

CONCURSO CONECTAR IGUALDAD

Desarrollo de aplicaciones interactivas

Categoría: Productos a desarrollar



MAÑOLO

Museo virtual interactivo de ARTE INFANTIL

Autor: Marcelo Gómez
Escuela E.E. y F.L. Nº 29 DE 18
"Dr. Osvaldo Magnasco" CABA



Museo virtual interactivo de ARTE INFANTIL

Presentación:

El **Museo virtual interactivo de ARTE INFANTIL MAÑOLO** está pensado como un espacio de circulación, valoración, producción, recreación y preservación de la cultura infantil en sus dimensiones estética y lúdica, que parte de concebir a los niños como *“productores culturales por derecho propio”* (Buckingham, D. 2002).

Una instancia hipermediática para compartir e intercambiar contenidos multimedia, imágenes y palabras sobre: **ARTE, JUEGO, INFANCIAS e INCLUSIÓN SOCIO-EDUCATIVA**, entre alumnos, familias y docentes de escuelas de todos los niveles de educación común y especial.

El **Museo** surge enmarcado en el Proyecto **“MAÑOLO”** extendiendo sus fronteras a nuevas propuestas y desafíos.

MAÑOLO¹ es un Encuentro de Arte Infantil, que organiza desde el año 2010 el Departamento de Integración e Inclusión educativa de la Escuela de Educación Especial y Formación Laboral N° 29 DE 18 “Dr. Osvaldo Magnasco” CABA, declarado de Interés Educativo por:

- Subsecretaría de Inclusión Escolar y Coordinación Pedagógica del Ministerio de Educación del GCBA (Res. N° 255), y
- Ministerio de Educación de la NACIÓN (Res. N° 14 SE).

Consiste en un proyecto educativo que por medio del arte y el juego promueve el encuentro social de niños sordos e hipoacúsicos, propiciando un ámbito de valoración y reconocimiento que vuelve visibles sus capacidades a partir de un intercambio simétrico con otros niños.



Foto: S. Gryciuk

¹ El nombre MAÑOLO surge de la unión de dos nombres: MAGNASCO y AYROLO. Las escuelas, Osvaldo Magnasco y Bartolomé Ayrolo, fueron las dos primeras escuelas para sordos de nuestro país, a partir de su fundación los niños sordos adquirieron el derecho a ser educados.

Durante cuatro semanas al año, la escuela abre sus puertas al conjunto de la comunidad educativa convocando la participación de niños y docentes de escuelas de nivel inicial y primario, común y especial, tanto de gestión pública como privada de todo el país.

MAÑOLO comprende las siguientes actividades:

- **Muestra de ARTE INFANTIL,**
- Encuentros de dos lenguas,
- Encuentros de narradores en lengua de señas argentinas (L.S.A.),
- Talleres de Arte
- Jornada Institucional de Arte y Juego

Más información en:

<http://artemagnasco.blogspot.com>
www.facebook.com/encuentrodearteinfantil

El **Museo** es en primer lugar el espacio donde se presentará la colección de obras de Arte Infantil que cada año participa de la Muestra de Arte del Encuentro **MAÑOLO**².

La muestra se realiza con un criterio curatorial que la concibe en su condición de herramienta pedagógica, entendiendo que la valoración, circulación y apreciación de los trabajos expresivos infantiles completan el ciclo creativo que la producción inicia.



Foto: S. Gryciuk

Los trabajos de la muestra son valorados como genuinas producciones de Cultura Infantil, manifestaciones con una especificidad propia, sin imperfección, error o contrasentido sino acorde a los procesos constructivos de un periodo vital: la infancia.

La muestra se organiza a partir de principios visuales, generando un conjunto de obras diverso, interesante e integrado que no está separado por categorías, sino que promueve un encuentro y diálogo entre obras para su apreciación y disfrute por parte de niños y adultos.

Explorando nuevos campos que las **TIC** abren hoy para la acción educativa, el **Museo** además de

² En la Edición MAÑOLO 2010 la muestra estuvo compuesta por 470 obras pertenecientes a alumnos de 52 escuelas y en la Edición 2011 se expusieron un total de 980 obras pertenecientes a 99 escuelas de todo el país.

exhibir trabajos de la colección de Arte Infantil, sumará propuestas interactivas, exhibiciones, muestras colectivas y convocatorias destinadas al público en general y a alumnos y docentes del sistema educativo, vinculadas siempre con la difusión y promoción de la cultura infantil en sus dimensiones estética y lúdica, y comprometidas con la inclusión socio-educativa.

El **Museo** aspira a conformarse como un espacio cibernético para el encuentro, un lugar para la producción de imágenes, para la creatividad, para el juego y para la enseñanza y el aprendizaje.

Descripción del Proyecto:

EL **MUSEO** estará compuesto por **Salas de Exposición, Multiteca y Auditorio**.

Espacios pensados para compartir contenidos generales elaborados para todo visitante, así como propuestas específicas para alumnos y docentes, vinculadas a las temáticas de interés del proyecto.

SALAS

Espacios de exposición para visitar, mirar y dejar comentarios. Las salas podrán ser recorridas en forma guiada en Español y en LSA, con soporte multimedia (texto, audio y video) que permita la accesibilidad de todos los usuarios. Se exhibirán muestras de:

- Colección de Arte Infantil MAÑOLO
- Muestras temáticas de Arte Infantil
- Arte Infantil intervenido por artistas y docentes
- Fotografía Infantil
- Ensayos fotográficos sobre temáticas de interés

MULTITECA

Un espacio para saber más, consultando información y conocimientos en múltiples formatos:

- Ensayos sobre ARTE, JUEGO, INFANCIAS, INCLUSION SOCIO-EDUCATIVA.
- Cuentos infantiles y relatos cortos ilustrados y/o animados.
- Audio-descripciones: relatos de obras para personas ciegas
- Proyectos de innovación educativa (documentos, videos, presentaciones, etc.)
- Links de interés (sitios web, museos, espacios de arte, blogs, biografías, etc.)

AUDITORIO

Un espacio de encuentro para intercambiar, subir producciones, dejar comentarios, informarse, conocer y participar. El Museo periódicamente sumará allí nuevos contenidos interactivos, propuestas, temas del mes y organizará convocatorias para alumnos, docentes y artistas:

- Dibujos, videos, animaciones interactivas, stop motion, etc.
- Arte correo Infantil
- Relatos de experiencias
- Artistas interviniendo Arte Infantil
- Foros de debate

Autor:

AUTOR:

MARCELO GÓMEZ

EQUIPO de TRABAJO:

Arte y contenidos:

SANDRA GUASCONE (animaciones interactivas)

NAHUEL RANDO (arte digital)

XIMENA LARRAIN (arte digital)

SOLEDAD GRYCIUK (fotografías)

SILVANA DE SIMONE (contenidos para personas sordas)

MARIA LAURA MENTASTI (contenidos para docentes de personas sordas)

Área/s Disciplinar/es:

EDUCACIÓN ESTÉTICA - ARTES VISUALES

TECNOLOGÍAS de la INFORMACIÓN y la COMUNICACIÓN (TIC)

Características técnicas:

El **Museo** es un desarrollo digital interactivo, con soporte Web.

Requiere la utilización de un navegador Web, placa de sonido y video, con utilización de los plugins estándar de navegación.

Se recomienda la utilización de navegadores como Mozilla Firefox o Google Chrome, que ya los incluyen y/o actualizan periódica y automáticamente.

Explicaciones de uso:

A través de un recorrido hipertextual que le propone al usuario hacer su propio camino; el **Museo** ofrece:

- Visitas interactivas por contenidos multimedia.
- Materiales de consulta en múltiples formatos para alumnos, familiares y docentes.
- Propuestas de intercambio a través de la participación en foros de debate y del posteo de comentarios e imágenes.
- Convocatorias específicas para la producción de materiales audiovisuales y el intercambio de proyectos educativos inclusivos sobre arte y juego.

Objetivo general:

- Promover a la **ESCUELA** como espacio **INTERCULTURAL**, fomentando el reconocimiento y el respeto por la **DIVERSIDAD**.
- Incentivar la realización de experiencias de producción y de apreciación estética en la **INFANCIA** como instrumentos para la construcción de **IDENTIDAD** y de **CONOCIMIENTOS**.
- Proponer usos de las **TIC** orientados a la **EDUCACIÓN ESTÉTICA**, al desarrollo de la sensibilidad visual, de la expresión y de la creatividad.
- Propiciar un espacio virtual de encuentro con toda la comunidad educativa para la valoración, circulación, producción, recreación y preservación de **CULTURA INFANTIL** en sus dimensiones **ESTÉTICA** y **LÚDICA**.
- Difundir proyectos educativos que utilicen al **ARTE** y al **JUEGO** como herramientas para la **INCLUSIÓN SOCIO-EDUCATIVA**, promoviendo su intercambio.



Foto: S. Gryciuk

Objetivo específico:

- Transformar el presente diseño conceptual en el diseño morfológico de la Web/Museo (tarea a cargo de un Programador externo)
- Digitalizar los primeros trabajos de Arte Infantil que se exhibirán en las Salas del Museo
- Realizar los primeros contenidos multimedia de la Web/Museo: textos, grabaciones de audio, videos, animaciones, etc.
- Colgar la Página en la WEB, obtener dominio (Nº IP)
- Difundir el Sitio en el sistema educativo estableciendo redes entre instituciones y docentes.

Justificación y fundamentación:

“(…) es importante pensar en una introducción de las nuevas tecnologías que no las considere solamente un recurso didáctico que amplía las posibilidades materiales del aula, sino también, y sobre todo, un ámbito productivo y recreativo de la cultura, la política y la economía contemporáneas que tiene muchos efectos sobre nuestras propias vidas, las de los docentes y las de los alumnos. En ese sentido, creemos que no es suficiente con “enseñar computación” y los programas de software (de nuevo, como si fueran técnicas asépticas y neutrales), sino que deberían sumarse otros saberes, disposiciones y sensibilidades que permitan enriquecer la vida de los alumnos, que los ayuden a plantearse preguntas y reflexiones a las que solos no accederían, y que les propongan caminos más sistemáticos de indagación, con ocasiones para compartir y aprender de y con otros.” (Dussell, I. 2007)

En el mundo contemporáneo las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (**TIC**) abren otros espacios posibles para el encuentro social que deben ser resignificados y pensados hoy en el campo educativo. Espacios inclusivos, accesibles, que achican distancias y acercan. Espacios virtuales para la reunión y el intercambio, espacios democráticos y plurales que abren canales de comunicación y que puestos en relación con los lenguajes artísticos pueden servir a la experiencia estética, a una forma mediatizada de la misma.

“La experiencia estética nos hace vivir otros mundos posibles, mostrándonos también la contingencia, relatividad, finitud del mundo dentro del cual estamos encerrados” (Vattimo, G. 2003)

Durante la niñez, la experiencia estética y el juego cumplen un papel central en los procesos de constitución subjetiva y en la construcción de saberes. Permiten construir identidad y conocimientos, facilitan reconocerse y encontrarse consigo mismo y con los otros. La infancia es tiempo de asombro, de interés por lo inédito y lo desconocido, de búsqueda de significados y de juego, es también un tiempo para la emoción estética.

Es competencia de la escuela y de la educación propiciar este tipo de experiencias para posibilitar un desarrollo integral del individuo sumando a la formación del pensamiento lógico, la flexibilidad innovadora del pensamiento creativo, propósito al que contribuye la formación estética.

El **Museo Virtual Interactivo de Arte Infantil MAÑOLO** fue pensado como un espacio que, aproximando la escuela al mundo contemporáneo y poniendo en relación la educación estética con las TIC, promueva, difunda, haga circular y producir, recrear y preservar producciones estéticas infantiles, genuinas manifestaciones culturales denominadas socialmente “arte infantil”³.

El concepto de museo, supone la disposición de un espacio en el que se reúnen objetos valorados para la apreciación pública y para su conservación. El **Museo** instalará a la cultura infantil en sus dimensiones estética y lúdica, como un patrimonio que merece ser preservado por derecho propio

³ Estas manifestaciones reciben el nombre de arte infantil, desde que Corrado Ricci, historiador del arte y museólogo, publicara en Italia “*L’arte dei bambini*” (1887)

y que requiere hoy de nuevos canales de circulación y difusión para su reconocimiento y valoración social.

Así mismo impulsará la difusión de proyectos educativos que en contextos diversos utilizan al arte y al juego como herramientas para la inclusión socio-educativa fomentando el desarrollo de iniciativas que tiendan a la construcción de una sociedad equitativa.

Proponiendo desde la escuela una relación significativa y relevante con las **TIC** que esté al servicio de la educación estética, el Museo promoverá procesos de aprendizaje en los que los alumnos sean activos protagonistas en la construcción de saberes.

El **Museo**, mediante soportes o entornos digitales que incluyen recursos distintos a la palabra, llamados “hipertexto” o “hipermedia”, resultará un medio apto para este propósito. Será un modelo construido con una forma de escritura-lectura no lineal del discurso (hipertexto), que integra además de palabras, otras morfologías de la comunicación, como dibujos, animaciones, audio, video, etc. (multimedia) y que requiere de la capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones (interactividad) (Ryan, Marie-Laure 2004).

Esta nueva forma de comunicación requiere de “*un lector que deje de ser un consumidor y se convierta en productor de texto*” (Barthes, R. 1974), un sujeto abierto al descubrimiento, al asombro, dispuesto a la incertidumbre y a la construcción de aprendizajes. El usuario en los entornos hipertextuales se comporta como viajero que elige su recorrido y destino, avanza ante lo inesperado, va y viene, descubre, produce significado, construye activamente su experiencia, crea.

“Sólo intensificando la relación con los medios y con las imágenes se podrá tener el control sobre éstos. Como ejemplo: si se les enseña a los niños a hacer películas, estarán menos alienados con la imagen, porque comprenderán que es algo que se fabrica. Hay que formarlos no como consumidores, sino como creadores. El nuevo humanismo es eso: formar a la gente para que controle los instrumentos. Formarlos para crear.” (Augé, M. 2005)



El **Museo** propondrá un trabajo tanto desde la perspectiva de la alfabetización en medios, como desde la de una alfabetización digital estimulando la producción de imágenes con tecnologías contemporáneas. Los alumnos serán convocados a cortar, pegar, aumentar, achicar, yuxtaponer,

superponer, transparentar, combinando producciones propias con las de pares y las de artistas para su posterior posteo y participación colectiva en el hipertexto del **Museo**, una inmersión hipermediática.

“(…) podría decirse que existe, entonces, un doble desafío: por un lado, hay que enseñar otras formas de ser usuarios y productores de la tecnología informática y de los medios de comunicación de masas, y por el otro, enseñar a producir textos (fotografías, películas, pinturas, hipertextos, softwares, contextos y experiencias con las nuevas tecnologías) que estimulen y desarrollen esas capacidades” (Kinder, M. 1999)

El **Museo** además propondrá un espacio de reflexión, de intercambio y de trabajo colectivo con docentes y artistas con el propósito de generar redes y lazos en pos de unir, sumando iniciativas y propuestas vinculadas al desarrollo de la sensibilidad, la expresión y la creatividad a través de prácticas de enseñanza que utilicen al arte y al juego para la integración e inclusión socio-educativa.

Contenidos:

El **Museo** promueve el desarrollo de actividades que involucran para el nivel de Educación Primaria en el área de formación estético-visual, los tres ejes a partir de los que se organizan los contenidos: producción, apreciación y contextualización. (SEGCEBA 2004)

En ese marco los contenidos específicos que podrán ser abordados con mayor relevancia serán:

Eje de Producción: *“disfrutar haciendo y creando”*

- Exploración y descubrimiento de relaciones entre las TIC y la producción de imágenes.
- Creación de imágenes que implican tanto el uso de tecnologías tradicionales (dibujo, pintura, grabado, etc.) como tecnologías contemporáneas (fotografía, imágenes digitales) para su envío a convocatorias reales o para su posteo.
- Participación en entornos hipertextuales de aprendizaje y en procesos de producción individual, grupal y colectiva que amplíen el campo de saberes y las experiencias relacionadas con el lenguaje visual.

Eje de Apreciación: *“descubrir a través de la mirada”, “tener un contacto sensible, emotivo e inteligente con distintas imágenes producidas por uno mismo, por pares y por artistas”*

- Exploración y descubrimiento de relaciones entre las TIC y la apreciación de imágenes.
- Percepción de cualidades visuales en producciones ejecutadas con distintas tecnologías (tradicionales y contemporáneas).
- Identificación de los elementos del lenguaje visual y de sus distintos usos y organización.
- Análisis, búsqueda de significados, de relaciones, puntos de contacto y diferencias (temáticas, formales, expresivas) entre las distintas producciones.
- Reconocimiento, valoración y respeto ante la diversidad expresiva y creativa.
- Construcción de un gusto personal.

Eje de Contextualización: “relacionar imágenes con marcos de pertenencia cultural, histórica o social”

- Construcción de la propia identidad desde la comprensión, valoración y respeto frente a las diferentes producciones.
- Identificación de las relaciones existentes entre la sociedad contemporánea, la cultura visual, los lenguajes artísticos (visual) y las TIC.
- Familiarización con la presencia de la tecnología en el mundo de la imagen.
- Entendimiento de la diversidad de imágenes y su relación con la diversidad individual, cultural, social, económica e histórica de los campos de producción.



Sugerencias de aprovechamiento didáctico:

El **Museo** pondrá a disposición pública una amplia colección de producciones estéticas infantiles realizadas en los últimos años por chicos argentinos de distintas regiones del país tanto de educación común como especial. A su vez se propondrá como un espacio para que los cibernautas en general y los alumnos y docentes del sistema educativo en particular, puedan mirar, apreciar y valorar, producir, aprender, enseñar, informarse, intercambiar y participar.

Lo podrán hacer utilizando tanto los saberes construidos en las instancias de educación formal (por las que transitan o transitaron) como por los que adquirieron en sus experiencias como usuarios de **TIC** y miembros integrantes de un mundo contemporáneo mediatizado. El **Museo** acercará la educación estética a la vida, aproximando el aula a lo vivencial y cotidiano. Promoverá en los alumnos el interés y disfrute por el mundo de la imagen, vinculándolos de manera creativa con las **TIC**, enseñándoles otras formas de ser usuario y de crear imágenes con herramientas digitales.

El **Museo** pone a disposición de los docentes un patrimonio que les permitirá “*amplificar sus puntos de vista sobre el mundo infantil y sobre la observación de sus procesos constructivos*” (Hoyuelos, A. 2006).

A su vez, con esta aplicación **los docentes del área de la educación estético-visual** podrán crear situaciones de enseñanza que sirvan para educar la mirada y promover la creatividad en sus

alumnos, superando las imposiciones, imitaciones y estereotipos visuales que difunde hoy la economía globalizada y que satura y contamina sus formas de mirar. También les permitirá tener oportunidad para “volver sobre” distintos contenidos abordados en el aula, desde un medio y una perspectiva diferente.

Esta aplicación resulta además de particular aprovechamiento para **los alumnos y docentes de Institutos de Formación Docente** en tanto pone a su disposición un material amplio sobre las posibilidades estético-expresivas en la infancia, y sobre la realización de propuestas de enseñanza que en la actualidad se desarrollan en ámbitos educativos, geográficos, sociales, y culturales diversos. Lo que les permitirá a los futuros docentes mayores posibilidades para atender a la heterogeneidad y dar respuesta a la particularidad de situaciones y singularidades que hoy se presentan en el aula.

Referencias bibliográficas:

Augé, Marc (2005) *Reflexiones sobre la identidad y la tecnología*. <http://axxon.com.ar/not/151/c-1510220.htm>

Barthes, Roland (1980) *S/Z*. México, Siglo XXI

Buckingham, David (2002) “Creer en la era de los medios electrónicos”, Madrid, Morata

Dussel, Inés (2007) *Las nuevas alfabetizaciones en el Nivel Superior, Seminario virtual*. Instituto Nacional de Formación docente, Ministerio de Educación de la Nación

Hoyuelos, Alfredo (2006) *La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Barcelona, Editorial Octaedro

Kinder, Marsha (1999) “Kids’ Media Culture”, London, Duke University Press en Dussel, Inés (2007) op cit.

Ministerio de Educación de la Nación (2007) *Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, Educación artística, Artes Visuales*. Resolución de CFE 37/07

Ryan, Marie-Laure (2004) *La narración como realidad virtual, La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona, Paidós Ediciones

Secretaría de Educación del GCBA, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Curricula y Enseñanza (2004) *Diseño curricular para Primer y Segundo Ciclo de la Educación General Básica, Artes, Plástica*.

Vattimo, Gianni y otros (2003) *En torno a la posmodernidad*. Barcelona, Anthropos Editorial.

Buenos Aires, 27 de octubre de 2011