



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DE CHILE
FACULTAD DE COMUNICACIONES

Los Colores del museo viajan por la Región.

POR
GERALDINE ESCOBAR ALFARO

**Proyecto presentado a la Facultad de Comunicaciones
de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al grado académico de
Magíster en Comunicación Social con mención en Comunicación y Educación**

Profesora guía:
Adriana Vergara González

julio, 2013
Santiago, Chile

Índice

1	Problema	3
1.1	Introducción	3
1.2	Descripción	4
1.3	Contexto en el cuál se plantea el proyecto	4
1.3.1	Conociendo el Museo Artequin Viña del Mar	5
1.3.2	Descripción itinerancia Breve Historia de la Pintura chilena	9
1.4	Problema	10
1.4.1	Rol mediador del museo	10
1.4.2	El guía y la visita guiada	12
1.4.3	Lo que se realiza en el museo versus las itinerancias	14
1.5	Objetivos del Proyecto	22
1.5.1	Objetivo General	22
1.5.2	Objetivos Específicos	22
1.5.3	Destinatarios del proyecto	22
2	Marco referencial	23
2.1	Sociedad de la información y nuevos contextos para la educación	23
2.2	Educación Extra Escuela	26
2.2.1	El museo como espacio de apoyo a la educación formal	27
2.2.2	Aprendizajes en contextos extra escolares	29
2.3	El museo como medio y espacio de comunicación	30
2.4	Museos digitales y museos virtuales	32
2.4.1	Los museos digitales como recursos didácticos	34
2.5	La llegada del museo a la escuela: TIC y trabajo colaborativo	35
2.6	Entornos virtuales colaborativos	38
2.6.1	Comunidades virtuales de aprendizaje	39
2.7	Producción y comunicación de contenidos	40
2.8	Referencia de experiencias	41
3	Propuesta	46
3.1	Descripción	46
3.2	Objetivos de la propuesta	48
3.3	Recursos y conceptos	49
3.4	Estructura de la actividad	55
3.5	Acceso y contenido de la actividad interactiva Ordenando las pinturas	61
3.6	Componentes técnicos del flujo de la Aplicación de la Actividad interactiva y el Blog	64
3.7	Rol del profesor y capacitación	67
3.8	Implementación y difusión	69
4	Evaluación	72
5	Proyecciones	74
6	Referencias Bibliográficas	76
7	Referencias en el texto	78

Resumen

Las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías de información y comunicación para los museos, permiten la renovación en cuanto a sus actividades educativas de dinámicas diseñadas principalmente para un público infantil y juvenil, especialmente por tener éstos una disposición positiva hacia los nuevos medios.

Esta expansión del museo físico a plataformas como internet, genera la posibilidad de acceso a las colecciones por parte de sectores privados de estos recursos culturales y que de existir una adecuada estrategia de mediación, abre un atractivo canal de comunicación de estas instituciones con su público.

A partir de este indicio, se presenta la problemática de la itinerancia de arte chileno del Museo Artequin Viña del Mar, como una potente instancia de renovación de este tipo de programas, pues los recursos educativos que posee resultan aun incompletos para llevarlo de manera eficiente a contextos de educación formal.

Con el fin de darle una solución al problema antes planteado, se diseña una propuesta de mediación utilizando recursos interactivos dispuestos en internet para niños de enseñanza básica, complementando así la visita del museo y sus obras a los colegios y escuelas.

1 Problema

1.1 Introducción

El siguiente trabajo explora la posibilidad de una nueva herramienta que complemente la propuesta metodológica del Museo Artequin Viña del Mar para la enseñanza de las artes visuales en niños de educación básica. A través de la mediación interactiva y del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) que existen actualmente, se propone una actividad específicamente para la instancia en que el museo sale de sus muros para recorrer diferentes lugares de la V región: Su colección itinerante de pinturas de arte chileno. Éstas representan una oportunidad importante para descentralizar los espacios culturales y educativos integrando el lenguaje de las artes visuales con los lenguajes propios de los niños insertos en el mundo digital.

Se integran por lo tanto los diferentes actores que concurren a estos programas y se busca la posibilidad de instaurar un diálogo que hasta hoy no existe entre el museo y los visitantes de las itinerancias.

1.2 Descripción

El proyecto consiste en el desarrollo de una propuesta de mediación interactiva para niños utilizando la plataforma de internet para su desarrollo e implementación. Se contempla que su ejecución se realice en las escuelas que accedan a la muestra de reproducciones fotográficas de la Itinerancia *Breve historia de la Pintura Chilena*, perteneciente al Museo Artequin Viña del Mar.

Para tales efectos se utilizará la propuesta educativa y el enfoque metodológico que el museo posee y utiliza en sus actividades con el público escolar para realizar la mediación, sus recursos didácticos gráficos y de difusión en internet. Esto para continuar con la línea de trabajo que esta institución ya posee, lo que significa una economía al utilizar y explotar estos mismo recursos.

Asimismo, se considera el desarrollo de actividades que promuevan el trabajo colaborativo del curso y la comunicación entre la escuela y el museo acerca de los resultados de los trabajos realizados por los alumnos.

Uno de los problemas que posee esta muestra es que su programa educativo resulta incompleto en algunos aspectos, por lo que ofrece una gran oportunidad de reformularlo.

1.3 Contexto en el cuál se plantea el proyecto.

El lugar desde el cuál se plantea este proyecto hace referencia a dos instancias educativas, por un lado el Museo Artequin Viña del Mar, institución que ofrece una propuesta metodológica y educativa para un amplio público y por otro lado aparece la realidad de las instituciones educativas de la V Región a los cuáles se quiere llegar con este proyecto.

En esta instancia se plantea y proyecta que la propuesta pueda ser implementada en cualquier establecimiento educacional, pensando sobre todo en aquellos de carácter municipalizado para, como se justifica más adelante, llegar al público escolar que más carece de estas oportunidades educativas y culturales.

1.3.1 Conociendo el Museo Artequin Viña del Mar.

Historia del museo

El museo Artequin Viña del Mar se define como un museo educativo de reproducciones fotográficas de las obras más representativas de la pintura occidental y que a través de una metodología educativa e interactiva, propone incentivar el interés por el arte y la creatividad en sus visitantes. Esta metodología se basa en los postulados de la escuela activa y de las teorías cognitivas del aprendizaje y de las cuáles toma como referentes a autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky y David Ausubel. Su referente directo es el museo Artequin ubicado en la ciudad de Santiago, el cuál posee una trayectoria de casi 20 años de enseñanza y apreciación de las artes plásticas destinadas principalmente a estudiantes.

El museo en Viña del Mar pertenece administrativamente a una corporación de derecho privado sin fines de lucro y se inaugura el 23 de septiembre del año 2008. Se encuentra ubicado al interior de la Quinta Vergara, en el sector del Parque Potrerillos.

Para su realización, construcción e implementación inicial es la I. Municipalidad de Viña del Mar, quien realiza las gestiones correspondientes, además invita a participar a cuatro instituciones que tendrán la figura de socios fundadores, estos son: El Mercurio de Valparaíso, el Instituto de Seguridad del Trabajo, Banco Itaú y Chilquinta Energía.¹

La Misión del museo

El museo, según su propia definición, busca ser un espacio atractivo, interactivo, educativo y lúdico, que incentive la observación, reflexión y la creatividad del público en general, especialmente en los niños y jóvenes, a través del conocimiento y valoración de las artes visuales y de experiencias dinámicas motivadoras.

Para lograr dicha misión se plantea una serie de objetivos:

- “ Crear y fortalecer en los visitantes una proximidad sensitiva, cognitiva y creativa con el arte a través de la exhibición de reproducciones de excelente calidad y la realización de actividades interactivas.

¹ http://www.artequinvina.cl/prontus_artequin/site/artic/20100906/pags/20100906110911.php

- Despertar en los jóvenes potenciales talentos innovadores.
- Desarrollar programas educativos que fomenten el aprecio de las artes visuales.
- Entregarle a los docentes una oferta educativa que amplíe y complemente la malla curricular de la educación formal.
- Ofrecer a las familias residentes y turistas un espacio de recreación de calidad.
- Realizar actividades de divulgación, capacitación y asesoramiento relacionadas con sus metodologías y contenidos.”²

Para entender un poco más este tipo de museo, hay que considerarlo como una institución que se inscribe dentro del contexto de la educación extra escuela. Se entiende como ésta a las actividades educativas organizadas fuera del sistema educativo formal, y que puede abarcar desde la alfabetización de los adultos, la educación básica de los niños y jóvenes sin escolarizar, la adquisición de competencias necesarias para la vida diaria y competencias profesionales y la cultura general (UNESCO, 2011). Este es un espacio que busca dirigirse al público escolar principalmente, en donde sus dinámicas y la entrega de contenido resulta diferente al esquema que se implementa en las escuelas, pues Artequin trabaja principalmente en la difusión del patrimonio cultural a través de su programa educativo el que eventualmente genera el cruce con los planes y programas del MINEDUC. Se debe mencionar también que este énfasis del museo puesto en la difusión educativa es debido a que las reproducciones que exhibe no se consideran patrimonio en sí.

Su colección

Su colección permanente consta de 85 reproducciones pictóricas y abarca desde el Renacimiento al Siglo XX, además cuenta con una muestra de 12 reproducciones escultóricas que revisa desde el Arte Egipcio hasta el siglo XX.

Pero además de pintura universal, posee también tres colecciones de reproducciones de pintura nacional itinerantes. Estas consisten en pequeñas muestras de temas específicos dentro de las artes plásticas y poseen la capacidad de salir del museo para visitar diversos espacios como colegios, centros culturales, campamentos y bibliotecas, entre otros. Estas muestras han recorrido gran parte de la V región e incluso otras lugares del país como Chiloé y Antofagasta.³

² Catálogo Inauguración disponible en el museo. (2008)

³ Memorias 2010 y 2011 disponibles en el museo.

Público que lo visita

De acuerdo a los datos que posee el museo⁴ se puede concluir que existe una variedad de audiencias que asiste, partiendo por los estudiantes desde la etapa pre escolar hasta estudiantes universitarios, sin embargo también se puede observar que el principal público que lo visita son alumnos de enseñanza básica y adultos. Por una parte se podría llegar a entender que estos adultos visitantes son profesores y padres o tutores que acompañan a los niños, y por otro lado, se devela el enfoque y énfasis del desarrollo de actividades hacia este grupo etario. En la información que se entrega a continuación (Tabla 1), se puede apreciar las cifras de la asistencia al museo durante los años 2010, 2011 y 2012 en donde queda manifestado lo comentado anteriormente.

Tabla 1. Asistentes al museo según rango etario durante los años 2010, 2011 y 2012.

Grupo etario	2010	2011	2012
Educ. Párvulos	2.815	4.070	5.240
Educ. Básica	11.260	11.924	10.480
Educ. Media / Universitaria	2.252	2.035	1.930
Adultos	10.416	9.886	7.998
Adulto mayor	1.126	290	1.103
Ed. Diferencial	281	872	829
Total	28.150	29.077	27.580

Fuente: Memorias 2010, 2011 y 2012 Museo Artequin Viña del Mar.

Su programa educativo

Todos las colecciones del museo ya sean de pinturas o esculturas poseen un programa educativo orientado a diversos públicos de acuerdo a su edad y sus necesidades educativas específicas. No todos los programas son iguales ni tienen las mismas características, algunos son más completos que otros en cuanto a los recursos educativos y didácticos ofrecidos tanto al público como a los docentes.

Las principales actividades que se desarrollan en un programa educativo dentro y/o fuera del museo son las que se describen a continuación:

- La *Visita Guiada con Actividad*, es la actividad que más se realiza en el museo, está enfocada principalmente al público escolar y posee una estructura específica dividida en tres momentos para desarrollar el contenido: motivación, desarrollo y actividad práctica. En ella

⁴ Memorias 2010 y 2011 disponibles en el museo.

se observan las reproducciones de arte, los audiovisuales que buscan complementar la visita en contenido y actividades de motivación y reflexión.

- Los *Talleres Familiares*, son un espacio que propicia el acercamiento entre el arte y las familias, su estructura es similar a las visitas guiadas, pero su contenido es más flexible debido a las diferentes edades que pueden haber en un taller, se pueden presentar grupos con niños muy pequeños, jóvenes y adultos a la vez.
- La *Capacitación Docente*, es un apoyo para los docentes de la región, en ella se busca propiciar el diálogo y análisis de problemáticas artísticas. Posee propuestas para implementar en las sala de clases siguiendo la base que dan los planes y programas del MINEDUC.
- *Programa de Itinerancias*, permiten conocer a través de actividades educativas, diferentes reproducciones de obras nacionales que son exhibidas fuera del museo. Actualmente el museo cuenta con tres muestras: *Mauricio Rugendas y Pedro Lira, Arte Colonial y Breve Historia de la Pintura Chilena*.⁵

Gestión de las itinerancias

Las itinerancias en general se han implementado en instituciones como colegios, bibliotecas, salas de exposición, centros culturales, municipalidades, entre otros centros de difusión y acceso cultural.⁶

Se identifican dos modos para acceder a ellas. Por un lado están las instituciones interesadas, las que se contactan directamente con el museo para solicitar y coordinar la llegada de la muestra. Por otro lado, el museo ha contado con fondos tanto estatales como privados para llevar la itinerancia a ciertas escuelas de la V región considerando factores de lejanía y/o vulnerabilidad de las mismas.

La duración de la itinerancia en cada lugar depende del espacio en donde se encuentre, contando con un mínimo de una semana y un máximo de un mes de permanencia.

En general la muestra llega en conjunto con el encargado de las itinerancias, y si ha sido requerida se realiza una capacitación para los docentes, dejando a disposición de ellos todo el material que

⁵ www.artequinvina.cl

⁶ Ver Anexo 4 Entrevista Coordinador itinerancias Museo Artequin Viña del Mar.

proporciona el museo como: imágenes complementarias, bibliografía, audiovisuales, dinámicas interactivas y pautas de actividad para trabajar desde la web.⁷

Luego la muestra queda a disposición de cada lugar para organizar las visitas por curso o colegio, la duración de las mismas y la utilización del material entregado.

Finalmente, la muestra se retira y es devuelta al museo para revisar su estado.

1.3.2 Descripción itinerancia Breve Historia de la Pintura chilena.

La itinerancia *Breve Historia de la Pintura Chilena*, será el recurso con el cuál se trabajará en este proyecto. A continuación se presenta una descripción de los elementos que lo componen así como su propuesta educativa actual.

Creada en el año 2009, esta Itinerancia posee nueve reproducciones de obras representativas de diferentes artistas y temáticas del arte chileno abarcando desde el siglo XVIII al XXI.

Las obras que contiene son las siguientes:

1. Patrocinio de San José, 1744. Gaspar Miguel de Berrío.
2. Don Bernardo O'Higgins Director Supremo, 1821. José Gil de Castro.
3. Retrato de José Manuel Ramírez Rosales. Raymond Monvoisin.
4. La zamacueca. 1872. Manuel Antonio Caro.
5. Calle de Cerro de Valparaíso. Juan Francisco González.
6. Composición Campestre. C, 1940 – 1944. Arturo Gordon.
7. El boxeador, 1923. Camilo Mori.
8. Construcción maderas no 20, 1982. Matilde Pérez.
9. De la serie Histeria Privada / Historia Pública, 2002. Voluspa Jarpa.

Objetivo de la itinerancia.

Las itinerancias del museo surgen a partir de la necesidad de esta institución de acercar el arte a los niños y la comunidad en general, especialmente a aquellos sectores que no acceden comúnmente a espacios culturales. Están enfocadas principalmente para circular por la V Región, sin ser excluyente de las otras regiones, idealmente se ha querido incorporar la metodología con la que trabaja el museo.

⁷ Ver Anexo 4 Entrevista Coordinador itinerancias Museo Artequin Viña del Mar.

Públicos destinatarios de la itinerancia.

Aunque su paso por los lugares que visita no excluye a ningún tipo de público en particular, sus actividades están pensadas principalmente para el público escolar de los niveles NB1 y NB2 y para los cuáles se desarrollan materiales especiales de apreciación plástica y también para los docentes que trabajan con estos niveles, principalmente porque son estos establecimientos y algunos centros culturales los que más las solicitan.

Material educativo disponible para itinerancia.

Como material educativo se consideran las actividades y recursos que el museo desarrolla y pone a disposición de la institución u organización que solicita las itinerancias y que tiene como objetivo complementar la experiencia de los visitantes.

Esta itinerancia cuenta con los recursos que se describen a continuación:

Capacitación para Profesores teórica – práctica de una jornada sobre historia de la pintura en Chile.

Se ejecuta en el lugar donde es llevada la itinerancia, un funcionario del museo es el encargado de entregar los conocimientos específicos sobre las obras y sus autores, a través de una presentación con diapositivas, además realiza una vista panorámica de la historia del arte chileno para situar las obras que componen la itinerancia. Se describe y propone la metodología del museo como apoyo para realizar el recorrido.

Pauta de Visita Guiada con Actividad para profesores.

El museo entrega esta pauta que consiste en un guión de recorrido para que el profesor pueda implementar con sus alumnos al momento de asistir a la muestra, posee la estructura de la visita guiada descrita en el programa educativo del punto 1.3.1.

1.4 Problema

1.4.1 Rol mediador del museo

Para comprender la problemática de este proyecto se debe clarificar y entender el lugar que ocupa Artequin dentro del contexto museal. Para tal efecto entenderemos a los museos como instituciones de carácter permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquieren, conservan, estudian, exponen y difunden el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo (ICOM, 2009). Con esta definición se pretende dejar en evidencia el rol educativo del museo Artequin, ya que al ser esta una institución a la cuál

no le compete ni la adquisición ni tampoco la conservación de bienes patrimoniales, sus atributos se adscriben a las tres últimas características de esta definición: el estudio, educación y recreo de estas.

A partir entonces de esta descripción de museo, se subraya el papel de mediador que posee el museo Artequín Viña del Mar. Para entender este concepto se toma como definición de *mediación* la que el Consejo Internacional de Museos (ICOM)⁸ propone en su documento sobre conceptos clave de museología: Designa esencialmente toda una gama de intervenciones llevadas a cabo en el contexto museal, destinadas a establecer puentes entre lo que está expuesto y el significado que dichos objetos y sitios pueden revestir. Se trata de una estrategia de comunicación de carácter educativo para comprender mejor la dimensión de las colecciones y participar de sus apropiaciones (ICOM, 2009).

Para complementar la descripción del rol mediador del museo entregada por el ICOM, se comparte la visión de un museo con un enfoque constructivista, el cuál describe estos espacios como lugares en donde los programas educativos poseen un diseño que permite múltiples caminos o trayectorias a través del recorrido, animando a los visitantes a elaborar sus propias conclusiones sobre el significado de las obras observadas (Homs, 2011). Como ya se ha mencionado desde un comienzo, este espacio no posee una colección patrimonial, por eso su énfasis está puesto en la educación y la difusión de las artes plásticas a través de su programa educativo y personal capacitado para trabajar con diversos públicos, con un equipo de guías estable y un Área Educativa encargada de planificar las actividades.

Al hablar de la importancia de la mediación en espacios culturales como éste, se destaca el aporte significativo que resulta para la formación de audiencias de artes visuales, para transformarse en entes activos, competentes y partícipes de la cultura. En ese sentido se hace referencia al documento de Políticas de fomento de las Artes Visuales 2010-2015 del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA), en el cuál se abordan estos temas como un problema fundamental para el desarrollo del sector, entendiendo esta problemática como el escaso reconocimiento social y de capacidad de apreciación de las artes visuales por parte del público masivo. Esto termina por excluir a gran parte

⁸ El ICOM es la Organización Internacional de los Museos y sus profesionales, dedicada a preservar el patrimonio cultural y natural en el orbe, actual y futuro, tangible e intangible, asegurar su continuidad y comunicar su valor.

de la población de estas instancias por no poseer los recursos culturales pertinentes para comprender las obras, provocando y perpetuando la baja asistencia a los museos y espacios afines.

Una realidad reveladora en ese sentido es la que entrega la Encuesta Nacional de Participación y Consumo Cultural (CNCA, 2011), en donde queda en evidencia la escasa participación de la ciudadanía en estas áreas. Revisando los datos más pertinentes para este proyecto, en la pregunta sobre asistencia a museos, un 74% contesta que no asiste, un 20,8% que si lo hace y un 5,2% nunca lo ha hecho en su vida. Parte de lo que se puede leer de estas cifras es que indican que gran parte de la población está desaprovechando los recursos culturales y los programas educativos que los museos y las instituciones afines ponen a su disposición, partiendo por las exposiciones en sí, charlas, encuentros, visitas guiadas entre otras actividades.

Al preguntar los motivos por los cuales las personas no visitan los museos, la mayoría de ellas aduce la falta de tiempo con un 38%, luego se ubica la falta de interés con un 22%, le siguen la lejanía de los museos con un 16% y finalmente un 7,4% dice no saber donde están o no conocerlos (CNCA, 2011)

La alternativa de la falta de interés puede considerarse como un problema posible de resolver en cuanto los museos logren sintonizar con los diversos públicos y hagan accesible su contenido para gran parte de las personas, y esto se logra a través de la mediación, con actividades participativas y recreativas, con recursos tanto humanos como físicos acorde a cada institución, entendiendo que la motivación es fundamental para mantener al público cautivo e interesado en el relato.

Se debe mencionar que aunque esta encuesta fue realizada a personas mayores de 15 años, se cree que la falta de interés para acercarse a los museos podría disminuir en el tiempo creando un programa atractivo para fomentar la apreciación de las artes a partir de los niveles básicos de enseñanza. Además, considerando que son los adultos los encargados de fomentar e incentivar las visitas a estos lugares en los más pequeños, estos datos entregan también luces sobre lo que realizan los niños.

1.4.2 El guía y la visita guiada

El guía de museo es un profesional que tiene como misión principal trabajar directamente con los diversos públicos que visitan estas instituciones, pues en otros casos también su trabajo considera la

planificación y gestión de estas visitas. Por lo mismo existen diferentes maneras de llevar a cabo esta labor y cada institución posee una visión sobre como debe realizarse o no la mediación, debido a eso y cómo sólo compete esta institución en particular, a continuación se hace referencia sólo al perfil con el que Artequin aborda esta tarea.

El perfil profesional de los guías del museo Artequin consiste en su gran mayoría en licenciados en artes visuales o pedagogos del área. Éstos son los encargados de realizar la mediación, por lo tanto se transforman en el nexo entre la obra y los espectadores, facilitando el acceso al conocimiento, motivando y orientando al visitante en este proceso. Y lo realizan guiándose a través de una pauta llamada *visita guiada con actividad*⁹ que es planificada y proporcionada por el área educativa del museo.

Éstas pautas poseen una duración variable de 60 a 90 minutos, en ellas se abordan las diferentes temáticas relacionadas al tema de la pintura o la escultura y sus autores, orientando el trabajo de acuerdo a los distintos niveles educativos, pues se considera que la capacidad de concentración varía dependiendo de la edad de los participantes y las limitaciones físicas o cognitivas que puedan presentar. Su estructura está dividida en tres momentos: Motivación, desarrollo y actividad práctica¹⁰. Cada uno de estos momentos posee un objetivo claro y una duración definida. Estos tres momentos están unidos entre sí y es la pauta que rige el relato de los guías con sugerencias de preguntas para motivar el diálogo con el público y también una fuente de contenido más profundo sobre el artista o el movimiento a revisar. El siguiente esquema (Tabla 2) expresa resumidamente las características de cada uno de ellos:

Tabla 2. Descripción de las etapas de la Visita guiada con Actividad del museo.

Fase	Descripción	Duración
Motivación	Esta por lo general consiste en una actividad práctica o conversacional que intenta desorganizar las ideas pre establecidas que poseen los visitantes para motivar la reacomodación del conocimiento. Comúnmente se utiliza un breve video educativo que entrega una descripción general de un tema específico o conceptos claves que luego se desarrollarán en la siguiente etapa.	15 minutos
Desarrollo	Se recorren las salas del museo junto al guía, éste interactúa con los visitantes en una dinámica de preguntas abiertas, estimulando su capacidad de observación y pensamiento crítico. Se trabaja con una cantidad de obras pequeña, reforzando los conceptos vistos en la etapa anterior e integrando lo que los mismos visitantes vayan aportando al relato, como sus dudas o los conocimientos que puedan compartir con el grupo.	15 a 25 minutos

⁹ Ver ejemplo de Visita guiada en Anexo 1

¹⁰ www.artequinvina.cl

Actividad Práctica	En esta etapa final se desarrolla una actividad práctica la que puede ser de diverso tipo: plástica, literaria, teatral u otra, y cuyo objetivo es el cierre de la experiencia vivida con las reproducciones mediante una aplicación creativa y que tenga relación con lo antes expuesto. Además posee un cierre en que los participantes comentan acerca de su visión sobre el tema tratado.	30 minutos
-----------------------	---	------------

Fuente: Memoria 2010 Museo Artequín Viña del Mar.

1.4.3 Lo que se realiza en el museo versus las itinerancias

A diferencia de lo que se realiza en el museo mismo, las itinerancias hacen su recorrido sin contar con guías profesionales para la mediación siendo sólo las reproducciones de pinturas las que visitan los diversos lugares, esta situación es parte de la problemática detectada, y se destaca puesto que la metodología que sustenta el trabajo en el museo no se replica cuando éste sale de sus muros, aunque, en algunas ocasiones se suma en este recorrido la persona encargada de la capacitación para docentes cuando es requerida, esta actividad está descrita en el punto 1.3.2

Lo descrito en los párrafos anteriores hace que surja inmediatamente la interrogante acerca de la manera y los medios que el museo utiliza para realizar su labor educativa cuando sale de sus muros. Si se logra implementar su metodología en los visitantes y si es posible la mediación.

Cabe mencionar para estos efectos existe una serie de productos que el museo ha desarrollado como complemento de las visitas guiadas y que tienen la característica de que pueden ser implementados en diversos escenarios, con mínimos requisitos técnicos y potencialidad para trabajar con un amplio público. Estos recursos también están disponible para las itinerancias, considerando que es un material que no ha sido desarrollado especialmente para ellas, igualmente se transforman en un aporte a la hora de plantear algún tipo de mediación. Se mencionan a continuación estos recursos:

- Videos educativos, con una duración aproximada de 5 minutos, formato DVD, es una introducción sobre el tema a tratar. Pensado principalmente para alumnos de educación básica.
- Documentos descargables, formato PDF, poseen contenido complementario y propuestas metodológicas para el trabajo en el aula. Creado para docentes.
- Pauta visita guiada, descrita en punto 1.4.2

A partir de estas descripciones, se presenta en el siguiente cuadro (Tabla 3) las acciones y productos de mediación ofrecidos en el museo mismo y aquellos que se realizan y utilizan específicamente en la itinerancia de arte chileno con la cuál se pretende trabajar¹¹. En él se muestra la presencia o ausencia del recurso.

Tabla 3. Productos de mediación ofrecidos tanto en el museo como en las itinerancias.

	Visita guiada con actividad			Capacitación docente	Documentos descargables desde la web	Pauta visita auto-guiada
	Video educativo	Guía profesional	Pauta			
Museo	si	si	si	si	si	si
Itinerancia Arte Chileno	no	no	si	si	si	no

Fuente: Memorias 2010 y 2011 Museo Artequin Viña del Mar.

Considerando estos datos, se constata una diferencia importante entre lo que se realiza en el museo versus lo que se realiza en las itinerancias con respecto a la visita guiada y los recursos disponibles en cada contexto, siempre considerando la importancia de la mediación en la problemática.

Si el museo posee casi la totalidad de los productos de mediación a diferencia de la itinerancia y considerando que difícilmente pueda replicarse idénticamente la visita guiada tal como ha sido diseñada desde el museo, la mediación en la itinerancia podría ser posible a través de otros medios que integren tanto el contenido y la metodología del mismo, y en donde también se genere la apertura de un espacio para la comunicación y la retroalimentación entre el museo y la comunidad, puesto que no existe en la realidad la instancia en donde el museo conozca el resultado de la visita de las itinerancias en cada zona de boca de los mismo participantes.

Así mismo, también se puede extraer la oportunidad que ofrece este nuevo espacio en el que el profesor podría transformarse en protagonista del trabajo con sus alumnos en un nuevo contexto, al no estar el guía presente y que al ser distinto a la dinámica del aula plantea nuevas posibilidades y desafíos en todos los implicados.

¹¹ Ver Anexo 4 Entrevista Coordinador itinerancias Museo Artequin Viña del Mar.

Complementando esta idea inicial entre las diferencias de lo que se realiza en el museo y lo que sucede con los programas de itinerancias, se hace referencia al documento acerca de los planteamientos de políticas para las artes visuales 2010 – 2015 del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA). En él se trazan los lineamientos con los cuáles se desea avanzar para desarrollar de manera óptima y global el área de las artes en general. A partir de la problemática principal que ellos plantean se desprenden otros temas que nos interesa rescatar, por ejemplo, se identifican una serie de falencias relacionadas fundamentalmente con el insuficiente desarrollo de iniciativas de mediación artística, sumando como parte de la problemática global, la ausencia de estrategias innovadoras que fomenten la asistencia del público a las exposiciones, la escasa cobertura en los medios de comunicación masivos y además la formación artística escolar poco adecuada para la apreciación de las artes visuales.

Al retomar nuevamente el tema de la itinerancia, en relación a las políticas del CNCA, se puede postular que una de las fortalezas de estos programas son la de generar en la comunidad accesibilidad al arte y la cultura y al mismo tiempo, transformarse en un complemento de material visual educativo para colegios y su comunidad. Considerando también que su falencia principal es la de no proveer recursos de mediación con un programa educativo incompleto, es que se menciona que una de las apuestas del museo para la incorporación de las itinerancias como material educativo es la capacitación docente, ya que con ella se busca motivar la participación de los profesores, incitando a que realicen el recorrido junto a sus alumnos a partir de los recursos disponibles y que han sido mencionado en el cuadro anterior (Tabla 3). Se estima además que esa experiencia les podría ser beneficiosa para sus propias clases si logran adaptar el contenido.

La capacitación que realiza el museo consiste fundamentalmente en una actualización de contenidos sobre las obras que conforman la exposición, una revisión sobre la historia del arte nacional y también un apoyo metodológico basado en el enfoque que manifiesta el museo¹². Sin embargo esta actividad podría no resultar del todo suficiente para las pretensiones de mediación, puesto que los docentes con ella no logran realizar la labor especializada del guía utilizando la metodología del museo, ni tampoco se logra una profundización importante en contenidos, si no que finalmente se provee de recursos que el docente aprovechará a su criterio.

¹² Ver anexo 4, “Entrevista encargado de itinerancias del museo”.

Esta visión se complementa con los datos entregados en el Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana (IDIE, 2011) y que además concuerda con parte de los problemas planteados en el documento antes mencionado del CNCA. En él, al hablar acerca del perfil de los docentes, se desprende que poco más de la mitad de ellos (51%) de los que enseñan disciplinas artísticas poseen un perfil profesional carente de la especialidad respectiva, esto significa que se está ante docentes que no manejan con profundidad los contenidos específicos de la materia, el léxico adecuado, las técnicas apropiadas y los recursos necesarios para impartir adecuadamente educación artística. Por tanto, y a pesar de lo que la capacitación pudiese aportar, igualmente necesita refuerzos complementarios para lograr un resultado óptimo, pues el museo, al no estar presente durante todo el tiempo en que está la itinerancia fuera de él, desconoce datos sobre el uso real del material entregado a los docentes y si éste resulta pertinente y adecuado de acuerdo a cada contexto. Este punto se transforma en otra arista de la problemática de la itinerancia de arte chileno.

Se debe mencionar también con respecto a las capacitaciones que existe una disparidad en la asistencia por parte de los docentes, pues se perciben diferencias entre los distintos lugares por donde se ha realizado. Independiente a que estas diferencias se pueda deber principalmente a un problema de gestión, el participar y recibir el material educativo antes mencionado podría hacer una importante diferencia con aquellos que no la reciben y la ausencia de mediación.

En el siguiente cuadro de estadísticas proporcionadas por el museo (Tabla 4), se puede constatar que mientras en algunas comunas como Limache y Papudo asiste una gran cantidad de docentes participantes a la capacitación, en lugares como Los Andes la asistencia de este mismo grupo resulta muy baja comparada con el total de personas asistentes a la muestra. En este caso se podría considerar que en aquellos lugares en que es baja la participación de los docentes, baja es también la utilización de los recursos didácticos disponibles creando la interrogante sobre cómo es utilizado este recurso (la itinerancia) por los docentes y alumnos.

Tabla 4. Cuadro de estadísticas de asistentes a las itinerancias con énfasis en la diferencia de asistentes a las itinerancias.

Lugar itinerancia	Estudiantes	Adultos	Profesores participantes capacitación	Total asistentes
Castro	751	279	4	1.034
Los Andes	1.136	1.335	10	2.481
Limache	500	1.000	100	1.600

Papudo	300	200	40	540
La Ligua	600	1.400	12	2.012
San Antonio	300	200	5	505

Fuente: Estadísticas internas Museo Artequin Viña del Mar (2010-2011)

Se menciona finalmente que existen otros materiales adicionales además de las capacitaciones para docentes, videos y documentos descargables que buscan sumar en la experiencia de la visita de la itinerancia de arte chileno. En ese sentido la información complementaria dispuesta en pendones proporcionados por el museo simplemente se remiten a un esbozo de antecedentes sobre la muestra y el museo y no necesariamente se puede considerar un planteamiento metodológico, interactivo o educativo, así como también la utilización de las guías que se entregan para los alumnos, su difusión y utilización es muy dispersa, siendo imposible medir el real impacto de las mismas. Muchas veces este material no se distribuye completamente o bien su destino es incierto.¹³

Complementando la idea de los diversos materiales disponibles que posee el museo, en internet se encuentra su sitio web www.artequin.cl, el cuál entrega información acerca de la institución en su totalidad, sus diversas actividades y además contenido teórico sobre su colección. Está asociado a redes sociales como Facebook, Twitter, Flickr y Youtube, además de contar con un blog wordpress con contenido de actualidad, se presenta una descripción más detallada en el punto 3.3 correspondiente a la propuesta.

Pensando en aquellos documentos disponibles y que son descargables desde este sitio, se considera una posibilidad el aumento de la cantidad de visitas en internet cuando la itinerancia está activa, esto debido al interés que podría generar el museo y considerando que es un sitio accesible para la gran mayoría del público. Sin embargo, esta es una relación que no se ha dado hasta ahora, a partir de datos de los últimos dos años (2010-2011), incluso estando el museo presente en Facebook en donde podría iniciarse algún diálogo, no es posible observar alguna interacción entre el museo y los visitantes a las itinerancias.

¹³ Ver Anexo 4, “Entrevista encargado de itinerancias del museo”.

En la Tabla 5 se presenta la cantidad de personas que asistieron a las itinerancias durante el año 2010 y 2011, versus el comportamiento del sitio web en cuanto a cantidad de visitas realizadas en esa misma fecha.¹⁴

Tabla 5. Cantidad de personas que asistieron a las itinerancias y el comportamiento del sitio web del museo.

Actividades fuera del museo				
	2010		2011	
	itinerancia	web	itinerancia	web
Enero	0	1.755	0	3.746
Febrero	0	1.103	0	1.515
Marzo	0	1.578	0	2.827
Abril	0	1.983	0	2.970
Mayo	0	2.778	0	3.585
Junio	2.471	2.442	0	3.369
Julio	0	3.244	0	4.738
Agosto	480	2.176	480	3.589
Septiembre	491	2.744	855	2.389
Octubre	2.000	3.186	5.942	2.632
Noviembre	380	3.032	945	2.742
Diciembre	0	2.370	498	2.971

Fuente: Estadísticas internas Museo Artequin Viña del Mar (2010-2011)

En un examen más detallado, se observa que el comportamiento del sitio web del museo en general mantiene una cantidad constante de visitas, entre 2.000 y 3.000 por mes en promedio aunque aumentando notablemente el año 2010 en los meses de julio, octubre y noviembre, y durante el año 2011 en los meses de julio y agosto, se destaca julio como temporada alta por las vacaciones de invierno. En relación a las itinerancias no se observa una relación entre las alzas y éstas, considerando por ejemplo que durante octubre del 2011 la cantidad de personas que visitaron la muestra sobrepasa considerablemente la que visitó el sitio.

Por lo que se observa, la web del museo no se transforma en un canal de comunicación con el público cuando la itinerancia visita los diferentes lugares, primero porque no existe un lugar especial para ellas con ese fin y segundo porque tampoco existe un planteamiento del tipo participativo que se intente o desee implementar. Por lo tanto los únicos recursos disponibles para descargar podrían no están siendo utilizados por sus destinatarios, los profesores. Como ya se comentó anteriormente el museo no posee datos respecto a la descarga y uso de este material por lo que no es posible llegar a una conclusión definitiva.

¹⁴ <http://www.google.com/intl/es/analytics/> consultado el 22/04/12

En relación al planteamiento de la ausencia de estrategias innovadoras que fomenten la asistencia del público a las exposiciones por parte del CNCA y retomando dicho documento, se considera que el uso de las tecnologías de información y comunicación por parte de la comunidad educativa surge como una oportunidad importante para el desarrollo de la mediación de la itinerancia en los colegios ya que por un lado se cuenta con la cobertura disponible de la Red Enlaces, Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación,¹⁵ la que está presente en las escuelas de educación básica, abasteciendo del equipamiento tecnológico adecuado para apoyar los distintos procesos dentro del quehacer educativo (Donoso, 2010) y que actualmente ostenta un carácter universal y por otro lado se considera la penetración y utilización cotidiana de estas herramientas tecnológicas por parte tanto de los alumnos como los profesores.

En este punto es importante referirse al estudio Índice Generación Digital (VTR, Adimark & EducarChile, 2009) el cuál expone la realidad sobre el uso y el impacto de Internet como herramienta educativa entre los escolares, midiendo la digitalización de ellos a partir de tres aspectos: acceso, conocimientos y usos. De acuerdo a algunos de sus resultados se destaca que frente a la pregunta de cuanto saben respecto a internet, el 86% de los alumnos se considera experto, por lo que una mediación con este tipo de herramienta haría que los niños dialogaran con recursos que resultan familiares para ellos y hacia las cuales poseen una buena disposición.

En relación a la percepción que poseen respecto de sus profesores acerca de los conocimientos que ellos manejan, le otorgan un 71% al nivel experto, estos dos datos podrían entregar un buen augurio para plantear una estrategia de mediación a partir de las tecnologías.

Sin embargo aún existen algunas barreras que cruzar respecto a este punto, puesto que en este mismo estudio se entrega una cifra acerca de la motivación de los docentes hacia sus alumnos para utilizar internet, el cuál se muestra aún baja, solo un 31,6% de los docentes se anima a innovar en sus aulas con este recurso. Este resultado podría deberse al desconocimiento por parte de los docentes de material disponible en la web, reticencia a utilizar esta herramienta por una falta de planificación de dinámicas adecuadas para hacer uso de internet de manera óptima, a la ausencia de materiales educativos específicos para el trabajo entre docentes y alumnos en la web, entre otros.

¹⁵ <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=1883&tm=2>

Definición del problema

Retomando lo expresado y a modo de síntesis, definimos el problema como: la ausencia de una mediación eficiente para los alumnos y docentes que visitan la muestra de pintura itinerante de arte chileno del museo Artequin Viña del Mar, debido a tres puntos identificados:

1. Falta de material educativo completo otorgado por parte del museo, esto debido a la ausencia de audiovisuales, guías y pautas de recorrido creadas especialmente para esta muestra.
2. Deficiencia en la capacitación docente, debido a la falta de preparación adecuada en muchos de ellos para trabajar en la asignatura de artes visuales, esto se presenta tanto en el contenido que manejan relacionado a las artes visuales como al conocimiento de la metodología misma del museo, lo que perjudica su participación activa en las actividades.
3. Ausencia de recursos relacionados con las tecnologías de información y comunicación e internet en la muestra itinerante de pintura chilena. Se pierde la oportunidad de interactuar con la comunidad y de innovar respecto a la realidad digital de los niños y jóvenes hoy en día.

Todos estos puntos hacen que finalmente la experiencia de acceso de estos públicos a instancias educativas y culturales, no sea eficiente en el sentido que logre llegar mas allá de una visita cualquiera a un museo sin guías especializados ni con los recursos didácticos como los que cuenta Artequin.

Por lo tanto una reformulación de la mediación de la itinerancia del Museo Artequin Viña del Mar podría servir para eliminar la barrera actitudinal o emocional que existe entre los visitantes y los museos en general. Estas barreras hablan sobre un sentimiento de recelo, desconfianza, prejuicio e incluso hostilidad hacia la institución, y esto impulsa a no acudir a ellas (Pastor, 2011), sobre todo en los segmentos que escasamente se acercan a estos lugares y que al ser éstos los más vulnerables y carentes, no poseen el capital cultural para apreciar las obras pero a los que se podría llegar a través de las escuelas.

Frente a este escenario y problemática detectada, se plantean los siguientes objetivos para reformular la mediación de la itinerancia y suplir así falencias antes mencionadas.

1.5 Objetivos del Proyecto

1.5.1 Objetivo General

Incentivar el interés por el arte, el patrimonio cultural y la participación de la comunidad escolar a través de una mediación eficiente incorporada a la itinerancia de arte chileno del Museo Artequin Viña del Mar.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Motivar el acceso del público escolar a la colección del museo, utilizando internet como canal de comunicación.
- Fomentar la participación de las audiencias que visitan la itinerancia de arte chileno a través de recursos metodológicos y mediales creados para los docentes.
- Aportar un sello específico que caracterice y diferencie a la itinerancia que realiza el museo.

1.5.3 Destinatarios del proyecto

Para efectos de este proyecto, la audiencia principal estará conformada por alumnos de NB1 y NB2 de escuelas municipales de la V región, correspondiente a niños y niñas entre los 6 y los 10 años de edad. También consideraremos la participación de sus profesores en este proyecto, pues su aporte es fundamental para llevar a cabo la mediación.

2 Marco referencial

2.1 Sociedad de la información y nuevos contextos para la educación.

Desde finales de la Segunda Guerra Mundial que se viene dando un proceso creciente relacionado a la necesidad de aprendizajes de diversas naturaleza y contextos por parte de la población en general. Este proceso no es exclusivo de alguna región en particular puesto que se encuentra presente tanto en países desarrollados como en vías de desarrollo. Esta tendencia a una demanda educativa ha hecho evidente la necesaria amplitud y diversificación en la oferta de los diferentes sectores educativos existentes. (Pastor, 2011). Es así como se ha instaurado en este campo una serie de problemas y cambios recientes que exigen una revisión de los contextos educativos de aprendizaje y como éstos son llevados a cabo para vincularse con los distintos actores de la comunidad.

El proceso de globalización en el cual estamos insertos actualmente afecta las prácticas y a las instituciones educativas al cambiar y modificar los contextos, al imponer nuevas necesidades, lógicas y valores, y generar condiciones particulares nacidas de la expansión de los medios de comunicación masivos y de las tecnologías de la información (Maceira, 2009), por tanto se está frente a una realidad en que las transformaciones sociales, económicas y culturales están en una profunda revisión y cambio, y por ende las instituciones educativas deberán estar acorde a esta constante metamorfosis. Al situarse en la Sociedad de la información, se puede comprender que su característica fundamental, a partir de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, es la capacidad de sus miembros para obtener y compartir información de manera prácticamente instantánea, desde cualquier lugar y en la forma preferida, y además a un costo muy bajo, (Coll & Monereo, 2008).

El impacto que han generado estos vertiginosos cambios influyen en la vida cotidiana de las personas, tanto en sus trabajos como también y necesariamente en el ámbito educativo. Esto se ve reflejado en la interacción de los actores que participan en él y este nuevo sistema de procesamiento y transmisión de la información.

En tal sentido este nuevo escenario incita a formular propuestas concretas de acción ante los retos y desafíos que plantea la actual sociedad. Es así como se pueden mencionar algunas problemáticas que surgen a partir de la incorporación y utilización de las TIC en la vida diaria de las personas y que desde el punto de vista educativo hay que prestarle atención.

Problemas y oportunidades.

A continuación se presentan algunos planteamientos de diversos autores que están enfocados en la problemática del actual escenario y la oportunidad que representa para esta propuesta.

Coll y Monereo mencionan como un impacto negativo relacionado a la sociedad de la información, la existencia de un escenario sobreabundante y bombardeado de contenidos, (Coll & Monereo, 2008). El acceso cada vez más universal de la población a dicho espacio no necesariamente implica la existencia de individuos más y mejor informados, pues no necesariamente cuentan con un criterio de selección y veracidad de lo que se lee, ve o escucha. Una de las oportunidades que se observa a partir de este punto es la posibilidad de transformar los espacios virtuales de instituciones como los museos en referentes útiles y confiables para los contenidos específicos que se desarrollan en educación, no sólo creando pautas y actividades especialmente para los docentes y los alumnos, si no que también siendo una herramienta educativa efectivamente complementaria a la labor de la escuela, con un sello específico que implique calidad y veracidad.

Otro problema que se presenta habla acerca de la homogeneización cultural y la aparición de nuevas clases sociales, esto se refiere principalmente al uso de herramientas de difusión por medio de la comunicación de los diversos grupos sociales. La diferencia en la incorporación en este sistema es de gran importancia puesto que aquellos grupos que tienen el poder son los que finalmente se imponen progresivamente a través de los medios, generando una globalización cultural (Coll & Monereo, 2008).

Lo plantea de la misma forma Buckingham (Buckingham, 2005) en que las consecuencias de estas diferencias vienen a darse en los ámbitos culturales y políticos en donde se refuerza la concentración del poder en manos de pequeñas agrupaciones de corporaciones globales multimedia y el acceso no garantizado para todos los sectores sociales. Esto a pesar de contar cada vez con más posibilidades de adquisición de insumos de equipamiento, impulsado por un cambio hacia un sistema de medios condicionados por el mercado.

Se debe reconocer que el museo mediante la propuesta misma de su colección y la mediación que realiza con obras principalmente de arte occidental y europeo, entrega un discurso definido y establecido que ha ido incorporando de a poco elementos latinoamericanos y chilenos. Y es cierto que en esta propuesta no se abarca una transformación cultural a gran escala, sin embargo esta propuesta puede generar acceso al patrimonio a las comunidades que por diversos motivos no logran

acceder a ella mediante la utilización de la itinerancia y también ofrecer un espacio para la participación de la comunidad. El museo debiese abrirse a la aparición de nuevas lecturas de los objetos exhibidos, a la recreación de obras de arte por parte de los usuarios en sus redes sociales o sitios web, se debiese trabajar en fomentar la incorporación de nuevas miradas a su colección.

El siguiente problema habla acerca de la centralización del saber, esto se refiere al sistema que ha regido durante mucho tiempo el control sobre la circulación de la información, transformando a algunos sectores en los entes privilegiados que acceden a ella. Los museos en ese sentido han sido percibidos por mucho tiempo como contenedores cerrados del saber. Sin embargo se debe considerar que actualmente se está bajo un nuevo ecosistema educativo el cual se presenta disperso y fragmentado (Barbero, 2002) esto ha hecho posible que la información comience a circular por fuera de estos lugares, de manera independiente de quienes lo ostentan y de las figuras sociales que lo administran.

Esta diversificación y difusión del saber, es uno de los retos más fuertes que el mundo de la comunicación le plantea al sistema educativo (Barbero, 2002). Las demandas actuales sobre educación obligan a las escuelas a mirar hacia fuera, abrirse y absorber la multiplicidad de lenguajes e información que se producen fuera para poder formar individuos aptos para las nuevas y futuras condiciones laborales. Y es en este punto donde se puede relacionar el ruido que genera la sobre oferta de información cuando la escuela se abre a otros medios, dándole la oportunidad a los museos para que logre abrirse a la comunidad, entregando el resultado de estudios e investigaciones de manera accesible al público no especialista, ampliando la variedad de discursos y posturas en la difusión del conocimiento.

Al hablar de estos nuevos contextos de educación extra escuela se hace referencia al concepto de *educación expandida* que propone Jesús Martín Barbero (Barbero , 2009) en la que plantea que la educación sobrepasa, transgrede y atraviesa de manera evidente los límites escolares. La educación expandida es y será aquella que, teniendo en cuenta la sociedad del conocimiento científico, a la vez asuma que existen otras formas de saber, con múltiples maneras de acceder al conocimiento y múltiples maneras de conocimientos a los que acceder. Por lo tanto se cree que es necesario considerar el aprendizaje desde esta perspectiva, pues esta apertura permite poder diferenciar y a la vez identificar la variedad de contextos aptos para el aprendizaje a los cuáles se podría recurrir para

implementar en lugares que presenten condiciones puntuales. Para tal efecto se entenderá el aprendizaje como la configuración particular donde se entrelazan personas, objetos, contenidos, lugares, tareas y propósitos; es decir que no se reduce sólo al ámbito físico en el que tiene lugar el proceso de aprender (Melgar & Donolo, 2011).

2.2 Educación Extra Escuela.

Continuando con las ideas antes planteadas y siguiendo con la línea postulada por Martín Barbero (2009) se puede incorporar lo que sucede a diario en las escuelas, la cual es una realidad compleja también en nuestro país, y es que buena parte de la desmotivación que existe en las aulas proviene de la desconexión existente entre lo que los jóvenes hacen dentro de los muros del centro educativo y lo que hacen fuera de ellos (Aparici & Osuna, 2010). Por lo tanto surge la posibilidad de incorporar nuevos contextos para la educación, aprovechando los beneficios de estos espacios de trabajo.

Se hablará del concepto de la *educación extra escuela* como parte de la respuesta a las demandas de las nuevas generaciones en cuanto al consumo de otras lecturas y propuestas diferentes de lo que se da en la escuela en relación al conocimiento.

Para hacer frente a estas demandas se debe considerar que actualmente existe un aumento progresivo y diversificado de la oferta que hacen todos los sectores relacionados a la educación, sin embargo y debido a sus características es el sector de la educación *extra escuela* la que sería capaz de adaptarse mejor a estos cambios, pues posee características que le confieren la capacidad de respuesta ante las exigencias del desarrollo de las sociedades, que como se ha planteado anteriormente deviene en un quiebre entre lo que es el mundo exterior y lo que sucede en los centros educativos. Tales características que se mencionan son la flexibilidad, la inmediatez y la adaptabilidad a contextos, circunstancias y destinatarios concretos (Pastor, 2011).

Antes de continuar y para comprender mejor esta idea, se mencionará que en la actualidad se reconocen tres instancias educativas, las cuales posibilitan el aprendizaje y se ubican tanto dentro como fuera de la educación clásicamente concebida. Estas tres instancias son: la *educación formal*; los ambientes de aprendizaje fuera de la escuela: *extra escuela* y la *educación informal*.

En una breve revisión se definirá a la educación formal como aquella situación educativa vinculada a lo escolar, altamente institucionalizada, con objetivos y procesos establecidos que buscan lograr ciertas metas a través de secuencias establecidas de enseñanza de conocimientos y saberes susceptibles de ser evaluados (Orozco, 2003).

La educación informal en cambio, no requiere de una situación educativa, se puede dar consciente o inconscientemente en el individuo y desde cualquier tipo de fuente de información, formato o situación. Es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante experiencias diarias en relación con el medio social, cultural, ambiental, económico y político del que participan (Melgar & Donolo, 2011)

Finalmente cuando se habla de educación extra escuela se refiere a aquella que sucede fuera del sistema educativo formal, sin embargo no se debe considerar su antítesis pues se caracteriza por poseer varias similitudes con la educación formal. Ambas son intencionadas, esto quiere decir, que cuentan con objetivos explícitos de aprendizaje o formación y se presentan siempre como procesos educativos diferenciados y específicos (Álvarez, 2009). La educación extra escuela se refiere también a todas aquellas instituciones, actividades, medios y ámbitos de educación que han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos educativos (Melgar & Donolo, 2011), en ese sentido y retomando parte de la problemática del punto anterior (2.1), se puede considerar y destacar como ámbitos educativos promisorios para aprender, a los museos, internet y el patrimonio cultural, principalmente porque permiten la interacción directa de las personas con los objetos en exposición y a la vez el desarrollo de discursos interpretativos de los mismos.

2.2.1 El museo como espacio de apoyo a la educación formal.

Un espacio que se puede considerar como característico del aprendizaje extra escolar es el museo, sobre todo aquellos que se caracterizan por ser interactivos y los que poseen un despliegue tecnológico organizado dentro de un proyecto educativo (Orozco, 2003). Estos espacios no necesariamente comportan tiempos determinados de trabajo, sin embargo, puede que en ellos se de una instancia evaluativa, siendo en ese caso una instancia que busca propósitos de verificación de lo que se ha aprendido.

Los museos son instituciones que actualmente se encuentran en una etapa de completa apertura hacia la comunidad, esta búsqueda de una vinculación con el público se viene gestando desde la década de los sesenta cuando comienzan a instaurarse los departamentos educativos en ellos, con la finalidad de dar a conocer el patrimonio resguardado en su interior. Esta evolución viene a marcar el fin del concepto del museo como un espacio cerrado, aislado y elitista que duró hasta comienzos del siglo XX.

Entre los factores que propician este cambio se debe mencionar el proceso vivido en muchos países luego de la Segunda Guerra Mundial. La reconstrucción permitió el recambio en la percepción de estos lugares, una nueva actitud social los comienza a considerar y por tanto los reclama como lugares que debiesen ser accesibles, comprensibles, apreciados y disfrutados por toda la población (Pastor, 2011). Y así es también como surge un nuevo público, diverso en procedencia y en opinión, que exige al museo la democratización del conocimiento que guardan y ostentan.

Actualmente, en los museos del siglo XXI se puede ver que estas instituciones están al servicio de la sociedad. Este gran cambio surge promovido por el impulso de una serie de elementos que influyen en esta nueva concepción, como son instituciones de diversa índole, los actores culturales, el mundo académico, social y político. Éstos han demandado la revisión y ampliación del discurso museístico para evitar así la exclusión en la difusión de los conocimientos y en la representación de los grupos sociales que se da en las exposiciones.

Los museos poseen la finalidad social de la educación, la inclusión y el reconocimiento de todos los sectores sociales para diseñar su propuesta educativa. Sin embargo se debe atender los retos que implica estar inserto en la sociedad actual. Se consideran los desafíos que propone Luz María Maceira (Maceira, 2009) en cuanto a términos educativos a considerar por los museos:

1. El fomento de valores y actitudes donde se considera la interculturalidad, el respeto, el diálogo, la cooperación y la apertura.
2. La comunicación de mensajes relativos al nuevo contexto mundial y sus contradicciones.
3. Inclusión de una participación cada vez más extensa de públicos diversos en las actividades de los museos.
4. El reconocimiento y estudio de nuevas formas de construcción y difusión del conocimiento.
5. El uso de diversas tecnologías de la información.
6. La interdisciplinariedad de los contenidos exhibidos.
7. La necesidad de abordar diversas perspectivas en los contenidos y el desarrollo de estrategias expositivas.
8. La inserción estratégica del museo dentro de una red de recursos y espacios donde todas las personas puedan aprender.

Con estos últimos puntos presentados se concluye la descripción del escenario educativo a partir del espacio museal como lugar de aprendizaje, considerando cómo se revela la sociedad y cómo se presenta el escenario actual en educación. Las fortalezas de este escenario en relación a lo que se desarrolla en la escuela se detalla en el siguiente punto.

2.2.2 Aprendizajes en contextos extra escolares.

El aprendizaje fuera del aula como se ha visto se legitima en el reconocimiento de que las instituciones educativas clásicas no dan abasto con la enseñanza y requieren ser complementadas por otras instituciones, situaciones y procesos que si bien no son estrictamente escuelas, si poseen la capacidad de brindar de manera profesional ofertas educativas.

Estos espacios permiten desarrollar habilidades como la observación, la exploración, la curiosidad, la creatividad, la imaginación, el lenguaje, el reconocimientos de los propios sentimientos y de los sentimientos de otros sujetos a través de actividades de diversas materias. (Melgar & Donolo, 2011) además se puede aprender por medio de actividades de diversa naturaleza como las narrativas, científicas o artísticas.

Para muchos educadores el aprendizaje extra escolar es una oportunidad de complementar, ampliar y profundizar o detonar otro tipo de conocimientos y saberes que las instituciones tradicionales educativas por su rigidez y condicionamientos históricos y hasta por su decadencia, no están en posibilidad de realizar (Orozco, 2003), esto se debe a la característica que poseen los museos para hablar a través de los objetos, pues es una institución que posee como uno de sus ejes fundamentales la exposición.

¿Qué es lo que se puede aprender de y con los objetos en una exposición?. Los objetos que son producto de la actividad creativa y cultural de la humanidad y que son exhibidos permiten establecer relaciones del tipo religiosa, económicas, políticas y culturales que pudieron representar o que representan y pueden funcionar como generador de una pregunta para activar la comprensión de éstos a partir de la percepción sensorial. Este sistema de comunicación podría resultar complejo ya que utiliza diversos códigos y medios que pueden aludir a la emotividad, un lenguaje sensible e involucrar una dimensión lúdica para reforzar el mensaje haciéndolo accesible a diferentes públicos.

M. Pastor (2011) plantea una serie de fases que permiten ayudar a los visitantes a comprender e interpretar razonablemente los significados de los objetos expuestos, estas son: *Exploración sensorial del objeto, Búsqueda de otras informaciones, Análisis y discusión de la información obtenida, Recordar, comparar, relacionar y sintetizar*. En ellas se hace principalmente alusión a los sentidos y el análisis para comprender los objetos expuestos.

Se debe tener claro que a partir de esta lectura del objeto es posible llegar a múltiples conclusiones a través de diversos análisis, por lo tanto la finalidad de este tipo de prácticas será la de formar a las personas sin la necesidad de contar con grandes conocimientos especializados. Además se comparte la idea que plantea L. Maceira sobre el museo como un espacio para la interpretación, negociación y resistencia (Maceira, 2009) en que las interacciones que se pueden establecer ofrecen la posibilidad de expresar juicios propios, la autonomía en la visita que promueve el pensamiento libre y en el que cada persona es capaz de expresar opiniones y aseveraciones personales.

Por lo tanto, hace sentido considerar que el museo está preparando su futuro público, cuanto más si ha sabido ser un lugar de experiencias positivas, significativas, agradables y enriquecedoras, tanto de carácter curricular como personal (Álvarez, 2009).

2.3 El museo como medio y espacio de comunicación

A partir de la definición propuesta por el ICOM¹⁶ y que se ha presentado en la revisión de la problemática de este proyecto, se retoma el concepto de mediación relativa a los museos, en conjunto con el concepto de *comunicación*.

Para comenzar se plantea que la característica principal de un medio de comunicación es mediar, es decir, intervenir en la comunicación alterando la forma en que se perciben o se interpreta la realidad o el contenido que está en juego (Maceira, 2009), en ese sentido se puede considerar a los museos como medios de comunicación del mensaje que transmiten determinados objetos contextualizados. Por lo tanto la exposición realiza la mediación al traducir a diversos lenguajes los temas o contenidos, con el objetivo de hacerlos accesibles a los diversos públicos, disponiéndolos de tal forma que favorezcan la creación de diálogos, la creación de significados y su circulación en la sociedad.

¹⁶ Institución descrita en el punto 1.4, página 10. Esta definición se encuentra disponible en el documento Conceptos claves de Museología, en el sitio <http://icom.museum/professional-standards/key-concepts-of-museology/>

Plantearse desde estos conceptos abre un abanico de dimensiones y posibilidades que necesita ser revisado, pues al considerar el museo como un espacio de comunicación en sí, como un medio masivo al igual que la radio o la televisión, se debe considerar el tipo de comunicación que se da en ellos a través del discurso de su museografía.¹⁷

Los museos tienen la necesidad de acceder comunicativamente a su público. Necesitan, además de dar a conocer, ayudar a comprender. Sus colecciones están marcadas, por un fuerte componente conceptual, donde la *idea* y el *sentido* marcan sus colecciones (Fontal, 2004) especialmente en el caso de los museos de arte donde el discurso resulta en ocasiones mucho más cerrado y encriptado para el público en general. Como se menciona en el punto 1.4.3, este es un problema detectado en la realidad nacional y que afecta entre otras cosas en la baja participación de la comunidad en estos espacios culturales.

Desde la museografía, esto es partir de la totalidad de los elementos presente en las exhibiciones, se dan los lineamientos para lograr el aprendizaje a partir de la comunicación. Se toma como punto de partida la comunicación masiva y considerando a la vez las primeras teorías acerca del emisor y el receptor como entes sin interacción, se puede hacer referencia a aquellas exposiciones lineales y unidireccionales diseñada por expertos en una materia determinada, los cuales han sido incapaces de bajar el contenido a un lenguaje comprensible. Este tipo de comunicación no considera a la audiencia y sus diversas características, por lo tanto es el comunicador quien ostenta el poder y no hay retroalimentación posible, perpetuando así al museo como un espacio poco democrático para el aprendizaje.

Por otro lado la comunicación interpersonal o interactiva, posee un enfoque más didáctico el cual considera la complejidad de los públicos actuales (Pastor, 2011). Se debe comenzar a tener en cuenta este tipo de comunicación ya que las audiencias hoy en día se presentan como entes activos que no sólo reaccionan ante los medios, sino que también participan de diversas formas en el proceso comunicativo, aportando opiniones y produciendo contenido. Ahora el emisor es también moderador; el mensaje es interactivo; la audiencia es activa y dialoga con mensajes, emisores personajes de actualidad y las audiencias (Cabrera, 2009), es así como se logra la retroalimentación en una comunicación recíproca.

¹⁷ El ICOM define la museografía como la figura práctica o aplicada de la museología, es decir el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición. En este trabajo la consideraremos como parte de la comunicación que se presenta en el museo.

Estos cambios que transformaron las teorías clásicas de la comunicación presentan un proceso más abierto, flexible, dinámico, interactivo, participativo, personalizado, multimedia y dialogado. En el ámbito museístico también se pueden comenzar a observar estos cambios a partir de la oferta que presenta actualmente, primero con la aparición de una orientación de las actividades a públicos específicos y más segmentados y segundo, con la posibilidad de recorridos diversos que respeten la naturaleza de los visitantes, que se guíe por sus propias elecciones a partir de la selección de temas de interés personal.

2.4 Museos digitales y museos virtuales.

Existe otro canal, además de la museografía, con el cuál el museo hoy en día puede dialogar con sus audiencias: Internet.

Aunque por lo general los sitios web de estas instituciones se caracterizan por ser recursos más bien pasivos, donde generalmente presentan contenido netamente informativo, han comenzado a transformarse paulatinamente en una extensión y prolongación de los espacios físicos, favoreciendo la experiencia de la visita real con este complemento. Los elementos que se pueden utilizar en internet enriquecen la visita virtual de las audiencias a las páginas institucionales y representa hoy en día no sólo una vía de comunicación y de trabajo sino también una vía de conocimiento y de acceso para los visitantes a los diversos recursos que el museo disponga, considerando la potencialidad de llegar a lugares alejados con la propuesta institucional.

A modo de clarificar algunos conceptos, se indica que la presencia en internet de estas instituciones puede clasificarse de dos maneras: *museos virtuales* y *museos digitales*. Estos dos conceptos se diferencian entre sí y es necesario entenderlos para efectos de este trabajo y su propuesta.

Los museos virtuales se entienden como sitios web que pueden constituirse en entornos de aprendizajes vinculados al patrimonio cultural o natural, que pueden o no tener un referente físico y que colaboran en las funciones de conservación, exposición y divulgación de los museos y por sobre todo permiten ampliar el acceso al conocimiento (Maceira, 2009). Por lo tanto se entenderá principalmente como entes virtuales de difusión.

Los museos digitales, en cambio, se refieren a los servicios online prestados por museos físicos reales, en donde se exhibe total o parcialmente su colección. Estos espacios no sólo comunican sino que además ofrecen recursos educativos como actividades, foros de discusión, materiales didácticos

entre otros (Melgar, Gómez & Donolo, 2009). Por lo tanto poseen el desafío de constituirse en contextos de enseñanza-aprendizaje aprovechando las potencialidades del medio y no sólo ser una versión on line de lo mismo que realiza el museo real o sólo un medio publicitario de las actividades.

El potencial que representa esta instancia de museo digital, sobre todo en relación a la didáctica de sus actividades, es gracias al lenguaje multimedial que se hace presente en las TIC. Entre otras cosas, permite pensar en la creación de museografías digitales como nuevos espacios de comunicación, que sean capaces de superar los habituales límites del museo físico: el tiempo y el espacio, otorgando al visitante la posibilidad para deambular a través de la misma siguiendo su personal elección, sin las imposiciones físicas de una exposición real (Pastor, 2011) y a la vez posibilitando la interacción con elementos que presenten dinámicas que propicien un ambiente de aprendizaje.

Un punto importante que se debe destacar y tener presente, tomando en consideración la dinámica de navegación de los usuarios, es que éstos pueden abandonar rápidamente el sitio del museo hacia otros elementos que les parezcan más atractivos o simplemente si no se sienten satisfechos con lo que están visitando. Por eso se debe mencionar que la sola presentación de la información en la web no le otorga valor adicional a la aparición de estas instituciones en internet, sobre todo considerando a aquellas personas que no poseen el capital cultural para analizar e interpretar información que no ha sido elaborada para poder ser comprendida por una amplia mayoría.

Por lo tanto, un museo digital que considere comunicar su colección patrimonial y cultural no puede ignorar la instauración de sitios web atractivos, que consideren el uso de estrategias eficaces para mantener cautivo a un usuario que ha iniciado una visita por propia elección.

Finalizando este punto, se complementa la definición en relación al museo digital con la propuesta de O. Fontal (Fontal, 2004). Ella plantea que para que se considere como óptima la incursión en internet de estas instituciones, ésta debe presentar tres funciones:

1. Dar a los visitantes del museo una experiencia de aprendizaje agradable.
2. Agregar valor a la visita en términos de interactividad.
3. Contribuir con la comunicación y la promoción de la exhibición.

Considerando el carácter que posee el Museo Artequin, resulta un tanto evidente que su participación

dentro de la web, debiese ser la referida la museo digital. Tomando en consideración que además este ya posee una propuesta educativa de trabajo, resulta un complemento fundamental a la hora de plantear una propuesta de mediación a través de internet.

2.4.1 Los museos digitales como recursos didácticos

La posibilidad de un museo digital para convertirse en un poderoso recurso didáctico a partir de la utilización de diversas herramientas tecnológicas y de comunicación, presenta ciertas características. Para complementar las ideas planteadas en el punto anterior, se expone de manera sintética los ocho principios propuestos por Santibáñez (2006) que conforman los lineamientos que rigen las estrategias de intervención en la utilización de los museos digitales como recursos didácticos:

1. Principio de comunicación	Los alumnos buscan en los museos digitales datos que les permitan realizar sus actividades escolares a la vez que satisfacer su curiosidad. Por lo tanto las estrategias didácticas deben estar adaptadas al actual contexto comunicativo de la era de la información, actuar como un medio de comunicación propio del siglo XXI.
2. Principio de actividad	Los museos digitales son un medio rico en todo tipo de estímulos para favorecer la motivación y el interés de los alumnos, así como para el desarrollo de múltiples actividades, siguiendo los postulados de la Escuela Activa en que sólo se aprende aquello que se practica.
3. Principio de individualización	Considerar al alumno como individuo, como un ser único en donde la enseñanza se adapta a él. A través del ordenador se facilita el trabajo individualizado y autónomo, permitiendo la adaptación a las características personales del alumno. Con una interfaz amigable los alumnos toman un papel más activo en las actividades de clase, tienen más autonomía y posibilidades de desarrollo de competencias de selección de información y su posterior socialización.
4. Principio de socialización	La participación telemática del alumno a través de foros de discusión, chats, grupos virtuales de trabajo, etc., facilita la comunicación y el trabajo colaborativo, fomentando la educación como un fenómeno social que le permite al alumno adaptarse a la sociedad. El museo digital facilita el intercambio de ideas y experiencias entre personas.
5. Principio de globalización	Basado en la percepción total de la realidad antes que fragmentada o parcializada. La información presente en los museos digitales se muestra globalizada, los enlaces o links de los hipertextos e hipermedia aportan una nueva concepción de los contenidos curriculares no divididos en compartimentos estancos, transformándose en una entidad educativa social y democrática que contribuye a exponer e interpretar el arte y la ciencia del mundo global.
6. Principio de creatividad	La creatividad es fruto del potencial personal y de una actitud transformadora. Crear es recrear la realidad con nuevos significados o con resultados valiosos. El museo digital puede ser el punto de partida de los alumnos en sus ideas creativas en el arte, la cultura, las relaciones sociales y la comunicación a través de múltiples vías. Para que pasen de ser receptores de información a ser autor y creador de un nuevo conocimiento.

7. Principio de intuición	La intuición equivale a la apreciación de un fenómeno basado en el efecto que éste produce en el resultado. Pero la intuición no debe reducirse a la mera observación de los objetos. En los museos digitales la palabra se completa con la imagen y los sonidos para configurarse como un auténtico lenguaje audiovisual interactivo que permiten adquirir y ampliar conocimientos, desarrollar habilidades para observar e interpretar y fomentar valores y actitudes ante cada situación.
8. Principio de apertura	La utilización del museo digital en el aula puede cumplir una función innovadora y de apertura, en tanto que aporta nuevas formas de enseñar y nuevas formas de aprender. La conexión entre alumnos de distintas escuelas para intercambiar actividades puede asentar estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje basadas en el principio de apertura, con todo lo que pueda aportar la práctica de idiomas y el tratamiento de la diversidad multicultural y multilingüe de las aulas.

Teniendo en cuenta estos principios se puede dar un sentido pleno al concepto de museo digital al comprender su potencialidad educativa. Cuando además de los elementos museográficos e historiográficos se utilizan en la presentación misma los códigos y el lenguaje hipertexto, la multiplicidad de los soportes y medios y la interactividad de los usuarios, se tiene entonces una visión global del museo digital.

2.5 La llegada del museo a la escuela: TIC y trabajo colaborativo.

Al hablar sobre la incorporación de recursos didácticos y tecnológicos desde el museo hacia la comunidad, se aborda en este punto el desarrollo de estas herramientas en la medida en que deben ser pensadas para implementarse en el contexto escolar, esto con el fin de comprender todo lo que conlleva el trabajo en el aula a partir de los roles que se dan entre escolares y profesores. En ese sentido, se puede comenzar indicando que estas instancias se constituyen como un apoyo al proceso de enseñanza de los alumnos, y que las tecnologías funcionan como un puente o elemento mediador entre el conocimiento y la actividad a realizarse.

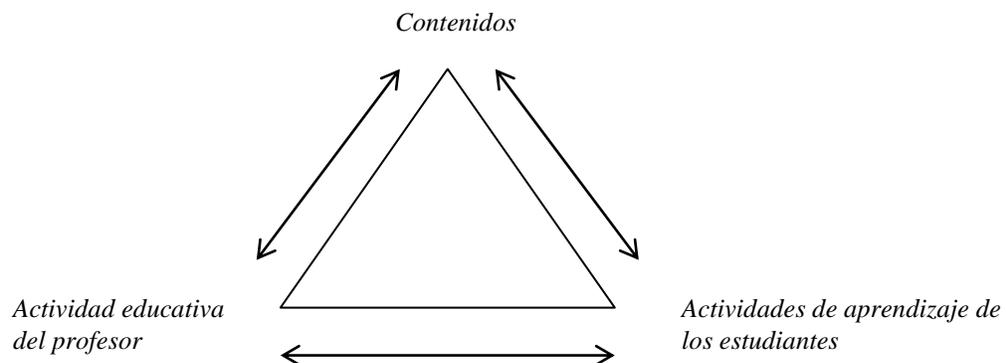
Por lo tanto el uso de las herramientas tecnológicas en el aula debiese generar espacios de conversación y experimentación para que se favorezcan el desarrollo del pensamiento y del lenguaje (Román, 2010). Se deberá involucrar necesariamente la articulación de los elementos y factores que se relacionan con el quehacer educativo en todos sus aspectos y no sólo con la disponibilidad de una infraestructura tecnológica, esto significa considerar e incorporar todos los actores que influyen en el proceso de aprendizaje.

Esta capacidad mediadora de las TIC, Coll las identifica de acuerdo al tipo de función que cumpla (Coll, 2004), en este caso las presenta en dos direcciones:

1. Funcionan como mediadoras de las relaciones entre los participantes (estudiantes y profesores) y los contenidos de aprendizaje.
2. Funcionan como mediadoras de las interacciones y los intercambios comunicativos entre los participantes. Entre profesores y estudiantes o entre los mismos estudiantes.

Es importante enfatizar que es primordial identificar los usos que se hacen de las TIC en el aula para desarrollar su potencialidad, pues sólo se hacen efectiva cuando son empleadas por los alumnos y profesores para planificar, regular y orientar las actividades propias y ajenas, introduciendo modificaciones importantes en los procesos implicados en la enseñanza y el aprendizaje (Coll, Mauri, & Onrubia, 2008).

Para comprender más esta idea se introduce el concepto de *La actividad conjunta*. Abordada desde la psicología de la educación y planteada por Coll (2004), permite que la incorporación de las TIC en el aula cobren sentido, ya que por si solas no inciden en la construcción de conocimientos; se deben necesariamente diseñar actividades, desde una mirada constructivista del aprendizaje, a través de lo que se llama el *Triángulo Interactivo o Didáctico*. Este triángulo es un esquema que trabaja con los procesos formales y escolares de la enseñanza y el cuál posee tres vértices: el *contenido*, la *actividad educativa del profesor* y las *actividades de aprendizaje de los estudiantes*. Su énfasis se sitúa en las relaciones que se establecen entre estos tres elementos, pues el proceso de enseñanza y aprendizaje está contenido en él, como se muestra en el siguiente esquema:



Fuente: Esquema del Triángulo Interactivo propuesto por Coll, (2004)

Si se consideran las características *interactiva, multimedia e hipermedia* que poseen las TIC, al incorporarlas al esquema del triángulo interactivo pueden transformarse en instrumentos mediadores de las relaciones entre los alumnos y los contenidos, lo que incide en la relación que poseen los estudiantes con la información: adquieren mayor protagonismo, aumenta su interés y autoestima, les permiten conocer y trabajar en diferentes *media* de manera más autónoma. El punto clave es que las ventajas potenciales de la tecnología digital no se harán realidad sin la competente intervención de los profesores y, en otro sentido, de los pares (Buckingham, 2005).

Por ello es necesario incorporar el trabajo colaborativo dentro de las estrategias para el uso de las TIC. Se plantea que los entornos virtuales deben conformarse y construirse como espacios que no estén pensados para su impresión en papel, sino para ser trabajados desde Internet implicando, principalmente, el trabajo en equipo de los individuos conectados (Aparici & Osuna, 2010). Las tareas del tipo colaborativo son aquellas en las que la competencia del grupo prima por sobre la competencia individual de sus miembros para lograr un resultado óptimo del objetivo que se busca.

Al respecto, Elizabeth Cohen (Cohen, 1994) entrega una serie de elementos a considerar en el diseño de trabajo de grupos pequeños de alumnos y su efectividad en el aula y lo define como el trabajo en conjunto entre estudiantes, en que cada uno de ellos participa de una tarea colectiva que ha sido claramente asignada.

Menciona principalmente que se debe privilegiar el trabajo en grupos pequeños y que su conformación debe estar compuesta de forma heterogénea, para así beneficiar a los estudiantes en su conjunto. Esto por un lado favorece a aquellos alumnos de bajo rendimiento ya que pueden aprender de los conocimientos y habilidades de aquellos que tienen un mayor rendimiento, y por otro lado aumentar la confianza y la amistad entre todos los miembros.

También hace referencia a los factores a los cuales atender para que se logre de verdad una interacción entre los componentes del grupo.

- Primero recomienda que el trabajo sea realizado en un solo informe u hoja de trabajo a fin de garantizar la interdependencia de sus miembros.
- Segundo, la creación de roles dentro del grupo puede ser un efecto sin repercusiones en la interacción, pues si a cada integrante se le entrega un papel diferente, trabajarán individualmente en su tarea, para eso plantea la existencia de un facilitador que fomente la interacción.

El trabajo colaborativo permite que la incorporación de las tecnologías en el aula se desarrollen a partir de dinámicas específicas que benefician la interacción entre alumnos y entre ellos y su profesor. Por lo tanto si el museo busca llegar a esta instancia, donde ofrece herramientas digitales para la apreciación de las artes visuales, también deberá preocuparse por elaborar herramientas que hagan posible tales dinámicas, considerando la realidad en las escuelas y la tecnología adecuada para lograrlo de manera óptima.

2.6 Entornos virtuales colaborativos.

Uno de los objetivos de este trabajo es la utilización de internet como canal de comunicación entre el museo y la comunidad, por lo tanto es necesario abordar el concepto de *entornos virtuales colaborativos* -ya que se habla de la incorporación de las TIC en la actividad entre alumnos y docentes- y para eso se presentan algunas definiciones de este concepto y el trabajo que se debiese desarrollar en el aula a partir de ellas.

En general las dinámicas de una visita guiada fomentan el trabajo colaborativo entre el guía y el grupo para leer y contextualizar el objeto expuesto. Cuando un colegio visita un museo, generalmente realiza el recorrido dividiendo el curso en grupos, las visitas no suelen tener un carácter individual, por lo que resulta apropiado para esta propuesta contar con una dinámica que replique en cierta forma lo que sucede en el museo por naturaleza, pero implementado en un contexto diferente.

En ese sentido Aguilar (2001) plantea que el sustento del trabajo colaborativo es la naturaleza sociable del ser humano, y que las interacciones son las que contribuyen al proceso individual de formación. Por lo tanto, dependiendo de la tarea a ejecutar, propone que estos entornos virtuales pueden servir para aprender conceptos, resolver problemas, así como para la realización de actividades procedimentales.

De la misma manera Rotstein, Sainz, Scassa y Bielke (2006), cuando hablan sobre el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje afirman que este se sustenta sobre la base de la apropiación y producción de conocimiento en procesos de interacción conjunta entre pares. Además plantean, en relación al diseño de situaciones de instancias colaborativas, se deben incluir procedimientos y estrategias que faciliten la interacción, la gestión del proceso del trabajo como las relaciones interpersonales y el sostenimiento del grupo en los objetivos propuestos y destaca que debe prevalecer una concepción pedagógica de confianza, reciprocidad y tolerancia.

Una educación grupal bien entendida es aquella que apuesta al grupo y a su capacidad autogestionaria y los frutos cosechados atestiguan que ganó la apuesta, (Kaplún, 1997). Esta educación grupal asociada a una actividad conjunta ayuda a los estudiantes a construir significados y a la vez el grupo se apoya y asiste de manera sistemática y sostenida en el proceso de construcción. Por lo tanto una comunicación educativa, así sea realizada a distancia, necesita ser -cuanto menos- de dimensión grupal (Kaplún, 1997). El trabajo colaborativo implica la participación de todos los alumnos en un colectivo que suma las capacidades de cada integrante y que trabaja sobre la comunicación entre ellos. Y, por sobre todo, para el uso de las TIC como mediadoras es necesario el rol del profesor y de los alumnos en esta articulación de actividades.

2.6.1 Comunidades virtuales de aprendizaje

Al hablar sobre estos entornos colaborativos, se hará referencia brevemente a las comunidades virtuales de aprendizaje, concepto que sitúa el uso de las TIC respecto del intercambio que puede producirse entre todos los usuarios, tanto de manera sincrónica como asincrónica a partir del uso de internet.

Para profundizar en este concepto de comunidad de aprendizaje se hace referencia a la definición planteada por Gairín (2006) en donde la define como una respuesta más amplia a la educación, en la medida que busca transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales. Esto a través de recursos ajenos al servicio de la educación y de la formación de personas y en donde éstas aprenden a través del trabajo cooperativo y solidario, a partir de un modelo de formación más abierto, participativo y flexible que los modelos tradicionales de enseñanza. Dicho de otro modo, se pueden entender las comunidades de aprendizaje como aquel grupo de personas que aprende conjuntamente, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno.

Las comunidades de aprendizaje propician el concepto de trabajo colaborativo, Gairín valida esta idea indicando que en estos contexto se potencian las interacciones intergrupales e intragrupalas, y en donde los miembros pueden participar de manera autónoma en un determinado proceso de aprendizaje, mientras resuelven un problema como grupo. Por lo tanto debe ser un lugar en donde se entreguen los elementos necesarios que generen la pertenencia para que la comunidad viva (Gairín, 2006).

Complementando esta idea, se toma como referencia la reseña que Pacheco (2004) realiza acerca de los postulados de Etienne Wenger en donde revisa el concepto de comunidad virtual de aprendizaje. Se rescatan aquellos puntos que pensamos resultan más pertinentes para este trabajo, considerando el público al cuál está dirigida la propuesta y los objetivos planteados, así se tiene que una comunidad:

1. Debe contar con una infraestructura que permita la intercomunicación y el almacenaje de información para compartirla en distintos formatos.
2. El grupo delimita objetivos de aprendizaje y de reflexión basados en la práctica a través de distintas líneas de investigación y de trabajo.
3. La metodología se basa en la participación y el trabajo colaborativo.
4. Se debe establecer un sistema para la gestión del conocimiento (archivos en diferentes formatos, repositorios, motores de búsqueda, etc.).
5. La comunidad se debe esforzar por fortalecer los vínculos entre los miembros y a la vez por vincularse con otras que compartan parecidos intereses.

Dicho de otro modo, por primera vez se pone de relieve la concepción del aprendizaje como un hecho colectivo frente a la idea clásica que lo limita a un proceso individual.

Para que esta comunidad funcione y se mantenga en el tiempo, deberá ser el museo quien propicie el interés por la participación de la comunidad en ella, comenzando por la importancia que le otorgue a la actuación de los docentes como entes motivadores de un proceso colectivo, junto con la entrega de herramientas que los sitúe como expertos en este ámbito con el objetivo de darles la confianza para enfrentar un desafío como este. También se debe considerar que el diseño deberá ser pensado, como se hablaba en los puntos anteriores, para usuarios exigentes en relación a los medios.

2.7 Producción y comunicación de contenidos.

Tan dinamizador como promover la formación de grupos en el trabajo del aula es proveer canales para que esos grupos se intercomuniquen los unos con los otros (Kaplún, 1997). Una de las motivaciones que complementa el uso de las TIC dentro del ámbito educativo tiene que ver con el aporte desde una mirada comunicacional al ámbito de la educación.

Entregar un mensaje, un contenido por parte de los alumnos implica una serie de habilidades que principalmente se relaciona con la comprensión de aquello que quieren comunicar y la manera en que lo hacen. Así, para realizar una producción los alumnos deben tener conciencia de la audiencia a la cuál se dirigirán. La existencia de una audiencia real cambia cualitativamente la comprensión que tienen los estudiantes del trabajo de producción, así como la eficacia del mismo en el terreno del aprendizaje (Buckingham, 2005), por lo tanto entregarles la posibilidad de transformarse en productores de contenido los hace tomar una postura y a la vez crear la responsabilidad frente a la tarea de compartir la experiencia o el contenido.

Lo que estimula y obliga a la vez el esfuerzo productivo, es la conciencia de que aquel mensaje tiene proyección social: será escuchado por los otros grupos (Kaplún, 1997).

Esta corriente coloca al usuario en situación de productor y difusor de contenidos y se conoce con el nombre de web 2.0, en contraposición a la perspectiva anterior de web 1.0 que confería al usuario un mero papel de consumidor relativamente pasivo (Coll & Monereo, 2008). En este caso entonces se promueve una participación activa en que el contenido entregado en primera instancia será modificado por los alumnos para luego compartir los resultados a través del mismo canal.

Las TIC permiten hoy en día que los museos puedan comunicarse de una nueva manera con sus usuarios, el trabajo que pueden realizarse en los contextos extra escolares contando con las colecciones de éstos y los recursos digitales online marcan una pauta para explorar el diseño y la implementación de actividades que promuevan el interés por estos espacios y que a la vez permitan el ingreso de las tecnologías en el aula de una manera amable para el docente como atractiva para los alumnos.

2.8 Referencia de experiencias.

La revisión de este marco referencial extiende su alcance a la selección y presentación de experiencias y referentes de museos que utilizan las TIC como recurso de difusión de su patrimonio a través de materiales didácticos. Esto se plantea a partir de instancias que posibilitan el acceso y la obtención de mecanismos de interpretación que ayude a los usuarios a comprender los hechos u objetos expuestos.

Para ello se revisan instancias de itinerancias que visitan de manera física distintos lugares y recursos multimedia presentes en sitios web de diversos museos.

Se menciona necesariamente que no se encontraron prácticas similares en su totalidad a la propuesta que se desarrolla en el punto 3 de este trabajo, pero sí instancias que por separado contribuyeron al diseño final. En el caso de las itinerancias se seleccionaron las del Museo Artequin de Santiago y el Museo Interactivo Mirador MIM.

En una breve revisión del referente más cercano al contexto de Artequin Viña del Mar, la colección itinerante del museo Artequin Santiago denominada *Exposiciones Temporales*, posee nueve muestras de diversos temas relacionados con el arte tanto a nivel internacional como latinoamericano y presenta condiciones similares a las expuestas en el punto 1.3.2 de este trabajo, esto quiere decir que en cuanto al uso de TIC no posee recursos en su sitio web destinados a la mediación¹⁸.

Por su parte el Museo Interactivo Mirador MIM, posee una colección de cuatro itinerancias denominadas *MIM Viajero*, con el objetivo de valorar y divulgar la ciencia y la tecnología, de ésta colección se rescata *Comunica-T*, una muestra que permite comprender de manera entretenida y dinámica qué es la comunicación, los cambios que ha sufrido a través del tiempo y las bases científicas, sociales y técnicas que permiten que los mensajes lleguen a destino¹⁹. MIM TV como parte de esta muestra es un módulo que permite a los participantes grabar un video a modo de noticiero el cuál posteriormente es almacenado en la red social *vimeo*, desafortunadamente el espacio para los comentarios disponible ahí ha sido bloqueada por lo que sólo es posible ver los videos sin poder interactuar en ella²⁰.

Aunque poseen algunas diferencias en cuanto a la metodología de trabajo con los niños, en ambas instituciones las itinerancias buscan contribuir a la descentralización de la cultura, el acceso y a la formación de niños, niñas y jóvenes.

Respecto a las referencias de sitios web de museos con recursos para niños, se seleccionaron los que tuvieran elementos como animaciones, interactividad y la posibilidad de compartir el resultado. Los tres sitios escogidos pertenecen a museos de arte.

¹⁸ <http://www.artequin.cl/conoce/colecciones-temporales/> www.artequin.cl

¹⁹ http://www.mim.cl/prontus_mim/site/edic/base/port/mim_viajero.html

²⁰ <http://vimeo.com/museumim/videos>

- **Camille's diorama.** Alojado dentro del sitio del Museo de Van Gogh de Holanda, esta es una actividad que permite crear un diorama a partir de fragmentos de la obra de este conocido artista. El usuario interactúa desde el comienzo con Camille, un niño que ha sido retratado por Van Gogh en una de sus pinturas, éste personaje entrega instrucciones por medio de audio al pasar sobre él con el mouse. El diorama se compone por etapas donde es posible seleccionar el fondo y los detalles, mezclando diversos fragmentos en una misma obra. El resultado final de esta actividad es compartido luego en una galería de trabajos los cuáles poseen los nombres de cada usuario el que es solicitado al comenzar la composición del diorama, es posible que cualquier persona lo vea y también puede ser compartido por e-mail²¹.



- **Vamos a jugar con Puppy.** Esta actividad está inserta dentro del sitio del museo Guggenheim de Bilbao y consiste en conocer una obra por medio de diversas etapas, en este caso, la escultura Puppy de Jeff Koons. Posee el siguiente orden: Introducción, ver fotos, imagina, ¡vamos a jugar!, ¿quieres saber más?. La introducción es realizada a través de una animación protagonizada por dos niños: Nora y Mateo, quienes entregan instrucciones y contenido al

²¹ http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=249433&lang=nl§ion=sectie_kinderen

usuario. En este recorrido es posible recrear la obra, y ya que la escultura de la actividad está hecha con flores, se puede rediseñar la distribución de ellas arrastrando la flor escogida hacia la parte que se desea rellenar. Es posible acceder en todo momento a más información e imágenes de la obra original. El resultado final sólo permite imprimirse²².

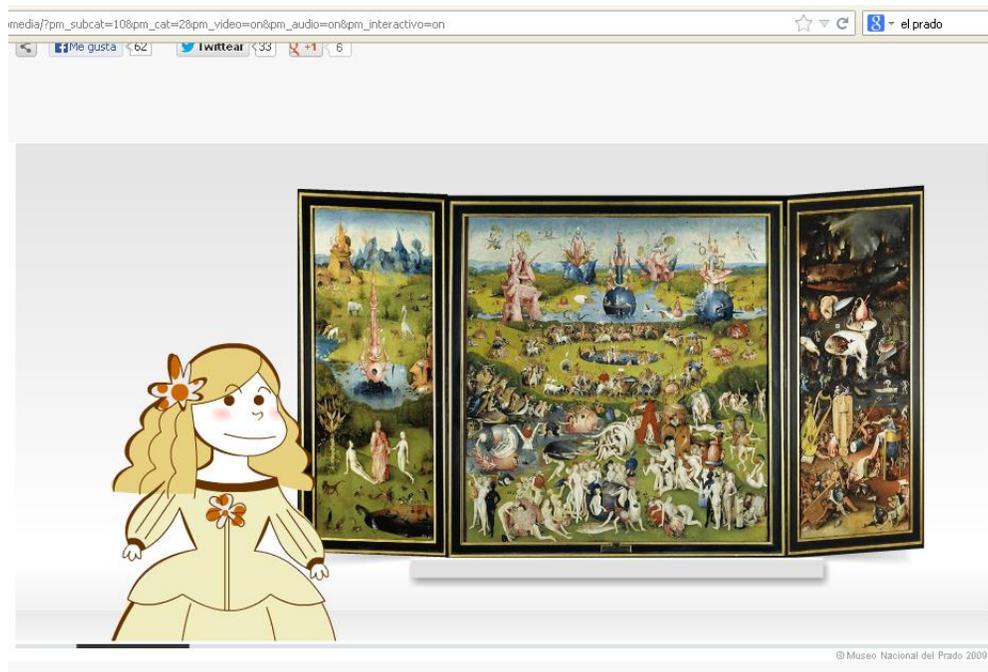


- **Audioguías infantiles** del Museo del Prado. Dentro de la sección de educación del sitio de este museo es posible acceder a las audioguías infantiles multimedia para realizar un recorrido ameno e instructivo por medio de ocho obras maestras de su colección.

Poseen una introducción animada la que es protagonizada por personajes infantiles de diferentes obras, y que además entregan contenidos por medio de audio, mostrando detalles y paneos para ejemplificar. En algunas ocasiones realizan preguntas a los usuarios, los que para obtener la respuesta deben pulsar un botón o un detalle de las pinturas, se entrega este contenido mediante una voz en off o un personaje extra. Luego del recorrido no existen más actividades.²³

²² <http://www.guggenheim-bilbao.es/aprende/ninos-y-familias/>

²³ http://www.museodelprado.es/pradomedia/?pm_subcat=10&pm_cat=2&pm_video=on&pm_audio=on&pm_interactivo=on



De la selección de estas actividades se rescata el enfoque infantil que poseen, con la incorporación de personajes que permiten a los niños identificarse y que ayudan a hilar el recorrido, actividades simples que no hacen necesario poseer conocimientos previos tanto de los recursos presentes en internet como el contenido de las obras mismas.

3 Propuesta

3.1 Descripción

A partir de los planteamientos teóricos y reflexiones expuestas en el marco referencial y en relación al problema planteado en la primera parte de este trabajo, se presenta una propuesta de mediación para el programa de itinerancia de pintura chilena del Museo Artequin Viña del Mar.

Ésta consiste en el desarrollo de un complemento a la visita itinerante de reproducciones de pinturas que posee el museo y que es llevada a los colegios, a partir del diseño de una estrategia de trabajo colaborativo y de comunicación entre alumnos de enseñanza básica, niveles NB1 y NB2, la que se implementará en la plataforma de internet y que estará inserta en la actividad completa de la itinerancia.

En tal sentido y tomando lo que plantean Rodriguez y Esofet (2008) con respecto a internet, se escoge este recurso pues al estar orientado hacia lo visual, resulta fundamental para el trabajo que se pretende desarrollar con las imágenes de las reproducciones de pinturas. Además, se considera como un medio de comunicación de masas muy similar a otros medios en cuanto a la visualidad como el caso de la televisión, pero que a la vez posee elementos propios que lo caracteriza y diferencia: la posibilidad de interacción con el usuario. Por tal motivo se utilizará internet y específicamente el sitio web del museo, para renovar la forma en que los usuarios interactúan con él, otorgándoles la posibilidad de visibilizar sus reflexiones y productos por medio de la apertura de un canal de comunicación.

Se consideran también otras características que hacen optar por este medio y que se relacionan con el público objetivo. Por ejemplo, el considerar que uno de los puntos fuertes del uso pedagógico en la comunicación mediada por computador es el hecho de que los niños y jóvenes se expresan en ella con una comodidad absoluta (Rodriguez & Esofet, 2008), tal actitud positiva es también la que se plantea en el Estudio Índice Generación Digital 2009, en que los alumnos se sienten usuarios competentes en cuanto a las TIC, por lo tanto se trata de aprovechar la capacidad de motivación y la desenvoltura con la que ellos las utilizan para llevar a cabo la tarea que se pretende implementar.

En cuanto al desarrollo de la actividad en su conjunto, se ha planteado realizarla en dos espacios diferentes ya que estos cumplen distintas funciones en el diseño. Por un lado, se encuentra el trabajo realizado en las salas de computación de cada colegio para que los alumnos participen a través de una

actividad interactiva y por otro lado se encuentra la sala de exhibición que cada institución determine como pertinente para exponer las reproducciones y en donde los alumnos realizarán el recorrido de las obras y su observación.

En cuanto a sus usuarios y como se ha definido en el punto 1.5.6, esta propuesta se ha enfocado a un público infantil determinado y a modo de marcha blanca, de igual manera se considera que esta implementación pueda replicarse en el futuro a los otros niveles escolares y así ofrecer un programa completo para la itinerancia de arte chileno, por lo tanto esta es una propuesta acotada.

Finalmente, agregar que además de utilizar en este diseño los aspectos tecnológicos y pedagógicos ya existentes en el museo, también se recurrirá a los recursos gráficos para un público infantil que ya existen en él, esto con el fin de continuar con la imagen y la estética con que el museo ha buscado mostrarse hacia la comunidad y a la vez reforzar la propuesta metodológica mencionada en el punto 1.3.1 que caracterizan a dicha institución.

En resumen, la propuesta consta de 3 elementos que se sitúan dentro de la actividad completa de la itinerancia, para efectos de este proyecto sólo se profundizará en los recursos que estarán en internet: **la actividad interactiva y el blog.**

A continuación se presenta una breve descripción de los tres elementos presentes:

- a) Audiovisual: *Los objetos de la vida cotidiana*. Este elemento no se desarrolla en esta propuesta, sin embargo se puede leer un esbozo de guión en anexo 1 para comprender mejor el contenido de las actividades interactivas propuestas. Se incluye porque es parte de la metodología de trabajo del museo y funciona como un elemento motivador que da comienzo a la actividad.
- b) Actividad interactiva: *Ordenando las pinturas*. Esta actividad se realiza en la sala de computación de cada colegio, se accede a ella desde el sitio web del museo, presenta diversas actividades que se trabajan grupalmente y que funcionan para complementar la visita que los alumnos ya han realizado a la muestra de manera presencial.

- c) Blog: *Comunica con los colores*. Luego que los alumnos realizan la última actividad obtienen como resultado un trabajo plástico digital el cuál pueden compartir en este blog, es posible introducir una descripción de sus obras tanto de manera escrita como oral y es el canal de comunicación que mantendrán con el museo.

3.2 Objetivos de la propuesta

Al plantear la propuesta en este trabajo, se retoma a modo de refuerzo, la problemática antes expuesta y que es la que fundamenta este proyecto, en un breve resumen se mencionan algunos puntos importantes que se deben destacar.

Lo que busca principalmente la propuesta es mitigar la ausencia de una mediación eficaz para los alumnos que visitan la muestra de pintura itinerante de arte chileno, esto se debe a las siguientes causas:

1. La carencia de material educativo completo por parte del museo, esto es: ausencia de audiovisuales, guías y pautas de recorrido creadas especialmente para la itinerancia.
2. Capacitación deficiente, debido a la falta de preparación y conocimiento de una gran cantidad de docentes, tanto del contenido relacionado a las artes visuales como a la metodología misma del museo, lo que perjudica su participación activa en las actividades de este tipo.
3. Poca utilización de recursos relacionados con las TIC e internet por parte del museo en la itinerancia. Se pierde la oportunidad de interactuar con la comunidad y de innovar respecto a la realidad digital de los niños y jóvenes hoy en día.

A partir de estos puntos, se plantean los siguientes objetivos para la propuesta:

Objetivo General

Complementar el programa educativo de la itinerancia Arte Chileno del Museo Artequin Viña del Mar con el de diseño de una metodología comunicacional y educativa, apoyada en recursos digitales.

Objetivos específicos

- Desarrollar actividades que se estructuren en base a la metodología del museo.
- Proveer material informativo para los profesores sobre el contenido de la itinerancia y las actividades a desarrollar.
- Generar actividades lúdicas entre profesores y alumnos que impliquen el uso de medios para lograr una comunicación entre ellos y con el museo.

3.3 Recursos y conceptos.

A continuación se presenta una breve descripción de los recursos que se utilizarán en esta propuesta. Los elementos que se rescatarán del museo son su sitio web, los personajes gráficos que ha desarrollado y las reproducciones de su itinerancia, por otro lado se mencionará el contenido que se utilizará según los planes y programas del Mineduc correspondiente a los niveles NB1 y NB2.

Como se ha comentado en este trabajo, el museo se ha proyectado desde su origen como un espacio interactivo y lúdico para trabajar con el público el tema de la apreciación de las Artes Visuales, por lo mismo ha desarrollado durante sus años de funcionamiento una propuesta estética para tales efectos, en ella ha considerado principalmente la llegada con el público infantil a partir de recursos gráficos y audiovisuales pensados para ellos, pero también posee recursos destinados a brindar información para un público adulto.

- **Sitio web del museo**, se utilizará este recurso para alojar las actividades en línea de la propuesta y la información relevante de la itinerancia. El sitio actualmente se divide en dos áreas de interacción: la primera, de difusión, donde se informa a los usuarios sobre las distintas actividades patrocinadas por el museo u otras instituciones. El objetivo principal es convocar a los usuarios a participar de ellas, o en su defecto, visitar el museo en su instancia regular. La segunda área corresponde a un sitio brochure²⁴, es decir, a la muestra de contenido esencial sobre la institución, en su faceta comercial y cultural. La colección, material educativo, actividades y servicios tienen como fin presentar al museo y su

²⁴ Brochureware: <http://en.wikipedia.org/wiki/Brochureware>

contenido educativo, cómo lo distribuye y cuál es su misión como institución: horarios, precios y planes especiales, etc. (Imagen 1)

Imagen 1. Home del sitio actual del museo.



A la izquierda se observa el menú donde se despliega el contenido, a la derecha el segmento de difusión.

Tanto la difusión como la presentación promueven la actividad educativa y cultural del museo. Sin embargo, ambas reaccionan de manera independiente y plantean diferencias de contenido fundamentales:

- a) Para la difusión el sitio dispone su home (front page del sitio) como lienzo de noticias destacadas. Estas no se presentan dentro del contenido y son de carácter periódico. Además añaden el uso de hipervínculos a sitios de redes sociales como Facebook, Twitter, Flickr, Vimeo, YouTube y un Blog de Wordpress, donde la información destacada se disgrega como testimonio de lo que acontece –o aconteció– en el museo (Imagen 2). Hay que mencionar que también sirven para compartir pequeños fragmentos de contenido del museo, cruzándose con la presentación de material permanente de exposición o actividades, como es el caso de fragmentos de audiovisuales producidos por el área educativa.

Imagen 2. Espacio destinado a redes sociales.



- b) En la presentación del sitio, donde la información desglosada plantea una comunicación indirecta, el interlocutor maneja el mensaje a medida que navega por el sitio.
- **Personajes gráficos:** como parte del desarrollo de su identidad, en el museo se han creado tres personajes gráficos (Imagen 3), estos personifican a niños y cada uno de ellos se ha identificado con un color primario (Rojo, azul y amarillo). Ellos aparecen en avisos en medios de prensa escrito y publicaciones menores como flyers o dentro del blog del museo y facebook. En esta propuesta ellos se han considerado para ser los elementos con los cuáles los alumnos interactuen en la actividad en línea.

Imagen 3. Ellos son Los Colores: Roja, Amarilla y Azul.



Además, se debe mencionar que estos personajes ilustrados son parte de un proyecto importante en el museo, el cuál consistió en la edición del libro *Detectives en el museo: descubriendo los misterios en la pintura* (2011). Realizado en conjunto al Instituto de Seguridad del Trabajo IST, socio fundador de Artequin y que finalmente se concretó con la publicación de un total de 1.000 ejemplares. Por tanto se escoge este recurso por considerarlo un elemento atractivo visualmente para los niños.

En este libro *se realiza un breve recorrido por la historia del arte conociendo cómo la pintura posee increíbles misterios que nos permiten entenderla.*²⁵ Protagonizada por tres personajes llamados “Los Colores”, la historia transcurre al interior del edificio de Artequin y en ella se conocen seis obras que forman parte de su colección permanente como las obras de El Bosco, Rubens y Goya, entre otros. El libro está dirigido a niños de educación básica, de 8 a 12 años, su diseño posee conceptos educativos que se aplican en todas las actividades del museo, siendo coherente con la metodología educativa de Artequin. (Imagen 4)

Imagen 4. Detalles del libro.



Imágenes del libro, a la izquierda se encuentra su portada, al medio y a la derecha detalles de él en donde se observa a los personajes interactuando con las pinturas. En este libro se intenta replicar la metodología de Artequin incorporando al relato preguntas y diálogos entre Los Colores y los personajes de las pinturas.

- **Selección de pinturas de la itinerancia,** aunque se ha mencionado anteriormente el contenido de la itinerancia con la que se trabajará, a continuación y para que sea más comprensible el guión y las actividades planteadas, se incorporan las imágenes de las pinturas que se han seleccionado para esta propuesta, ésta considera aquellas que están

²⁵ Cita extraída de <http://museoartequinvina.wordpress.com/2011/09/29/artequin-vina-del-mar-publica-libro-para-ninos/>

más acorde al tema planteado y teniendo en cuenta que en el museo siempre se utiliza sólo una cantidad reducida de pinturas en la visita guiada o en las actividades en general. Aunque se describirá con mayor detalle la relación de esta actividad con los planes y programas del MINEDUC, se menciona que el tema a trabajar en específico es: apreciar objetos y personas en situaciones de la vida cotidiana a través de obras de arte chileno. Los datos que han podido recogerse de cada una de ellas han sido aportados por el Museo Artequin Viña del Mar. Las obras son las siguientes:

	<p>Título: Retrato de José Manuel Ramírez Rosales. Autor: Raymond Monvoisin. Reseña: Este artista francés trajo a Chile las influencias de su país de origen. Representa lo que la pintura clásica buscaba: imitar la realidad y alcanzar la perfección. Las ropas, la suavidad de la piel, o incluso la forma que tiene de pintarlo, con una mirada soñadora, con un paisaje atrás donde hay ruinas, con un libro en la mano, son señales de aquello.</p>
	<p>Título: La zamacueca, 1872. Autor: Manuel Antonio Caro. Reseña: Esta obra muestra una costumbre popular que los pintores clásicos europeos no realizaron con frecuencia. Está hecha por un pintor chileno, en una época en que ya existía la Academia de Pintura y los jóvenes artistas podían estudiar ahí. A este artista le interesó mostrar una fiesta popular, en la que podemos ver elementos representativos de una ramada.</p>
	<p>Título: El boxeador, 1923. Autor: Camilo Mori. Reseña: Esta es una de las más importantes obras de este autor. Es un retrato de una persona común, que posee un oficio moderno y el artista busca mostrar parte del mundo en el que él vive. El uso del color es bastante expresivo, las formas han sido simplificadas, alejándose notoriamente de la realidad.</p>
	<p>Título: Composición campestre, c.1940 – 1944. Autor: Arturo Gordon. Reseña: Esta obra nos muestra una escena campesina donde el color parece ser el principal protagonista. También las formas son más simples, ya no importa tanto la proporción de las figuras en relación a la realidad. El pintor entiende la mancha como algo propio de la pintura, comenzando a utilizar el color de manera expresiva, destacando los azules y rosados.</p>
	<p>Título: Calle de cerro de Valparaíso, s.f. Autor: Juan Francisco González. Reseña: Este paisaje nos muestra la ciudad de Valparaíso destacando una de sus principales características: sus cerros y las casas construidas sobre ellos. Además de interesarse en el paisaje, este artista propone una manera de utilizar la pintura otorgándole una gran importancia a la textura y el color. Su obra se caracteriza por los trazos visibles de su pincelada.</p>

- **Contenidos según planes y programas**

Para fortalecer los lazos entre escuela y museo, se trabajarán con algunos de los objetivos planteados por el Ministerio de Educación en su base curricular de enseñanza de las artes visuales en los niveles NB1 y NB2. Esto con el objetivo de ser una propuesta de carácter complementario, enriquecedora y a la vez relacionada con el currículo, pero teniendo presente también que al tratarse de una propuesta para ser implementada por un museo, se considerará como una actividad extra escuela, lo que le otorga una característica diferente a las dinámicas escolares habituales, no obstante se implemente en ella.

Para ello se arma la siguiente pauta con los contenidos considerados más apropiados para abordar según las obras disponibles y teniendo como referencia la creación de un mismo guión para ambos niveles, se priorizarán los objetivos en común entre ellos.

A continuación se presenta una pauta de los contenidos principales a trabajar.

Unidades NB1	Contenido común
Apreciación y recreación artística del entorno	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos de expresión: expresión artística por medio de la línea, el color. - apreciación de la realidad: apreciar objetos y situaciones de la vida cotidiana mediante la expresión artística y la observación de obras de arte.
Las artes en el tiempo y el espacio	
La creación y apreciación artística	
Las artes como expresión de vida	

Unidades NB2	Contenido común
Explorando diversos materiales y recursos expresivos	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje artístico: conocer y apreciar los lenguajes artísticos como medios de expresión humana. Artes Visuales. - Apreciación plástica: observar y apreciar líneas, colores, formas, texturas, espacios y movimientos en el ambiente natural y en la expresión escultórica y pictórica.
Descubriendo interacciones entre las artes	
Descubriendo y expresando la diversidad	

3.4 Estructura de la actividad.

La actividad en su totalidad se estructura en base al trabajo a realizar en los dos espacios mencionados en el punto 3.1. Se tomará como referencia para el diseño de trabajo la propuesta metodológica que se emplea en el museo, por lo que la actividad se plantea de acuerdo al esquema base de la visita guiada, esto es: *motivación, desarrollo y actividad práctica*. La motivación se desarrolla a partir de la exhibición del audiovisual a los alumnos y tanto el desarrollo como la actividad práctica será el recorrido por la muestra y la actividad interactiva que se desarrolla en los computadores.

A este esquema se le agregará la propuesta metodológica del trabajo colaborativo en entornos virtuales y de comunicación que estará presente en la actividad práctica.

Considerando la cantidad usual de alumnos por curso que poseen los colegios en general, se propone realizar el trabajo en grupo con un máximo tres participantes para desarrollar las actividades.

Objetivo de la actividad.

Propiciar el trabajo colaborativo entre alumnos a través de actividades reflexivas y colaborativas de creación.

Productos.

Aplicación interactiva, blog.

Secuencia de trabajo.

1. Audiovisual motivador: el profesor realiza una introducción a la actividad contando brevemente lo que los alumnos realizarán, explicará cuáles serán las etapas y la forma de trabajo. Se conforman los grupos de trabajo y luego se exhibe el audiovisual. El audiovisual será entregado en formato DVD con una duración de 5 a 7 minutos. En él se entregan algunas referencia a las pinturas y se invita a los niños a visitar la muestra poniendo atención a los objetos, personas y paisajes descritos. Ver guión en anexo 1.

El lugar para esta actividad la define cada colegio pues en algunas ocasiones esto se realiza en partes diferentes, dependiendo de la infraestructura de cada institución. Lo ideal es que se pueda mostrar en una pantalla de mayor tamaño que un televisor. De todas maneras los lugares

frecuentes de exhibición son: la misma sala de clases, donde se encuentra la muestra o un salón especial como un auditorio o teatro. Se sugieren algunas preguntas al profesor en el cuaderno de actividades para animar el diálogo con sus alumnos.

2. Observación obras: luego de ver el audiovisual los niños se dirigen a la sala de exhibición de las reproducciones del museo, siempre trabajando en los grupos ya formados. El profesor deberá orientarlos a reconocer las obras. En esta etapa cada grupo deberá llegar a un consenso en su elección de las obras a partir de los datos entregados en el audiovisual. Esta etapa pudiera hacer surgir preguntas a los alumnos, por lo que también se le pide al profesor anotar las dudas de sus alumnos relacionadas a las obras expuestas, para luego exponerlas en el blog disponible. Dependiendo de la cantidad de alumnos sería recomendable dejarlos realizar el recorrido por grupos más pequeños que dejar que ingrese el curso completo.

El recorrido lo realizan sin material de apoyo, se busca que los alumnos observen las pinturas e intenten reconocer los detalles presentes en ella y recordar aquellos datos entregado en el audiovisual de manera libre.

3. Reflexión y creación: luego de la observación de las pinturas, los alumnos se dirigen a la sala de computación para realizar la actividad interactiva en línea que se propone. En este caso el profesor será un apoyo para comprender las actividades y mantener el orden y cooperación entre los alumnos. Esta actividad estará alojada dentro del mismo sitio del museo (para ver acceso a esta actividad revisar punto 3.5). El lenguaje es en segunda persona plural (ustedes) y las instrucciones están en formato audio y presenta el siguiente desarrollo: *presentación, objetos perdidos, ayudando al boxeador y la celebración*.

- a) Presentación: breve animación introductoria en donde los personajes *Los Colores* cuentan a los niños acerca de la actividad que realizarán y les entregarán breves instrucciones para que la aplicación reconozca los usuarios totales que participarán.

Guión animación:

- Azul: niños y niñas, ya han visitado la muestra, ¿les ha gustado?

- Roja: ahora llegó el momento para que ustedes lo pasen muy bien con las pinturas y también nos ayuden.

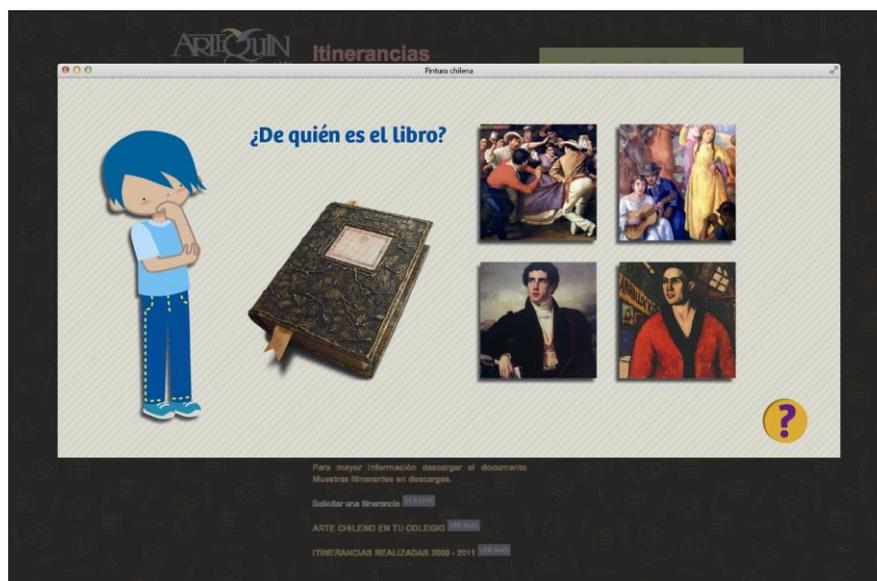
- Amarilla: ¿están listos?, entonces deberán pinchar cada uno su color para poder comenzar a jugar, para eso debes fijarte de qué color es tu mouse para no equivocarte en la elección ¡vamos a comenzar!

- b) Objetos perdidos: se refuerzan los contenidos vistos en el video y la exhibición en relación a la observación de las pinturas y los elementos presentes en ellas. Para avanzar los alumnos deben haber comprendido las instrucciones para luego ir respondiendo correctamente a que pintura pertenece cada objeto que se muestra, los que en total serán seis. La presentación del problema corresponde al objeto y tres opciones de imágenes para elegir como respuesta. Para poder ir avanzando en esta etapa, deberán elegir correctamente los tres usuarios, a modo de votación, haciendo click en la imagen, cuando votan diferentes opciones no se pasa al siguiente objeto.

Guión animación:

Azul: ¿Recuerdan que habían algunos elementos de las pinturas perdidos? Deberán ayudarnos a devolver cada uno de ellos a la pintura a la que pertenecen, para eso tienen que estar muy atentos para no equivocarse, ¡ojos bien abiertos! Deben hacer click en la imagen a las que ustedes creen pertenece el objeto, ¡cuando todos hayan respondido correctamente podrán avanzar!

Ejemplo elemento:



Esta etapa presenta 6 preguntas. Lista de objetos que aparecerán:
Libro, sábana, niño, caballo, perro y niebla.

c) Ayudando al boxeador: los alumnos deben ayudar al boxeador a recordar cuál es su trabajo. Para avanzar deberán completar la cantidad de 10 elementos que se relacionan con el trabajo de este personaje. Se entregan elementos ilustrados para que los alumnos vayan indicando cuál debiera corresponderle.

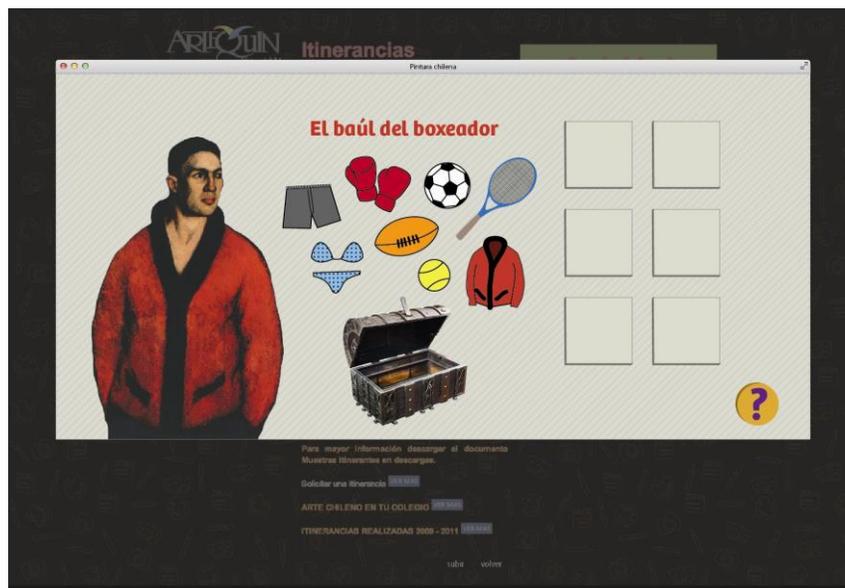
Al comenzar se abre un baúl que despliega una gran cantidad de elementos, algunos no tendrán relación con el boxeador y deberán ser descartados por los niños. Cada alumno podrá arrastrar todos los elementos que considere, cuando están correctos permanecen en la parte destinada a los objetivos, cuando el objeto no tiene relación se devuelve a su posición anterior.

Guión animación:

- Roja: cuando visitaron la muestra de las pinturas del museo, ¿se dieron cuenta a que se dedica este personaje? (imagen boxeador) el ha perdido su memoria y necesitamos que lo ayuden a recuperarla entregándole los elementos que le permitan recordar su trabajo, recuerden que elementos tenía esta obra.

- Boxeador: ¡hola! Para ayudarlos les haré algunas preguntas ¿cómo visto para trabajar? ¿Trabajo al aire libre o en un lugar techado? ¿Qué objetos utilizo en mi trabajo? ¡Muchas gracias por ayudarme! Con su ayuda recordaré a qué me dedico.

Ejemplo elemento:



Elementos ilustrados que estarán presentes y que pertenecen al boxeador:

Guantes, bata, zapatillas, ring, puching ball, casco protección, shorts, árbitro, público, gimnasio.

Elementos ilustrados que estarán presentes y que no corresponden al boxeador:

Patines, bote, lentes de natación, pito fútbol, cinta gimnasia rítmica, pelota rugby, bicicleta, raqueta tenis, pelota de futbol.

- d) La celebración: tomando como referencia las pinturas en las que aparece el tema de la festividad, se propone la creación colectiva de una escena en donde ellos recrean una fiesta popular (un cumpleaños, navidad, fiestas patrias, etc) para eso se les otorgan algunos elementos ya dibujados para ayudarlos a ambientarla, otros más contemporáneos y algunas herramientas básicas de dibujo como pinceles, goma de borrar y una paleta de color.

Cada alumno podrá dibujar y elegir elementos para incluir en esta etapa.

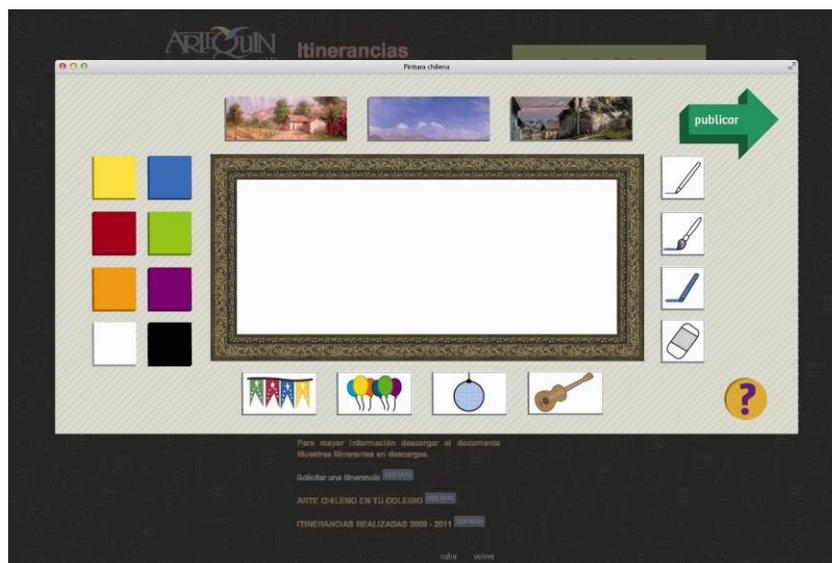
Finalizado el trabajo deberán ponerse de acuerdo para describir lo que han realizado y por qué lo han hecho así, a través de un podcast.

Guión animación:

- Amarilla: ¿Recuerdan que en algunas pinturas aparecía gente festejando? ¡Ahora ustedes podrán crear su propia fiesta! Pueden elegir los elementos que más les gusten y dibujar lo que ustedes quieran.

Cuando hayan terminado deberán contarnos sobre su festividad.

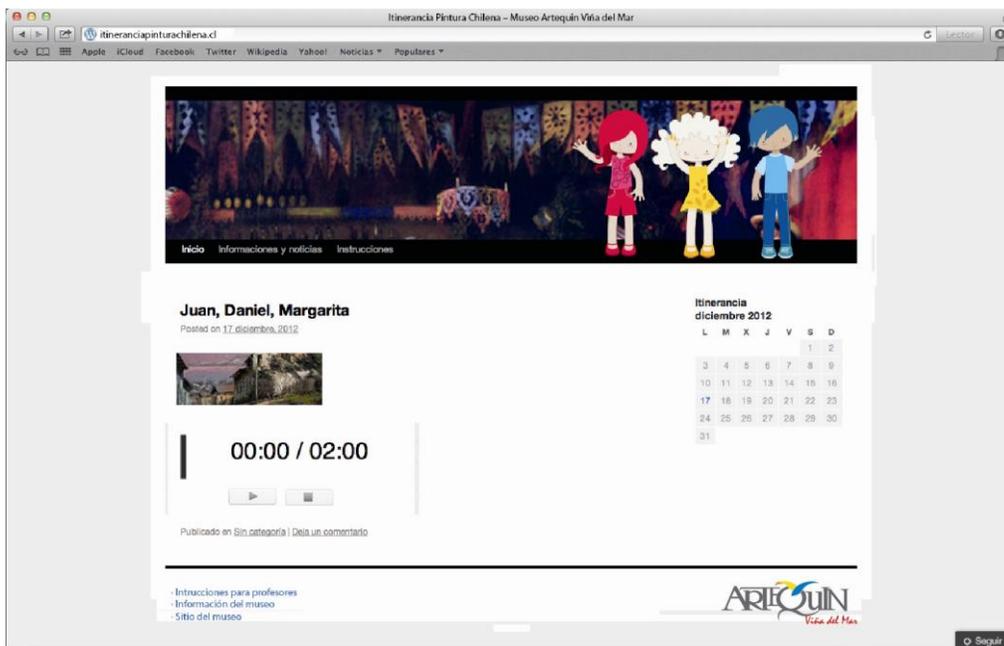
Ejemplo elemento:



Para no dejar de lado la creación plástica con materiales, en el cuaderno de actividades se proponen actividades complementarias a los profesores para desarrollar con sus alumnos en la sala de clases.

- e) Comunicación, publicación del trabajo en un blog. Luego de realizar su trabajo final de *la celebración*, ésta se publica automáticamente en el espacio destinado a la comunicación grupal, en donde será posible ver todos los trabajos realizados, así como también el espacio disponible para que hagan sus comentarios, en esta parte se espera que se arme una pequeña comunidad en donde se intercambien opiniones respecto de los trabajos. El profesor deberá propiciar el diálogo entre los alumnos considerando también que *Los colores* (desde el museo) podrán interactuar con ellos. Para esto se define un tiempo determinado en conjunto con los profesores y el museo.

Ejemplo elemento:



3.5 Acceso y contenido de la actividad interactiva *Ordenando las pinturas*.

Para comprender qué va a contener y cómo se va a distribuir la información dentro de la página destinada en el sitio del museo, se presenta la siguiente tabla donde se mencionan los destinatarios de cada elemento y se describen los contenidos y los objetivos que persiguen éstos.

Nombre	Destinatarios	Objetivos	Contenidos
Información general Estará desplegada en el footer (parte inferior de la página)	Profesores	Objetivo: Proveer recursos de consulta accesibles fácilmente sobre la itinerancia en general.	Información sobre la actividad en general, requerimientos técnicos y físicos de la muestra, el tema y la cantidad de reproducciones.
		Objetivo: proveer información relevante de consulta y ayuda sobre las actividades en línea.	Instrucciones de uso.
Actividad Interactiva: ordenando las pinturas. Aplicación interactiva a la que se accederá a través de un botón.	Alumnos	Objetivo: entregar de manera interactiva el contenido de la muestra, así como también entregarles herramientas para la creación y la comunicación de sus trabajos.	Material para ambos niveles sobre las obras.
Blog Espacio de comunicación a través de podcast y mensajes de texto.	Alumnos, profesores y comunidad en general.	Objetivo: espacio abierto para compartir los resultados de la actividad interactiva con la comunidad, espacio destinado a la comunicación y la participación.	Galería de imágenes. Comentarios.
		Objetivo: mantener al usuario informado y actualizado sobre el curso de la Itinerancia.	Calendario Itinerancia indicando días y lugares de exhibición.
		Objetivo: canal de comunicación directa para los profesores y la Itinerancia.	Correo web

El acceso a la actividad interactiva se realiza a través de dos caminos: desde el mismo home del sitio del museo a partir de un link directo (imagen 5) o en su defecto, de no estar disponible este link, desde la navegación interior del sitio de la siguiente manera: home / servicios > Itinerancias > pintura chilena > actividad interactiva (imagen 6) en cualquiera de las dos

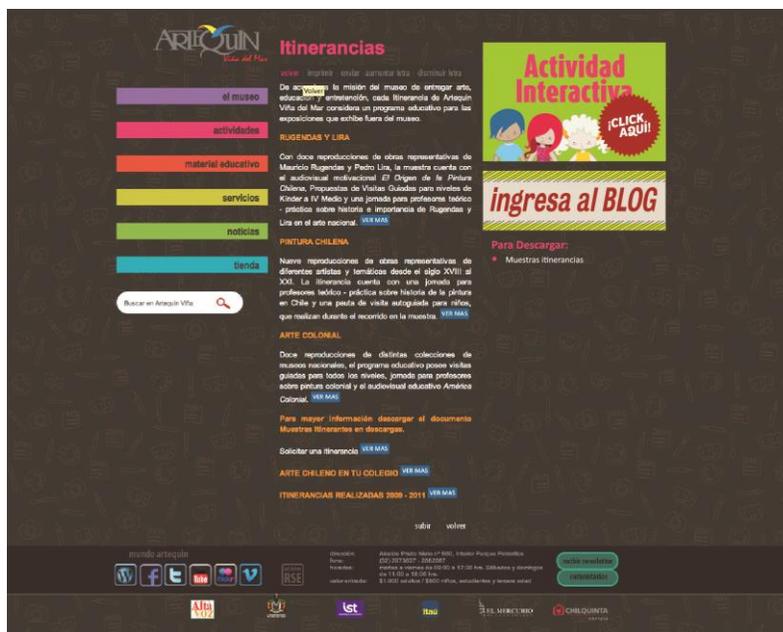
entradas descritas, el usuario accede a la página *Itinerancias*, la cual contiene: información general, la actividad interactiva y el blog.

Imagen 5. Acceso a la actividad interactiva desde el *Home* del sitio del museo.



Acceso directo a la actividad interactiva, imagen arriba, derecha. Estará activa cuando la itinerancia esté en funcionamiento.

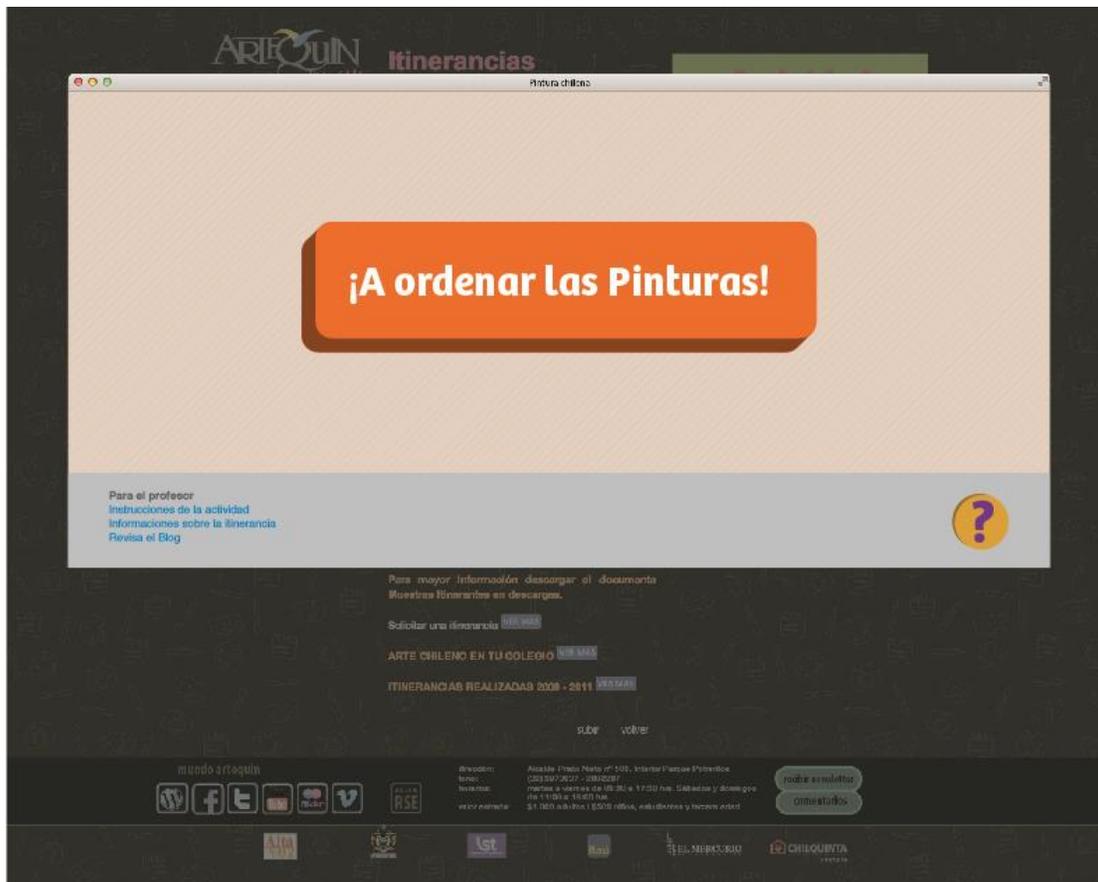
Imagen 6. Acceso a la actividad interactiva desde la página de las Itinerancias.



Acceso a la actividad interactiva por medio de un recorrido de tres pasos desde el menú en el *Home*.

La página *Itinerancias* del museo se sustenta en código HTML²⁶. El botón de acceso a la aplicación de la actividad interactiva al ser presionado cargará una página pop-up en el sitio, ésta es desarrollada casi íntegramente en código javascript (imagen 7).

Imagen 7. Pop-up que carga la actividad interactiva.



Dentro de la actividad se despliega también la información general en el footer, extremo inferior izquierdo.

El diseño de la interface de esta actividad contempla los elementos descritos en detalle en el anexo 5, en el cuál se hace una breve revisión de distintos autores en relación a conceptos de diseños que se deben tomar en cuenta para el desarrollo exitoso de este punto, pensando principalmente en que el público objetivo son niños.

²⁶ Código HTML: <http://es.wikipedia.org/wiki/HTML>

3.6 Componentes técnicos del flujo de la Aplicación de la Actividad interactiva y el Blog.

a) **Página Aplicación (Actividad Interactiva *Ordenando las pinturas*):** La aplicación – escrita en código javascript- comprende un objetivo de interacción que se alcanza en su etapa de culminación, al momento de compartir el resultado y experiencia con otros usuarios.

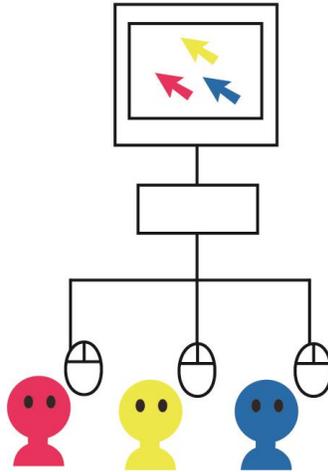
Los elementos que permiten la interacción de la actividad son botones y el uso de herramientas, como pinceles por ejemplo, programadas para la concreción del objetivo propuesto.

La navegación descrita se plantea como una experiencia grupal de la interacción, esto a través del uso de múltiples cursores, considerando de uno a tres usuarios por computador con ratones - mice- independientes que poseen un color predeterminado.

Para comprender esta idea se toma como referencia el concepto Single Display Groupware SDG, (Stewart, Bederson, and Druin, 1999), el que se refiere al uso de múltiples usuarios para realizar un trabajo colaborativo. Para la aplicación de lo propuesto en el párrafo anterior, los usuarios colaboran en conjunto mediante un solo computador con tecnología multimouse, es decir, cada usuario utiliza su propio mouse pero comparte una pantalla en común. Hoy en día los computadores están diseñados en la suposición que una sola persona interactúa con la pantalla, manipulando el mouse de manera exclusiva mientras las otras personas presentes se transforman en observadores pasivos sin control operacional de la máquina. (Pawar, Pal & Toyama, 2006 en Infante et al, 2010) por tal motivo se considera a esta herramienta un aporte para una parte de los objetivos planteados, ya que esta propuesta se pretende implementar en colegios que posiblemente hagan compartir sus equipos entre varios alumnos.

Para que la aplicación se haga efectiva en este sentido, al inicio de la actividad se solicitará a cada alumno que posea un mouse para trabajar (Imagen 8 y 9), hacer click en la casilla de su color correspondiente para generar un usuario, esto con el objetivo de que las tareas diseñadas en las etapas de interacción de sus componentes reaccionen ante dicha lógica.

Imagen 8. Concepto de multimouse.



El siguiente esquema grafica la manera en que cada alumno se identifica con un mouse.

Imagen 9. Generación de un usuario.



La elección del usuario a través de los botones presentes al comienzo de la actividad interactiva.

La actividad interactiva propuesta cuenta con 14 páginas en total, en donde cada uno de los tres pasos es iniciado por una introducción en formato flash, que corresponde a una animación breve en donde los personajes *Los Colores* darán las instrucciones del trabajo por medio de audio. En cada una de estas instancias, al finalizar la animación se generarán el botón *ver otra vez*, por si

los niños quedaran con dudas. En cada etapa se consideran interacciones diferentes entre los alumnos y la aplicación.



Imagen de los botones disponibles luego de cada animación flash en donde se les entregan las instrucciones a los alumnos.

c) **Actividad de síntesis para poder acceder al blog:**

Una vez realizada la actividad interactiva, a través de sus tres pasos, los resultados se cargarán en una entrada (post) de blog externo al sitio, se solicitará para poder publicarlos completar un formulario que consistirá en una serie de datos para facilitar la clasificación de los resultados. El formulario se presentará en la página pop-up de la actividad, mezclando componentes de código HTML y javascript. Sus instancias son:

- Primera, segunda y tercera casilla – Nombres: se solicitará el nombre de los autores participantes de la actividad, escritos con ayuda de un guía. Los usuarios tendrán una casilla para cada uno, podrán llenarlas con sus nombre de pila. Las casillas pueden quedar sin llenar sin perjuicio del formulario. Es decir, se pueden completar una, dos o las tres, y no habrá problema alguno para la publicación de la entrada en el blog.
- Cuarta casilla – Código incrustado: se visualizará una imagen miniatura del resultado de la actividad. El usuario podrá hacer click sobre ésta y se agrandará dos veces su tamaño.
- Quinta casilla – Grabadora de voz: podrá grabarse una descripción de la experiencia del usuario una vez realizada la actividad, para luego ser escuchada por otros usuarios. La herramienta será

programada a su vez en javascript (jRecorder) y permitirá almacenar el contenido grabado en un servidor local. Contará con un botón de grabado (rec), detención (stop) y de reproducción (play), este último para poder escuchar inmediatamente lo grabado.

- Sexta casilla – Nombre del Colegio: por último se solicitará escribir el nombre del colegio al usuario, con la ayuda de un guía, para identificar su procedencia. En una segunda instancia, correspondiente al museo, se identificará la institución con una etiqueta precisa que será reconocida en las búsquedas dentro del sitio (meta tags)²⁷ reemplazando lo escrito por el usuario. Esta labor de edición se realizará desde el blog exclusivamente por una persona del museo que haya iniciado sesión en él y para cada entrada realizada dentro del tiempo en que la itinerancia se encuentre visitando una institución.

Una vez concluido el proceso de llenado del formulario, se direccionará al usuario a la entrada del blog (con el título y el nombre solicitando en la primera casilla del formulario), donde se cargará la imagen, el mensaje de voz y la etiqueta del colegio, la que será revisada y rectificadas por el museo si fuese necesario. Otros usuarios podrán ver estas entradas y comentarlas con texto a modo de respuesta o comentario o con nuevas grabaciones de voz.

- d) **Blog *Comunica con Los Colores***: en él, las entradas corresponden a los resultados de los usuarios al realizar la actividad interactiva. Estas se clasifican por colegio y por medio del etiquetado supervisado/corregido por el museo. Las entradas pueden ser comentadas tanto por otros usuarios que ya han realizado la actividad como por quienes no. Es abierta a todo público. Como plataforma abierta se espera que participen principalmente aquellas personas ligadas al aprendizaje de los niños, en este caso el profesor a cargo puede hacer observaciones de tipo motivadoras, así como también facilitar la labor de los niños o corregir si es necesario. *Los Colores* también comentarán el trabajo de los niños de forma positiva y motivadora.

3.7 Rol del profesor y capacitación.

Se ha definido para el profesor una serie de recursos para ayudarlo a poder concretar la actividad en su conjunto y lograr desarrollarlas en los tiempos sugeridos. El rol del profesor es fundamental para que esta propuesta tenga éxito, puesto que él será el encargado de guiar a sus alumnos en el

²⁷ <http://es.wikipedia.org/wiki/Metatag>

recorrido tanto por las pinturas como por la actividad interactiva y el blog, para eso es fundamental que sepa manejar todas las herramientas que se pondrán a su disposición.

Por ello se realizará una capacitación de una jornada de 4 horas con el siguiente orden:

1. Descripción del proyecto en general, acerca del museo, las itinerancias, propósitos y naturaleza de las actividades de la propuesta. 20 minutos.
2. Acerca de las obras y sus autores, recorrido acerca del contenido de las pinturas y sus autores. 50 minutos.
3. RECREO 15 minutos.
4. Experimentación de la actividad, viven la experiencia tal como lo harían con sus alumnos. El propósito de esta etapa es que se familiaricen con las herramientas ofrecidas y puedan resolver con el encargado las dudas que surjan. Se recuerda, sin embargo, que queda abierto un canal de comunicación a través de este nuevo correo electrónico propuesto en el punto 3.5 y del que se espera que funcione para estos propósitos. 2 horas.

Además se les hará entrega de un cuaderno de actividades impreso que contendrá la siguiente información:

1. Objetivos proyecto.
2. Objetivo de las actividades.
3. Descripción de las actividades de manera secuencial y tiempos de duración. Sugerencia de conformación de grupos de trabajo y de preguntas para animar el diálogo con los alumnos.
4. Información relevante de las pinturas y sus autores.
5. Manual de uso de los recursos online.
6. Propuesta de actividades plásticas para realizar en el aula.

Uno de los temas planteados en la problemática de este trabajo, es la participación de los docentes en este tipo de instancias, participación entendida como la cantidad de docentes que acceden a ella y también la motivación con la cuál participan, por lo que el tema de la generación del interés para esta instancia es un punto importante al cuál se le debe prestar atención.

Para tal efecto se considera la realización de una coordinación previa con el encargado de actividades externas que puede recaer en el director del establecimiento o el jefe de UTP. Con ellos se trabaja la participación de los docentes en base a los siguientes puntos:

1. Énfasis en el rol protagónico del profesor en el éxito del proyecto.
2. Beneficios de relacionarse con las nuevas tecnologías, lo que permite nuevas dinámicas en el aula, y asimilar la relación que poseen los niños con las tics.
3. Se debe dejar claro que son herramientas a su servicio, no es el proyecto por sobre sus clases, este proyecto es para el desarrollo de ellos y sus alumnos.
4. Se valorarán sus opiniones y reparos para mejorar la experiencia.
5. Entrega de material didáctico impreso.

3.8 Implementación y difusión.

En general las itinerancias son solicitadas por colegios y/o instituciones de carácter cultural, por lo que el museo ya está al tanto acerca de sus aspectos técnicos en cuanto a gestión e implementación de las mismas, como por ejemplo el tipo de infraestructura que poseen, la cantidad de asistentes que suelen acceder a las muestras y el tipo de administración y jerarquías que por lo general están presentes en ellas. Sin embargo se debe considerar que existen nuevos requisitos técnicos con los que deben contar estos espacios para poder implementar esta propuesta, para lograrlo de manera óptima se consideran los siguientes elementos:

- Una sala con al menos 1 computador por tres niños.
- Sistema operativo Windows o superiores.
- Se requiere Adobe Flash player 8 o superior.
- Navegador Explorer 9, Firefox u otro.
- Conexión a internet de 2 mega como mínimo.
- Tres ratones por computador con conexión USB.
- Un micrófono por computador.

Gestión de la implementación.

En todos los escenarios la gestión es similar a lo que se plantea a continuación, ésta será realizada en las siguientes etapas:

1. Antes de que la Itinerancia visite el colegio: El profesor preparará a sus alumnos para la muestra, les contará brevemente sobre la actividad y los alumnos podrán plantear preguntas. El museo deberá haber contactado antes a los docentes para hacerles llegar vía mail una breve programación, en esta etapa se abre un canal de comunicación directo a través de este correo electrónico.
2. Visita museo a colegio: La itinerancia llega al colegio, se monta la exposición y se implementa todo el programa. El encargado de la itinerancia realiza la capacitación en contenido y en la actividad práctica a los docentes en donde se les hace entrega del cuaderno de actividades y el audiovisual y el técnico verifica el funcionamiento de la aplicación resolviendo los inconvenientes que se puedan presentar, dejando operativos los ratones (mice) para su uso.
3. El profesor realiza el trabajo en terreno de la itinerancia, tal como lo harán con sus alumnos, siguiendo la secuencia planteada: visionado del audiovisual > recorrido de la muestra de las reproducciones de pinturas > trabajo colectivo en la actividad interactiva > comunicación de los resultados de los alumnos.
4. El museo está atento de todo el desarrollo del proceso, a través de su encargado de itinerancias, para responder las dudas de los profesores y además de dar un cierre en línea a la actividad a través del blog por cada colegio participante.
5. Se considera para este proyecto un plazo de un mes para realizar la actividad en cada colegio. Finalizado el tiempo la muestra se retiran las reproducciones del lugar.
6. Se contempla un equipo de trabajo para esta instancia de 4 personas:
 - Encargado itinerancia. Responsable de la muestra y la actividad en general.
 - Técnico computación. Responsable del buen funcionamiento de la actividad interactiva.
 - Encargado sitio web y blog. Responsable de mantener un diálogo fluido con los usuarios mientras la actividad esté activa.

Estrategia de difusión.

Se considera para este proyecto aprovechar tres instancias para realizar la difusión a nivel regional, éstas ya han sido utilizadas en otras actividades y representan una salida segura del proyecto hacia

la comunidad. Por un lado están los canales de comunicación que posee el museo en cuanto a medios masivos, los canales de comunicación con los colegios y la instancia de los fondos concursables (ver punto 5) los cuáles al ser postulado ya cuentan con un plan de difusión.

- a. Museo y medios. Difusión directa desde el sitio del museo, desde el home será posible acceder a la actividad interactiva, el blog de ésta y un comunicado de prensa.

Además este sitio web está ligado a redes sociales del museo (facebook, twitter, blog, vimeo, flickr y yotutube) desde donde es posible incluir alguna instancia especial como la realización de videos virales y concursos.

En cuanto a la aparición en otros medios, el museo cuenta con:

- Un convenio con El Mercurio de Valparaíso para insertar avisaje todos los jueves y domingos.
 - Aparición sin costo para el museo en el canal Quintavision en programas de corte familiar.
 - Media partners radios: Biobío y Valentín Letelier. Es posible difundir frases radiales.
 - Media partners diarios: la Otra Voz y El Martutino. Es posible difundir comunicado de prensa.
- b. Museo y colegios. El museo posee una base de datos de colegios de la V región desde donde es posible contactar a los jefe de UTP para coordinar reuniones informativas relativas al proyecto. Esta base incluye colegios municipales, particular subvencionado y particular pagado.
- c. Fondos concursables. En esta instancia los fondos solicitan una inauguración formal necesariamente realizada en un colegio, en donde se invita a la comunidad escolar de la zona y autoridades a nivel municipal y ministerial. Esta permite la difusión a través de los canales del fondo así como también de medios locales.

4 Evaluación.

Para los propósitos evaluativos de esta propuesta debe considerarse que esta primera etapa de implementación se plantea como un programa piloto o marcha blanca sobre el cuál se espera corregir las debilidades que se presenten y se logren detectar las fortalezas para potenciarlas.

Se propone realizar una Evaluación de Proceso e Implementación, pues este tipo de evaluación permite la mejora del funcionamiento del proyecto y permite cambios en los procesos, además resulta complementaria a otras evaluaciones que se pueden aplicar posteriormente como el tipo de evaluación de impacto y resultado.

Para concretarlo se menciona que el museo Artequin posee un convenio de cooperación con la Corporación Municipal de Viña del Mar, por lo que sería posible contar con los colegios pertenecientes a dicha institución para implementar esta evaluación.

Objetivos evaluación

Objetivo General

Determinar factores que influyen positiva y/o negativamente en la implementación de la propuesta de actividades complementarias a la itinerancia de Arte Chileno.

Objetivos Específicos

- Comprobar si el material (contenido y sistema) propuesto está acorde a las edades de los públicos objetivos determinados (alumnos).
- Caracterizar los usos que se le otorgan a las herramientas didácticas en línea.
- Identificar elementos facilitadores y/u obstaculizadores en los tiempos destinados para cada actividad.

Variables

- Calidad de los productos y servicios.
- Coordinación de las actividades.
- Satisfacción de los usuarios (niños)

Instrumentos

Se determina evaluar en esta etapa tanto a alumnos como a docentes, pues ambos son participantes importantes en este proceso e interactúan de manera distinta en cada fase de la actividad propuesta. Por lo tanto se seleccionan instrumentos para evaluar a cada grupo dependiendo del objetivo que se busca con cada uno de ellos para luego hacer una comparación de los resultados obtenidos.

1. Observación a alumnos

Con el fin de captar, describir y registrar sistemáticamente el comportamiento del alumno en contacto con los materiales y actividades dispuestos en la muestra, se propone realizar la observación durante la implementación de la actividad con la participación de alumnos en dos colegios.

Qué observar: relación desarrollada entre los alumnos, grados de aceptación de la propuesta interactiva, problemas detectados con la pertinencia de contenido y la interactividad, reacciones frente a problemas con el programa interactivo, actitud frente a las actividades.

Esta observación es realizada por el encargado de las itinerancias más un evaluador externo.

2. Focus Group con docentes

Con esta instancia se busca conocer la opinión de los docentes en cuanto a las dificultades y fortalezas de la propuesta en relación a su rol en las actividades y pertinencia de los materiales propuestos, además de considerar preguntas relativas a problemas planteados en este trabajo con el objetivo de indagar si ha sido posible resolverlo.

Algunas posibles preguntas:

¿Cuáles han sido las debilidades detectadas en cuanto a la planificación de las actividades?

¿Considera acorde las actividades y el contenido a las edades de los niños?

¿Se ha sentido participe y facilitador en las dinámicas?

¿Qué aspectos considera usted que podrían mejorar?

Para su realización se propone ejecutarla en una sola instancia al final del proceso, siendo realizada por el encargado de las itinerancias.

Con estas acciones se pretende obtener los resultados que permitan cumplir con los objetivos y así verificar la pertinencia de la propuesta.

5 Proyecciones.

Se ha mencionado que este proyecto es una propuesta que ha sido acotada a un nivel escolar específico a modo de marcha blanca y que utiliza principalmente internet como medio de comunicación. La revisión del contexto y los antecedentes planteados fundamentan la utilización de las TIC en trabajos colaborativos con niños, y para efectos de esta propuesta les permitiría acceder a la colección patrimonial de un museo así como también a poder comprenderla por medio de la mediación.

A partir de eso se presentan a continuación las proyecciones que han sido consideradas:

Respaldo organización.

Se considera que esta propuesta es altamente viable debido principalmente a que es posible realizarla dentro de la institucionalidad del Museo Artequin Viña del Mar. En ese sentido el museo ha posibilitado este replanteamiento, entregando los datos y facilidades desde el comienzo y ha sido el mayor interesado en que el resultado del estudio de este magister provea al museo de nuevos recursos de educación y comunicación. En momentos que el museo busca extrapolar su experiencia educativa a nuevas tecnologías y otros medios, es posible replantear la reformulación de la itinerancia con esos fines, pues:

- Posee una metodología de trabajo con niños lo que contribuye a enfocar el esfuerzo en concretar de la mejor forma la utilización de TIC.
- Está completamente inserto en internet a través de su sitio web y las redes sociales en las que participa.
- El equipo de su área educativa es competente para crear el programa educativo completo de la itinerancia con la cuál se pretende trabajar.
- La itinerancia existe físicamente con la que se ha realizado un trabajo de años con ella.
- El museo posee un convenio con la Corporación Municipal de Viña del Mar lo que permitiría implementar esta primera etapa, a modo de marcha blanca en los colegios municipalizados de dicha comuna.

Financiamiento.

Se han revisado las formas en que el museo ha logrado financiar proyectos anteriores. Se constata que existen dos fuentes principales para conseguir recursos: a través de sus *socios fundadores* y por medio de Fondos concursables.

Los socios fundadores del museo actualmente son cinco, la I. Municipalidad de Viña del Mar, El Mercurio de Valparaíso, el Instituto de Seguridad del Trabajo, Banco Itaú y Chilquinta Energía. Con ellos se han desarrollado actividades, programas y proyectos de diversas características como por ejemplo la creación del libro para niños mencionado en esta propuesta, con un costo aproximado de \$2.500.000, así como también la implementación de las mismas itinerancias que alcanzaron un valor de \$2.000.000 aproximados en la creación de las reproducciones.

Los fondos concursables han permitido al museo este año 2012 poder implementar material didáctico a través de dos proyectos que alcanzan un costo total de \$ 14.319.705 gracias a la adjudicación de recursos del Fondo de Fomento al Arte en la Educación, el detalle de ellos a continuación:

- Diseño y producción de material educativo \$ 11.563.284
- Arte chileno en tu colegio \$ 2.756.421²⁸

Este concurso tiene como objetivo financiar proyectos educativos y artísticos para ir en apoyo del fomento de las artes y la cultura en la formación de niños, niñas y jóvenes, desde la educación formal y no formal, y depende del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, CNCA.

La convocatoria 2011 contó con un presupuesto de \$460.000.000 para el financiamiento de proyectos asignados. El monto mínimo financiado para los proyectos presentados a este concurso es de \$ 1.500.000.- (un millón quinientos mil pesos) y el monto máximo que puede solicitarse es de \$15.000.000.- (quince millones de pesos).

Estos datos nos hacen inferir que el costo de este proyecto es altamente financiable y por tanto viable para su implementación puesto que los costos asociados a esta propuesta se ha determinado en \$6.450.000, y por tanto se ubica dentro de los totales máximos de los fondos antes expuestos, para ver un desglose de los costos ver Anexo 6.

²⁸ <http://www.estaciondelasartes.com/resultados-fae/>

6 Referencias Bibliográficas

- Aguilar, R. A. (2001). Entornos virtuales colaborativos. *Educación y Ciencia. Nueva Época* , 8 (15), 45-46. México.
- Álvarez, P. (2009). Espacios educativos y museos de pedagogía. En S. d. Sevilla, *Cuestiones Pedagógicas* (págs. 191-206). España.
- Aparici, R., & Osuna, S. (2010). Educomunicación y cultura digital . En R. Aparici, *Educomunicación: Mas allá del 2.0* (págs. 307-317). España.
- Buckingham, D. (2005). Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Barcelona: Paidós.
- Cabrera, M. Á. (2009). La interactividad de las audiencias en entornos de convergencia digital. *Icono* (15), 164-177. España.
- CNCA. (s.f.). *Política de Fomento de las Artes Visuales 2010-2015*. Recuperado el 20 de abril de 2012, de <http://www.cultura.gob.cl/estudios/politicas-culturales/>
- CNCA. (2011). *Segunda Encuesta Nacional de Participación y Consumo Cultural*. Recuperado el 21 de abril de 2012, de <http://www.cultura.gob.cl/estudios/estadisticas-culturales/>
- Cohen, E. (1994). *Restructuring the calssroom: conditions for productive small groups*. Recuperado el 20 de julio de 2012, de www.jstor.org/stable/1170744
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: una mirada constructivista. *Sinéctica* (25), 1-24. México.
- Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). La utilización de las TIC en la educación: del diseño tecno-pedagógico a las prácticas de uso. En C. Coll y C. Monereo (Eds.), *Psicología de la educación virtual. Enseñar y aprender con las tecnologías de la información y la comunicación* (pp. 74-104). Madrid: Morata.
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XX: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades. En C. M. Cesar Coll, *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Madrid: Morata S.L.
- Donoso, G. (2010). Enlaces en el sistema escolar chileno: evolución de sus cifras. En M. d. Enlaces, *El libro abierto de la informática educativa. Lecciones y desafíos de la red enlaces* (págs. 138-149). Santiago: A. Bilbao y A. Salinas.
- Fontal, O. (2004). Museos de arte y TICS. En M. I. Vera, & D. Perez, *Formación de la ciudadanía : las TICs y los nuevos problemas* . España: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales.
- Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *Revista Educar* (37), 41-64.
- Gelman, D. (2011). *Designing web registration processes for kids*. A list apart. Recuperado el 9 de julio de 2012, de <http://alistapart.com/article/designing-web-registration-forms-for-kids>
- ICOM. (2009). *Conceptos claves de museología*. Recuperado el 14 de mayo de 2012, de <http://icom.museum/que-hacemos/normas-profesionales/conceptos-claves-de-museologia/L/1.html>
- IDIE. (2011). *Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana*. Recuperado el 27 de abril de 2012, de <http://www.idea-educa.cl/?q=node/60>
- Infante C., Weitz J., Reyes T., Nussbaum N., Gómez F. and Radovic D. (2010) Co-located collaborative learning video game with single display groupware. *Interactive Learning Environments* , June, vol.18, nro. 2, pp.177-195. Chile.
- Kaplún, M. (1997). Pedagogía de la comunicación. *Revista de Comunicación Voces y Culturas* (11/12), 70-87. España.

- Lazaris, L. (2009). *Designing websites for kids: trends and best practices*. Smashing Magazine. Recuperado el 9 de julio de 2012, de <http://www.smashingmagazine.com/2009/11/27/designing-websites-for-kids-trends-and-best-practices/>
- Maceira, L. M. (2009). El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo. *Revista electrónica Sinéctica*, 1-17. México.
- Martín-Barbero, J. (2002) *Jóvenes: comunicación e identidad*. Pensar Iberoamérica. Recuperado el 19 de mayo de 2012 en <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm#>
- Martín-Barbero, J. (2009) *Ciudad educativa: de una sociedad con sistema educativo a una sociedad del conocimiento y el aprendizaje*. Recuperado el 19 de mayo del 2012 en <http://publicaciones.zemos98.org/spip.php?article1422www>.
- Melgar, M. F., & Donolo, D. S. (2011). Salir del Aula: Aprender de otros contextos:Patrimonio Natural, Museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y divulgación de las Cienicas* , 323-333. España.
- Melgar, M., Gómez, M., & Donolo, D. (2009). Los museos virtuales y digitales. Aportes desde una perspectiva psicoeducativa. X Encuentro Internacional Virtual Educa Argentina. Organización de los Estados Iberoamericanos (OEI). Pontificia Universidad Católica Argentina. Del 9 al 13 de noviembre de 2009. Buenos Aires. Recuperado el 20 de julio, de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/1793>
- Morrison, D. (2011). *Best practices for web design for kids*. Smashing Magazine. Recuperado el 9 de julio de 2012, de www.smashingmagazine.com/2011/07/06/best-practices-for-web-design-for-kids/
- Nielsen, J. (2010). *Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids*. 3ra edición. Recuperado el 9 de julio de 2012, de <http://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues/>
- Orozco, G. (2003). Desordenamientos Educativos en el Ecosistema Comunicacional. En UNED, *Comunicación Educativa en la Sociedad de la Información* (págs. 97-110). España.
- Pacheco, M. J. (2004). Reseña de "Una revisión de las comunidades de práctica y sus usos recursos informáticos en internet" de Ettine Wenger. *Revista Mexicana de Investigación Científica* , 9 (0201), 235-244. México.
- Pastor, M. I. (2011). *Pedagogía Museística*. Barcelona, España: Planeta.
- Rodríguez Illera, J.L., Esófet Roig, A. (2008) La enseñanza y el aprendizaje de competencias comunicativas en entornos virtuales. En: C. Coll, C.Monereo (eds.). *Psicología de la educación virtual*. (pp.38-385). Madrid: Morata.
- Román, M. (2010). Cuatro formas de incorporar las TIC a la enseñanza en el aula. En A. Bilbao, & A. Salinas, *El libro abierto de la informática educativa. Lecciones y desafíos de la red enlaces* (págs. 105-122). Santiago: Enlaces, Ministerio de Educación.
- Rotstein, B., Sáinz, C., Scassa, A., & Simesen de Bielke, A. (2006). El trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Cognición* (7), 38-45. Argentina.
- Santibáñez, J. (2006). Los Museos virtuales como recursos de Enseñanza Aprendizaje. *Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación* , 27, 155-162. Sevilla.
- Stewart, J., Bederson, B.B., and Druin, A. (1999). Single display groupware: A model for co-present collaboration. *Proceedings of Human Factors in Computing Systems CHI 99*. ACM Press, New York, NY, pp. 286-293. USA.
- UNESCO. (2011). *Informe de seguimiento de la ETP en el mundo*. (E. Unesco, Ed.) Recuperado el 16 de mayo de 2012, de <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/efareport/reports>
- VTR, Adimark & EducarChile. (2009). *Indice Generación Digital 2009*. Recuperado el 13 de abril de 2012, de <http://www.observatoriotic.gob.cl/category/etiquetas/indice-de-generacion-digital>

7 Referencias en el texto

Anexo 1

Ejemplo de Visita Guiada con Actividad realizada en Museo Artequin Viña del Mar.



VISITA GUIADA CON ACTIVIDAD 2008 / REEDICIÓN 2011

Colección Permanente

Título de la Visita Guiada	Retrato y autorretrato
Público destinatario	1° y 2° básico. NB1
Duración estimada	60 minutos

Objetivo: Conocer los géneros del retrato y autorretrato a través de distintas obras.

Actividad Creativa: Realizar un autorretrato a través de un espejo.

Objetivo Transversal: Desarrollar el autoconocimiento reforzando la estima y seguridad en sí mismo.

Etapa motivacional:

- Audiovisuales sugeridos: Retrato o Fuga por el Arte

Selección de reproducciones:

- Madame Moitissier sentada, de Auguste Dominique Ingres
- Autorretrato, de Alberto Durer
- Autorretrato con Diego en mi pensamiento, de Frida Kahlo.

Materiales para la etapa de creación:

- Papel hilado n° 9 cortado en 1/16
- Tablas de apoyo con espejos
- Lápices pastel

Primera etapa de la Visita (10 minutos)

En Sala de Cine.

Niños, bienvenidos al Museo Artequin Viña del Mar. Esperamos que la visita que realicen sea educativa y además entretenida. En esta visita ustedes tendrán la oportunidad de conocer aspectos importantes de la historia de la pintura y del arte en general. La idea es que vuelvan todas las veces que quieran al museo, ya que siempre hay algo nuevo que aprender.

En esta ocasión, la visita que ustedes realizarán girará en torno a un tema de la pintura muy particular. La verdad es que no quiero adelantarles mucho, ya que ahora observarán un audiovisual que los introducirá en su visita al museo. Así que acompañenme a la sala de auditorio para ver este entretenido video.

Exhibir audiovisual

¿Les gustó la película? Niños ¿a ustedes les han realizado algún retrato? Es menos común actualmente con la fotografía y por sobre todo con la fotografía digital, la verdad es que los retratos pictóricos han desaparecido bastante. Pero, ¿esto habrá sido siempre así?, ¿antiguamente las personas también se podían fotografiar? No, ¿cierto?, ya que la fotografía se inventó hace 150 años atrás en Francia y la historia de la humanidad es mucho más antigua.

¿A través de la fotografía, podemos claramente hacernos una idea de cómo es esa persona en la realidad? ¿Y ustedes creen que los pintores puedan retratar a una persona tal cual es, con todos sus detalles, hasta darnos la sensación de realidad?, ¿Será esa la intención de los artistas al hacer el retrato de una persona? O, ¿creen que a través del retrato podamos no sólo conocer cómo es físicamente una persona, sino que además hacernos algunas ideas sobre su forma de ser?

Ahora en la visita al museo vamos a conocer distintos retratos de la historia de la pintura. Vamos a comenzar por el retrato de una señora muy elegante y que vivió hace unos años atrás y también conoceremos dos autorretratos de un pintor y una pintora.

Los artistas que conoceremos hoy nos mostrarán las distintas facetas del retrato en sus pinturas. Los invito a conocer el Museo.

Segunda etapa de la Visita (20 minutos)

Conducir a los niños frente a la reproducción "Madame Moitessier Sentada" de Ingres.

Bien, niños, nos encontramos frente al primer retrato que observaremos y la primera invitada es esta elegante señora. La pintura se llama "Madame Moitessier Sentada". Ustedes saben lo que significa "Madame". Significa señora en francés, así que ella es una antigua señora francesa del siglo XIX.

Ustedes se preguntarán ¿Cómo sé yo que esta señora se llama Madame Inés Moitessier? Bueno, porque arriba de la pintura lo dice: "M. Inés de Moitessier". El autor de esta obra se llamó Jean Dominique Ingres lo que también está escrito en la pintura. Este fue uno de los artistas franceses más importantes del siglo XIX, y uno de los más fieros defensores de la pintura tradicional. Es decir, a Ingres le interesaba una pintura en donde el dibujo fuera lo más importante. Ingres se interesó en representar escenas mitológicas y antiguas. Pero algo que también le interesó mucho a este pintor fue el tema del retrato.

Les quería contar que Madame Moitessier era una elegante señora francesa del siglo XIX. Ella tuvo la oportunidad de ser retratada por un artista muy importante como era Ingres en aquella época. Observen las cosas que tienen esta señora: Un collar con finos diamantes y unas pulseras también muy valiosas. ¿Cómo es su vestido? Con muchos detalles y diseños de flores, muy pero muy elegante.

Pueden observar que en la parte derecha aparece reflejada en un espejo, en él podemos ver su peinado y su cara de perfil. Madame Moitessier mira hacia el frente, concentrada, es como si nos estuviera mirando a nosotros.....es igual que cuando nos van a sacar una fotografía y nos piden que miremos la cámara y nos quedamos quietos.

Aparte de las cosas que ella lleva, también se alcanzan a ver los decorados de los objetos y algunos elementos, como un jarro.

Ingres fue un pintor extremadamente riguroso. ¿Saben lo que significa eso? Significa que para él todos los detalles son muy importantes en una pintura. Así es que él era un gran dibujante que iba captando todos los detalles de las personas. ¿Creen ustedes que Ingres logró captar todos los detalles de Madame Moitessier? Yo creo que él logró, a través de su dibujo perfecto y de su pintura, crear un retrato finísimo.

¿Parece una fotografía? Sí, ¿no es cierto? Se parece a una fotografía en algunos aspectos, pero en otros no. Si pintaba de esta manera tan detalla, a Ingres ¿Le habría gustado la fotografía? Uno podría pensar que sí, pero la verdad es que a Ingres no le gustaba la fotografía porque en una foto parecen las cosas tal cual son, en cambio en una pintura Ingres puede ordenar y crear, en este caso, un bello retrato como a él más le gustaba. Otra cosa ¿Cuánto tiempo creen ustedes que habrá demorado Ingres en realizar este retrato? 12 años niños, 12 largos años.

Frente a la reproducción “Autorretrato” de Alberto Durero.

Muy bien, niños, ahora viajaremos más atrás en el tiempo para conocer un retrato muy especial, ya que en realidad lo que vamos a observar, en rigor no es un retrato sino que un autorretrato ¿Recuerdan lo que es un autorretrato? Es cuando las personas se retratan a sí mismas. Cuando ustedes se dibujan y pintan a sí mismos, se llama autorretrato.

Y es lo que tenemos acá. Un autorretrato de un artista alemán de nombre Alberto Durero. Primera pregunta ¿Por qué creen ustedes que él se pintó? Les cuento que esta pintura tiene más de 500 años y la verdad es que en la época de Durero no era tan común pintarse a sí mismo. Pero seguramente él pensó que no sería mala idea pintarse, así es que buscó sus mejores trajes, al igual que Madame Moitissier, para autorretratarse. Me imagino, niños, que autorretratarse debe ser un poco complicado. ¿Qué necesitará una persona para autorretratarse? Por ejemplo, un espejo ¿no es cierto? Para así poder captar todos los detalles del rostro y de la ropa. Es muy importante todo eso.

Este artista, niños, para que ustedes sepan, fue uno de los primeros artistas que se interesó en el tema del autorretrato. Él práctico durante toda su vida el autorretrato, llegando a ser uno de los artistas más expertos en este tema.

Observen los detalles, sus cabellos y su barba tan definida, como si hubiera pintado cabello por cabello. Su vestimenta es muy elegante, como pueden ver, y además tiene unos guantes muy bonitos. También podemos observar el paisaje por la ventana, en él se alcanza a observar unas montañas, el cielo y una laguna.

Si ustedes se tuvieran que autorretratar ¿Cómo les gustaría hacerlo? ¿Con algún traje elegante? ¿Con algún paisaje de fondo? En realidad mucho más importante que pintarse de una manera tan, tan parecida, lo importante de un autorretrato es pintar también los sentimientos lo que uno siente, los sentimientos son muy importantes en la representación de los retratos y autorretratos.

¿Cómo se representa Durero? ¿Cómo una persona tranquila o inquieta? Nos da una sensación de una persona tranquila, serena. A lo mejor él se hizo este autorretrato para impresionar a alguna novia que él tenía. Piensen ustedes que si antiguamente los novios no se conocían, no tenían como saber cómo eran. La

única manera era a través de la pintura, ya que no había ni foto, ni menos facebook. A ver las niñas, si fueran las novias de Durero y lo conocieran a través de la pintura. ¿Cómo lo encontrarían? ¿Buenmozo o más bien poco agraciado? Bueno dejemos tranquilo a Alberto y ahora vamos a viajar en el tiempo para conocer el autorretrato de una artista mexicana de nombre Frida Kahlo.

Frente a la reproducción “Autorretrato con Diego en mi Pensamiento” de Frida Kahlo.

El último cuadro que veremos es una obra muy importante de una pintora de origen mexicano, llamada Frida Kahlo. Esta obra lleva por nombre “Autorretrato con Diego en mi Pensamiento” y fue pintada en el año 1943. En este caso, la artista Frida Kahlo se representa a sí misma de una manera muy singular, llena de flores y con la cara de su marido, el también pintor mexicano Diego Rivera, en la frente.

¿Les gusta el autorretrato de esta pintora? Es como más extraño que los dos anteriores que acabamos de ver, como que nos da más en qué pensar. Eso de pintarse a su esposo en la frente y vestida con ese traje tan especial, nos da para analizar muy bien la obra.

A Frida le gustaba mucho representar las cosas típicas de su país, especialmente la artesanía que hacían las mujeres indígenas. En sus cuadros Frida aparece vestida con un traje típico mexicano, de “Tehuana”, como una forma de continuar y cuidar las tradiciones de la cultura de su país. Gracias a esto es considerada como una de las pintoras más importantes de México y Latinoamérica.

Esta pintora realizó durante gran parte de su vida como artista, una gran cantidad de autorretratos, en los que refleja un proceso de reflexión personal. Frida, a los 17 años de edad, tuvo un grave accidente que la obligó a someterse a varias operaciones en su espalda. De esta manera, sus sufrimientos y dolores físicos fueron uno de los temas recurrentes de su obra. Pero, ¿qué creen ustedes que quiso reflejar en este autorretrato? Yo creo que en este cuadro ella trató de mostrarnos el orgullo que siente por su país y por sus costumbres. ¿Qué traje típico chileno elegirían ustedes para hacerse un autorretrato?...quizás de huaso o de Mapuches con sus joyas de plata, o de chilotes...

Bien, niños, ya hemos realizado un recorrido por el mundo del retrato y el autorretrato, así es que quiero invitarlos a realizar una entretenida actividad para que ustedes ahora se transformen en unos creativos artistas del autorretrato.

Tercera etapa de la Visita (30 minutos)

La actividad de cierre consistirá en que cada niño realizará un autorretrato aplicando algunos de los contenidos vistos durante el desarrollo de la visita.

Muy bien, niños, ahora ya estamos en el lugar donde realizaremos nuestra actividad práctica. En esta oportunidad, nuestro tema será el autorretrato. Difícil, dirán ustedes. La verdad es que un poco sí y un poco no. Cada uno de ustedes tendrá que autorretratarse, así es que les entregaremos unos soportes que tienen unos espejos para que cada uno de ustedes se pueda mirar. Recuerden que aparte de pintar y dibujar su rostro, es importante representar los sentimientos de cada uno. En eso los colores que elijan serán fundamentales, pues como saben, hay colores más alegres que otros. Además, decidan bien qué ropa tendrán puesta en su pintura, la ropa que escogemos también es importante, cada detalle deberá pensarlo para que el autorretrato sea muy representativo de ustedes.

Organizar a los niños para que puedan retratarse y entregar los materiales para la realización de sus trabajos. Apoyarlos en la realización del trabajo dando la siguiente instrucción.

Recuerden que la idea no es que realicen un dibujo de ustedes lo más parecido posible, sino que a través de sus autorretratos podamos ver las ideas que quieren expresar.

Reforzar a los niños durante la realización de sus trabajos. Finalizados los trabajos comentar lo realizado con el grupo. Para esto se debe sentar a los niños en círculo de manera que cada uno pueda ver el dibujo del resto de sus compañeros y realizar preguntas como: ¿qué han realizado sus compañeros?, ¿cómo son sus trabajos?, ¿qué habrá querido expresar a través de su autorretrato?

Agradecemos su visita. Quedan todos invitados a regresar a nuestro museo y seguir disfrutando de nuevas y entretenidas actividades.

Anexo 2

Guión audiovisual para itinerancia de Arte Chileno

Niños de NB1 y NB2

1. Objetivo: En un entretenido recorrido, apreciar objetos y personas en situaciones de la vida cotidiana. Para este audiovisual se contará con la animación de los personajes **Los Colores: Azul, Roja y Amarilla**, los cuáles interactúan con los objetos y personajes de las pinturas seleccionadas:

Hilo conductor: Algunos objetos nos pueden hablar sobre un contexto o acerca de una persona, observando los elementos podemos reconocer si pertenecieron a alguien importante o a alguna época específica. El problema es que no se sabe a quién pertenece, entonces deben averiguarlo.

2. Selección de reproducciones:

Obra de Raymond Monvoisin, libro describe a su dueño.

Obra de Manuel Antonio Caro, perro describe la fiesta.

Obra de Juan Francisco González, sábana que se vuela describe el clima y el paisaje.

Obra de Arturo Gordon, hombre sentado describe el paisaje y sus amigos.

Obra de Camilo Mori, el boxeador ha perdido la memoria, los niños deben ayudarlo a descubrir a que se dedica.

Roja: ¡Hola niños! Nosotros somos los colores primarios, vivimos en el museo Artequin que está en el parque de la Quinta Vergara en la ciudad de Viña del Mar y estamos visitando tu colegio por algunos días.

Amarilla: Y no vinimos solos, nos acompañan pinturas de algunos artistas chilenos muy importantes ¿les gusta el arte y las pinturas?

Azul: ¡A nosotros también!

Amarilla: Pero tenemos un problema, en el viaje hacia acá se han desordenado todas las cosas y sólo podemos mostrarles lo que hemos podido rescatar del caos que ha quedado.

Azul: ¿Nos ayudarían a ordenar las pinturas?

Roja: ¡Qué bien! Vamos a buscar los objetos.

Libro: (saluda timidamente) hola

Azul: hola, yo soy azul, estamos tratando de ordenar las pinturas de la exposición, tú ¿quién eres?

Libro: yo soy un libro, estaba con mi dueño en una tranquila pintura y bueno durante el viaje he caído y ahora estoy un poco perdido.

Amarilla: ¿y cómo es tu dueño?

Libro: es un muchacho que posee una mirada soñadora, el está en un paisaje en donde se ven unas ruinas (suspiro)

Roja: descuida, nosotros te ayudaremos a encontrarlo, ¿cómo vestía tu dueño?

Libro: viste un traje muy elegante, con colores blanco, amarillo y negro y en cada mano lleva un anillo. El artista que ha hecho esta pintura ha retratado a un pintor, pero lo ha realizado en otra actividad, pues no aparecen ni sus pinturas ni sus pinceles, quizás les sea difícil reconocerlo...(suspiro)

Azul: hemos recogido todas tus pistas ¿y ustedes niños también lo hicieron?

(comienza a escucharse de fondo una cueca)

Libro: ¡Ey niños! Escucho música y voces de personas, quizás puede que esté allá...

Amarilla: pude ser, ¡vamos a ver!

(llegan al lugar donde sólo hay un perro)

Roja: ¡bah! ¡Qué raro! Habíamos escuchado gente y música, ¿no sabes donde se ha ido toda la gente?

Perro: ¡yo también los estoy buscando! Estábamos con mi dueño en un lugar con muchas personas que lo estaba pasando muy bien. Había música, muchas guirnaldas de colores, algunos bailaban, otros tocaban instrumentos y algunos sólo miraban. De pronto todo comenzó a moverse y luego de un rato me encontraba yo solito.

Amarilla: no te preocupes, con los datos que nos has entregado podemos ayudarte.

Azul: sin embargo tenemos que saber algunas otras cosas, ¿cómo son las personas que están en tu pintura?

Perro: son personas grandes, con trajes muy coloridos, algunos hombres llevan sombreros, algunas mujeres llevan flores en sus cabellos...hay una pista que quizás les sirva y es que también había un niño pequeño...pero lamentablemente no recuerdo más.

Roja: ¿será que el artista que hizo esta pintura quiso representar una fiesta?

Perro: puede ser, el artista que hizo esta pintura le gustaba retratar las costumbre de la sociedad chilena de hace un tiempo atrás.

Amarilla: está comenzando a correr un poco de viento...tengo frío.

Llega volando una sábana.

Sábana: ¡cuidado que me vuelooooo!

Azul: ¡no te preocupes sabanita, nosotros te afirmamos!

Roja: ¿de cuál pintura vienes tu?

Sábana: vengo de una donde corre mucho viento, aunque cuando el artista la hizo no corría tanto viento como ahora, pero sí estaba nublado, bueno de donde yo vengo a veces amanece con una niebla blanca muy espesa y luego sale el sol.

Amarilla: ¿y estabas recién lavada?

Sábana: en efecto, recién me habían colgado para que me secara al aire libre, cuando de pronto...

Azul: comenzó el viento.

Sábana: en efecto.

Roja: cuéntenos más sobre el lugar que vienes.

Sábana: como soy de un cerro, las casas que se han construido ahí son especiales, pues tienen formas muy extrañas para adaptarse a las quebradas y la altura. Probablemente las han visto, están hechas de madera y latones. Para acceder a algunas hay que tomar ascensores.

Amarilla: creo saber de que lugar hablas, ¿ustedes niños conocen un lugar así?

(nueva ráfaga de viento)

sábana: me vuelooooo!!! Adiooooooossss!!!!

Azul: espero que aquella sábana encuentre pronto su cerro, sino se ensuciará y tendrán que volver a lavarla.

Roja: (susurrando) azul mira, allá hay un hombre bajo una sombra.

Amarilla: es verdad. Acerquémonos para conocerlo.

Azul: buenas tardes señor, lo hemos visto acá sentado, parece que está perdido.

Señor: ¡niños! Que bueno encontrarme con alguien, estaba yo con unos amigos, cantando y bailando al aire libre, ahora los he perdido.

Roja: ¿bailando con amigos? ¿dónde estaba usted también había un perro y guirnalda de colores?

Señor: no, el único animal que recuerdo es el caballo café de mi amigo Pancho.

Amarilla: ¿y como eran sus amigos?

Señor: ahora que me preguntas pequeña niña, recuerdo a mi amiga Alberta con su traje celeste tocando la guitarra y su hermana que bailaba con un vestido amarillo.

Azul: ¿y dónde era la fiesta?

Señor: no era una fiesta, nos juntamos a pasear al aire libre. Si encuentras mi pintura te darás cuenta que el artista nos hizo en un paisaje campestre, en donde se ven unos hermosos cerros a lo lejos. Además los colores que tiene la pintura son muy vivos, muy alegres.

Azul: creo que no será difícil encontrar a sus amigos.

Señor: muchas gracias niños, yo ahora estoy cansado, por eso estoy aquí sentado, pero ya me repondré y seguiré buscando. ¡Adios!

Roja: parece que de verdad estaba cansado ese señor.

Amarilla: miren veo que viene alguien caminando.

Boxeador: hola, ¿quiénes son ustedes?

Azul: somos los colores primarios, y ¿tú, quién eres?

Boxeador: no lo sé, creo que he perdido la memoria. He estado caminando por mucho rato y no sé hacia donde ir.

Amarilla: ¿no recuerdas nada de la pintura a la que perteneces?

Boxeador: no, la verdad es que no.

Roja: bueno, por como vistes es difícil saber a que te dedicas.

Azul: ¿a ustedes se les ocurre a que se puede dedicar este señor?

Amarilla: creo que mejor nos acompaña a recorrer la muestra y quizás pueda reconocer su pintura.

Boxeador: está bien, iré con ustedes, así me regreso pronto a mi pintura, pues ya estoy aburrido de caminar sin sentido.

Azul: ahora le tocará a ustedes niños ayudarlos a volver a sus pinturas, para eso, deben recordar las pistas que nos han entregado... mucha suerte con eso...

Los tres niños: ¡nos vemos pronto!

Anexo 3

Fichas de los pintores

GASPAR MIGUEL DE BERRÍO Nació en Potosí, Virreinato del Perú cerca del año 1700. Falleció alrededor de 1762. Su obra pictórica corresponde a la Escuela de Potosí el centro más importante del Alto Perú, donde se conformó la Primera Escuela de Pintura. Su producción creció en el Siglo XVIII y parte de ella se exportó a otros lugares, entre ellos, Chile. Fue discípulo de Melchor Pérez de Olguín, el más importante exponente de este estilo. Su obra *El Patrocinio de San José* se conserva en la colección de Arte Colonial del Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago.

JOSÉ GIL DE CASTRO También llamado El Mulato Gil nació en Lima, Perú el año 1785 y falleció en 1841. De orígenes humildes y mestizos, poco se sabe con certeza sobre los datos biográficos y de la apariencia física de este pintor colonial, debido probablemente a la costumbre de los artesanos de la época de permanecer en el anonimato. Gil de Castro se habría acercado en Chile hacia el año 1810 para cumplir con deberes militares. Encontró aquí un ambiente propicio para dedicarse tanto a la pintura religiosa como a los retratos militares y de las clases adineradas, de gran demanda en la naciente República. Sus lazos con Chile se reforzaron al casarse en 1817 y al obtener diversos nombramientos militares, entre ellos el de Capitán de Ingenieros de Chile y Perú, Capitán de Fusileros del Batallón de Infantes de la Patria y la Orden al Mérito de Chile. Mantuvo gran amistad con el General Bernardo O'Higgins, debiéndose a él los más logrados retratos del prócer. Gil de Castro se convirtió en el gran retratista de las campañas de los Ejércitos Libertadores de Sudamérica y en consecuencia, del paso de la Colonia al periodo de la República.

RAYMOND MONVOISIN Nació en Burdeos, Francia en 1790. Falleció en Boulogne, Francia en 1870. Por decisión de sus padres siguió la carrera de Ingeniero Militar, que abandonó en 1808 en pos de la pintura. Realizó sus primeros estudios artísticos en la Escuela de Bellas Artes de su ciudad natal con el pintor Lacour. Luego en París, ingresó al taller de Pierre Guerin quien lo introdujo en las técnicas del realismo neoclásico y los temas mitológicos. Siendo ya un pintor consagrado en Francia, como otros artistas viajeros de la época, misteriosas razones motivaron su partida hacia Sudamérica en 1842. Luego de un penoso viaje llegó a Buenos Aires, Argentina donde se quedó por un tiempo, antes de proseguir hacia Chile invitado por el gobierno para asumir la dirección de una Academia de Pintura, por mediación de don Francisco Javier Rosales. Monvoisin cruzó la cordillera de Los Andes hacia nuestro país en el verano de 1843. Aunque su llegada era esperada con expectación en Santiago, la falta de presupuesto impidió concretar los planes de abrir la academia. A pesar de ello, el artista logró imponerse como retratista de la clase adinerada y despertar el interés general por su trabajo. Organizó la primera exposición de arte del país y a través de sus obras, introdujo una ambientación netamente europea, la moda francesa en las ropas y el estilo Imperio en la decoración. A lo largo de los once años que duró su estadía, recorrió Chile de Norte a Sur. Además de retratista fue profesor de arte, comerciante, agricultor y minero. Regresó a Francia en 1858, cuando ya había sido olvidado en los círculos parisenses. Aunque continuó trabajando y participando en los Salones, su avanzada edad le impidió recuperar la fama de sus primeros tiempos. Los cronistas indican que Monvoisin murió empobrecido.

MANUEL ANTONIO CARO Nació en Ancud, Chile en 1835 y murió en Valparaíso en el año 1903. Fue uno de los primeros alumnos de la Academia de Pintura. En el año 1859 fue enviado por su padre a Europa para realizar estudios artísticos. En el año 1865 se presentó al concurso de admisión a la Escuela de Bellas Artes de París donde fue seleccionado entre los trescientos postulantes para veinticinco cupos. Regresó a Chile en 1866 después de once años, y estableció su taller en la Plaza de la Matriz, en Valparaíso. La mayoría de sus obras fueron vendidas a coleccionistas extranjeros. En Chile sólo permanecieron unas cuantas, entre ellas, La Zamacueca. Sus cuadros han sido profusamente copiados y su fama los convirtió en íconos de la identidad nacional. Popularmente conocidas son sus reproducciones en libros de historia, litografías, fotografías y grabados.

JUAN FRANCISCO GONZÁLEZ Nació en Santiago en 1853 y falleció el año 1933. Siendo niño, sus padres lo inscribieron en clases de pintura con Manuel Tapia. Más tarde, fue el maestro Pedro Lira quien reconoció su destreza artística y lo apoyó para su ingreso a la Academia de Bellas Artes en 1869. Allí fue alumno de Ernesto Kirchbach y Juan Mochi. Su carrera transcurrió durante la transición del siglo XIX al XX. Quienes le conocieron, recuerdan su talento acompañado de un espíritu inquieto y temperamento fuerte y decidido que lo llevó a recorrer el mundo y a desarrollar una técnica pictórica libre e independiente. Las especiales características de su obra y su influencia sobre las promociones de artistas que le sucedieron, lo sitúan dentro de la Generación de los Grandes Maestros de la Pintura Chilena. En 1887 viajó a Europa por primera vez a estudiar enseñanza del dibujo y organización de museos artísticos. También fue la oportunidad de copiar a los grandes maestros y ampliar su visión sobre las tendencias impresionistas que se imponían con fuerza en clara oposición a las convenciones academicistas de la pintura académica. González trasladaría la discusión a Chile en la primera década del siglo XX, al ser nombrado profesor de croquis y dibujo al natural de la Escuela de Bellas Artes, dando comienzo a su activa participación en la vida cultural del país. Se presume que su producción alcanzó las cuatro mil obras. Al morir Juan Francisco González, quedaron sus enseñanzas y sus óleos sobre cartón madera y tela, la mayoría de pequeño formato. Se transformó en una figura legendaria de clara identificación con el paisaje, la gente y el espíritu chileno.

ARTURO GORDON Nació en Casablanca en 1883 y murió en el puerto de Valparaíso en 1944. Es considerado el más destacado y genuino representante de la Generación del Trece, integrada principalmente por los alumnos del profesor español Fernando Álvarez de Sotomayor quien agradado por el estilo de su alumno, le llamó el Goya Chileno. En 1926 trabajó con el pintor Laureano Guevara en los frescos alegóricos que hoy decoran la Biblioteca Nacional en Santiago de Chile. En reconocimiento a la calidad de estas obras ambos artistas fueron invitados a realizar el conjunto de obras murales que representaron a Chile en España en la Exposición de Sevilla 1929. Las pinturas que son alegorías al trabajo y a la presencia de la cultura mapuche, en la oportunidad fueron merecedoras del primer premio y se encuentran desde 2001 en la Universidad de Talca en la VII región de Chile. Entre 1936 y 1944, Arturo Gordon fue profesor de pintura de la Academia de Bellas Artes de Viña del Mar.

CAMILO MORI Nació en Valparaíso en 1896 y murió en la misma ciudad el año 1973. En 1914 ingresó a estudiar a la Escuela de Bellas Artes de Santiago, donde fue alumno de los maestros Juan Francisco González, Alberto Valenzuela Llanos y el maestro español Fernando Álvarez de Sotomayor quien lo introdujo a las técnicas de Velázquez y Goya, estilo que inspiraría sus primeros trabajos. Fue integrante de la Generación del Trece. En 1920 realizó su primer viaje a Europa donde luego de mucho esfuerzo, logró establecerse en París. Continuó sus estudios en talleres y academias libres de Montparnasse. Su contacto con el trabajo de Cezanne y Juan Gris fue decisivo para el posterior desarrollo de su obra. En 1923 regresó a Chile y participó en la fundación del Grupo Montparnasse. En 1928 fue nombrado Director del Museo Nacional de Bellas Artes, cargo que ejerció por sólo un año ya que en 1929, regresaría a París. En su segunda estadía en Europa, perfeccionó sus estudios en el área del afiche, recibió la influencia de la Escuela de París y se relacionó con grandes artistas cubistas de la época como Picasso y Braque entre otros. Fue conocido como un artista multifacético, a la pintura se sumó una importante obra gráfica a través del afiche y el diseño teatral. En 1950, el gobierno chileno le concedió el Premio Nacional de Arte.

MATILDE PÉREZ Nació en Santiago en 1916. Inició su formación artística, en 1938, cuando tomó clases particulares de pintura con el maestro Pedro Reszka. En 1939 ingresó a la Escuela de Bellas Artes, donde fue alumna de Pablo Burchard y Jorge Caballero. En 1960, cuando ya era una artista consagrada a nivel nacional, merecedora de importantes premios y distinciones, y contando con una amplia trayectoria como profesora de cátedra, fue becada por el Gobierno Francés para realizar estudios en París. Entre 1970 y 1972 fue comisionada por la Universidad de Chile para continuar su investigación y sus estudios sobre arte cinético en París. En 1975 junto a otros profesores, formó el Centro de Investigaciones Cinéticas en la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile.

VOLUSPA JARPA Nació en Rancagua, Chile, en 1971. Su carrera artística tiene como referente una rigurosa investigación teórica y conceptual sobre la pintura y las técnicas de representación. Aborda temas particulares como la imagen del sitio eriazo en el área urbana y a partir de ello, realiza una profunda reflexión tanto sobre el problema del dinamismo del desplazamiento de la ciudad, la precariedad, el abandono y la destrucción, como de los medios de representación de la imagen pictórica con todas las facilidades y dificultades que el artista moderno debe tomar en cuenta a la hora de concretar la obra. Su preferencia por los grandes formatos responde a su afán por escapar de la pintura de marco, que se realiza con propósitos comerciales y decorativos, ideas contrarias al arte desinteresado y que generalmente coartan la libertad creadora del artista. Con el ánimo de establecer la discusión sobre la validez de los medios, recurre a técnicas y materiales extra pictóricos a modo de cita, entre ellos el grabado serigráfico y la fotografía. De esta forma pretende denunciar el manierismo y el facilismo que existe en los círculos artísticos por producir obras de arte en serie, según la artista “ya no pintamos sino que imprimimos”. En 1998 Voluspa Jarpa incorporó nuevos soportes plenos de significado a sus obras en la serie Paisajes Límites donde, junto a la mediagua representada, construida al natural y en maquetas, realizó pinturas de paisajes autóctonos pero inhabitables, esta vez sobre frazadas que el gobierno entrega a damnificados por las continuas catástrofes invernales en Chile. La artista luego añadió la bandera nacional como soporte e inició una nueva serie con el tema de los besos, impulsada por el problema que tales imágenes plantean al pintor ya que implican una deformación de los rostros y una fuerte tensión escénica que se genera al enfrentar dos perfiles.

Fuente www.artistasplasticoschilenos.cl

Anexo 4

Entrevista Coordinador itinerancias Museo Artequin Viña del Mar

Señor Juan Pablo Cruz Gallardo, Licenciado en Artes Visuales, Universidad de Chile.

Entrevista realizada el 19 de abril del 2012.

Este cuestionario tiene como objetivo conocer la realidad de las itinerancias del Museo Artequin Viña del Mar en relación principalmente a los usuarios que las han visitado.

1. ¿Cuál es la misión del museo?

Museo Artequin Viña del Mar es una corporación de derecho privado creada durante el año 2008 gracias al aporte de la I. Municipalidad de Viña del Mar. Se caracteriza por ser un museo de reproducciones de las obras más representativas de la pintura occidental, que a través de una metodología educativa e interactiva, propone incentivar el interés por el arte y la creatividad en sus visitantes.

El museo incluye en su propuesta metodológica contenidos presentes en la reforma educacional, siendo una herramienta educativa de apoyo en la enseñanza del arte, con el fin de ser un complemento para los profesores de nuestra región.

2. ¿Cuál es su rol o trabajo en las itinerancias?

Coordinador

3. ¿Cuáles son los objetivos de las itinerancias?

Uno de los principios del Museo Artequin Viña del Mar es acercar a los niños al arte, para cuyos efectos poseemos un completo Programa de Itinerancias, que recorren con éxito desde el año 2009 la región de Valparaíso y otras regiones de Chile. Visitando colegios, bibliotecas, salas de exposición, centros culturales, municipalidades entre otros centros de difusión y acceso cultural.

En el marco del Programa se traslada y monta en cada ciudad una selección de reproducciones fotográficas en alta calidad de pinturas. Desarrolladas y diseñadas según la propuesta educativa de Artequin, que a través de una metodología educativa e interactiva, propone incentivar el interés por el arte y la creatividad en sus visitantes.

4. ¿Cuáles son las fortalezas de las itinerancias?

Genera accesibilidad y ser un real complemento de material visual educativo para colegios alejados con escasas posibilidades de acceso a Museos de arte.

5. ¿Cuáles son las debilidades?

La coordinación de visitas a la muestra durante su exhibición queda supeditada al compromiso del demandante y el profesional que desarrolle dicha acción, por lo tanto muchas veces la difusión también es un problema.

Otra debilidad podrías ser los costos asociados.

Un aspecto a mejorar se refiere a la información complementaria de cada muestra donde los pendones informativos se remiten a un esbozo de antecedentes y no a un planteamiento metodológico, gráfico/interactivo o educativo.

6. ¿Cuál es el nexo que se logra con el museo (entre profesores y el museo)?

Por medio de la capacitación se logra una actualización de contenidos y apoyo metodológico, respecto a un vínculo con el Museo es transicional y está sujeto al interés de cada profesional en profundizar y establecer mayores vínculos con el museo.

7. ¿Cuál es el rol que cumplen los docentes en las actividades?

Son quienes utilizan el material como complemento para sus labores educativas, por tanto es un rol activo y fundamental.

8. ¿Que tipo de material de apoyo y/o didáctico se utiliza en las capacitaciones?

Imágenes complementarias, bibliografía, Audiovisuales, Dinámicas interactivas. Pautas de actividad para bajar desde la WEB.

9. ¿Que tipo de material de apoyo y/o didáctico se utiliza en la visita misma?

Existen guías para alumnos y en algunos casos un audiovisual temático.

10. ¿Cuál ha sido el resultado de estos materiales de apoyo?

Altamente valorado es el audiovisual, respecto a las guías (material impreso) su difusión y utilización es muy dispersa, siendo imposible medir el real impacto de las mismas. Muchas veces este material no se distribuye completamente o bien su destino es incierto.

11. ¿Cuál ha sido la evaluación de las itinerancias?

Por mucho que se ha intentado presentar la pintura por medio de itinerancias o exposiciones en el museo o colegios, no se ha dado el camino para que los receptores puedan organizar y controlar su recepción, presentándonos a un público disperso que si bien puede adoptar una mirada crítica su sustento cultural en promedio no le permite vivenciar de un modo significativo la muestra.

Por tanto existen diferentes experiencias entorno al tema: Por una parte la utilización en colegios insoslayablemente acentúa su carácter complementario para la educación donde el Museo se vive en tu colegio; contrariamente la exhibición en bibliotecas o centros culturales transitan en el ámbito de eventos o simplemente una muestra de pinturas.

Considerando que las Itinerancias del museo deben ser coherentes con la misión educativa establecida, la forma de implementación más efectiva se refiere a la presencia de guías en sala, lo que involucra más costos, de esta forma la extensión metodológica del museo es vivencial y coherente con las actividades que se desarrollan al interior del museo.

12. ¿Cuál sería el futuro en el cuál debería orientarse las itinerancias?

Primero se debe focalizar y distinguir cuál es el público que nos interesa para las itinerancias, vale decir rango de escolares, tipo de profesores, tipo de colegio o bien si es público general como son familias a las que deseamos llegar. A partir de esto cada muestra debe poseer material complementario con un fin determinado, por ejemplo información metodológica para docentes; Actividades o material didáctico para niños. Vale decir Las Itinerancias requieren de un sello propio del Museo tanto para su material gráfico o educativo como la puesta en escena de la muestra. Un buen ejemplo y referente en este sentido son las Itinerancias del MIM, que están definidas para un público específico y poseen un sello de imagen.

El futuro inmediato nos indica que la itinerancia es educativa, su público son escolares por tanto el desafío nos plantea el tipo de inserción y proyección a largo plazo como herramienta educativa en el aprendizaje del niño.

Anexo 5

Diseño de Interface para Itinerancia

Conceptos de diseño a tomar en cuenta / Asesoría en diseño y programación Francisco Miranda Pacheco, Diseñador DUOC.

(Según Louis Lazaris)

1.1 – Colores vivos y brillantes.

1.2 – Buen humor (optimismo).

- Si la experiencia se considera “feliz” el niño retornará, una forma es crear un elemento de guía que interactúe con la navegación; un narrador sería positivo.

1.3 – Usar elementos presentes en la naturaleza.

- Se logra estimular a través de objetos o formas familiares; la experiencia de los niños es limitada, es por eso que los escasos elementos con los que se encuentran en la naturaleza (Ser simple).

2.1 – Diseño GRANDE.

- Los niños interactúan mejor con objetos grandes, simples, obvios y reconocibles (familiares).

2.2 – Personajes animados.

- Llamar la atención.

2.3 – Profundidad.

- Uso de sombras, paisajes, gradientes, elementos independientes (set gráfico –ilustrativo–, escenografía).

2.4 – Rescate de áreas que simulen intervención.

- Enfatizar en áreas que reemplacen botones con texto. Descripciones sencillas en cada opción (botón) o zona clickeable.

3.1 – Interacción enfatizando en acciones y continuidad, eliminando pausas innecesarias, monótonas o aburridas. Debe existir un guión, objetivos y metas; conducir la navegación y no detener la “acción” con textos.

3.2 – Sonido y animación.

- Elementos que reaccionen una vez escogidos (click) dirección y movimiento en la navegación.

3.3 – Vídeos.

- La educación cae en este recurso.

3.4 – Juegos.

- Aquí se aplican todos los principios mencionados anteriormente y los que vendrán.

3.5 – Imprimibles.

- Ayudan a extender la experiencia (funciona como souvenir), se puede agregar a la interacción o ser la meta –o premio– de esta.

4.1 – Métodos poco convencionales.

- Cambiar la forma del cursos (reemplazarlo).
- Animación parlante (efectos de sonido en el menú o en otros elementos).
- Trabajar sin retícula.

5.1 – Responsabilidad.

- Educar (promover la educación).
 - Información para los guías (padres por ejemplo). Lo anterior se puede lograr de 3 maneras distintas:
 - a) Crear una sección exclusiva para monitores.
 - b) Consejos y textos con recomendaciones y guías para la navegación.
 - c) Generar una navegación compartida.
-

(Según Jacob Nielsen)

1 – Diseño.

- Nunca darle 2 funciones a algún elemento de la navegación (un elemento animado por ejemplo; si es botón, no podría servir para nada más que su versión original).
- Tomar en cuenta que los niños saben utilizar el scroll (de una página).
- Los niños se reusan a leer instrucciones (tal y como lo hacen los adultos), esto porque se saben más experimentados (niños entre 6 y 12 años).

2 – Metas y usos.

- Los niños buscan entretención.
- Si algo no les gusta, lo abandonan.
- Tienen poca paciencia, quieren resultados inmediatos.
- Quieren tener control sobre los resultados.
- Prueban todas las opciones (“barren” la pantalla).
- No usan el botón de retorno o “atrás–volver”, sólo avanzan.
- No leen, pero lo intentan (niños entre 7 y 10 años).
- Es bueno usar metáforas en la navegación que reemplacen el texto.
- Un tamaño de letra apropiado son 14 pts.
- Sus limitaciones físicas son: escribir lento (tipeo) y tener un pobre uso del ratón (control de precisión y maniobrabilidad).
- Evitan el scroll.
- Les gustan los sonidos y animaciones.
- No distinguen entre contenido y publicidad.
- No entregan con facilidad información personal.
- Son muy cuidadosos con la gráfica; algunos niños llegan a afirmar que sitios web lucen muy infantiles para ellos.
- No realizan búsquedas en la web, navegan a través de bookmarks y etiquetas.
- Los niños suelen desarrollar un método que pondrán en práctica en distintas ocasiones. Incluso si fallan, repetirán su método una y otra vez. Así aplicarán su fórmula en distintas interfaces.

Se debe ser muy objetivo para diseñar interfaces infantiles; se reconocen tres segmentos específicos: entre 3 y 5 años (prelectores), entre 6 y 8 años (etapa de aprendizaje) y entre 9 y 12 años (lectores moderados); estos tres segmentos deben abordarse por separado.

Si se desea separar contenido (dirigido a otro segmento: guía por ejemplo), se recomienda ponerlo en otra categoría tanto gráfica como jerárquica.

(Según David Morrison)

1 – Respeto.

- Respetar a los niños es fundamental, se les debe hablar en “su idioma”, no como si fueran tontos o menos capacitados.

2 – Ser conciso.

- Evitar el uso de elementos que puedan ser olvidables y/o descartables.

3 – Ganar su confianza.

- Esto con elementos como: una interface limpia, detalles de contacto e informaciones del sitio o actividad (¿de qué se trata el sitio? ¿qué se propone? ¿para qué sirve?). Presentar documentación concisa y “muchos” vídeos explicativos.
- Para la creación de perfiles o cuentas, se recomienda lo siguiente (según Debra Levin Gelman):

- a) Proponer de forma tangible y no abstracta, prometer que lo que suministran tendrá un fin que ellos podrán experimentar.
- b) Entregar oportunidades creativas.
- c) Usar imágenes lo más que se pueda.
- d) Pedir muy poca información.
- e) Usar lenguaje amigable en vez de técnico.

4 – Interacción.

- Es importante considerar que a los hombres les interesa más el jugar en la web en comparación a las niñas, que buscan actividades sociales e interactivas.

5 – Premiar la lealtad.

- Una forma de lograr esto es otorgar puntos, premios o tablas de competencia (resultados con posiciones).

6 – Ofrecer opciones y variedad.

- Permitir a los niños regular la frecuencia y regularidad de la interacción.
- Ofrecer ambientes sin metas fijas y flexibles; no limitar la navegación o interacción a un solo resultado.
- Variar el rango de las actividades realizables (u opciones dentro de alguna).
- Ayudar a los niños a conseguir y extender sus propias metas.
- Ofrecer distintos niveles de ayuda asistida (hand-holding).
- Permitir la construcción y deconstrucción de secciones, asociado a la experiencia de usuarios.

El permitir que el niño diseñe su experiencia y cómo logra la meta (su método) es lo que se entiende como “diseño en conjunto”. Si se le otorga independencia en la navegación, desarrollará un sistema de interacción intuitivo, ese es el objetivo de una interface confiable.

La mezcla entre educación y entretenimiento en la web (eduentretenimiento) a demostrado ser una práctica muy engañosa y compleja. Hay que recordar siempre que la meta principal no es el juego o la entretenimiento, sino, el aprendizaje. Un niño puede priorizar el juego, si siente o percibe que éste se inclina más por su meta primaria –entorpeciendo para él el fin de entretener– dejará el juego del todo.

Los niños disfrutaban mucho las novedades.

Fuentes:

Jacob Nielsen – <http://www.useit.com/alertbox/children.html>

Davis Morrison – <http://www.smashingmagazine.com/2011/07/06/best-practices-for-web-design-for-kids/>

Louis Lazaris – <http://www.smashingmagazine.com/2009/11/27/designing-websites-for-kids-trends-and-best-practices/>

Debra Levin Gelman – <http://www.alistapart.com/comments/designing-web-registration-forms-for-kids/>

Anexo 6

Costos asociados al proyecto

Inversión:

Ítem	valor
Compra (30) mouse para actividad.	\$ 150.000

Operación:

Ítem	valor
Diseño y programación de la aplicación insertada en el sitio web del museo.	\$ 1.000.000
Diseño y producción cuadernillo actividades para el profesor.	\$ 2.000.000
Implementación física de las itinerancias.	\$ 2.800.000
Técnico programador en terreno.	\$ 500.000

Total	\$6.450.000
-------	-------------