

# María Fátima Cofán Feijóo

Universidad Complutense de Madrid

E-mail: [fatimacofan@artlover.com](mailto:fatimacofan@artlover.com)

## Museo Pedagógico de Arte Infantil



El museo electrónico de arte infantil

<http://www.ucm.es/info/bbaa/estruorg/museolog/index.htm>

## MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL PROYECTO ONLINE

### MUSEO PEDAGÓGICO DE ARTE INFANTIL

El Museo Pedagógico de Arte Infantil se creó en la Cátedra de Pedagogía de la Facultad de Bellas Artes de Madrid, siendo el fundador del proyecto Manuel Sánchez Méndez, con el fin de mejorar los recursos para la formación docente como un lugar de documentación en donde se pudiera investigar la expresión plástica-artística infantil. El Museo también es un espacio de encuentro para niños y adolescentes. Es el primer museo dedicado especialmente al arte infantil y su pedagogía en España, teniendo al niño como objeto en cuanto creador de arte.

El Museo Pedagógico de Arte Infantil es vital para fomentar el interés de los niños por el mundo del arte,

un lugar en donde las actividades que se realicen estén enfocadas a la creatividad infantil mediante talleres y exposiciones.

El Museo pretende ser un centro interactivo al servicio de las necesidades de los educadores y servir de estímulo a la creación infantil, convirtiéndose en un centro innovador dentro del campo educacional y

ser un centro abierto a la comunidad de investigadores de todo el mundo en cuanto al tema creativo-artístico infantil.

### Objetivos primordiales

1. Estudiar las posibilidades pedagógicas a través de las artes plásticas del niño.
2. Ofrecer los resultados de las investigaciones realizadas al servicio de Centros y Organismos nacionales e internacionales.
3. Facilitar el acceso a los fondos del Museo.
4. El Museo Pedagógico de Arte Infantil pretende ser además de un museo para ver, un lugar para aprender y hacer, en donde la educación es el objetivo principal.

### ?? Necesidades que llevan a la creación de un museo online

La cultura de hoy en día está cambiando de una era analógica a una era digital. El rol de los museos como preservadores de los objetos que alberga es esencial así como la

información sobre sus colecciones, es aquí donde la cultura tecnológica( Internet) se convierte en una herramienta importante de información para la creación, intercambio y preservación de estos conocimientos culturales a través de los objetos que representa el museo, el organizar esta información en una base de datos es vital para los investigadores de un determinado campo, pues el museo deja de ser un mero escaparate de piezas, en donde la información sobre los objetos adquieren un sentido gracias a las investigaciones que se ofrecen acerca de ellos. Es así como el almacenamiento de todas las investigaciones que realice tanto el museo como la universidad o colegio se pueden digitalizar y configurar en una única base de datos virtual para su difusión a través de la red internet. Eliminandose así las barreras geográficas, para que toda la población tenga acceso a los recursos culturales.

### ?? ¿ Porqué una website?

Esta tecnología nos va a permitir visitar virtualmente el museo de una manera instantánea y con un coste bajo. El acceso a los proyectos de investigación o de educación que genera el propio museo están siendo mucho más accesibles con este medio que visitar físicamente el propio centro de documentación del museo. Es así como las relaciones del museo con la sociedad se hacen más comunicativas e interactivas. El museo MUPAI está saliendo de sus muros para llegar a todo el mundo. Se puede decir que la website del museo es un medio de distribución que conecta a profesionales del mundo de la educación, a artistas, a investigadores, a estudiantes...

1- Nos ofrecen la posibilidad de estructurar la información o profundizar sobre algún tema en concreto para permitir al estudiante un determinado camino acorde con sus conocimientos y necesidades. En el futuro el museo será más pedagógico convirtiéndose en una base de datos con accesos inteligentes a otros campos de investigación sobre el tema de educación disponibles en la red internet. En donde los visitantes se pueden organizar en grupos con semejantes intereses y organizar actividades y proyectos personales aprovechando los recursos del MUPAI.

2- Otras de las posibilidades es la colaboración con otras instituciones de características similares. Esta comunicación será interactiva y directa. Ofreciéndonos una respuesta inmediata por ser este un medio flexible.

3- Internet también nos ofrece la posibilidad de abaratar los costes y aumentar los recursos del museo a través de las publicaciones on-line. La distribución es instantánea. Se eliminan así estas barreras de distribución.

4- También nos permite la circulación de ideas gracias al correo electrónico. Se produce una

- Intercomunicación entre publico ( estudiantes y profesores) con los investigadores de la Facultad

- y un acercamiento más directo con otros profesionales de similares Instituciones.

5- Internet permitirá a cualquier usuario en cualquier lugar del mundo visitar y tener acceso virtual a las colecciones del museo incluso en periodos de vacaciones. Muchos de los museos pedagógicos se encuentran dentro de universidades, como es el caso del MUPAI, siendo difícil su acceso debido a la falta de recursos en cuanto a personal que facilite su visita física, con la red internet estos museos estarán

virtualmente abiertos a los visitantes e investigadores permanentemente, todos los días y horas del año.

- 6- Estas nuevas tecnologías ofrecen una información más asequible por el uso de imágenes, textos, videos y voz. Los objetos se contextualizan al darnos información sobre las investigaciones que se han realizado, restauraciones, modificaciones, préstamos, publicaciones....
- 7- La web va a permitir al museo el obtener información sobre el público que lo visita virtualmente, pudiendo responder mejor a sus necesidades y preguntas. El conocer los intereses de los visitantes ayuda a una mejor reorganización del propio museo. La implantación de un sistema de registro (Libro de visitas) o la implantación de un E-COMMERCE para conocer en más profundidad a ese público virtual.
- 8- El museo crea relaciones especiales con grupos determinados al ofrecerles una información personalizada como puede ser videos, conferencias y colaboraciones...
- 9- Aprendizaje virtual es uno de los mayores éxitos del museo virtual. Tradicionalmente la instrucción educativa se basaba en el uso de textos de libros en las aulas, antes se memorizaban hechos e ideas, ahora se está dando más énfasis en la construcción del conocimiento y la aplicación de éste. El uso de Internet es una nueva manera de aprender en el espacio que permite integrar actividades virtuales y reales permitiendo la integración entre individuos o grupos. Es pues una herramienta flexible para la educación a través del museo.

### **?? Situación del MUPAI como espacio físico**

El museo Pedagógico de Arte Infantil durante los años ochenta recibía grupos de escolares que desarrollaban actividades pedagógicas y artísticas como parte integrante en la educación escolar partiendo de las experiencias e investigaciones que desarrollaba el Departamento. Estas actividades fueron cesando a medida que se restó espacio al museo para albergar los despachos de los profesores, hasta convertirse el museo en un mero contenedor de obras de arte infantil.

Por la carencia de un espacio y personal físico acorde a las necesidades de un museo pedagógico se ve la necesidad de crear un museo online, un museo electrónico que pueda visitarse a través de la red Internet, el futuro del MUPAI estará en la contextualización de los objetos o colecciones del museo y en la elaboración de programas didácticos online. La supervivencia de este museo universitario estará en los contenidos virtuales que ofrezca ya que la información es fundamental para una buena comunicación. El poder del museo se incrementará al convertirse en una institución permanente al servicio del arte como parte integrante en la educación artística de la comunidad escolar.

## **EL MUSEO ONLINE COMO RECURSO PARA LA EDUCACIÓN**

### **?? Aprendizaje constructivista a través de la educación artística en la red Internet**

La era de la comunicación está impactando en todos los aspectos de nuestra sociedad, y el papel que tendrá en la educación no se puede ignorar (Thornburg Foundation). Argumentan que la educación en el 2008 no estará confinada en ningún lugar, todo el

mundo tendrá acceso a los recursos que se ofrecen en cualquier lugar del mundo. Estará disponible las 24 horas del día y estará disponible para todos en donde se incluirán experiencias virtuales, como las que están ofreciendo los museos, y es a través de estos museos interactivos multimedia en donde profesores y estudiantes tendrán acceso a gran variedad de recursos educativos( Murray 1997).

La red Internet representa nuevas posibilidades en la comunicación, colaboración y disseminación de los conocimientos, ya no es solo un recurso de información es un recurso de aprendizaje constructivista, en donde el conocimiento inmediato está constantemente construido e individualizado y la website es un medio en este proceso. El constructivismo ha emergido para oponerse a la enseñanza convencional ( Umper, 1996) ([http://cudenver.edu/~mryder/it\\_data/constructivism.htm](http://cudenver.edu/~mryder/it_data/constructivism.htm) ) Este modelo constructivista está interesado en crear un auténtico aprendizaje basado en actividades educativas temáticas y atender e interpretar las necesidades de los estudiantes cuando sean evidentes, la exploración se basa en proyectos reales, auténticos contextos reales, en donde el rol del estudiante ya no es el de recipiente de la información, no son receptores pasivos en donde memorizan la información( modelo instructivista), sino que los estudiantes procesan la información individualmente a partir de modelos reales y a partir de la gran variedad de recursos que encuentran y exploran en la red Internet, este proceso estimula sus pensamientos y les motiva a desarrollar su imaginación creativa.

**?? El aprendizaje constructivista en la tecnología educativa.** ( Roblyer, Eduwar, Hayriluk, 1997)

1. Actividades que ayudan a resolver los problemas planteados.
2. Enorme variedad de recursos y materiales que se ofrecen en la red Internet, se presentan múltiples perspectivas.
3. Colaboración con grupos de trabajo
4. Énfasis en el proceso de búsqueda en vez del producto en sí. Es una búsqueda no lineal
5. Métodos cualitativos en la información disponible, enlaza con otros componentes y recursos que existen en la red ( Mc. Manus, 1996)
6. Colaboración en proyectos, los estudiantes recogen la información y la analizan, se plantean hipótesis.

En la Conferencia sobre Tecnología Educativa <http://www.ed.gov/Technology/TechConf/1999> se han presentado una serie de investigaciones que justifican la presencia de este tipo de herramientas en las aulas. En el trabajo de Penuel y Means (1999) se presenta un estudio longitudinal (realizado a lo largo de cinco años), en el que se afirma que los sistemas multimedia favorecen una concentración a más largo plazo por parte de los alumnos y mejora la constancia para la realización de tareas complejas.

El estudiante puede manipular y sintetizar la información que encuentra en la red para construir sus propios conocimientos( White, 1996 ). El museo MUPAI además de ser proveedor de la información facilita este aprendizaje, que se convierte en activo al poder manipular la información regional o global que sobre algún proyecto le ofrece el museo. En este caso los proyectos interactivos del MUPAI están concebidos como un medio de

conocimiento constructivo a la vez que una herramienta o sistema instruccional. La WWW ofrece muchas ventajas al transmitir electrónicamente material educativo para profesores y estudiantes, nunca ningún medio ofreció tanta información a bajo coste. Transmitir información a través de la red Internet es más económico que los métodos tradicionales (papel) y estos datos multimedia como puede ser texto, imágenes, sonidos o videos generalmente son transmitidos y visualizados sin incompatibilidades por las diferentes plataformas de ordenadores (MAC ó PC).

El Museo Pedagógico de Arte Infantil del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, está en proceso de crear y adaptar programas educativos sobre educación artística para la red Internet dirigidos principalmente a la comunidad escolar. Estos programas combinarán los recursos del propio museo MUPAI (los fondos y las investigaciones sobre didáctica infantil del departamento de Didáctica). Este modelo de museo online basado en el modelo constructivista pretende ser un mediador interactivo con la comunidad escolar y también pretende convertirse en un nuevo espacio de trabajo para la educación artística. Su finalidad es la de ser un espacio virtual construido y reconstruido constantemente (Turkle, 1995).

### **?? Comunicación entre museo online - visitante virtual**

Los recientes avances en las tecnologías de la información y el acceso cada vez más fácil a los contenidos y bases de datos de Internet están estimulando una nueva era para la formación y la educación a distancia al poder combinar recursos y programas de gran flexibilidad, individualización, interactividad, participación y comunicación entre estudiantes, profesores y museo. Esta comunicación entre museo online-visitante virtual, presenta la posibilidad de transformar la educación formal cuando se crean nuevos espacios interactivos para el aprendizaje (Museo Online y Aula Online). La inclusión de las nuevas tecnologías interactivas incrementan la capacidad de comunicación al convertirse en mediadores y facilitar así la misión educativa del museo.

El propósito del MUPAI es encontrar un nuevo paradigma en la educación artística al usar la red Internet como una herramienta que permite la comunicación y motive a su vez a los estudiantes a construir su propio camino individual de aprendizaje, todo ello en un ambiente de diversidad y de múltiples perspectivas o interpretaciones en tiempo real. Factor que estimulará enormemente el interés y el estudiante se convertirá en un verdadero investigador.

La introducción de esta tecnología en el MUPAI tiene el potencial de acreditar el rol del profesor en el aula, su misión es la de facilitar y estructurar la experiencia educativa para ayudar a los estudiantes a aprovechar los diferentes recursos que alberga la red Internet. La WWW está ofreciendo al educador nuevas posibilidades al convertirse éste en un instructor que procesará la información, será el guía que guíe el acceso a la información y enseñe el proceso y habilidades de la navegación en Internet ya que los estudiantes de esta generación valoran la interactividad (Tapscot, 1998) y prefieren el estilo de aprendizaje y entretenimiento interactivo que les están ofreciendo los nuevos medios digitales.

### **?? El rol de las nuevas tecnologías**

El rol que ejercen estas tecnologías en el proceso de aprendizaje:

- Pueden estimular el desarrollo del razonamiento y poseen la habilidad de resolver problemas e incrementar la creatividad.
- Contribuyen a un aprendizaje individualizado que permite recorrer diferentes caminos, y la educación no será confinada a un aprendizaje lineal
- Permiten una comunicación directa e intercambio de ideas, se produce un conocimiento compartido a través de los foros de comunicación.
- Preparan al estudiante para el uso efectivo de estas nuevas tecnologías y su buen aprovechamiento en el futuro.
- Enfatizará y aumentará un control en el aprendizaje individual ( Thornburg, 1996).
- Permiten un acceso rápido a la información que no se encuentra localmente ( Bibliotecas, Archivos, Museos, Universidad...).
- Enlaces con grupos de expertos de todo el mundo a través de los "newsgroups" organizados en temas específicos como puede ser el "learning-org" que permite el intercambio de ideas en el tema de educación.
- 

### **?? El rol del museo virtual**

El rol del museo está cambiando y empieza a ser más diverso y creativo ( Weil, 1990). Internet ha emergido como una nueva herramienta para la enseñanza, aprendizaje e investigación. Internet por si sola no es la panacea de la educación, es a través de esta red donde se pueden conectar escuelas, intercambiar actividades y estar al día al permitir el acceso a toda la información más reciente. La red Internet es el medio ideal para la transmisión, la comunicación y el asentamiento de las metodologías de enseñanza y aprendizaje.

### **LA WEBSITE DEL MUPAI**

Se crea el espacio virtual del MUPAI como un medio para desarrollar e integrar el arte en la educación. Este museo pretende ser un recurso para la comunidad escolar. Esta website es un ejemplo de cómo un museo universitario utiliza los recursos tecnológicos para la educación a distancia al ofrecer experiencias educativas basadas en los objetos, historia y actividades de los fondos artísticos que alberga desde los años ochenta. Esta nueva tecnología va a permitir a profesores y alumnos el explorar el arte en un nuevo medio para desarrollar las habilidades creativas del niño.

### **?? La website del museo tiene las características principales de:**

1. Mejorar la presentación de la información
2. Incrementar el acceso a la información
3. Incrementar el intercambio de información
4. Elaborar curriculums para el aula

### **?? Explorará las posibilidades en la educación a través de actividades:**

1. Publicaciones
2. Investigaciones

3. Enlaces con comunidad escolar local, regional y global.
4. Intercambio con estudiantes e investigadores del mundo
5. Acceso a websites relacionadas con la educación
6. Elaboraciones de curriculums online para el aula y actividades virtuales.
  - Proyecto Aula Global: " Explora otras culturas a través del arte".
  - Actividades online: En este apartado electrónico se ha creado un programa creativo de intercambio cultural entre diversos colegios nacionales e internacionales. En donde a través de la literatura, música, historia o arte definen la cultura del país al que pertenecen. Estas actividades ofrecen la oportunidad de intercambiar aspectos de la cultura de una forma creativa e interactiva, con el objeto de entender aspectos de otras culturas, vivencias de otros pueblos y apreciación de la propia cultura <http://www.ucm.es/info/bbaa/estruorg/museolog/pg8m.htm>

#### ?? **Beneficios de este proyecto online**

1. Enfatizará el proyecto la cooperación en el aprendizaje a través de grupos o actividades en el aprendizaje.
2. Intercambio de colaboraciones ( Aula, Universidad, Museo).
3. Explorará nuevas estrategias en la educación (aprendizaje y enseñanza)
4. Intercambio de conocimientos y experiencias con otros educadores en el mundo
5. Mejorará las habilidades visuales y verbales.

#### ?? **El MUPAI online pretende llevar a cabo en este nuevo espacio educativo:**

1. **Crear** cursos interdisciplinarios para la comunicación nacional o global
2. **Intercambiar** con educadores curriculums, información o técnicas que conciernen al proceso educacional.
3. **Incrementar** la importancia del arte en la educación al intercambiar experiencias con artistas, estudiantes o profesores para estimular la importancia de las artes visuales en el desarrollo del niño.
4. **Participar** con la comunidad escolar en el intercambio de opiniones.
5. **Aplicar** nuevos métodos pedagógicos online, para contribuir al proceso de aprendizaje/enseñanza.
6. **Permitir** el acceso a otros recursos educativos que existen en la red Internet.
7. **Intercambiar** material educativo entre profesores del mundo de la educación artística.

8. **Difundir** los fondos del MUPAI. Estudiar otras culturas y sociedades a través de las obras que componen los fondos del museo. Ofreciendo la oportunidad de crear, descubrir, imaginar, inventar y aprender.
9. **Evaluar** los recursos disponibles para la elaboración de curriculums.
10. **Trabajar** conjuntamente con educadores para la elaboración de unidades didácticas virtuales.

Se puede decir que el MUPAI como elemento físico se transformará en electrónico para proporcionándonos un conocimiento más exhaustivo de sus fondos y de todas las investigaciones que sobre creatividad artística se investigan en el Dpt. De Didáctica. Todo esto nos llevará a reconocer la importancia del arte como parte integrante en la educación.

## RECURSOS EN LA RED INTERNET

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación: diseño y desarrollo de entornos y estrategias de formación. <http://www.grhd.fcep.urv.es/merce>.

The Gateway to Educational Materials (<http://www.thegateway.org>) Examina modelos para el aprendizaje con Museos.

The World Wide Museum Survey on the Web, Internet Museum, Japan, [http://www.museum.or.jp/IM\\_english/f-survey.html](http://www.museum.or.jp/IM_english/f-survey.html),

GETTY CENTER FOR EDUCATION IN THE ARTS. (1996). The power of images in education. On-line: [http://www.artsednet.getty.edu/ArtsEdNet/Currents/121/121\\_5.html](http://www.artsednet.getty.edu/ArtsEdNet/Currents/121/121_5.html)

The CWD organizational web site, en <http://cuip.uchicago.edu/cwd>, es un centro de información para proyectos y relaciona a usuarios con los mismos intereses educativos.

CPS's Technology Infusion Planning Process. Se puede encontrar en: <http://dewey.cps.k12.il.us>.)

ART-TECH Silicon Valley Institute of Art and Technology (<http://www.art-tech.org/indexv4.html>)

ARTMUSEUM.NET (<http://www.artmuseum.net/default.asp>) Una de las mejores websites pues proporciona material adecuado para aprender sobre algún tema que ofrece este museo online.

UNITED STATES DEPARTMENT OF EDUCATION. *USE OF TECHNOLOGY*. [ON-LINE]: <http://www.ed.gov/CommInvite/technlgy.html>

ROVIRA, CRISTÒFOL (1999b). Aula hipertextual <http://www.aulahipertextual.com>

GISBERT, M.; ADELL, J.; ANAYA, L.; RALLO, R. (1997): La Formación Presencial Virtual y a Distancia. *Boletín de Rediris*. No. 40. <http://www.rediris.es/rediris/boletin/40/enfoque1.html>

AUSTRALIAN BUREAU OF STATISTICS. (1999). Australia Now - A Statistical Profile: Culture and Recreation Museums and art museums. <http://www.abs.gov.au/>

## **BIBLIOGRAFÍA**

DE PABLOS, J. (1996): **Tecnología y Educación**. Una aproximación sociocultural. Barcelona, Cedecs. DE PABLOS, J. (1998): *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación: una vía para la innovación*. En J. De Pablos y J. Jiménez (Eds.): **Nuevas Tecnologías, Comunicación Audiovisual y Educación**. Barcelona,

LEWIS, DAVID,(1991) Information design [microform] : resource materials for education & training / David Lewis. Published: [London] : British Library Research and Development Dept.

MCMANUS, T. FOX. (1994). Special Considerations in Designing Internet Based Instruction [On-Line Paper: <http://www.edb.utexas.edu/coe/depts/ci/it/projects/papers/special.html>

MCMANUS T. (1996). Delivering Instruction on the World Wide Web. [Online]: <http://www.edb.utexas.edu/coe/depts/ci/it/projects/wbi/wbi.html#Cognitive>.

MURRAY, M. G. (1996). The future of education and multimedia. In B. Robin, J. D. Price, J.

ROBLYER, M. D. (1997) Integrating educational technology into teaching / M.D. Roblyer, Jack Edwards, Mary Anne Havriluk. Published: Upper Saddle River, N.J. : Prentice Hall.

TAPSCOTT, DON, (1998) Growing up digital : the rise of the net generation / Don Tapscott. Published: New York : McGraw-Hill,

THORNBURG, DAVID D. (1982) Picture this too! : an introduction to computer graphics for kids of all ages / David D. Thornburg. Published: Reading, Mass. : Addison-Wesley Pub. Co.,

THORNBURG, , DAVID. (1995) Telecommunication and education, a future view chapter

Telecommunications in the classroom / by Sara Armstrong ; edited by Sally Bowman Alden ; lesson plans written by educators and selected from the Computer Learning Month and ISTE SigTel contest entries. Palo Alto, Calif. : Computer Learning Foundation ; Eugene, Or. : International Society for Technology in Education.

TURKLE, SHERRY. (1995) Life on the screen : identity in the age of the Internet / Sherry Turkle. Published: New York : Simon & Schuster,

WEIL, STEPHEN E. TITLE:(1990) Rethinking the museum and other meditations / Stephen E. Weil. Published: Washington, D.C. : Smithsonian Institution Press,

WHITE, C. (1996). Relevant social studies education: Integrating technology and constructivism. *Journal of Technology and Teacher Education*,

INTERNET FOR EDUCATORS [VIDEORECORDING] : A step-by-step guide to help educators understand and use the Internet. White Rain Films, Ltd. Published: Huntsville, Tx. : Educational Video Network, Inc.1996.

## **CURRICULUM**

- Licenciada en Geografía e Historia, especialidad de América II (Antropología Americana).UCM
  - Graduada en Artes Aplicadas a la Restauración de Obras de Arte (Especialidad pintura)Escuela de Estudios de Restauración de Obras de Arte. Madrid.
  - Técnico en Ofimática. A.I.A. y UPM
  - Master en Museología. UCM. Proyecto. "Las Aplicaciones de la Informática en el Museo" (1994)
  - Candidata doctorado "La integración y difusión del Museo a través de Internet. La didáctica virtual del Museo". Dpt. Didáctica de la Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes. UCM.
- Fundadora y vocal de la Asociación Española de Museología (AEM) 1993-2000  
Creación de la website para la AEM y Revista de Museología. URL: [www.museologia.net](http://www.museologia.net)
- Creadora del proyecto e implantación del Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI) online.  
URL: <http://www.ucm.es/info/bbaa/estruorg/museolog/index.htm> Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes. UCM.
- Trabajo de campo sobre la creatividad plástica infantil con niños de diversas culturas en la India.