

En contacto con el Arte: nuevas aplicaciones de las TIC en la programación de visitas a museos
In contact with Art: new ICT applications in scheduling visits to museums

José Antonio Espino Suar. *joseph_is_back@hotmail.com*

Resumen: Las nuevas tecnologías proporcionan numerosos recursos que nos permiten desarrollar experiencias muy significativas en Educación Artística. Proponemos un ejemplo de aplicación de las TIC en la programación de visitas a museos de arte, mediante la creación e implementación de un software en Flash denominado Cont@ctArte, facilitando el desarrollo de contenidos específicos de una forma intuitiva y personalizada. También, destacamos el uso de Facebook como lugar de encuentro virtual durante este proceso.

Palabras clave: educación, museo, didáctica, TIC, aplicaciones

Abstract: New technologies provide many resources that allow us to develop significant experiences in Art Education. We offer as an example of application of ICT in the scheduling of visits to art museums through the creation and the implementation of a Flash software called Cont@actArt, providing the development of specific contents in an intuitive and personal way. Moreover, we emphasize using Facebook as virtual meeting place during this process.

Key words: education, museum, educational, ICT, applications

Introducción

Una mañana me acerqué al MuVIM a ver la exposición “Nevant Tinta” de Fernando Medina y me pregunté “¿qué podría aportar esta exposición a mis alumnos?”

El alumno de secundaria vive en un contexto marcado por el constante intercambio de información. Actualmente, es la sociedad de la información, donde la motivación es la clave y el docente es un orientador que *se acerca a la realidad e intereses del alumno*, para guiarle en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno se ve “bombardeado” por infinidad de aplicaciones que buscan captar la atención. Esta situación provoca *un efecto psicológico* cuya respuesta es el consumismo. Para el docente, las TIC es un recurso didáctico que potencia el ámbito sociocultural del alumno, otorgando mayor calidad al nivel de enseñanza en nuestra especialidad. Así, nace *Cont@ctArte*, una aplicación en Flash que desarrollaremos a continuación en base a una propuesta de programación de una visita “tipo” a la exposición mencionada.

Creando Cont@ctArte

La preparación de la experiencia por parte del docente comienza con *la recopilación de documentación y la visita a la exposición*. Por tanto, al desarrollar el programa Cont@ctArte, hemos seguido esos mismos pasos, teniendo en cuenta además qué aspectos del currículo (para concretar en nuestro caso, de 4ª de E.S.O.) pueden desarrollarse durante la visita. De esta forma, el docente dispone de *una aplicación informática personalizada* que le permite trabajar determinados contenidos antes de visitar la exposición con su clase. Cont@ctArte consta de diversos recursos: *Ficha técnica del autor y de sus obras, Actividades (antes y después de la visita), Guía Didáctica para la visita, El museo: ubicación e información específica, Bibliografía, Datos adicionales (otras exposiciones, talleres didácticos, etc.), Enlace a la red social Facebook (lugar de encuentro virtual durante todo el proceso)*.

Antes de la visita: Esperando el contacto

En base a los contenidos que se están impartiendo actualmente en el aula, el docente podrá utilizar Cont@ctArte para motivar al alumno, utilizando un lenguaje visual muy próximo a su realidad, basado en aplicaciones Flash, de uso diario por el alumno durante *su interacción con el mundo virtual*. Los propios menús de diversas páginas web están programadas con este lenguaje. Los recursos gráficos e interactivos que proporciona favorecen la integración del alumno dentro de la aplicación, resultando *familiar e intuitiva*. De esta forma, mediante el trabajo con actividades previas, la experiencia de la visita y las reflexiones posteriores, facilitaremos la comprensión sobre los contenidos conceptuales de la unidad que se está desarrollando en ese momento.

Actividades

En relación a esta exposición, hemos querido proponer *un acercamiento al artista*, desde la propia estética del programa (estilo del artista), una breve biografía y dos actividades previas a la visita (sobre la composición y el uso de la tipografía en diseño gráfico).

¿Qué compones? - *Actividad sobre la composición*

El alumno observa en la pantalla tres papeles en blanco, según el estilo del artista, y en la parte inferior dispone de una serie de elementos procedentes de varias obras del autor que le servirán para componer nuevas obras. A través de las orientaciones del docente sobre contenidos de la composición, el alumno aprenderá cómo se comportan los elementos dentro del formato, explicando los conceptos de línea y peso visual, tipografía, formas, color, etc.

¿Qué escribes? - *Actividad sobre la tipografía*

A partir de tres obras de Medina donde la tipografía es la clave del mensaje visual, se analizan las obras para después manipular la tipografía de cada pieza mediante parámetros sencillos (cambio de fuente). De esta manera, el alumno valora la tipografía en la construcción de mensajes visuales, observando qué cambios se producen en la transmisión de la información.

La visita: En contacto con el Arte

Llegado el momento de la visita, el alumno dispone de *una guía didáctica específica* que junto con las orientaciones del docente, le permitirán experimentar de forma más significativa la exposición de Fernando Medina. Además, el alumno ha trabajado conceptos clave del lenguaje visual en base a las obras que en esos instantes *está observando*. Esto le ayuda a *analizar y valorar de manera crítica* las piezas, considerando qué le aportan en cuanto a estética, mensaje visual y composición (en el caso de este artista).

Después de la visita: Hablando del contacto

Una vez la experiencia ha terminado, es conveniente que el docente haga uso de Cont@ctArte para retomar aspectos esenciales de la visita (el artista, las obras, el museo, las actividades, etc.), proponiendo la realización de *un trabajo en grupo* con ayuda de la aplicación (datos adicionales y enlaces). En este caso, se trata de actividades que refuerzan los contenidos tratados, desembocando en un debate en el aula donde compartir experiencias y opiniones, que favorezcan *el diálogo y la adquisición de conocimientos*.

Un lugar de encuentro

Conviene destacar que durante todo este proceso, el docente creará *un grupo privado* en Facebook compuesto por sus alumnos. Este grupo prestará atención a los datos de la visita, comentarios sobre las actividades, aportaciones personales, enlaces interesantes, etc. De esta manera, el alumno siempre está “*en contacto*” con la experiencia de la visita museística y entendemos que se siente *libre* para expresar cualquier opinión sobre la misma. Sugerimos recopilar las aportaciones del muro de Facebook para analizar la experiencia de la visita.

Conclusiones

En resumen, Cont@ctArte ofrece *una guía personalizada e intuitiva* que favorece la implementación de visitas a museos de arte, incidiendo en el carácter didáctico de la experiencia museística y enriqueciendo la interacción del alumno con el arte, elemento clave con el que siempre debe estar en contacto, ya que tal y como dice María Salanova Burguera (2009). “*Los objetos artísticos son tomados como transmisores de creencias, reivindicaciones y valores representativos de la sociedad en que se contextualizan. La educación es un componente cada vez más adecuadamente integrado en el ámbito artístico y desde el cual surgen cantidad de proyectos didácticos que implican a las nuevas tecnologías.*”

Referencias bibliográficas

Alderoqui, S. (2006). *Museos y escuelas: socios para educar*. Buenos Aires, Paidós.

Deloche, B. (2002). *El museo virtual*. Gijón, Ediciones Trea.

Fullea García, F. (1987). *Programación de la visita escolar a los museos*. Madrid, Editorial Escuela Española, S.A.

Lévy, P. (1998). *La Cibercultura, ¿el Segundo diluvio?*. Barcelona, UOC-Proa

Macaya, A.; Ricomà R.; Suárez, M (coord.). (2010). Presències Virtualitats. Les TIC i la didàctica de l'art als espais museístics, IV Jornades de Pedagogia de l'Art i Museus, Museo de Arte Moderno de Tarragona. Revista OBSERVAR 2010. 4, 181-185 ISSN: 1988-5105. Tarragona: Diputació de Tarragona.

Salanova Burguera, M. (2009). De museos y aulas: sobre la actualidad didáctica en el Arte Contemporáneo, IV Congreso de la Cibernsiedad 2009. Crisis Analógica, futuro digital.