

ton, Edward Gorey e Luis Marfá Pescetti. Em decorrência da atividade de leitura surgiu um resultado imprevisto. Os alunos riam-se enquanto começavam a escrever seus próprios poemas em chave paródica.

**Palabras clave:** escritura criativa – poesía – humor negro

<sup>(\*)</sup> **Manuel Martínez.** Docente de Lengua y Literatura en escuela media. Profesor en Seminario de Comprensión y Producción de Textos del Ingreso a la Universidad Nacional de La Matanza. Ha participado en congresos y publicado libros y ensayos referidos a la literatura para la infancia.

## ¿Por qué Malevich sería un buen profesor de matemáticas? Obras de arte y experiencia museística: aportes para desarrollar la creatividad en el aula.

Fecha de recepción: agosto 2014  
Fecha de aceptación: noviembre 2014  
Versión final: marzo 2015

Gisela Massara <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** La educación interdisciplinaria promueve en los alumnos la integración de los conceptos, teorías y métodos de dos o más disciplinas para la comprensión de un tema que muchas veces se presenta como complejo. Es por ello que la obras de arte y la experiencia museística permiten enriquecer este enfoque interdisciplinario. Ambos promueven entornos creativos y potencian la capacidad de análisis de los alumnos. Las obras de arte desarrollan habilidades intelectuales en los estudiantes. ¿Cómo incorporar obras de arte a la experiencia áulica? ¿De qué manera enriquecemos la interacción con los museos?

**Palabras clave:** arte – museología - interdisciplinariedad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

Actualmente en los ámbitos educativos se plantea el desafío de crear entornos creativos. La mayoría de las veces consideramos que la creatividad debería estar relacionada a los contenidos pertenecientes al arte, pero es importante resaltar que lo creativo se puede materializar de diversas formas en el aula. A partir de los enfoques educativos interdisciplinarios hemos descubierto que los alumnos se enriquecen trabajando un concepto o temática desde varias perspectivas. Este enfoque permite a los alumnos potenciar sus habilidades y les da herramientas para afrontar los desafíos de las problemáticas actuales. A partir del cruce de lenguajes entre el arte y otras disciplinas, se elaborarán procesos creativos desde la concepción hasta la experimentación.

La observación de las obras de arte desarrolla la capacidad de análisis de los alumnos. Las ventajas de las mismas son la posibilidad de ser trabajadas desde el nivel inicial hasta niveles universitarios. John Shuh (1982) analiza el poder de los objetos en los ámbitos educativos y resalta la importancia de que los alumnos puedan aprender a través de los objetos. Shuh afirma que el aprendizaje a partir de los objetos "...es una forma de descubrir cosas de ellos mismos y del mundo" (1982, p. 85). Este método de enseñanza-aprendizaje promulga la utilización de distintos objetos (en este caso proponemos la incorporación de obras de arte a la experiencia áulica) ya que permite que el estudiante reconozca el objeto a partir de su experiencia personal. El alumno hará sus propias preguntas y responderá a partir de sus propias percepciones. Las obras de arte, específicamen-

te, desarrollan habilidades intelectuales en las personas. De acuerdo con Shuh, la capacidad de una observación crítica es la base de una buena investigación, "...tenemos que desarrollar la capacidad de suspender nuestra dependencia a las abstracciones convencionales para que podamos ver las cosas de nuevo, y de una manera cuidadosa, crítica." (1982, p. 85). Las obras de arte captan rápidamente la atención de los alumnos.

Si avanzamos por la línea de los enfoques interdisciplinarios podemos reelaborar experiencias dentro del aula a partir de distintas obras de arte. A continuación detallaremos diversos ejemplos de cómo aplicar a materias no relacionadas con el arte, obras para trabajar la temática buscada. A modo de ejemplo, una propuesta interesante consistiría en trabajar con el registro fotográfico de la performance del Grupo Escombros, La piedad latinoamericana, aplicada a los contenidos del programa de Educación Cívica (Nivel Medio). Específicamente los temas relacionados a Ciudadanía Plena: la inclusión social, económica y política como condición de la democracia. La performance se realizó en el año 2004, en una calera dinamitada de Ringuet, tomando como punto de partida la apropiación de La Piedad de Miguel Ángel. La fotografía actúa como disparador para que los alumnos se cuestionen desde su visión distintos aspectos en relación a las figuras y su contexto estableciendo un pendant con los contenidos curriculares. Los alumnos lograrán llegar a los conceptos a través de sus propios razonamientos. Las obras permiten elaborar procesos cognoscitivos y afectivos, al tener que posicio-

narse ante lo que observan, adoptan enfoques creativos y comprometidos. Desde un enfoque epistemológico se pueden abordar ciertos contenidos de biología a partir del proyecto Bioesferas de Joaquín Fargas. La obra permite a los alumnos inferir las interacciones entre los seres vivos y el ambiente, producir un ecosistema como modelo de estudio, comprender la estructura y apreciar los cambios en los ecosistemas. De una manera lúdica y creativa, los alumnos logran abordar el objeto de estudio desde múltiples perspectivas. Cabe señalar que la lectura de las obras siempre son experiencias compartidas por sus pares, de esta manera los niños establecen una relación dialógica con sus compañeros, basada en la igualdad.

La experiencia museística ofrece aportes significativos en los procesos de enseñanza. De acuerdo con Falk y Dierking, en los recorridos, las personas resignifican, ponen en valor y se apropian de los distintos conceptos que generan las obras (1992). Las visitas a los museos establecen procesos cognoscitivos y afectivos desde el sujeto en relación al contexto. La idea central no es recorrer el museo para saber más acerca de la historia del arte sino elegir las obras para que los alumnos dialoguen en base a los temas que están trabajando. La experiencia museística según Falk y Dierking (2000) se divide en tres contextos que están relacionados entre sí. 1) El contexto personal, las motivaciones y expectativas personales de cada visitante. Aquellas experiencias previas que las personas traen consigo, intereses y creencias. La experiencia museística potencia la experiencia emocional en relación a las obras, al incluir procesos afectivos la experiencia se vuelve un hecho fundamental en la vida del individuo. 2) El contexto sociocultural, aquellos conocimientos que adquiere una persona en relación al contexto socio-histórico en el que se encuentra. El conocimiento aparece como una experiencia compartida. El proceso de aprendizaje esta mediado por el lenguaje verbal, lenguaje corporal, observación, costumbres, hábitos, códigos sociales y símbolos. Y, 3) El contexto físico, apela a la forma de aprehender el espacio y los objetos que están en el mismo. Aquí se pone en valor la experiencia física determinada por las texturas, olores y sonidos que puedan percibirse.

Es importante que los docentes indaguen en los intereses de los alumnos antes de proponer un recorrido. Es necesario establecer previamente qué obras seleccionar para que los alumnos tomen contacto. En base a los niveles de atención no se aconseja más de cinco obras. Se deberá analizar que aportes hará la obra, cómo iniciaremos el diálogo: a partir de los materiales o del tema. Determinar qué información previa necesitan los alumnos para analizar la obra, información que no tenga que ver con lo específico de la obra o del artista, sino con los conceptos que aborda la misma. Cabe resaltar que muchas veces, estos circuitos de reflexión ponen en valor lo grupal y fortalecen los vínculos entre los pares. Las obras permiten cierta distancia necesaria para trabajar conflictos que puedan surgir dentro del aula, evitando confrontaciones entre los alumnos.

Las ventajas de visitar museos permite la formación de espectadores/visitantes. Al iniciar a los niños desde una edad temprana, permitimos que ellos puedan rela-

cionarse con las obras, experimentar el placer estético, concebir al museo como un espacio de aprendizaje. En general muchos de los espacios de arte construidos en la escuela están relacionados con lo teórico y la praxis desde una visión historiográfica. Hay ciertos condicionamientos frente al arte moderno y especialmente al contemporáneo, nos olvidamos que las obras de arte hablan de su tiempo, y que pueden ser leídas perfectamente por los alumnos sin necesidad de conocimientos previos. El abordaje no se establecerá desde lo ontológico de la obra sino de lo que genera en los alumnos, aquello que perciben sin condicionamientos ni conocimientos previos.

El arte permite que los alumnos exploren distintos caminos, otras formas de abordajes a los múltiples desafíos actuales de nuestra sociedad, los relaciona con lo más profundo de su ser y les permite experimentar sin condicionamientos externos, comprender cuáles son las matrices de pensamiento de los artistas, los ayuda a entender que el error es parte del proceso de aprendizaje. Ergo, sumar experiencias creativas dentro del aula es posible más allá de los conocimientos específicos en relación al arte de cada docente. La idea es poder trabajar con las obras desde otro lugar, desacralizar los museos. Lograr que la experiencia áulica sea enriquecedora para el alumno como para el docente.

#### Referencias bibliográficas

- Falk, J. H. y Dierking, L. D. (1992) *The Museum experience*. Washington DC: Whalesback Books.
- Falk, J. H. y Dierking, L. D. (2000) *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*. California: Altamira.
- Shuh, J. H. (1982) *Teaching Yourself to Teach with Objects*. Nova Scotia Journal of Education, 7 (4), 80-91.

**Abstract:** Interdisciplinary education promotes in students the integration of concepts, theories and methods of two or more disciplines to the understanding of a subject that is often presented as complex. That is why the art museum experience and help enrich this interdisciplinary approach. Both creative environments promote and enhance the analytical skills of the students. The artwork develop intellectual skills in students. How to add artwork to the courtly experience? How enrich interaction with museums?

**Keywords:** art - museum studies - interdisciplinary

**Resumo:** A educação interdisciplinaria promove nos alunos a integração dos conceitos, teorias e métodos de dois ou mais disciplinas para o entendimento de um tema que muitas vezes se apresenta como complexo. É por isso que a obras de arte e a experiência museística permitem enriquecer este enfoque interdisciplinario. Ambos promovem meios criativos e potencian a capacidade de análise dos alunos. As obras de arte desenvolvem habilidades intelectuais nos estudantes. Como incorporar obras de arte à experiência de sala de aula? De que maneira enriquecemos a interação com os museus?

**Palavras chave:** arte – museología - interdisciplinarietà.

(\*) **Gisela Massara.** Licenciada en Artes (UBA, 2003). Profesora de Arte, Especialización Cine y Teatro (UBA, 2003). Diplomada en Gestión Cultural (Fundación Konex, 2004). Actualmente es

Directora de “Tuyo es mi Arte” empresa dedicada a la educación en valores a través del arte.

## Experiencia Wii: presentaciones en PDI de bajo costo.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Ramiro Massaro (\*)

**Resumen:** El armado de una pantalla digital interactiva (PDI) de bajo costo puede incidir en la producción de presentaciones multimediales en las cuales el docente puede lograr fomentar la participación de los alumnos, generar la motivación necesaria para lograr el aprendizaje y mejorar con ello la calidad de sus prácticas educativas. Es indispensable para ello investigar, vencer ciertos miedos a la tecnología y además reevaluar sus métodos de enseñanza para poder lograr este cometido.

**Palabras clave:** Pantalla digital interactiva – Wii – presentaciones multimediales.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 191]

### Una imagen vale mucho más que mil palabras

En nuestro mundo actual existen variadas formas de comunicarnos, pero es la imagen la forma que más nos acerca al mundo vivo, a la acción y a la representación de todo aquel sentido que esperamos que los que la lean construyan, obedeciendo a convenciones culturales.

Algunos pensamos que una obra de arte, la portada del CD de un artista de música, una imagen deportiva, un edificio con determinado estilo arquitectónico, o hasta un álbum fotográfico podrían servir para describir ciertos conceptos o ideas.

Podemos entonces pensar la imagen como complemento de la palabra y viceversa en función de aquello que queremos expresar.

¿Qué es lo que se puede lograr (y a lo que debemos apuntar) con una imagen? En la audiencia puede lograr distintas sensaciones y emociones; desde la inspiración y la imaginación, pero todas ellas parten de la motivación.

Se sabe que la motivación es esencial en los procesos de aprendizaje siempre y cuando la actividad del docente implique el establecimiento de desafíos según Alonso Tapia (2005). Entonces ¿Porqué no aprovechar el poder de las imágenes para mejorar nuestras exposiciones?

Sin dudas que el invento del siglo XX (para ser más exactos 1895, en Francia) que más desarrollo ha tenido y que más ha crecido ha sido el cine. El cine cambió la forma de contar las cosas. Cambió la forma de narrar una historia, de informar sobre un hecho verídico.

Durante el siglo XX, siglo en cual la mayoría de nosotros hemos crecido y nos hemos educado, la imagen ha demostrado su poder. De esto bien pronto se dieron cuenta los periódicos y publicaciones y también los Estados Totalitarios. Las empresas a través del marketing, utilizaron este recurso con el propósito de vender sus productos en un principio y de vender un estilo de vida o una experiencia.

En sus inicios, el cine se caracterizó por la producción de películas mudas, cuyas funciones eran acompañadas por músicos ubicados a un lado de la pantalla, y con carteles que indicaban las acciones y escenas. La novedad del cine radicaba, si la comparamos con los libros, en que varias personas vivían y compartían al mismo tiempo la experiencia.

El cine era entonces blanco y negro, pero pronto se vieron mejoradas las técnicas para hacer películas y comenzó a filmarse en colores. Era la época en la que comenzaba a aparecer otro invento revolucionario: la TV. El cine ha avanzado de tal manera que nada es imposible de filmar, siendo el único límite la imaginación. Es innegable el aporte de la tecnología digital para llegar a este punto.

Las empresas comprendieron rápidamente la potencialidad de la imagen para vender sus productos. A través del marketing han desarrollado singulares formas de comunicar ideas, vivencias e historias con el propósito de despertar en el público el interés por el producto que se ofrece.

La utilización por parte del marketing empresarial y comercial del símbolo y otros elementos ha sido importante en la difusión de una idea o concepto y su posterior identificación. Esto es interesante observarlo en la elaboración de estrategias de ventas por lo cual vemos que las características de la utilización de ciertas imágenes varía sensiblemente de acuerdo al público con el cual se quiere interactuar.

En educación, toda vez que queremos trabajar con ideas o conceptos, puede utilizarse la imagen como herramienta complementaria para lograr este propósito.

¿Cómo podemos aplicar todos estos conocimientos en el campo de la Educación y mejorar así nuestras exposiciones frente a nuestro juvenil público?