón, trabajos de educandos.

Logros y competencias, socialización, cooperación

Competencias seleccionadas educador	<ul style="list-style-type: none"> - Fomenté la socialización escolar. - Colaboré para la formación de los educandos en un continuo aprendizaje para la socialización. - Impulsé grupos de trabajo dentro y fuera del aula para socialización cultural. - Favorecí reuniones informativas. 	
Competencias seleccionadas Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Participaron y compartieron: evaluando, autoevaluando y co-evaluando. - Reconocimiento de formas de convivencia. - Negociación de información. - Socialización de la experiencia del color y de la palabra. 	
Contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula niños Institución politécnico Cali, y exteriores del salón del aula parque. - Niños con alta capacidad de disciplina y nivel emocional. 	
Indicador de desempeño más evidencia	Indicadores de desempeño	Evidencias
	<ul style="list-style-type: none"> - Socialización del juego. - Adquisición del conocimiento. - Manifestación de curiosidad. - Identificación de proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulación y modulación. - Análisis. - Lectura, escritura. - Dibujo.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de estrategias, procesos: auditivo, oral y escrito, teoría del aprendizaje, hipertexto, pensamiento creativo, etc. 	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Observación, descripción, reflexión, disfrute y diversión, capacidad de análisis, etc. 	
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad, perseverancia, creatividad, rehabilitación, felicidad, tranquilidad, honestidad, flexibilidad, etc. 	

5.7 Estrategia 5. Taller del hipertexto. Producción obra

Fecha 7/11/2013

Objetivo

Elaborar textos gráficos y literarios a partir de los colores, círculo geométrico y palabras, en el ciberespacio.

Planeación y descripción

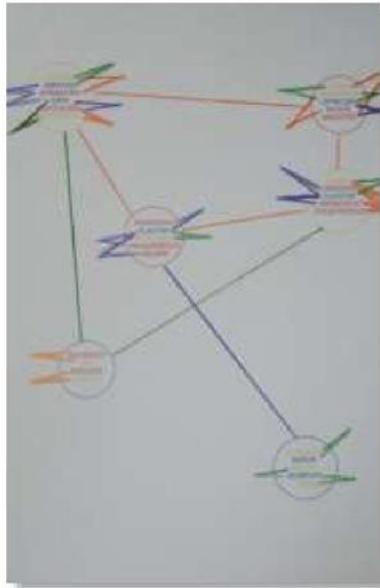


Fotografía 25. © Juan Barón, taller producción de obra.

En esta quinta estrategia están incluidas: palabras, círculos, colores básicos y espacios. En la hoja o espacio bidimensional se encuentran unos círculos que están ocupados por un contenido de palabras elaboradas con colores básicos que al mezclarlos conceptualmente producen colores secundarios, igualmente, los círculos son de colores básicos: amarillo, azul, y rojo, que al mezclarlos conceptualmente producen colores secundarios, esta mezcla puede ser estimulada con un significante, ejemplo: se le dice a los niños, trabajen con palabras que produzcan el

color verde, reemplazando la imagen y orden original dándole al educando opciones para completar sus acciones creativas e informativas.

Los niños elaboraron individualmente los talleres los cuales fueron diseñados con las bases de la ilustración. Se aplicó la estrategia buscando la simulación visual y comunicativa y producción de obra, luego, el contenido de esta estrategia se encuentra integrada por módulos, el educando modula las piezas a completar ya sean imaginarias o producto de una copia del mismo taller, ellos escribieron los cuentos y dibujaron a partir de las palabras mostradas como son: abrazar, amistad, ordenar, plantar, etc.



Fotografía 26. © Juan Barón, trabajo de educando.

El niño entra en una etapa de simulación donde construye los textos con las instrucciones dadas, analiza las probabilidades, construye su escrito y su dibujo. Las palabras utilizadas están en el siguiente cuadro:

Circulo color	Color	palabras
Circulo uno, amarillo	Amarillo	Abrazar, pescador.
	Azul	Amistad, arpa.
	Rojo	Armadura, entender.
Circulo dos, amarillo	Amarillo	Padre.
	Azul	Plantar
	Rojo	Ordenar, presencia, prosperidad.
Circulo uno, azul	Amarillo	Río, riqueza.
	Rojo	Paciencia, riqueza.
Circulo dos, azul	Amarillo	Alabanza, senda, obra.
	Azul	Señor, sembrar.
Circulo uno, rojo	Amarillo	Peregrino.
	Azul	Plantar.
	Rojo	Perdonar, prosperidad, recibir.
Circulo dos, rojo	Amarillo	Alba, obediencia.
	Azul	Ofrecer.
	Rojo	Monte, maestro.

En este trabajo encontramos: comunicación, dinamismo, vitalidad y eterialidad. ¿Cómo se asocia la eterialidad en esta estrategia? Está presente en el momento que se les ordena trabajar con colores secundarios, como el verde, violeta y naranja, los cuales son sólo conceptos y no están físicamente presentes en la hoja de papel, esto nos lleva a la comunicación ya que actúa como un alfabeto, esta estrategia al tener variedad de opciones construye información.

Se forman nodos los cuales son importantes en la comunicación e información de datos, y confluyen en variedad de espacios reales o imaginarios. Los rizomas de este trabajo son definidos, puesto que ningún círculo geométrico tiene una línea jerarquizada, todos los elementos se afectan unos a otros y no hay una

organización. Igualmente, encontramos la conectividad, estructura de red, multimedialidad, gradualidad, extensibilidad, dinamismo, apertura, etc.

Reflexión y evaluación

En este taller hemos llegado a un punto incomprensible para los usuarios y comunidades ajenas a estos talleres, los hipertextos son complejos, ya no es fácil leer el texto y se elige por acertijos. El texto carece de una lectura lineal, éste se transmuta, dando resultados inimaginables.

Se evidencia en este trabajo, que los niños tuvieron que pensar más y requirieron un tiempo más extenso, se presentó una estructura triangular donde cada palabra estaba formada por su misma palabra, por un color y por una figura geométrica, esta triangulación estructural le permite al niño explorar su propia creatividad, forzándolo a solucionar este nuevo lenguaje.

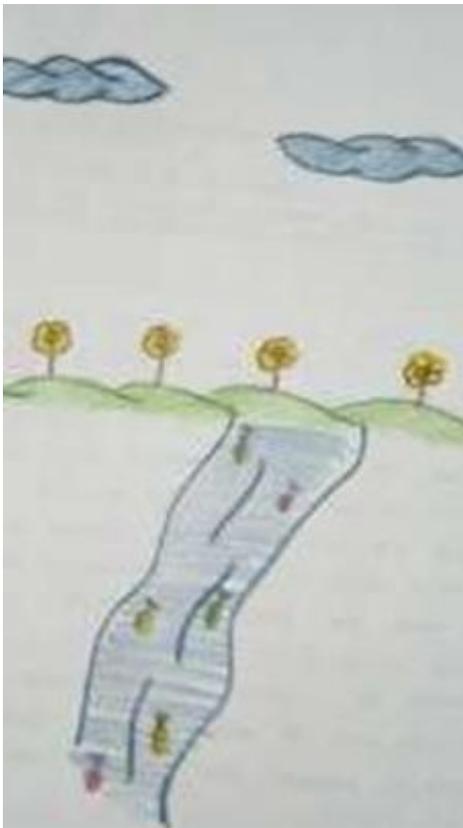
En el siguiente cuento escrito por un educando, produce suficiente texto con un mínimo de palabras, la combinación de éstas producen información, duplicándolas continuamente a partir de lo simple, el cuento contiene un tema ético y responde a la inteligencia emocional de los niños, aunque la estrategia está diseñada con palabras del cristianismo occidental.

“Había una vez en un río una semilla que era muy bonita, hicieron una obras con ellas de todos los colores y sembraron otra senda de plantas más hermosas que las demás y el señor alababa por tener unas plantas al lado del río, que el agua era muy cristalina y transparente que las piedras se vieron y alababa con un arpa muy bella que se escuchaba alabanzas suaves y dulces y en él vio al padre pescando unos pescados muy bonitos de todos los colores y son miles en el río y volvía a plantar otras cosas de plantas y las abrazaba todo el rato para que ella les diera unos frutos muy bueno y ofreció una amistad a todas las personas (Gabriela Pérez Roldán)”.

Esta estrategia me induce a reflexionar para la formación de nuevos lenguajes, para que las futuras comunidades emergentes tecnológicas tengan capacidad de

lectura, comunicación e información, las vemos hoy en día, pero pertenecen a una élite tecnológica. Ejemplo: la encriptación de los mensajes por estas comunidades que sólo ellos conocen.

Todas estas estrategias pertenecen al mundo del arte, puesto que el arte ya ha experimentado procesos de vanguardia como el Happening, Arte de acción, Absurdmobs, Acción poética, Arte conceptual, Flashmob, Fluxus, Intervención, Performance, Situacionismo, etc.



Fotografía 27. © Juan Barón, dibujo educando.

Logros y competencias, comunicación

Competencias seleccionadas Educador	<ul style="list-style-type: none"> - Se abordó el proceso comunicativo. - Promoción de utilización de medios de comunicación. - Discerní los diferentes tipos de comunicación, desde lo oral hasta lo iconográfico. - Señalización de la información y los datos. 	
Competencia seleccionadas Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Valoraron las reuniones y su labor expresiva. - Progresaron en la adquisición de información y datos. - Se estimuló la adquisición de medios digitales. - Formulación tribal de la comunicación. 	
Contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula niños Institución politécnico Cali, y exteriores del salón del aula parque. - Niños con alta capacidad de disciplina y nivel emocional. 	
Indicador de desempeño más evidencia	Indicadores de desempeño	Evidencias
	<ul style="list-style-type: none"> - Socialización, comunicación, lúdica. - Adquirieron conocimiento. - Manifestación de reuniones sociales. - Identificación del Proceso comunicacional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulación y modulación. - Análisis. - Lectura, escritura. - Dibujo.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje, hipertexto, pensamiento creativo, diversidad de estrategias, etc. 	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Observación, descripción, reflexión, habilidades comunicativas, uso de tecnologías, etc. 	
actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad, perseverancia, creatividad, rehabilitación, felicidad, tranquilidad, honestidad, flexibilidad, etc. 	

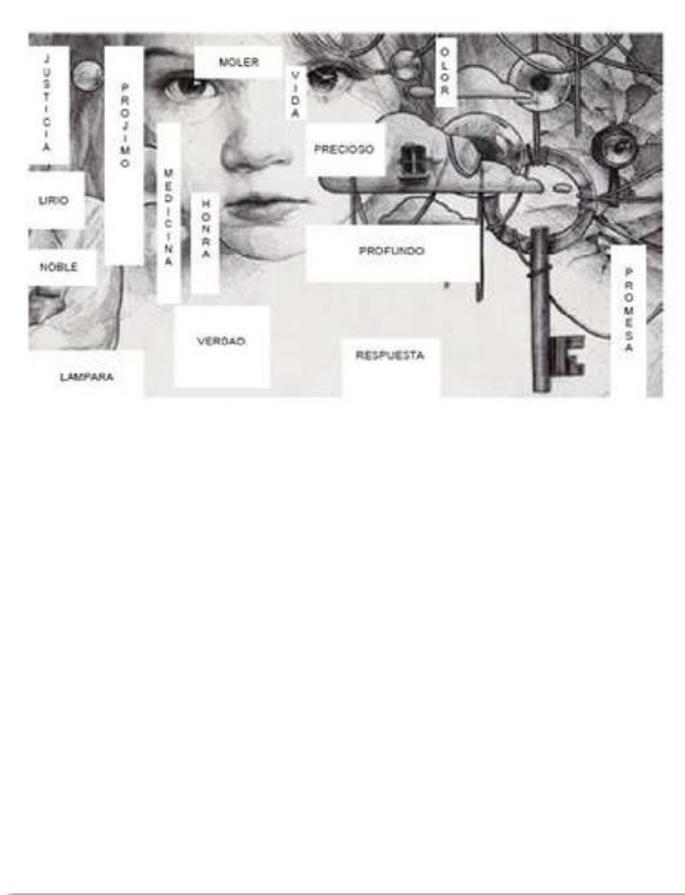
5.8 estrategia 6. Simulación y modulación

Fecha 11-21/10/2013

Objetivo

Elaborar texto gráfico y literario a partir de espacios, palabras e imágenes en un espacio bidimensional.

Planeación y descripción



Fotografía 28. © Juan Barón, taller simulación.

Esta estrategia incluye palabras, imágenes y espacios. En la hoja o espacio bidimensional se encuentran unos vacíos que van en forma: horizontal rectangular y vertical rectangular, que ha reemplazado la imagen original, dándole al educando

opciones para completar por medio de sus acciones creativas e informativas el respectivo taller.

Los niños elaboraron individualmente los talleres, los cuales fueron diseñados con las bases de una ilustración, hay una simulación visual, está integrada por módulos, el niño armoniza las piezas a completar, ya sean imaginarias o producto de una sección que existía antes, los niños escribieron los cuentos y dibujaron a partir de imágenes presentes, como son: la niña, nubes, ojos, llaves, hilos, etc., y palabras como son: justicia, prójimo, lirio, noble, medicina, honra, lámpara, verdad, precioso, profundo, olor, respuesta, promesa, vida, moler, en este trabajo hay seducción y emociones claras, una visualización gráfica bella, el rostro del dibujo despierta sentimientos al igual que los otros elementos, encontramos palabras como olor que nos trae a la memoria las fragancias, el lirio es una palabra que está presente y al mezclarse con la palabra olor, se busca que surja un conocimiento poético.

Reflexión y evaluación

En el siguiente párrafo el educando demostró sentimiento y producción poética, y al detallar la imagen y al apropiarse de las palabras en los espacios rectangulares blancos, se evidencia una vez más la construcción de información con elementos simples, como observamos a continuación fragmento escrito por uno de los niños.

“Había una vez la vida de una niña llamada sol de lirio que vivía en las nubes y quería encontrar la llave de la ventana hacia el amor hacia el prójimo que era precioso y quería justicia por que habían personas muy malas con ella y quería moler esa maldad que tenían contra ella y un día los habitantes le hicieron una promesa que era muy profunda y era toda la verdad y sol de lirio les dio una respuesta que fue si y un día se encendió una lámpara con un olor de hora y sol de lirio se volvió noble y todos vivieron felices por siempre fin. (Gisela Andrea acosta)”.

Esta estrategia nos demuestra cómo se puede aprender con la diversión y el placer, el aprendizaje se convierte en un juego o proceso lúdico y nos encausa a compartir socialmente el entorno, se reduce el estrés y los actos violentos, generando confianza, pasividad, tranquilidad, dinamismo. Igualmente, están presentes los

componentes y características del hipertexto, como son: la conectividad, multisequencialidad, gradualidad, accesibilidad, reusabilidad, dinamismo, apertura, tránsito, etc.

Todas estas estrategias tienen continuidad y características homogéneas que pertenecen al hipertexto, de cada estrategia se puede seguir hablando y construyendo más puentes de información y edificar comunicación textual y gráfica, la meta es seguir trabajando para dictar una serie de talleres que involucren todos los grados de educación media. La siguiente imagen una vez más demuestra cómo las palabras con un bello significado proactivo encausan una hermosa forma y respuestas donde hay un alto nivel de vida.

En mi trabajo la imagen constituye uno de los principios de la comunicación y la enseñanza, comprender la simbología que nace en la periferia de las comunidades modulándola con el centro de información y teniendo un diálogo continuo para así formar conocimiento.



Fotografía 29. © Juan Barón, dibujo educando.

Logros y competencias, disfrute

Competencias seleccionadas Educador	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenté y comprendí el juego. - Localicé la información para un aprendizaje lúdico. - Organicé temas en actividades recreativas. - Exterioricé aprendizaje con personajes imaginarios. 	
Competencia seleccionadas Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Progresaron y proyectaron métodos por medio del juego. - Lúdica del aprendizaje de la imagen y del color. - Aceptaron las reglas de acompañamiento como todo juego. - Aplicaron un disfrute líquido donde este no sabe qué forma o dirección concluye. 	
contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula niños Institución politécnico Cali, y exteriores del salón del aula parque. - Niños con alta capacidad de disciplina y nivel emocional. 	
Indicador de desempeño más evidencia	Indicadores de desempeño	Evidencias
	<ul style="list-style-type: none"> - Socializaron el juego. - Adquirieron conocimiento. - Manifestación de disfrute. - Identificación del proceso del placer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulación y modulación. - Análisis. - Lectura, escritura. - Dibujo.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje, hipertexto, pensamiento creativo, principios teóricos y didácticos de la lúdica, etc. 	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Observación, descripción, reflexión, habilidades lingüísticas, habilidades comunicativas, capacidad de análisis, etc. 	
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad, perseverancia, creatividad, rehabilitación, felicidad, tranquilidad, honestidad, juego, desempeño, etc. 	

6. TRIANGULACIÓN

La triangulación constituye una de las técnicas más empleadas para el procesamiento de datos de investigación, tiene un proceso de elasticidad donde puede ser modulado en variedad de frecuencias; la triangulación tiene como principio la intrasubjetividad, donde la observación repetida por el investigador debe dar siempre un mismo resultado, el principio de intersubjetividad es la misma respuesta elaborada por diferentes investigadores, esta respuesta arroja los mismos datos, igualmente se producen los principios de validez, los datos se obtienen al realizar una conclusión legítima en todas las variantes o procesos. Esta investigación adquirió varias competencias para la validación, partiendo de una triangulación razonada escogí seis competencias que no se pueden evadir, ya que son parte del proceso del hipertexto.

A continuación la triangulación, teniendo en cuenta: competencia desarrollada, logros del educador y logros del educando.



Fotografía 30. © Juan Barón, triangulación.

6.1 Competencia: conocimiento y comprensión del arte

El arte es una actividad realizada por el hombre, con una finalidad estética y comunicativa, expresa su intimidad, ideas, emociones y su reflexión en el mundo mediante la plástica, en el trabajo del hipertexto y su relación con los lenguajes

digitales, hay una búsqueda donde el educando aprende y se integra al universo cultural y artístico desde un punto de vista más amplio: tecnológico y de vanguardia.

Logros conseguidos por el educador:

- Organicé mi propia formación, utilizando información ciberespacial actualizada para una continua construcción intelectual.
- Planifiqué los procesos de enseñanza y de aprendizaje ubicándolos en contextos disciplinarios, curriculares y sociales.
- Llevé a la práctica procesos de enseñanza de aprendizaje con un perfil creativo e innovador en los diferentes talleres producidos.
- Edifiqué ambientes y escenografías para el aprendizaje independiente y colaborativo.

Logros adquiridos por los educandos:

- Aprendieron y conocieron mediante la práctica, utilizando los diferentes talleres del hipertexto, la construcción del conocimiento artístico.
- Construyeron lenguajes artísticos mediante la simulación e imitación, adquiriendo conocimiento por procesos de ingenio.
- Elaboraron dibujos de acuerdo a las pautas e instrucciones para la comprensión del hipertexto y los medios de información.
- Evidenciaron los instrumentos de trabajo para la expresión artística y sus diferentes manifestaciones.

Esta competencia se logró especialmente en la estrategia número uno, apoyada sobre el hipertexto, ya que precisamente debe haber un conocimiento previo para elaborar las redes de información con las cuales los niños trabajaron, y accedieron al conocimiento de las artes primarias de vanguardia.

6.2 Competencia: Apreciación crítica

Al docente se le exige tener una actitud crítica y de renovación continua dando como resultado una educación autentica y de vanguardia, la apreciación es una actividad de aproximación buscando dar respuestas al arte, trata el sujeto, lo enjuicia y no lo deja disgregarse, en el proceso de exploración dentro de la crítica del arte, el proceso mimética es un modelo donde el arte es imitación del mundo y se le da una valoración desde el punto de vista. Expresiva, se basa en el subjetivismo de las sensaciones y en las motivaciones expresivas del alma del pintor, el génesis de la obra del artista. Formal es la parte de la relación técnica del trabajo, la organización material y perceptual de la obra; lo pragmático que es el objetivo y propósito de la obra, puede ser de trasmisión de valores, deleite sensorial, verdades, conocimiento, etc.

“Para el acercamiento didáctico a las obras de arte se debe construir unas condiciones, una condición social hacia la obra, una base cultural del discente, destrezas perceptuales, análisis de la estructura de formal, cultura simbólica, asociaciones, contexto histórico, juicio, relación de la obra con la experiencia”. Lanier y Marantz (1966).

Como nos indica en el párrafo anterior es indispensable que los docentes en mi área tengan una visión universal para la educación artística, ya que es cultural, la experiencia del educador y del educando se materializa en una bella composición de conocimiento y expresión, y es igualmente perentorio tener en el espacio laboral una conformación racional y reflexiva de todos los autores que se involucran, ya no puede darle espacio a la técnica sobrante como aprendizaje, sino al sentimiento moral, ético e intelectual. A los niños no se les debe falsear, ni a nosotros, ni al mundo tradicional que todo es un espejismo, pero la realidad es otra, se necesita construir partiendo de la realidad, sin ardidés.

Logros conseguidos por el educador:

- Proyecté información sobre los movimientos artísticos como el expresionismo para una libertad productiva.

- Utilicé las nuevas tecnologías para una modulación y ensamble con la expresión del arte, obteniendo un saber.
- Mejoré mi labor didáctica para la construcción de un saber, y dialogué para establecer diferentes comparaciones sobre un mismo trabajo.
- Ofrecí y promoví la crítica y la autocrítica, para el aprendizaje de la imagen y de los textos literarios.

Logros adquiridos por los educandos:

- Interactuaron el contenido cultural sensible para poder apreciar diferentes manifestaciones del mundo artístico.
- Mejoraron su relación a partir de las respuestas que dieron por las experiencias, y entendieron la crítica y autocrítica, evaluando y co-evaluando con ayuda del maestro.
- Respondieron los niños con la adquisición de la autoformación, convirtiéndose en educandos organizadores para elaborar exposiciones con los procesos de curaduría.
- Seleccionaron y transfirieron las imágenes físicas a virtuales, obteniendo y modificando algunas mentalmente, para volverlas a expresar.

Esta competencia se adquirió especialmente en la estrategia número cinco, ya que ella involucraba la libertad de contenido visual y textual, y se optó por una socialización de los trabajos aceptando las críticas, igualmente los niños utilizaron imágenes encontradas en sus dispositivos para su trabajo, y así conformar un proyecto que en todo momento ellos posibilitaban la autocrítica.

6.3 Competencia: Creatividad

La concepción de nuevas ideas es generada por un pensamiento creativo, y las del hipertexto con los procesos educativos generan un trabajo reflexivo, tanto real como mental, un pensamiento creativo es dinámico y con un proceso de animosidad

puede desarrollar aptitudes no contempladas anteriormente, la inventiva está necesariamente conectada con la inteligencia y la memoria y métodos de procedimiento.

Logros conseguidos por el educador:

- Desarrollé contenidos modulares continuos para la producción de nuevos temas iconográficos y textuales.
- Obtuve conocimiento del manejo del espacio bidimensional y tridimensional, para producir nuevas propuestas.
- Promoví la utilización de medios tecnológicos para aplicar información digital en las diferentes propuestas.
- Facilité la producción creativa, adaptando la expresión de los niños sin ningún tipo de exclusión para un fortalecimiento de su lenguaje.

Logros adquiridos por los educandos:

- Analizaron obras artísticas a partir de su inteligencia y memoria básica, sumada a los conocimientos adquiridos pausadamente
- Distinguieron la pasión por el trabajo artístico, expresando variedad de procesos y adquiriendo conocimiento.
- Seleccionaron los temas artísticos a expresar, manifestando curiosidad intelectual.
- Elaboraron e Identificaron los procesos creativos del hipertexto y de las redes de información.

Esta competencia se adquirió especialmente en las estrategias números uno y dos, esta presenta contenidos para que el educando desarrolle la creatividad, desde un sistema donde están unos objetos que por medio del involucramiento ya sea del pensamiento o físicamente el estudiante transite, y seguidamente aflora la expresión creativa de su interior.

6.4 Competencia: trabajo en grupo, socialización, cooperación

Las competencias sociales son las aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo para afrontar eficazmente los desafíos de la vida diaria; estos procedimientos llevan a resolver situaciones efectivamente aceptables tanto para el niño como para el contexto social donde se encuentra; estas habilidades son adquiridas y aprendidas.

Las destrezas sociales tiene un funcionamiento, conocimiento de sí mismo y de los demás; en los trabajos artísticos, el estudiante por medio de la expresión pictórica aprende sobre sí mismo, sobre su propia identidad, y se forma una representación de su valor, los educandos al estar con otros niños juzgan y obtienen de los demás un mismo tratamiento, formando un auto concepto.

“La autoestima es en definitiva un juicio sobre la propia valía que implica aspectos fundamentales de la autoimagen además de las propias aspiraciones, intereses, sentimientos, cualidades, defectos, etc”. Lécuyer (1984).

Para acceder a la sociedad se debe tener unas tipologías, la principal es la autoestima, como nos indica el párrafo anterior, esta nos lleva a tener dominio propio, de ahí partimos a construir y elaborar todo tipo de proyectos, la seguridad sin temores, es necesario en los educandos infundirles seguridad, encontramos un paralelo con la pirámide de Maslow o jerarquía de las necesidades humanas, la cual nos indica que en la primera jerarquía, es la autorrealización integrada por :la moralidad, la creatividad y la espontaneidad, y en la segunda jerarquía, encontramos la necesidad de autoestima integrada por : la confianza, triunfo y respeto.

El educando, una vez consiente y acomoda la autoestima, se desarrolla la confianza y el respeto saludable, un proceso donde se siente apto para la vida, aceptado y por tanto productivo, es un actor que enriquece la sociedad.

Logros conseguidos por el educador:

- Fomenté el deseo de aprender la socialización en mis diferentes espacios escolares, y se manifestó la relación con el conocimiento y el sentido del trabajo escolar.
- Colaboré con actividades de formación opcionales para que los educandos estén en proceso continuo de aprendizaje.
- Impulsé los grupos de trabajo, dentro y fuera del colegio para una mayor socialización cultural del arte.
- Favorecí las reuniones informativas y de debate de los educandos, dándoles espacios donde ellos pueden interactuar.

Logros adquiridos por los educandos:

- Participaron en el trabajo compartiendo con los demás niños: evaluando, autoevaluando y co-evaluando, adquiriendo bases para ser futuros calificadores.
- Reconocieron diversas formas de convivencia mediante la práctica de los talleres, para finalmente tener un buen nivel de socialización.
- Negociaron la información producida en los talleres del hipertexto.
- Socializaron la experiencia del color y de la palabra, para la construcción de la belleza de una obra de arte.

Esta competencia se alcanzó especialmente en la estrategia uno, aunque en todas se da este fenómeno de la socialización, al hacer tránsito y conexiones por los diferentes objetos los niños estuvieron dialogando sobre estos y los espacios que rodeaban las letras o palabras, lo cual motivó a una cooperación entre ellos.

6.5 Competencia: comunicativa

Percibe una notificación efectiva en los lenguajes digitales y del hipertexto donde encontramos un proceso de comunicación, utilizando los conectores adecuados para elaborar e interpretar eventos comunicativos, la expresión comunicativa es la habilidad del lenguaje para una negociación, intercambiar significados en un espacio de trabajo, las palabras, oraciones, imágenes y sonidos se van modulando para construir una comunicación con significado.

Logros conseguidos por el educador:

- Abordé el proceso comunicativo desde el momento del saludo y se expone el tema a trabajar en clase dando ejemplo de liderazgo.
- Promoví la utilización de los medios comunicacionales para bajar y adquirir información para los diferentes procesos del aprendizaje.
- Discerní la comunicación oral, la simulación digital, e iconográfica para forzar la comunicación de los educandos desde su interior.
- Señalice la información y los datos contenidos en los diferentes talleres para el tránsito y conocimiento de los educandos y su desarrollo.

Logros adquiridos por los educandos:

- Fomentaron y valoraron las reuniones que potencian su labor expresiva, para su aprendizaje y sus expresiones comunicativas por medio del arte.
- Progresaron con la información y la adquisición de datos en todas las áreas para tener un mayor respaldo en todos los procesos del área de artes.
- Estimularon la utilización de medios digitales para elaborar y producir los trabajos e incorporación de las redes sociales.
- Formularon nuevos procesos informativos por medio del uso del hipertexto, la comunicación es procesada de manera imperceptible.

Esta competencia se adquirió en todos las estrategias especialmente en la número seis, conformando una comunicación más clara entre los lenguajes digitales, la

imagen y el texto con sus procesos de comunicación, asumieron más firmeza en sus expresiones comunicacionales, esta no sólo se limitó a los trabajos en el aula, sino a la comunidad escolar.

6.6 Competencia: Disfrute, placer, diversión

En el siglo XXI aparece una conciencia sobre el disfrute: el placer, la diversión, el juego, hoy en día comprendemos la importancia de esta competencia, y es introducida en la educación de una manera tímida, pero la pedagogía experimental la rescata para hacer un puente entre aprendizaje y juego.

El disfrute es un importante contrafuerte económico del siglo XXI, hoy en día el disfrute abarca: turismo, cultura, espectáculo, festivales, parques temáticos, etc. El disfrute, el placer y la diversión están igualmente en frecuencia de las funciones sociales ya que se comparte con los usuarios, en el tema de los educandos se destaca la sociabilidad, el simbolismo y la terapia a nivel individual, el disfrute mejora la salud mental, física, reducción del estrés, recrea y se relaciona con un alto nivel de vida, se presenta en el educando una auto actualización, experiencias, un pico en su intimidad, y evidentemente un crecimiento personal.

A nivel social se disminuyen los actos violentos, hay un control de delitos, cohesión grupal, integración social, una alta calidad de vida, hay una innovación social, creatividad, beneficios culturales que compensan la simplicidad de la vida, significado intrínseco esto nos lleva a unas características puntuales, como son: socialización, solidaridad, entorno natural, consumo, innovación.

Logros conseguidos por el educador:

- Experimenté utilizando los hipertextos para el disfrute del educando, comprendí la importancia del juego experimental.
- Localicé la información en el espacio, utilizando la simulación para un aprendizaje lúdico.

- Organicé los temas para que los educandos lo socialicen con las diferentes actividades recreativas.
- Exterioricé la necesidad para el aprendizaje, manejando personajes imaginarios para la construcción de los textos literarios e iconográficos.

Logros adquiridos por los educandos:

- Progresaron y proyectaron por medio de metodologías del juego la construcción de la información.
- Relacionaron el aprendizaje del color por medio del juego para producir imágenes literarias.
- Aceptaron diseñar procesos para el acompañamiento de la obra y facilitaron resultados puntuales.
- Aplicaron un disfrute líquido donde muchas construcciones son por una casualidad manipulable a partir del hipertexto y sus diferentes vías digitales y simuladas.

Esta competencia se logró en todas las estrategias, especialmente en la del comic o número cuatro, los niños jugaron con sus personajes creados y entre ellos simulaban a los personajes interpretados, en todos los talleres siempre se buscó la lúdica, el sentimiento y la sensibilidad, el arte no puede sobrevivir sin ellos, elaborar un trabajo artístico significa: soñar y buscar una belleza que nos lleva a la tranquilidad y a la diversión.

7. CONCLUSIONES

En el trabajo que se realizó se manifiesta el hipertexto como herramienta para la lúdica y construcción del conocimiento. Es evidente que la producción de mapas

hipertextuales aplicados en el aula generó una nueva forma de construcción del dibujo y de la literatura.

La experiencia con el hipertexto tiene una riqueza y nos proporciona una infinidad de posibilidades, no es un trabajo con un mecanismo cerrado sino todo lo contrario tiene una acción propia.

La literatura ha incursionado en el hipertexto sin el medio electrónico, nos muestra una estructura narrativa no secuencial. Ejemplo, la obra del escritor Calvino en su libro El castillo de los destinos cruzados, utiliza las cartas del tarot como espacios hipertextuales donde se desarrollan las historias con innumerables bifurcaciones, dando como resultado que el lector nunca podrá terminar la obra.

Al trabajar en el área del arte nos encontramos con innumerables problemas y uno es la falta de conocimiento de las personas acerca del arte, consideran que sólo interesa para hacer trabajos bonitos y no son conscientes que hay una producción intelectual, en las artes plásticas hay un trabajo narrativo y espacial que obliga a leer de manera diferente las artes. La literatura, el cine y la plástica son los que han marcado la pauta para el desarrollo del internet y del hipertexto, a éstos se debe reconocer el rompimiento con la linealidad.

En la siguiente fotografía muestro un resumen de lo que es la educación artística y a lo que el docente se debe enfrentar en torno a los espacios educativos.



Fotografía 31. María Acaso, educación artística.

Existe una desventaja material que se puede solucionar con la investigación de nuevos materiales, y una experimentación con diferentes clases de papeles, formas y productos escolares para producir nuevos aprendizajes.

El educando y el educador se iniciaron en la estructura navegacional y en la transitoriedad, me refiero al taller denominado el principio, para llegar a un punto, debemos partir de este punto puesto que el camino es largo e infinito.

Hay una estructura razonada y lógica de la información, ya no se habla de hacer planas y trabajos repetitivos que atrofian y cercenan la imaginación de los educandos, ya no existen limitantes burocráticos bizarros.

Hay una evidente estructura auto-formativa, productiva y regenerativa, el hipertexto no se queda inmutable, produce una variedad de opciones, cualquier camino es válido como en la obra, Alicia en el país de las maravillas, del autor Lewis Carroll, donde Alicia toma una variedad de caminos y todos ellos le enseñan conocimiento y experiencia.

El educando ya no se enfrenta a lenguajes cotidianos de la letra o la imagen, éstos son superados por numerosos símbolos producto de la socialización interna y comunal.

El educando de élite intelectual forma parte del internet, de la biblioteca digital, ya su formación pertenece a la universalidad, ya no pueden existir fronteras al conocimiento, ser ciudadano universal es la meta.

El estudiante entra al mundo documental, y es parte de la producción del conocimiento, su hacer queda como huella, ya no desconocemos su obra, a pesar de su juventud.

El educando posee una labor individual, íntima, persistente y activa, convierte el conocimiento a dígitos humanos, no a dígitos inanimados dándole a la información un carácter humanista, la técnica fría ha muerto.

Al trabajar con los niños aprendí a negociar, puesto que ellos ya vienen con una estructura previa adquirida en su medio social, ya sea en el hogar o asimilada por

influencia de los medios de comunicación, no todos los procesos educativos que se venían aplicando son válidos, y como consecuencia de éstos debe haber procesos de negociación.

Los niños son esponjas abiertas al conocimiento, es el tiempo propicio para suministrar información e instruirlos, no podemos cauterizar su actividad, debemos encausarla ética y moralmente, el docente deber ser una persona totalmente íntegra.

En la Institución donde trabajo se presentan dificultades, es un medio que aún no ha llegado a la modernidad, donde los educadores de la posmodernidad y la vanguardia muy poco pueden hacer, considero que el salto generacional está atado por las burocracias lentas y sin ningún rumbo, soy consciente que las personas confunden educación con conocimiento, tanto rectores, coordinadores, maestros, padres de familia están en la misma sintonía.

La I.A.E me ha entregado herramientas y conocimiento, tengo una nueva visión para mis futuros proyectos como es en el campo editorial, vengo produciendo textos escolares de dibujo, estos estudios completan mi saber y me proporcionan seguridad, aspiro producirlos a nivel macro con alta tecnología y que sean aceptados en el conocimiento universal.

8. RECOMENDACIONES

Considero que hay procesos para el mejoramiento, pero más importante es trabajar las TEP, Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación, no sólo en un discurso teórico, sino en un aprendizaje práctico, ya que en nuestro medio se habla de las TICS y hay maestros que no conocen el manejo esencial de los aparatos tecnológicos.

Resaltar la importancia o necesidad de presentar la experiencia a otros educadores, es esencial, y considero que la solución para una educación de alto nivel es tener maestros intelectualmente bien formados para transmitir este tipo de conocimiento.

Es importante que los educadores accedan a estos procesos combinados con otras áreas y estudios, volviendo a la universalidad y dejar de ser técnicos en áreas puntuales.

Motivar estudiantes que liberen estos procesos de aprendizaje, para que tengan una construcción autodidacta del conocimiento.

9. BIBLIOGRAFIA

Agra, S. (2001) La 'semiosis ilimitada' del hipertexto como texto en acción [en línea] disponible en: <http://www.unav.es/gep/ivjornadasargentinasaletadesalvador.pdf> [2013, noviembre].

Aranda, R.. (2007).Evaluación diagnóstica sobre las habilidades sociales de los alumnos de educación infantil: proyecto de formación del profesorado en centros. [En línea]. Disponible en: http://www.tendenciaspedagogicas.com/articulos/2007_12_05.pdf [2014, abril].

Bain, K. (2006). Lo que hacen los mejores profesores de universidad. [En línea]. Disponible en: http://books.google.com.co/books/about/lo_que_hacen_los_mejores_profesores_de_u.html?id=jf2lhxiqzmc&redir_esc=y [2014, junio].

Balardini, S. (2000). Jóvenes e identidad en el ciberespacio. [En línea]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264009> [2013, noviembre].

Calvo A. (2002).Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad complutense de Madrid. [En línea]. disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo22/numero/hipertex.html> [2014, febrero].

Cárdenas, L. (2006) Orientaciones metodológicas para la investigación - acción en el aula. [En línea].disponible en:https://www.google.com.pk/search?q=melba+libia+cardenas+orientaciones+metodologicas&aq=chrome.69i57.14710j0j4&sourceid=chrome&espv=2&es_sm=122&ie=utf-8 [2014, febrero].

Cisterna F. (2005). Revista: theoría categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. pdf: <http://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf>. [En línea].Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29900107#> [2014, febrero].

Elliot J. (1990). La investigación- acción en educación. [En línea]. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/35/35elliot-john-ebbut-dave-porque-deben-investigar.pdf> [2014, marzo].

Espinosa H. (2005). Laberintos y hechuras de la poesía electrónica. [En línea]. Disponible en: <http://www.escaner.cl/escaner70/signos.html>.

Fernández F. (2014). Rizoma e hipertexto, ¿en la misma dirección? [En línea]. Disponible en: <http://monolitodigital.wordpress.com/2014/02/08/sociedad-contemporanea-y-el-hipertexto/> [2014, junio].

Hernández M, (2011). Las competencias una sugerencia para redactarlas. [En línea]. Disponible en: http://www.uaeh.edu.mx/docencia/vi_presentaciones/mte/pres24.pdf [2014, junio].

Hirtt N. (2013). La escuela y el capital: 200 años de conmociones y contradicciones. [En línea]. Disponible en: <http://www.skolo.org/spip.php?article1578&lang=fr> [2014, marzo].

Knust R. (2008). Niveles de logros para la certificación de competencias. [En línea].disponible en: http://maestro.ucsc.cl/meceingles/documentos/doc_curriculares/informe8crkg10.pdf. [2014, Febrero].

- Lamarca M. (2013). Medios icónicos de masas. Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. [En línea]. disponible en: <http://www.hipertexto.info/documentos/iconic.htm> [2014, febrero].
- Madrigal L. (2013). Semiótica, lingüística e hipertexto. [En línea]. Disponible en: <http://www.slideshare.net/tml07/hipertextos-tatianamadrigal> [2013, agosto].
- Meléndez J. (2012). El tiempo en un cuento de Borges: "el jardín de senderos que se bifurcan". [En línea]. Disponible en http://institucional.us.es/revistas/themata/45/art_20.pdf [2014, junio].
- Morales J. (2001). La evaluación en el área de educación visual y plástica en la eso. [En línea]. disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5036/jjma09de16.pdf.pdf?sequence=9> [2014, febrero].
- Moreno B. (2001). Instituto Cervantes, Nueva York. Una lectura graduada hipertextual: ventajas del hipertexto en la enseñanza de e/le. [En línea]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/12/12_0375.pdf [2013, septiembre].
- Mosquera C. (2004). Navegando entre logros, indicadores, competencias y desempeños. [En línea]. disponible en <http://marthamosquera.webcindario.com/memforo1/documentos/documentosdeapoyo/algunasugerencias.pdf> [febrero, 2014].
- Ortiz. A. (2004). Formulación de logros e indicadores de logro: desarrollo de la capacidad de pensar, sentir y actuar. [En línea]. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos26/logros-indicadores/logros-indicadores.shtml>. [Febrero, 2014].
- Pereyra L. (2010). Discapacidad en el ciberespacio: cuando lo visible se hace invisible. [En línea]. Disponible en: http://www.fcs.edu.uy/archivos/mesa_32_37_pereyra.pdf [2014, enero].
- Restrepo B. (2000). Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. [En línea]. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/370restrepo.pdf> [2014, junio].
- Restrepo B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. Revista: educación y educadores. [En línea]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706> [2014, marzo].
- Romero L. (1995) ¿Y qué son las competencias? ¿Quién las construye? ¿Por qué competencias? fuente, <http://www.quadernsdigitals.net/>. [En línea]. disponible en: http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpdescargas/bdigital/010_y_que_son_las_competencias_quien_las_construye.pdf [2014, abril].
- Ruiz A. (1999). Metodología de la investigación educativa, ed. grifo chapecó. Disponible en: [http://www.ecured.cu/index.php/triangulaci%c3%b3n_\(metodolog%c3%ada\)](http://www.ecured.cu/index.php/triangulaci%c3%b3n_(metodolog%c3%ada)) [2014, febrero].
- Ruiz O. rectas, planos y superficies en el espacio. Universidad autónoma de Ciudad Juárez. [En línea]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/20179404/rectas-planos-y-superficies>. [2013, diciembre].

Santos T. y Sánchez S. (2003). Reflexionar para mejorar la práctica: una experiencia de investigación-acción educativa. Educación y educadores, núm. 6, 2003, pp. 107-125, universidad de la sabana, Colombia. [En línea]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400608> [2014, enero].

Suárez M. (2002). Algunas reflexiones sobre la investigación-acción colaboradora en la educación. Revista electrónica de enseñanza de las ciencias vol. 1 nº 1. [En línea]. Disponible en: http://webs.uvigo.es/msuarez/web_investigacion_artigo_5.pdf [2014, junio].

Tobón S. (2006). Proyecto mesesup, aspectos básicos de la formación basada en competencias. [En línea]. disponible en: http://maristas.org.mx/gestion/web/doctos/aspectos_basicos_formacion_competencias.pdf, [2014, abril].

Turizo G. (2011). las estrategias pedagógicas, una alternativa para solucionar dificultades académicas. [En línea]. Disponible en: <http://www.coruniamericana.edu.co/publicaciones/ojs/index.php/pensamientoamericano/article/view/62> [2013, agosto].

Vásquez A. (1999). Modernidad líquida y fragilidad humana; de zygmont bauman a sloterdijk. Revista almiar. [En línea]. Disponible en: http://www.margencero.com/articulos/new/modernidad_liquida.html[agosto [2013, septiembre].