

Diario de viaje



De caminos, colores y recovecos

A Juan, mi pequeño gran maestro
A Eze, compañero de viajes y caminos
A Claudia, Franco y Nacho, brújulas desde el inicio.
A mis maestros y maestras que me guiaron
en mi camino de formación, en especial a Pía, mi sensei.

C.P

Trabajo de especialización en tecnología educativa

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires

Alumna: Cecilia Palladino, DNI 29316238

Cohorte 2010

Algunos porqués.....

Porque un viaje, ya sea como invitación o como diseño del propio recorrido, me sigue resultando una bella y potente metáfora en relación a la educación.

Porque las acuarelas son uno de los tantos materiales de las artes plásticas, pero éstas en particular me las prestó una docente, fueron mi fondo de pantalla y en este caso, la tapa de mi diario.

Porque se “convirtieron” en un rompecabezas gracias a las nuevas tecnologías y a otra docente que me enseñó a utilizar un programa para poder convertir un objeto para pintar, en un juego con la imagen de un objeto para pintar y mis textos a Word en un diario.

Porque busqué que juntas representen al juego y al arte, grandes protagonistas de la propuesta educativa que considero innovadora, que abordé hace dos años en el trabajo de un seminario y hoy elijo “volver a mirar”. Porque atraviesa este trabajo y este diario la convicción de que “la forma es contenido” y espero que este diseño plasme algo de esta articulación, que hubiese sido imposible sin las tecnologías.

Porque (lamentablemente) creo que una fuerte apuesta al arte y al juego en educación, hoy en día y desde ámbitos públicos sigue siendo algo innovador.

Porque, a título personal, sigo sosteniendo que el arte y el juego pueden ser un medio y un fin educativo maravilloso.

Porque la escritura de un diario del propio viaje de aprendizaje, o bitácora (como las del capitán) también me quedan resonando en vistas de buenas prácticas educativas.

Cecilia

RECORDAR

“Del latín re-cordis, volver a pasar por el corazón”
Eduardo Galeano

Conocí el Tríptico de la infancia en el año 2007. Trabajaba como coordinadora en la Casa del niño y el adolescente de La Boca. Trabajábamos desde el arte y el juego con niños y niñas en situación de riesgo.

Desde la Dirección del programa nos propusieron un viaje-capacitación a la ciudad de Rosario. Me habían llegado muchos comentarios de ese espacio por lo que con un grupo de compañeros aceptamos con gusto.

Ya habíamos leído y compartido a Tonucci y sus “ciudades de los niños” que nos sonaban tan europeas y utópicas a la vez, cuando empezamos a conocer la propuesta rosarina. Primero fuimos a la Granja de la infancia. No era tan distinta de otras que había visto en mi en las afueras de Bs As.

Pero cuando nos mencionaron que había sido realizada de acuerdo a los pedidos de los vecinos del distrito donde se encuentra, uno de los más pobres de la ciudad; la pude dimensionar de otro modo.

Esa misma tarde fuimos al Jardín de los Niños. Lo que más recuerdo del lugar era mi sensación, mezcla de maravilla, asombro y admiración por un proyecto tan sólido que mira a la infancia desde lo público. El jardín es un predio al aire libre donde se encontraba el viejo zoo de la ciudad. Cuenta con distintos espacios de juego que narran distintas maneras de entender y acercarse al conocimiento, desde Da Vinci y sus máquinas de volar, pasando por una montaña encantada que cuenta leyendas más vinculadas a la tierra (duendes, hadas, etc) hasta las vanguardias del siglo XX. Berni, Paul Klee, Miró, entre otros, y sus obras se convierten en diferentes propuestas para jugar y crear. Recuerdo la experiencia de estar todos jugando y disfrutando, no haciendo un “como si” fuéramos chicos, realmente estábamos participando de la propuesta, cada uno a su tiempo. Los espacios tienen “coordinadores” (será esa la palabra que utilizan?) que te reciben y colaboran en caso de que uno lo requiera pero no indican por dónde transitar ni qué hacer. En la pared de uno de los extremos a muchas imágenes de ojos pegadas en la pared y unos pequeños dispositivos que si uno se para frente a otra persona, ve los ojos de quien tiene enfrente en su propia imagen. No recuerdo con exactitud qué frase acompaña la intervención, pero mi propia lectura tuvo que ver con una invitación mirar con otros ojos, o (en palabras de Litwin, “prestar los ojos”). Nos fuimos porque

el lugar estaba cerrando, y nos quedamos con muchísimas ganas de volver.

Al día siguiente en el horario de apertura llegamos a la Isla de los Inventos. El lugar es un viejo galpón ferroviario recuperado. A lo largo de toda esa avenida hay varios galones como éste, con diferentes propuestas culturales (recuerdo talleres para jóvenes y consejos de los niños. Son terrenos cercanos al río que si no me equivoco fueron recuperados por la gestión de Binner en la ciudad de Rosario.

Ingresamos a la Isla y pagamos 2 pesos. Me emociona recordar lo que nos pasó a todos los miembros del equipo.

Ibamos de un lugar a otro, queríamos participar de todo, sacar fotos, tomar nota, nos íbamos cruzando, haciendo comentario maravillados. Éramos un equipo de educadores conformado por musicoterapeutas, psicólogos, licenciados en educación, en trabajo social, artistas plásticos, que compartíamos en aquel entonces tareas cotidianas y proyectos integrales temáticos con niños, niñas y jóvenes de la Boca, baracas, Villa 21 y villa 24 desde el GCBA.

Una fábrica de juguetes ensamblados por partes, yo pintaba una rueda y más adelante alguien armaría con ella y otras partes un autito de madera, de los cuales otro alguien había cortado las piezas.

Un taller donde bordar en retazos de tela con botones, lanas, otras telas y diferentes elementos de mercería. Mesas de trabajo con grandes y chicos compartiendo la tarea. Mantas de patchword a partir de los trabajos de I

Un camino gris al que al levantarle piedras se leían frases y mensajes vinculados al golpe de estado y sus consecuencias.

Un espacio dedicado al tiempo, desde la filosofía, la imagen...

Espacios/taller para pintar y crear con cerámica, armados con una calidad y un cuidado que en aquel entonces para mi era desconocido: las mesas eran grandes paletas tensadas desde el techo, múltiples marcos antiguos con tansas sostenían los trabajos realizados por los visitantes, muchos colores, muchos materiales, muchas hojas.

Espacios vinculados a las palabras, al diseño gráfico, lenguajes inventados a partir de Xul Solar, sala de animación para generar dibujos animados desde el viejo zootropo hasta el "stopmotion".

Cada lugar era acompañado por "aquellas pequeñas cosas" frases de poetas y escritores sobre el tema, obras de arte asociadas a éste, producciones preciosas realizadas por otros visitantes, entre otras.

Me maravilló en todo el lugar la sensación de respeto y cuidado por el visitante: niño, niña o adulto, ciudadano de ese lugar. Cada material era presentado de una forma única, cada espacio estaba diseñado con la mejor de las ideas, aunque no con el más caro de los recursos.

En aquel momento esto me impresionó mucho, porque yo me encontraba trabajando como asesora pedagógica en el Museo de los Niños de Bs As. Lugar donde aprendí mucho, tuve que diseñar con un equipo de trabajo diferentes "exhibits" y propuestas de juego, pero este era un espacio privado, muy privado.

Había participado en reuniones sobre temas constructivos y conoció los números detrás de cada nueva propuesta. En la isla, en cambio, todo era más sencillo, pero con una calidad sorprendente, cada espacio, a su manera, "invitaba": Invitaba a jugar, a pensar, a inventar, a pintar, a leer ...Lo que tenían por detrás cada uno de esos sitios era una gran idea o grandes ideas, y, entiendo, una fuerte decisión política en relación a la infancia y la ciudadanía. Cada una de las noches posteriores a mi visita por el tríptico, llegaba al hostel y nos sentábamos a anotar en un cuadernito de tapa de rayas todo lo que llegábamos a captar de la experiencia. Frases robadas al vuelo, ideas y muchas sensaciones.

Me prometí que iba a volver y así fue.

Al año siguiente fuimos con un grupo de colegas y con tercer año del instituto de Tiempo Libre y Recreación. La vivencia fue igual de sorprendente y se sumo que pudimos conocer el centro del Consejo de los Niños de Rosario, motor del que luego surge (a pedido de los chicos) el tríptico de la infancia. Si en la primera visita me resultaban admirables cada uno de los espacios con el plus de ser públicos, conocer el desarrollar de la propuesta "La ciudad de los niños" de Francesco Tonucci, materializada en nuestro país terminó de hacer que me enamore de la propuesta educativa de la ciudad de Rosario. Y que ahora, en vistas de este seminario la considere indudablemente potente e innovadora.

Por último recorrimos el Archivo pedagógico Cosettini (en el área de documentación de Experiencias Educativas en el Instituto de investigación en Cs de la Educación) y la escuela Carrasco donde éste se llevó a cabo, proyecto que sin duda en aquel entonces podríamos haberlo sumado a una propuesta innovadora en educación.

Cada vez que recuerdo estos espacios y propuestas me generan una enorme alegría.

El primer año de la maestría nos propusieron realizar un trabajo sobre innovación, y estos espacios fueron los elegidos. A la hora de seleccionar un trabajo para profundizar con el objetivo de realizar mi trabajo de especialización no dude en que era éste el que deseaba ampliar y profundizar. Disfruté enormemente realizarlo en aquel momento y seguir pensándolo en esta oportunidad. Como diría Edith, si la "enseñanza debía ser promotora del pensamiento apasionado-que incluye el deseo y la imaginación-..." es desde esta pasión que elijo nuevamente buscar recovecos en este proyecto rosarino.



La ciudad de Rosario

¿De dónde vienes y a dónde vas?,
preguntó la reina a Alicia
Lewis Carroll, Alicia en el país de las maravillas

“Rosario ha sido seleccionada por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) para mostrar los logros en políticas de gestión democrática en los últimos diez años...”(Miguel Lifschitz, intendente de la ciudad)

Es enmarcado en este contexto político que proponemos pensar lo que desarrollaremos de aquí en adelante, sintéticamente y a partir del libro “Experiencia Rosario: Políticas para la gobernabilidad” cabe resaltar: un plan estratégico de gestión articulada alrededor de la descentralización y el presupuesto participativo, la participación ciudadana, las políticas integrales, la puesta en valor del espacio público, la recuperación del río, el apoyo a la cultura, el arte y la educación, y la participación de los niños en la vida política, entre otras.

“Una política pública es un impulso colectivo y transformador con perspectiva estratégica, una energía regulada y sistematizada que hace frente a una necesidad, interpreta un imaginario social, construye sentido en la fragmentación, moviliza la acción en la abulia y teje su red infinita de futuro en el presente del territorio. Tiene algo de solemne cuando relaciona y religa un pulverizado sentido de conjunto, convirtiéndose en misteriosa construcción como “artefacto” de cambio.” Chiqui Gonzalez en Políticas de infancia.



Rosario; Ciudad de los niños

"De los niños aprendimos muchísimo, cuando ellos se apropian de un espacio público como parques y plazas, los transforman en un lugar de convivencia",
Chiqui Gonzalez, Diario Página 12

El origen del tríptico de la infancia se remonta a los Consejos de los niños y niñas de la ciudad, de la Ciudad de los Niños:

"A partir de propuestas de los participantes de los consejos de los niños y niñas y en base a conceptos del proyecto, se diseñaron en Rosario espacios públicos para el juego y la convivencia de todos los ciudadanos: la granja de la infancia (...), el jardín de los niños (...) y la isla de los inventos (...)"
Página web Municipalidad de Rosario.

"Con los niños, para todos", lema del proyecto, entiende al niño como ciudadano, como un sujeto con derechos, brindándoles ámbitos de participación, respetando sus opiniones y palabras con "algo nuevo para decir". Desde esta perspectiva la ciudad de Rosario se sumó a La ciudad de los niños a través de sus Consejos de Niños, permitiendo que sus integrantes identificaran los problemas que trae aparejada la convivencia, advirtieran la necesidad de favorecer las zonas más postergadas y encontraran una manera de apropiación y uso de un espacio público no especializado.

Consejos de niños y niñas con "s", porque no se reproduce un Concejo Deliberante, sino que los chicos y chicas son convocados a pensar en la ciudad para solicitar a los gobernantes y legisladores lo que ellos consideran necesario y que a los adultos se nos escapa. Son consejeros.



¿Qué es la Ciudad de los niños?



"Se trata de conseguir que la administración baje sus ojos hasta la altura del niño, para no perder de vista a ninguno.

Se trata de aceptar la diversidad intrínseca del niño como garantía de todas las diversidades".

"Una ciudad que es segura, transitable y vivible por los niños, que son los más débiles, lo será para todos los ciudadanos",

F. Tonucci, La ciudad de los niños

La propuesta surge del psicopedagogo italiano Francesco Tonucci y se implementa en 47 ciudades del mundo, con la intención de hacer de los niños parámetros para pensar la ciudad, para que la misma sea apropiada para todos. Dándole la palabra a los niños. Ubicándolos en un lugar protagónico, pudiendo dar sus opiniones y recibiendo escucha de parte de los adultos. Habilitándolos como ciudadanos de derecho. Tonucci explica en su libro "La ciudad de los niños": "Hace falta estar convencidos de que los niños tienen cosas para decirnos y darnos, y son diferentes de las que sabemos y somos capaces de hacer los adultos y que, por tanto, vale la pena dejarlos expresar lo que piensan de verdad. Para eso hay que ayudar a los niños a liberarse de los estereotipos (...) hay que estimularlos a atreverse, a desear, a inventar, y entonces surgirán sus ideas, sus propuestas, sus aportes. Hay que comprender sus propuestas (...) esto nos permitirá no sólo tener en cuenta las ideas de los niños, sino tener una mejor ciudad para todos. Para que sea posible se formarán nuevos profesionales para animar en las distintas formas de participación democrática en la vida de la ciudad..." (pág. 65).

En 1996 el proyecto se encara en Rosario con la creación de los Consejos de niños, uno por cada Distrito descentralizado.

Los Consejos de los niños o "las fábricas de ideas"

"¿Cómo desarrollar una política integral
"con los chicos para todos",
sin el autentico aporte de la infancia?

Chiqui Gonzalez

Los días sábados se reúnen en el consejo 200 niños y niñas, uno por cada escuela de la ciudad. Escuelas públicas, privadas, especiales, confesionales, rurales, todas, y de algunas Ong's. Divididos en seis subgrupos, uno por distrito piensan, debaten juegan y proponen; piensan los problemas y buscan posibles soluciones. Diseñan la ciudad en la que quieren vivir. Cuando tienen alguna propuesta se dirigen a la intendencia municipal donde se trata el tema junto a una comisión intergubernamental conformada por un delegado de cada secretaria de la municipalidad y de ser necesario al concejo deliberante. Como consecuencia de las propuestas realizadas de los consejos de niños hay en marcha actualmente más de diez proyectos entre otros, un programa de radio, construcción de bancos y asientos en plazas, el día anual del juego y la convivencia ("porque jugar y convivir son la democracia en verbo"), Monstruos de la basura (esculturas colectivas), línea verde (cuidado y arreglo de espacios públicos) y la creación del tríptico de la infancia.

"Ninguna propuesta marcó más la gestión municipal de Rosario en su política y poética, que la apertura al juego que ellos (los niños) desataron." afirma Chiqui Gonzalez

Hemos recorrido, brevemente, el origen del tríptico de la infancia, o "de dónde viene, [siguiendo la frase de Alicia en el país de las maravillas] pero también, hacia donde va...".

En palabras de María del Carmen Fernandez: "Sostener un enfoque de democracia lúdica y más afectiva implica, como proyecto, la creación de espacios lúdicos de aprendizajes comunes. Esto es: grandes espacios públicos que posean una narrativa que no esté basada en la división disciplinar del siglo XIX."

Es en esta conceptualización del juego que hacen su aparición **La Granja de la Infancia, El Jardín de los Niños y La Isla de los Inventos.**

Artículo 31 "Todos los niños y niñas tienen derecho a jugar y participar de la vida cultural"
Declaración Internacional de los derechos del niño

La granja de la infancia



"Llenarse de verde, sentir el terreno, oír los pájaros, correr, saltar, asombrarse, acercarse a los animales silvestres, compartir el futuro, cuidar, comer, poner la mesa, reunirse bajo el sol o el alero, jugar, para seguir jugando, cultivar, hacer nacer y crecer y mantener con vida, oír el tiempo con relojes y sin relojes, imaginar lo que vendrá, tener memoria y conciencia y afecto, hacer amigo de cada ser viviente y cada piedra y fabricar, acostarse al sol y al cielo, saltar al siglo con la soga para saltar y al mismo ritmo"

Cartel entrada La granja de la infancia.

Este fue el primero de los espacios del tríptico de la infancia, inaugurado en el año 1999, se encuentra en la zona oeste de la ciudad en lo que era un depósito de chatarra y de basura.

"Construir una granja en la ciudad es crear un lugar que haga "aparecer" el campo en la ciudad, con animales, con plantas, con demostración de algunos procesos de producción propios de una granja."

Su objetivo es también promover la recuperación del espacio público para el encuentro y la convivencia, a través de una propuesta de educación no formal orientada a crear una poética de la calidad de vida, y contribuir a la construcción de un pensamiento ecológico integrador del hombre, la naturaleza y la cultura.

La Granja de la Infancia propone espacios integrados entre sí, entre los cuales encontramos:

- El territorio: un espacio sin caminos marcados, laberintos, casas en los árboles y lomas
- la recreación del hábitat ribereño del litoral con su fauna y flora,



- Hacer nacer: una huerta y un vivero para sembrar, transplantar, regar, cosechar, desmalezar; corrales con animales de granja y un lumbricario;
- Secretos y misterios: un taller de ciencias para observar, explorar e inventar; espacios cerrados con bibliotecas y videotecas
- El bosque de papel: para la exploración de la forma, el color, la textura, el tamaño de los objetos y sus transformaciones estéticas expresivas
- Pan y dulces: la cocina para hacer y comer ambas cosas pan
- un anfiteatro para espectáculos al aire libre.



El jardín de los niños; la máquina de imaginar

"Un jardín que pueda nombrarse como juego, aventura, investigación, misterio y también poesía.
Un modelo de aprendizaje no escolarizado.
Un lugar para estrechar lazos de participación y afecto.
Una zona para pensar el porvenir."

Maria del Carmen Fernandez,
Políticas para la gobernabilidad



Emplazado en el viejo zoológico de la ciudad y en un jardín que data de 1905, motivo por el cual se jerarquizó un paseo tradicional de la ciudad, está compuesto por espacios verdes y cerrados dentro del Parque Independencia. Según el Diario Clarín se trata de 35 mil metros cuadrados y su construcción se realizó respetando la distribución agreste original del lugar. Fue inaugurado en noviembre del 2001.

La metáfora de diseño que invita a recorrer este lugar son diferentes "territorios de aventuras": Cada uno con una poética diferente. Nos explica M C Fernandez que "la poética se entiende, siguiendo a Aristóteles, como un modo de conocer; es el conocimiento acerca de cómo construir, producir o hacer."

Describiremos a continuación cada uno de dichos territorios a partir de folletería recopilada en el lugar, anotaciones y fotografías personales.

TERRITORIO DE LAS PREGUNTAS, poética de lo mítico

Una aproximación al pensamiento arcaico, búsqueda de preguntas y respuestas vinculadas al propio origen, a la vida, la muerte; interrogantes de la humanidad.

Propuesta: montaña encantada: viaje a través de los sentidos, fuertemente vinculado a la escucha, instalación sonora de árboles, piedras, duendes y agua que narran e invitan a develar secretos con diferentes texturas que acompañan el recorrido. Destinada a las mitologías más antiguas, al modo en que dieron respuestas. Presencia del agua, el aire, la tierra y el fuego y los seres imaginarios y las simbologías de cada uno de ellos.



TERRITORIO DE LA INVENCION, poética de la mecánica

Su protagonista es Leonardo Da Vinci y su época, su inmenso poder imaginativo para desafiar lo desconocido y conquistar el mundo.

La mecánica y sus descubrimientos: poleas, palancas, engranajes y sus mecanismos de la mano de los vuelos y ascensos para poner el cuerpo en juego.

➤ Leonardo el inventor

Instalación escenográfica de un taller florentino con las investigaciones de Da Vinci, mayor representante de la cultura del renacimiento. Estudios, bocetos, maquetas y obras sobre la perspectiva lineal, pintura, anatomía, ingeniería, hidráulica, la guerra y el vuelo.



➤ Máquina de volar

Vuelos y deslizamientos por medio de arneses. Simulan la forma de las ilustraciones de Leonardo.



➤ Máquina de trepar

Trepadores de sogas con forma de bergantines o barcos.



➤ Máquina de sonar

Combina el lenguaje sonoro y el corporal para lograr la composición musical con la participación de niños y niñas



El taller de Leonardo es un viaje en el tiempo, escenográficamente impecable. Las tres máquinas son impactantes y muy divertidas, me encantó que nos dejen subir a los adultos. Cascos, arneses, coordinadores que ayudan y acompañan. Sogas, madera, acera, poleas, materiales que remiten a la época.

TERRITORIO DE LA INNOVACIÓN, poética de las vanguardias

"Dale sentido a lo vulgar, misterio a lo común, la dignidad de lo desconocido a lo obvio y a lo temporal un trozo de infinito"
Paul Klee

Propuesta. El edificio de cemento



Cuenta con tres espacios diferentes:

.La terraza del espectáculo, espacio para eventos y espectáculos de música, danza, teatro y artes urbanas para los fines de semana.

.Callejón de los sucesos, esculturas que replican obras de la Bauhaus realizadas para la danza y el teatro. Homenaje a esta escuela alemana.

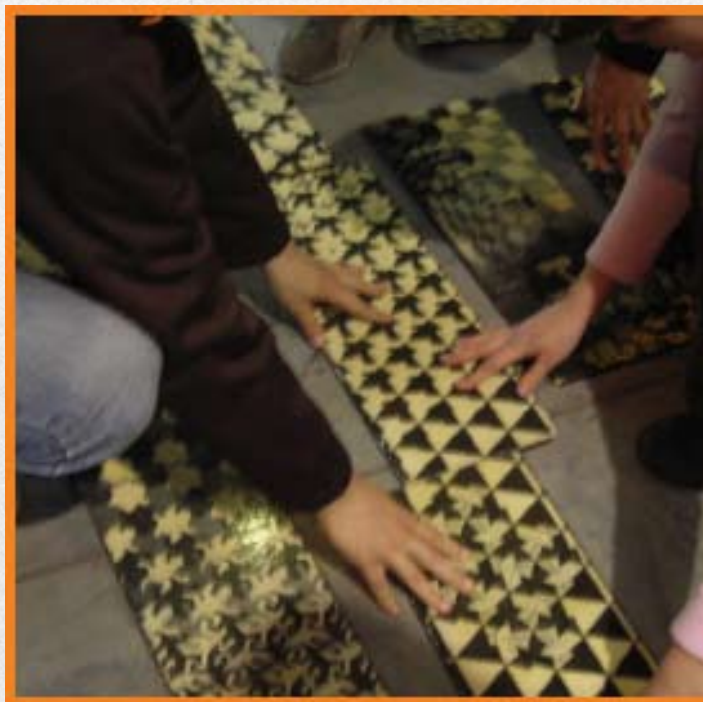


.Edificio semi enterrado.

Espacios de juego, dispositivos de juego para recrear a partir de las obras de artistas de vanguardia. Pintores que pintaron como niños, color, geometría, magia y sueños desafiando los paradigmas de su época.



Calder y el equilibrio: la propuesta es componer móviles con acrílicos geométricos y un sistema de alambres. Replica tanto la forma estética como la técnica de sus móviles. Juegos acompañados por una gran escultura en tela en honor al artista.



Domino gigante a partir de la obra Metamorfosis II de Escher. Juego grupal para lograr analizar la secuencia de esta obra particular.



Mondrian y las matemáticas: rompecabezas planos para construir cuadrados diferentes a los propuestos con las mismas fichas en diferente ubicación.



La ciudad de Xul Solar

Una gran estructura y muchísimos cubos de colores para construir a partir de una imagen del artista.



Mironero

juegos infantiles como "parte" de un cuadro del artista.



Ta te ti Xul solar y Paul Klee

cabezas de obras de estos artistas nos permiten jugar este juego tradicional.



Encastre cubista

juegos de encastre con obras de diferentes artistas cubistas para comprender los planos y estrategias de esta corriente artística.

Encastres rosarinos

obras de distintos artistas rosarinos se convierten en un dispositivo lúdico, la obra de fondo y un juego de encastre en tres dimensiones.



Trompos de Kandinsky

este artista utilizaba nuevos métodos para estudiar el color y sus transformaciones ópticas; esto mismo sucede con los trompos al girar.

En la planta alta hay diferentes muestras sobre hechos históricos y elementos de la ciudad de Rosario. Entre otros el Guernica, la llegada del hombre a la luna, los Beatles, Gandhi; entre otros. La propuesta explica en cartelera: "una manera de que varias generaciones puedan contarle a los más pequeños recuerdos y opiniones sobre lo que aquí se presenta"

Me maravilla este lugar. El cuidado general de la propuesta me encanta. Me parece bueno recalcar que lo que logra este espacio y cada uno de sus dispositivos son buenas ideas. Para nada se trata de dispositivos caros o costosos. En la mayoría de las propuestas creo que se busca una coherencia entre la forma y el contenido del artista. Todo el edificio está trabajado en cemento alisado y acero, materiales claramente contemporáneos.

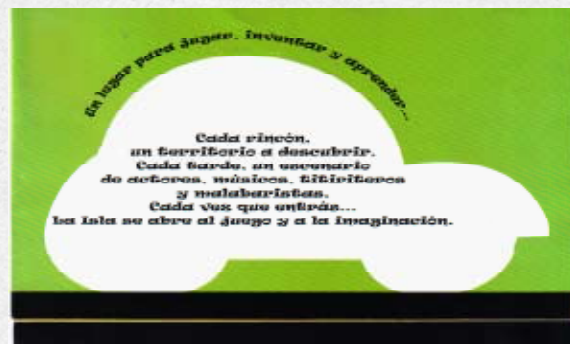
"Este espacio sale en busca del espíritu innovador de la humanidad, las investigaciones y esfuerzos de los creadores por propiciar nuevas miradas, teorías, enfoques. Un lugar, donde a través de las vanguardias ingresamos al universo de imágenes de los artistas y diseñadores del siglo XX, que se caracterizaron por generar rupturas y cambios trascendentes" Folleto

LA ISLA DE LOS INVENTOS; entre chicos y grandes



“La vida es un viaje
y la idea es el
itinerario”

M Benedetti



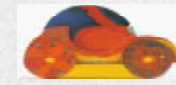
Se encuentra en la antigua Estación de ferrocarril Rosario Central, que fue reciclado para La Isla de los Inventos, concretando, al igual que en el caso del jardín de los niños, la recuperación patrimonial de un edificio público. Se ingresa a un gran galpón que cuenta con diferentes espacios y propuestas, algunas en planta alta, otras en salas cerradas y un gran número alrededor del espacio central. En el plano se indican distintos “rincones”



Folletería

“Un lugar abierto para las ciencias, artes y tecnologías a través de lenguajes, diseños, medios y formatos. Un punto de encuentro entre chicos y grandes, un nuevo paisaje de la ciudadanía. Se trata de crear e inventar a partir de dispositivos lúdicos, poniendo en movimiento el pensamiento porque el cuerpo está en juego. Desde el año 2003, este espacio se constituye como un centro cultural de la infancia que completa su oferta a la comunidad con espectáculos, presentaciones, trayectos formativos y propuestas para la investigación. Una propuesta para todas las edades (la cursiva es mía) que intenta propiciar en el territorio urbano un ámbito de convivencia e integración. Se trata de poner en acción el deseo más noble que motiva las acciones de los adultos en todas las sociedades, no planificando para lo inmediato sino para sus hijos y los hijos de sus hijos” Página web Rosario

LAS FABRICAS:homenaje al mundo del trabajo



.Fábrica de madera

Corte, lijado, pintura y ensamblado de juegos de madera. Diseño y construcción colectiva de autos de juguete, bloques y rastis



.Fábrica textil

Ubicada en el primer piso, un gran salón rodeado de objetos y elementos del mundo textil cuidadosamente armados: lanas, botones, hilos, telas. Distintas propuestas para realizar, como teñir te las, estampar con serigrafía, tejer a telar o bordar un recuadro de tela que luego formará parte de una manta de patchword.

“Retejer lazos, hilvanar historias” Cartelería



“Homenaje al mundo del trabajo. El trabajo colectivo como construcción común. La invención de ideas como fabricación, el saber y el saber hacer no es un hacer cualquiera, es un hacer con otros”.
Cartelería



.Fábrica de papel

Espacio cerrado donde se elabora con pulpa, se tiñe en grandes bateas, se puede grabar sobre papel reciclado previamente con tacos de madera hechos por alguien o realizar un taco propio, que luego usará para grabar alguien. Posibilidades de explorar en cada espacio con colores y variables. Juguetes de papel, encuadernación, armado de grullas, confección de corazones en papel maché. La ambientación remite a distintos modos de guardar o cuidar el papel y los mensajes que contiene, libros antiguos, cartas, pergaminos...



"Soporte de la palabra y las huellas impresas en nuestra cultura"



.Fábrica de animar imágenes

Muestra de objetos de la primera animación: zootropos y traumatropos. La posibilidad de realizar las propias con giroscopios, fotografía digital, computadoras e imágenes.



Los espacios son grandes galpones., remiten a la retórica del trabajo. Cada visitante no realiza todos los pasos de un mismo juguete, se ensamblan partes realizadas por otros. Son muy pocas las cosas producida

LOS ANDENES de la estación

"Toma este mundo; te lo entrego.
El oficio del hombre es bello y duro.
la calle es ancha y larga.
Su frontera el recuerdo y el olvido.
Sus horizontes, algo que vendrá.
Toma este mundo, cuídalo.
Es una cosa seria y es una simple
cosa. Conquistalo, contéplalo,
ámalo



Los andenes son "el sitio de lo provisorio". Las ideas de los andenes serán siempre ideas en tránsito; los nuevos viajeros, al igual que sus antecesores, interactuando y moviéndose. Muestras y exposiciones interactivas. Es el paseo público, donde se ingresa al cruzar la puerta, es un enorme salón/galpón. Planteado como el lugar de encuentro. Actualmente continúa teniendo la exposición interactiva "La fábrica social del afecto", esta es presentada como "juegos para construir ciudadanía, identidad, palabras y diseño."Describimso a continuación algunos de sus dispositivos lúdicos.

➤ Maqueta para armar "la ciudad soñada", actividad articulada con el presupuesto participativo de la ciudad de Rosario.



➤ Chapas con los nombres de las calles de la ciudad para jugar y construir frases



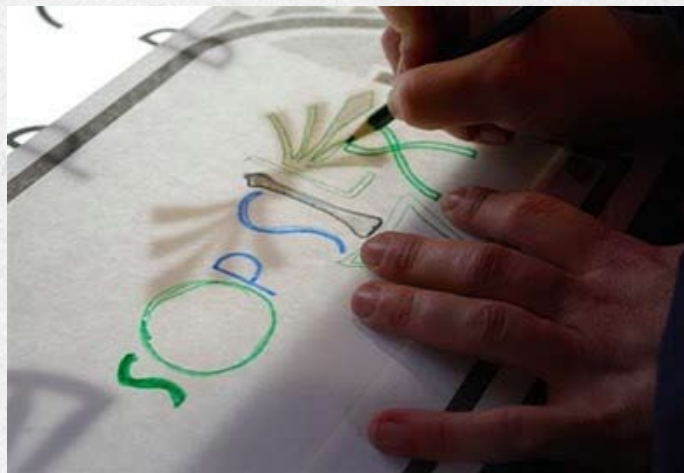
- Juegos con letras, toboganes, arrastres con forma de letras con caras y personajes



- Lenguajes inventados
Xul Solar, sus objetos/palabra para armar.



- Diseño gráfico:
mesas luminosas con tipografías y estilos características de movimientos de vanguardia para calcar y crear.



- El sentido de las cosas
mesa cromática con pinturas



- Mapas de nombres
invitación para crear el mapa del nombre propio y pasaportes para el alma, preguntas en un pasaporte para pensarse cada uno a si mismo.



- Palabras clandestinas
impactante intervención con frases, canciones y mensajes referidos a los desaparecidos ocultos debajo de piedras



Todas las propuestas están presentadas de una manera muy llamativa, dan ganas de sentarse a hacer. Me resulta muy interesante como se pensaron en el lugar donde los chicos pintan los soportes para colgar sus producciones: marcos antiguos enlazados con tanza. Se observan adultos y niños haciendo y jugando juntos.

"Vaya hija,
agarré la mandolina
y canté su causa"
A. Discer

ESPACIO INFINITO

"Es un área de formación de saberes desde la percepción, la imaginación y el concepto." Página web de Rosario

Esta presentación incluye los módulos:

Sala del tiempo: el lenguaje y la fotografía como invitaciones para pensar y reflexionar sobre el instante, rituales y relojes. Un reloj de arena.

Sala de las estrellas: espectáculo multimedial poético de aproximación científica, relato sobre el origen del universo con pequeñas luces.

Sala de pócimas: elementos extraños para construir alquimias para distintas funciones.

Sala del origen: experiencia auditiva basada en canciones de



EL FERROCARRIL

Espacio de recreación ferroviaria, escenografías, objetos, juegos e historias sobre el mundo de los trenes.

Un viaje en el tiempo, fileteados, boleterías antiguas y un ventanal de vidrio que deja ver las vías y su camino hacia quién sabe dónde... una invitación para la memoria de un transporte tan importante para nuestro país.



CENTRO CULTURAL DE LOS CHICOS

Centro cultural con propuestas específicas para y por los chicos, Congresito de la lengua, talleres, espectáculos, exposiciones temporales.



Se realizó una votación entre 100000 chicos de Rosario para saber cuál era la palabra favorita. El resultado fue: amor, jugar, paz, amigos, gracias, mamá y milanesa.

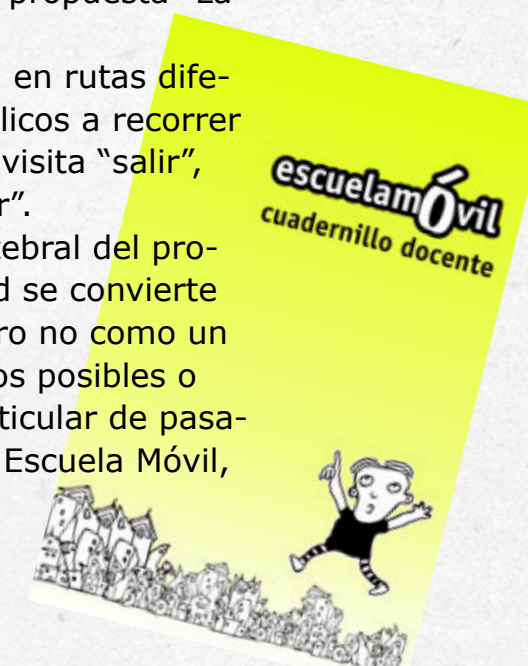
CENTRO DE EXPERIMENTACIÓN DOCENTE

Centro de formación, dictado de cursos, seminarios, talleres, etc. Aquí dentro se incluye "El viaje pedagógico", un proyecto de valijas educativas que pueden llevarse a las escuelas con talleres y propuestas.

Enmarcado en esta última, se encuentra la propuesta "La escuela Móvil".

Una propuesta donde la ciudad se organiza en rutas diferentes formadas por distintos espacios públicos a recorrer con actividades y propuestas tanto para la visita "salir", como para el regreso a la escuela "regresar".

"La escuela móvil toma como columna vertebral del proyecto la Pedagogía Urbana, donde la ciudad se convierte en escenario de múltiples aprendizajes, pero no como un contenido más sino como infinitos recorridos posibles o imaginados y con un entrecruzamiento particular de pasado, presente y futuro" Cuadernillo docente Escuela Móvil, Municipalidad de Rosario.





Marcos teóricos y conceptos para pensar en y a partir del Triptico de la Infancia.

-Ciudad ciudadanía-Niños y niñas-



"Por favor, pregunto Alicia, ¿hacia donde he de ir? y el gato le contestó: eso depende de adonde quieras ir"
Alicia en el país de las maravillas, Lewis Carroll

"Lo que pensamos para los chicos habla de quienes somos y lo que esperamos de nosotros como sociedad"
Chiqui González

Tanto en la ciudad de los niños, como en sus consejos, al igual que en los tres proyectos que "recorrimos" fruto de los anteriores, hay ideas innovadoras respecto a la ciudadanía y las infancias.

"Hablar de infancia es hablar de infancias, de niños y niñas distintos, en contextos lingüísticos, culturales y sociales diferentes." Los niños soñadores de palabras, Chiqui Gonzalez.

Innovadoras, tal vez, no porque nunca se hayan desarrollado teóricamente, sino por la solidez con la que (entiendo) se han llevado a la práctica. Niños y niñas como verdaderos protagonistas no solamente jugando a ser grandes y preparándose como futuros ciudadanos para el día que voten, sino ciudadanos hoy, decidiendo y pensando de un modo crítico su propia ciudad. Una mirada de los niños como una nueva ciudadanía, plena de derechos y obligaciones y con la responsabilidad y el conocimiento para hacerlos respetar.

"El nuevo concepto de ciudadanía alude a sujetos de derecho que aspiran y merecen una realización personal y social, igualdad de oportunidades, respeto y articulación de identidades y diferencias, así como a una noción de libertad basada en la participación, la solidaridad, la inclusión y la creación popular." Marco conceptual de la Ciudad de los Niños

En ese sentido, un concepto clave es el de convivencia. Incluir lo diferente es la razón de ser de la convivencia. Convivir implica vivir con ese otro diferente, reconociéndolo como sujeto de derecho, como un conciudadano, de quien se puede aprender justamente porque es diferente.

"La homogeneidad absoluta impide el aprendizaje, ya que lo único posible sería la repetición de lo mismo."

"Para construir un espacio público, un espacio común, es preciso comprender que lo híbrido, lo mestizo, lo diferente, constituye un valor altamente positivo, ya que potencia las posibilidades de aprendizaje y crecimiento." M Carmen Fernandez.

Según Carlos Cullen, "la convivencia no puede ser sino una forma de postular y realizar la justicia. Enseñar a convivir es enseñar que las relaciones sociales deben basarse en la equidad y la solidaridad. Por eso, la convivencia es en realidad ciudadanía: es reconocer el espacio de lo público, constituirlo, cuidarlo y criticar lo que obstaculice su conformación".

Educación bordes permeables, fronteras abiertas



"Hacer sitio al que llega... y ofrecerle medios para ocuparlo" P Merieu

"Tanto el patrimonio material, el museo y la ciudad, como el aula tienen su propia lógica. Todos estos ámbitos tienen sus objetivos y características específicos, que en absoluto son subsumibles. Pero tanto uno como otros pueden hacer respectivos usos interesados del otro. Diríamos aún más, tanto esos diferentes escenarios como la propia aula tienen mucho que aprender el uno del otro" Howard Gardner

Aprendizaje informal

El campo educativo es un complejo en donde conviven diversos actores, prácticas, procesos y espacios.

Durante varias décadas y desde fines del siglo XIX se entendió a la educación como sinónimo de la escuela. Sin embargo, esta institución convivió con realidades educativas que hoy consideraríamos como "no formales", mucho tiempo antes de que se utilice el término.

El origen del concepto de educación No Formal e informal se remonta a la década del 70, momento que coincide con la aparición de diferentes discursos y autores que comenzaron a realizar una lectura crítica de la escuela que cuestionaba

sus características en tanto institución "tradicional".

Coombs y sus colaboradores (1974) propusieron la distinción entre Educación Formal, No Formal e informal:

-educación formal comprendía el "sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad".

"La grandeza de esto es que lo hice también dentro de un espacio público, de una gestión municipal. La accesibilidad que todos puedan venir que acá no haya problemas de dinero que no haya nada para comprar ni para vender(...) hay una igualdad no hay libros que se venden para unos y para otros no, y eso solo te lo da el estado"
Chiqui Gonzalez, entrevista canal 3 Rosario



-educación no formal "todo actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños".

-educación informal como el "proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades y actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente" z

Es decir, que la diferencia entre estos últimos tenía que ver con la intencionalidad explícita de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, la suma de estos tres abarcaría la globalidad del universo de la educación. De este modo, nuevas reflexiones y discursos sobre la educación comenzaron a circular; ampliando la concepción de educación restringida sólo al ámbito escolar.

En conjunto con la Educación Permanente, estas concepciones comenzaron a pensar en un Sujeto que se forma y aprende a lo largo de toda la vida y en diversas situaciones, hayan sido o no organizadas con este fin, entendiendo a lo educativo como global y, a su vez, como una necesidad y un derecho.

Con el correr de los años, han ido surgiendo diferentes criterios para clasificar a las distintas actividades educativas como formales, no formales o informales. Alguno de aquellos criterios estuvieron relacionados al espacio de acción educativa, es decir, por la diferenciación de acciones que se desarrollan dentro o fuera del Sistema Educativo; la obligatoriedad o no de la educación, la intencionalidad de la propuesta, etc., entre otras. Por lo cual, si nos restringiéramos a clasi-

ficar de aquel modo al campo educativo, si pensáramos estos criterios como excluyentes entre sí, varias acciones educativas podrían resultar complejas y, en ocasiones, provocar ciertas contradicciones y /o confusiones. Por ejemplo, la Universidad, es parte del Sistema Educativo (siendo educación formal), sin embargo, al mismo tiempo, no es obligatoria (lo que la ubicaría como no formal).

Actualmente las fronteras entre estos ámbitos, ya no se consideran tan rígidas, en tanto, se muestran más permeables.

La escuela es el espacio educativo que se consolidó y privilegió como ámbito para llevar a cabo los procesos de enseñanza y de aprendizaje y se complementa con otras propuestas tales como colonias de vacaciones, talleres, viajes educativos y campamentos, ludotecas, museos, clubes, centros culturales y barriales, cursos de enseñanza de idiomas, arte, oficios, entre otros.

Estos espacios, pueden ser pensados como un "continuum" de educación que se complementan, conviven y combinan con propuestas escolares.

Actualmente la presencia cultural de las tecnologías ha ampliado y borrado aún más estas fronteras o límites.

En el trabajo propongo posicionarnos de acuerdo a lo propuesto por Asensio y Pol, quienes proponen "subsumir las dos categorías, informal y formal en la de informal", como los aprendizajes fuera del aula.

Al respecto sostendrán que el planteamiento formal - informal no debe ser entendido como contexto físico de aprendizaje sino de la concepción del proceso.

"...el aprendizaje informal supone no solamente la apertura que requiere un cambio de contexto, sino todo un cambio profundo en la concepción del aprendizaje. Esto implica manipular de manera diferente todo el proceso, los elementos y las variables que lo componen tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. Creemos que esto es precisamente lo que justifica hablar de un cambio importante de orientación y no meramente de una ampliación a nuevos recursos educativos."

"el aprendizaje informal es hoy un paradigma emergente dentro de las teorías del aprendizaje que trata de sistematizar los efectos de estos nuevos contextos de aprendizaje en los que se manipulan procesos de enseñanza aprendizaje de manera más amplia, comprensiva y significativa que en los modelos tradicionales"

Recorriendo el organigrama de la ciudad en su página www.rosario.gov.ar el Tríptico de la infancia se encuentra dentro del área Educación, en una solapa denominada "Pedagogía urbana", junto al programa Escuela Móvil. Dentro de Educación, se encuentran también las "instituciones educativas" (de todos los niveles), "escuelas municipales y bibliotecas" (principalmente escuelas de arte) y la "Dirección de educación municipal".

Entiendo que si nos posicionamos desde las políticas públicas vinculadas a la edu-

cación, esto podría pensarse como una visión superadora. Se entiende a la educación como un entramado entre espacios y experiencias tanto formales (escuelas, por ejemplo) como no formales o informales. Pensando varias de las propuestas puntuales podemos observar una red, un complemento entre las instituciones educativas formales y las que se encuentran "más allá de la escuela".

La escuela móvil por ejemplo, en tanto programa educativo de visitas a diferentes espacios de la ciudad con ejes temáticos para sus recorridos.

En la isla de los inventos

El viaje pedagógico: visitas guiadas para escuelas a los diferentes espacios del Tríptico de la infancia.

Valijas educativas: "Un sistema experimental para alentar la investigación en la escuela. Material informativo y científico. Guías de exploración. Servicio de orientación."

Cursos y seminarios para docentes: Sobre arte, lenguajes y cuerpo en juego. Apuntes para una cultura de la infancia.

Berni interactivo para niños, cd/ juego descargables disponible en el portal educ.ar del Ministerio de Educación de la Nación Concibiendo a lo educativo como experiencias culturales, simbólicas e identitarias de la propia ciudad, podríamos suponer que detrás de esta posición hay una

"La idea es continuar siendo pasadores de cultura, construyendo puentes entre el afuera y el adentro de la escuela, entre lo nuevo y lo antiguo, entre las distintas disciplinas y lenguajes, entre lo propio y lo recibido, entre lo afectivo y lo intelectual, entre lo posible y lo imposible, entre las certidumbres y las incertidumbres, entre lo construido y lo dado, entre lo singular y lo plural, entre lo subjetivo y lo social."
Cuadernillo docente Escuela móvil.

escuelamóvil
cuadernillo docente



concepción en relación a un Sujeto que aprende a lo largo de toda su vida, y en diferentes tiempos y espacios, es decir una Educación Permanente.

En el marco referencial del diseño curricular de Santa Fé se plantea:

"La formación se basa en la recuperación de lo humano, con toda la riqueza de la potencia y movimiento de la vida misma. Por eso se propone la valoración de múltiples lenguajes, del encuentro con uno mismo y con los otros, la construcción de diversidad de espacios y tiempos y también de sujetos que forman (...) Se piensa la formación trascendiendo las fronteras de lo escolar."

Partir del concepto de Formación nos remite a Gilles Ferry, pedagogo francés

Museos y educación

En su libro *La mente no escolarizada* Howard Gardner propone a los museos como "modelo" para lograr mejores escuelas, que permitan mayor comprensión de parte de los niños, que las mismas puedan "aprender" de la lógica de los museos y de los aprendizajes artesanales.

"Si hemos de configurar una educación para la comprensión, idónea para los estudiantes de hoy y para el mundo de mañana, debemos tomar extrema seriedad las lecciones ofrecidas por el museo y por la relación que se da en el aprendizaje de oficios.(...) para pensar los modos en los que se pueden extender a todos los entornos educativos desde el hogar a la escuela las fuerzas de la atmosfera de un museo, del aprendizaje artesanal y de proyectos que sean capaces de comprometer" (Gardner 1997: 204)

que la entiende como una dinámica de desarrollo personal que cada sujeto hace por sus propios medios, *"uno se forma a si mismo, pero sólo se forma por mediación"* de otros. Formar es entonces, ayudar a través de mediaciones a formarse (Ferry 2004: 18) Las mediaciones son variadas, diversas. "Los formadores son mediadores humanos, lo son también las lecturas, las circunstancias, las relaciones con los otros..." un viaje, una visita a un museo, un paseo familiar...

¿La isla de los inventos y el Jardín de los niños son museos? Mmm no, no es un museo, pero desarrolla muestras interactivas museográficas que recorren las provincias de nuestro país. Y tiene exposiciones.

Un centro cultural? Un espacio de encuentro? Tiene centros culturales pero es más que eso...

Es un espacio de juego? Un parque temático? Si, pero es más que eso...

Esta inquietud gira en mi cabeza como trompo desde que comencé el recorrido de este trabajo que parte de uno anterior y de una búsqueda para mi tesis.

Sigo sin encontrar respuesta, ¿qué es el Tríptico de la infancia? Y en especial la isla de los inventos y el jardín de los niños... tal vez me ayuden a encontrarlo las visitas y trabajo de campo posteriores que espero realizar en una instancia

posterior para mi tesis de maestría. O Tal vez, sea una pregunta de esas que propone Freire y tantos otros pedagógos, que no tiene "una" respuesta... son esas preguntas que nos invitan a pensar y repensar sin respuesta correcta.

Tal vez, sea parte de la magia y la coherencia de estos espacios, que hasta su definición sea múltiple, compleja y se encare desde diferentes caminos...

Chiqui gonzalez tal vez me contesta desde una entrevista

"El niño no tiene la división de teoría y práctica ni la de sujeto y objeto todas esas divisiones que acá (en la isla de los inventos) se trataron de borrar no las tiene. El niño no tiene lo peor de lo académico o lo peor del positivismo de que esto es esto y aquello es aquello" (Chiqui Gonzalez, entrevista Antena 3)

O simplemente quienes atravesamos el campo académico necesitamos aprender

Abriendo puertas a la experiencia

El ICOM (International Council of Museums) en la página de UNESCO define al museo como "una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que realiza investigaciones sobre los testimonios materiales del hombre y de su entorno, los adquiere, los conserva, los comunica y, en particular, los expone con fines de estudio, educación y recreo" 2011

Posiblemente varios años atrás, encontrar las palabras "educación" y "comunicación" en la definición del concepto de Museo nos hubiese llamado la atención.

Le Brun en 1793 en relación a la apertura del Louvre se preguntaba lo siguiente: «*Qué debe ser el museo. Debe ser una mezcla perfecta de lo que el arte y la naturaleza han producido de más precioso en cuadros, dibujos, estatuas, bustos,*

de la posibilidad de no necesitar siempre que las cosas tengan "nombre y apellido", tal vez esto nos siga invitando a la innovación permanente y a pensar más allá de lo dado. La diferencia, como dicen los diseñadores industriales, entre pensar "voy a diseñar una silla o voy a diseñar algo donde poder sentarse"

O tal vez sea un desafío encontrarle una categoría teórica, o inventársela a estos espacios...

Dado que, por suerte!, aún sigo buscando respuestas, hay presente en este desarrollo marcos teóricos vinculados a los museos (si bien no es definido por sus gestores como tal) porque considero que se trata de un marco potente para pensarlo y encuentro muchas características en común entre la isla de los inventos y el jardín de los niños y los museos de tercera y cuarta generación.

vasos y columnas de toda clase de materias, la mayor parte, antiguas [...]. Todos los cuadros deben ordenarse por orden de escuela e indicar, en la manera en que estarán colocados, las diferentes épocas del nacimiento, progreso, perfección y decadencia de las artes.



Los expertos son los únicos que tienen los conocimientos necesarios para ser empleados en la formación del museo, y los artistas no deben concurrir allí»

En esta concepción encontramos plasmado lo que hoy denominamos Museo tradicional. Estos tuvieron la misión principal de preservar y exhibir animales, piedras, objetos, obras de arte...

Los museos del no tocar, del no hablar, del no sacar fotos, los que se asocian desde el lenguaje a las siguientes frases que recupera Marta Dujovne

-“Aburrido como un museo”

-“Esto no tiene porque convertirse en un museo”

Indicando que dan cuenta de “hasta que punto los museos se presentan como instituciones ajenas a toda cultura viva” (Nestor García Canclini en Dujovne 1995: 15)

Jorge Padilla siguiendo la línea propuesta por Paulette Mc Manus, propone una tipología de museos en la que los anteriores serán considerados museos de la primera generación.

Sus funciones principales son la conservación y preservación del patrimonio, y la exhibición e investigación de éste. El rol de los visitantes consiste en observar los objetos que componen la exposición.

Los de segunda generación suman a las funciones anteriores, la divulgación de su patrimonio por medio de la demostración de sus exposiciones. El rol de los visitantes, en este caso, es “poner en marcha” los aparatos que la componen.

A partir de la década sesenta surgieron los denominados **tercera generación**, o museos interactivos de ciencia, donde el propósito es la participación activa de los visitantes y el valor de las exposiciones no está solamente en los objetos sino en

el conjunto de conceptos, fenómenos que busca transmitir. A diferencia de los anteriores, desde su fundación cuentan con la intención explícita de llegar a un público más amplio. Suelen utilizar tecnologías y enfoques lúdicos. En la mayoría de los casos, la interacción es de “final cerrado”, es decir con funcionamientos definidos de antemano.

También considerados como “museos participativos”. Posteriormente se ha analizado si la manipulación de los interactivos por sí sola llevaba un proceso de comprensión, ampliándose el concepto de interacción no sólo a un enfoque conductista donde la acción se reduce a lo motor, sino a una perspectiva cognitivista centrada en los procesos mentales de los sujetos.

Finalmente, la **cuarta generación**, con recursos similares a los anteriores pero con un enfoque diferente en cuanto a la concepción de interacción del visitante. Promueven una participación más creativa y las exhibiciones no cuentan con una respuesta única, es decir que son de “final abierto”.

Cabe recalcar que tanto los museos de tercera como de cuarta generación, surgen con fines pedagógico-didáctico. Es decir, que los museos han diversificado sus propuestas y se han generado nuevos museos o nuevas exposiciones en museos ya existente. En ellos han aparecido propuestas con concepciones diferentes donde la educación y la comunicación comenzaron a tener un lugar cada vez más importante.

“El nuevo concepto de museo ha generado un planteamiento diferentes sobre el discurso expositivo, que implica una nueva concepción sobre el papel del público y su consideración en el diseño de exposiciones. En este contexto ha ido cobrando peso la idea del visitante como un ser activo y participativo que interactúa con

el mensaje expositivo. Así la exposición existirá en la medida que se recrea en la mente de cada uno de los visitantes que la disfrutan, el mensaje expositivo existirá si él lo construye de nuevo, a partir de su conocimiento previo (conceptos y teorías previas) usando habilidades cognitivas (reglas y estrategias) y sintiendo el impacto expositivo (actitudes, emociones y afectos)”(Asensio y Pol 2003)

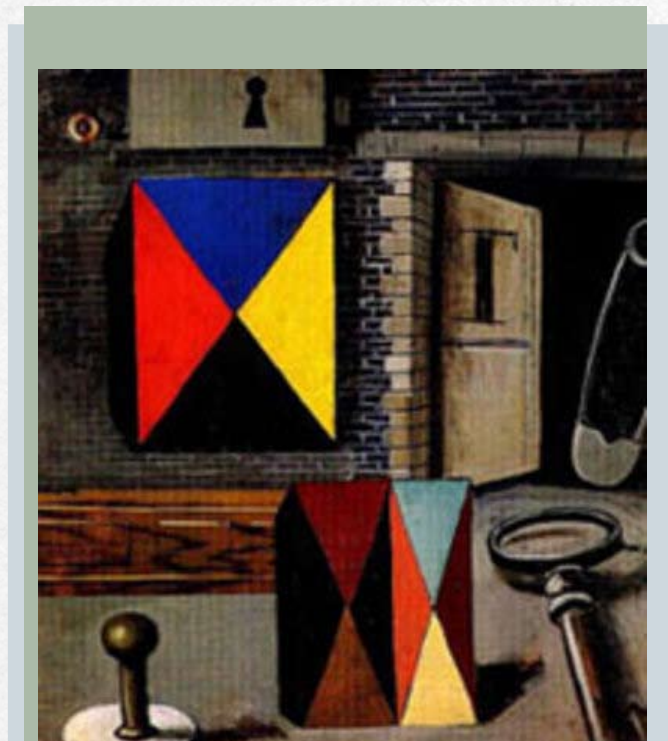
Zavala Lauro (2006) menciona dos paradigmas diferentes en la relación entre educación y museos, a los que denominará paradigma tradicional y paradigma emergente.

“El **paradigma tradicional** sostiene que (1) el museo es un apoyo que complementa la educación formal; (2) el objetivo de la visita es la obtención de conocimientos; (3) lo esencial de una exposición es su contenido; (4) el museo aspira a presentar el significado natural de las cosas; (5) las exposiciones aspiran a la objetividad; (6) la experiencia educativa se produce al ofrecer al visitante una representación del mundo clara y convincente; (7) la experiencia educativa durante la visita se reduce a la visión y el pensamiento; (8) la experiencia educativa se apoya en la autoridad de los expertos; (9) el museo es una ventana para conocer otras realidades, y (10) la experiencia museográfica consiste en recorrer la exposición dentro del museo.

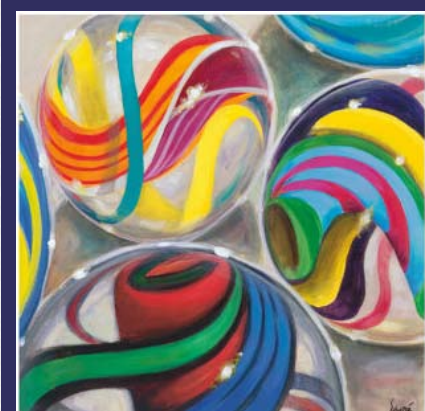
El **paradigma emergente**, en cambio, sostiene que (1) el museo ofrece una experiencia educativa independiente de la educación formal; (2) el objetivo de la visita es múltiple y distinto en cada experiencia concreta; (3) lo esencial de una exposición es el diálogo que se produce entre el contexto del visitante y la experiencia de visita; (4) el museo debe mos-

trar el contexto social que produce el significado; (5) el museo debe dar cabida a la subjetividad y la intersubjetividad; (6) la experiencia educativa se produce cuando el visitante satisface sus expectativas rituales y lúdicas durante la visita; (7) la experiencia educativa durante la visita involucra las emociones y las sensaciones corporales; (8) la experiencia educativa se apoya en la participación activa del visitante; (9) el museo ofrece al visitante la construcción particular de una realidad simbólica autónoma, y (10) la experiencia museográfica consiste en dirigir una mirada museográfica a cualquier espacio natural o social.”

Entiendo que a partir de este breve recorrido desde un enfoque actual de la vinculación entre los museos y la educación, nos permite pensar a los espacios del TI, desde el denominado Paradigma emergente.



LA EDUCACIÓN, PUERTA DE LA CULTURA



"En el niño como un ser activo e intencional; en el conocimiento como "hecho por el hombre" más que sencillamente puesto ahí; en cómo nuestro conocimiento sobre el mundo y sobre los otros se construye y se negocia con los otros, tanto los contemporáneos como aquellos que nos dejaron hace tiempo..."
Jerome Bruner

"Si se parte de considerar la cultura como la producción de marcas simbólicas que caracterizan a una comunidad en un momento histórico determinado, sin duda ésta incluye la ciencia, el arte, la tecnología, las ideas, el gusto, las formas y las costumbres de los sujetos.

Todo ello forma parte de un legado que debe ser enseñado, mostrado a los niños para que puedan realizar la operación de apropiación y luego de transformación."
(M. C. Fernandez, *Políticas para la gobernabilidad*, 176)

Entiendo que podemos encontrar esta concepción de la cultura en los espacios descritos anteriormente. En el caso del Jardín de los Niños, un espacio dedicado a diferentes artistas, para poder explorar, jugar y crear a partir de sus obras y sus modos de realizarlas y un espacio de juegos a partir de las ideas de los Renacentistas, da cuenta de una intención de acercar desde el juego, lenguaje propio de la infancia, a los niños a parte del origen de su cultura. Como menciona Bruner en la cita elegida para comenzar este apartado, "el conocimiento hecho por el hombre" y negociado no sólo con nuestros contemporáneos sino con los que nos dejaron hace tiempo".

En la propuesta educativa descrita en su

folletería se señala que se trata de una propuesta educativa no formal y de educación estética:

"Una propuesta de educación estética es aquella que, dando lugar al cuerpo, tiende a la construcción de aprendizajes por parte del sujeto, desde la estimulación del pensamiento creativo y la apropiación de lenguajes que lo habiliten para interpretar y atribuir sentido al mundo, a la época en la cual vive y a su historia." (M. C. Fernandez, *Políticas para la gobernabilidad*)

En la Isla de los inventos, por su parte, observamos frases vinculadas al último Golpe de Estado en nuestro país, juegos con corrientes artísticas, dispositivos de Diseño gráfico con imágenes, animaciones y propuestas para realizarlas como antaño, tipografías y diseños de corrientes vanguardistas, relatos y propuestas sobre distintos oficios, algunos no tan comunes hoy en día. Diferentes expresiones, experiencias, lenguajes descubiertos o inventados por otros hace varios años y que hoy son parte de nuestra cultura. O, en palabras de Bruner, de nuestra Caja de herramientas.

Edith Litwin nos invita a reflexionar proponiendo:

"El conocimiento de las grandes obras de la cultura universal nos reenvía una y

otra vez a la complejidad de las relaciones humanas, a las grandes pasiones y a las debilidades, a la furia, a la envidia, al amor, al deseo, a la sabiduría, al poder. " (...)El mundo conocido se nos vuelve desconocido y reaprendemos nuestro mundo mirándolo y entendiéndolo de una manera diferente. Pero no se trata de cualquier obra; se trata de la visualización de obras maestras que constituyen las maravillosas expresiones de un artista. Pensamiento y reflexión se asocian, favorecen el autoconocimiento y la imaginación, y despiertan la pasión de los conocimientos de los otros que también fueron fruto de sus reflexiones y pasiones." (Litwin: 2008)

Propongo pensar alguno de los postulados de la perspectiva psico-cultural desarrollados por Jerome Bruner, en relación a estos espacios, dado que podríamos entenderlo como uno de los marcos teóricos que pueden observarse a lo largo del Tríptico de la infancia

En el eje abordado anteriormente podemos encontrar el denominado Postulado perspectivista, que señala que "nada está libre de cultura, pero tampoco son los individuos simples espejos de su cultura. " Conocer, disfrutar y crear a partir de grandes obras de nuestra historia, pero pudiendo jugarlas, recrearlas y volverlas a pensar.

"La "realidad" que atribuimos a los mundos que habíamos es construida." J Bruner. La construcción de la realidad es el producto de la creación de conocimiento conformada a lo largo de tradiciones con la caja de herramientas de formas de pensar una cultura. En este sentido la educación debe concebirse como una ayuda para que los niños humanos aprendan a usar las herramientas de creación

de significado y construcción de la realidad, para adaptarse mejor al mundo en el que se encuentran y para ayudarles en el proceso de cambiarlo según se requiera.

Por otra parte el autor señala, "No todo el mundo se beneficia igualmente de la instrucción que ofrece al caja de herramientas de la cultura. Pero eso no implica que debamos instruir sólo a aquellos que tienen el talento más notable para beneficiarse de la instrucción..."

A su vez explica "la educación siempre tienen consecuencias sobre las vidas posteriores de aquellos que la reciben (...) la educación nunca es neutral (...) la educación siempre es política en este sentido más amplio". Si volvemos a mirar estos espacios en el marco de la política pública a la que pertenecen y como abordamos en un comienzo su concepción de infancias, derechos, ciudadanías, entiendo que esto queda plasmado en cada una de las acciones realizadas. Entradas muy económicas, visitas para escuelas públicas, una propuesta de excelente calidad al alcance de todos.

"Es sobre todo a través de la interacción con otros que los niños averiguan de que se trata la cultura y cómo se concibe el mundo" J Bruner, Postulado interaccional

Diferentes propuestas de las que los niños pueden participar sólo, con sus pares o con adultos. Dispositivos para compartir niños y grandes, relatos que acompañan las propuestas buscando la mediación del adulto con los más jóvenes. Intercambios, jornadas y eventos especiales para pensar y debatir con otros, pudiendo "andamiarse" unos a otros. Por último propongo pensar, en el caso de la Isla de los inventos la fuerte presencia del denominado postulado de la externalización. En cada una de las Fábr-

cas se realizan diferentes producciones u "obras", las cuales en su mayoría son, a su vez, producciones colectivas. Algunas se realizan colectivamente y otras se van construyendo con visitas sucesivas, por ejemplo, ensamblado un auto producido otro día, por otro visitante. Estas producciones no son retiradas a modo de souvenir, en cambio, se exponen un largo tiempo y luego encuentran una nueva función. Un ejemplo de esto fue la entrega de todos los autitos realizados ne madera ajardines públicos de la ciudad.

"La externalización, en una palabra, rescata a la actividad cognitiva del estado implícito, haciéndola más pública, negociable y "solidaria". J Bruner
Posicionándonos desde esta concepción

de las alfabetizaciones múltiples, es posible pensar en un entramado que logre provocar una relación más rica, y de algún modo, superadora, entre ciencia arte y tecnología. "Superando las fragmentaciones e integrando la sensibilidad, la emoción, con los procesos de comunicación y creatividad"



.CONOCIMIENTOS. MODOS DE CONOCER Y CONOCERNOS



Una granja dentro de la ciudad

Fábricas en las que se hace y se piensa y el producto realizado es colectivo
Un jardín donde Da Vinci, los duendes y la Bauhaus se encuentran y dialogan

"(se)...intenta dar respuesta al agotamiento de un modelo: el de división de las ciencias y disciplinas, acuñado en el siglo XIX y principios del XX. La división entre ciencias humanas o sociales y ciencias naturales, sus objetos teóricos y métodos de investigación, suelen aparecer en las instituciones educativas como territorios distintos y aislados. El agotamiento de esa constelación de disciplinas se ha puesto de manifiesto en la aparición de problemáticas que son inabordables con el desbroce de ese panorama epistemológico." Fernandez, M C, Rosario, experiencias para la gobernabilidad
El planteo epistemológico anterior puede observarse a lo largo de cada uno de los tres espacios analizados y podríamos pensarlo articulado con el Pensamiento Complejo propuesto por Edgar Morín, diferenciado de la epistemología tradicional. Esta última, con fuerte presencia en la mayoría de los ámbitos educativos, formales, y no formales.

Entiendo que los espacios del Tríptico logran superarla tanto en su narrativa como en las propuestas pedagógicas desarrolla-

das.

La granja de la infancia, cruce entre la naturaleza y la ciudad. Busca la integración, de algún modo, entre el Hombre y la Naturaleza. Cuenta con talleres de plástica, cocina, un anfiteatro, diferentes lenguajes.

El Jardín de los niños, poéticas diferentes sobre distintos modos de conocer y de entender el mundo, a diferencia de la epistemología tradicional, todos son consideradas válidas, las creencias y leyendas y el arte; de la mano de la mecánica renacentista. Un relato; el de los territorios; que supera las fronteras disciplinares y sus jerarquías.

La Isla de los inventos, el mundo del trabajo y la invención se presentan como históricos y construidos por el Hombre. Diferentes propuestas culturales y espacios de investigación para niños y adultos. Todos ellos articulan arte, ciencia y tecnología; teoría y práctica; Hombre, Naturaleza y Cultura.

"...Ese profundo alejamiento entre el aprendizaje de las ciencias y los lenguajes expresivos torna necesario entonces instalar otra mirada acerca de la relación entre arte y ciencia, que permita involucrar lo sensorial, lo perceptivo, lo emocional, lo intelectual, y, sobre todo, la imaginación creadora en la búsqueda de los distintos saberes..." Fernandez, M



MIRADAS COGNITIVAS

El aprendizaje como construcción, o en términos de Bruner, llegaron "los titanes"

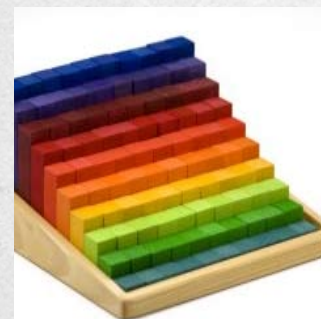
Detrás de toda propuesta pedagógica, encontramos una concepción epistemológica acerca de cómo se construye el conocimiento y una concepción de enseñanza, explícita o no.

De manera sintética, siguiendo a Gross podemos caracterizar a las teorías constructivistas teniendo en cuenta lo siguiente:

- El conocimiento es construido, no transmitido.
- La construcción del conocimiento es el resultado de una actividad, en la que está incluido el conocimiento. El significado emerge a partir de las interacciones.
- El conocimiento depende del contexto en que tiene lugar.
- El significado está en la mente del que aprende y se comparte y negocia con los demás.
- Existen múltiples perspectivas del mundo.
- La formación del sentido se desarrolla a partir de un problema, desacuerdo, confusión, error o disonancia, y por consiguiente, ésta es la causa del proceso de construcción.
- La construcción del conocimiento requiere la articulación, la expresión o la representación de lo que se aprende. La

representación de lo aprendido garantiza la estabilidad del conocimiento construido y lo fija en la memoria.

- El significado también puede ser compartido con otros,



por ello la comunicación es un vehículo para la construcción del significado. El conocimiento es un proceso de construcción en el que el diálogo y la participación son partes muy importantes.

Los representantes más importantes de este enfoque han sido Jean Piaget y Lev Vygotsky.

El primero, posicionándose epistemológicamente en un lugar diferente a los empiristas y a diferencia del "conductismo", piensa al niño como un sujeto que sabe, pero "sabe distinto". Sus errores son producto del sistema de pensamiento con el que conoce el mundo en una dialéctica de asimilación y percepción de la realidad y los objetos y de acomodación de las estructuras de pensamiento que se modifican en este encuentro.

Silvia Alderoqui (2011:64) señala que los ejes centrales del aprendizaje constructivista vinculado a los museos y la educación son los siguientes:

-La acción fundamental de la construcción de significado es mental. Las acciones físicas y la experiencia práctica son necesarias pero no suficientes.

Es interesante este aspecto dado que los museos interactivos, en su origen, se vinculaban más a un hacer manual

(palancas, botones, giros) sin que esto asegurase necesariamente un proceso de aprendizaje.

-El aprendizaje es contextual, se aprende en relación con los saberes, temores, experiencias y conocimientos previos.

"El desarrollo cognitivo entonces es visto (para Vigotsky) como el cambio en las maneras de comprender, pensar, percibir, recordar clasificar reflexionar y de solucionar problemas en actividades compartidas con otros y basadas en prácticas y tradiciones sociales" (Rogoff, 2003).

A los fines de este trabajo y en tanto lupas para mirar los espacios del Tríptico de la infancia (TI), entiendo que los conceptos señalados por Vygotsky desde la denominada psicología sociocultural tienen una gran potencia:

-la zona de desarrollo próximo, aquel espacio en el que gracias a la interacción y ayuda de otro, el sujeto puede llegar a donde no podría hacerlo sólo. Es la distancia entre la "zona real" donde se encuentra y la potencial.

-el concepto de andamiaje, aquella interacción entre un sujeto experto y un novato, con el fin de que éste pueda apropiarse paulatinamente de un determinado saber y la actividad "se resuelve colaborativamente", teniendo la ayuda ofrecida por el experto como requisito el "desmonte" progresivo.



"El constructivismo en ninguna disciplina es más motivador que en la psicología del arte y la creatividad. Blake, Kafka, Wittgenstein y Picasso no encontraron hechos los mundos que produjeron. Ellos los inventaron." Bruner, Realidad mental y mundos posibles

-la mediación cultural son aquellos procesos sociales por los que las personas accedemos al mundo cultural. Los instrumentos de mediación (herramientas y signos) cumplen un papel central en la constitución de los procesos psicológicos superiores.

La cultura ocupando un lugar central de la mano de aquellos "otros" significativos para el sujeto; los objetos, herramientas y signos como mediadores claves y el aprendizaje en tanto actividad social, aparecen en este marco teórico con fuerza para poder pensar los espacios educativos del Tríptico rosarino.

"Cada idea por consiguiente, manifiesta una actitud cultural.(...) Piaget respeta la integridad inviolada del presente: el crecimiento es el alimento de la lógica intrínseca. Y Vigotsky transforma el pasado cultural en el presente generativo por el cual avanzamos hacia el futuro: crecer es avanzar". Bruner

J Bruner en su libro Realidad mental y mundos posibles utiliza esta metáfora para referirse a las teorías planteadas por Freud, Piaget y Vigotsky. El primero no ha sido desarrollado en este trabajo.

MENTE INTELIGENCIA Y PENSAMIENTO

"La tarea de la educación es convertir los cerebros en mentes, los cerebros nacen y las mentes se hacen"

"La mente es una forma de logro cultural"
Eisner

En las distintas propuestas de la Isla de los inventos está abierta la invitación a poner el cuerpo entendido como "un todo", poniendo a disfrutar diferentes saberes y modos de expresión.

- dimensión de las sensaciones
- dimensión perceptual
- dimensión imaginaria
- dimensión emocional
- dimensión conceptual

El cuerpo en acción es planteado, según Chiqui Gonzalez mencionada como multi-dimensional, dimensiones que interaccionan e interjuegan:



Abriendo puertas o construyendo marcos para que el otro pueda abrirlas

Tradicionalmente se ha separado la mente y el cuerpo, como una falsa dicotomía. "la separación es filosóficamente ingenua, psicológicamente mal concebida y educativamente perniciosa(...) la mente y los sentidos son una cosa y no dos." E Eisner, 2002

El autor destaca que el aporte de Howard Gardner ha sido central para permitir, recientemente, volver a pensar a la inteligencia de un modo múltiple y no sólo restringido al lenguaje.

Howard Gardner desarrolló la teoría de las Inteligencias múltiples. "He postulado que todos los seres humanos somos capaces de conocer el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para

resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que se recurre a esas mismas inteligencias..." (Gardner 1997:27)

Concebir a la inteligencia de este modo, implica a su vez, entender que hay diferentes puntos o puertas de entrada a un determinado conocimiento, y que no todos necesitaremos la misma para comprenderlo.

"Es más probable que la comprensión genuina aparezca y se haga evidente para los demás, si las personas poseen cierta cantidad de modalidades para representar el conocimiento de un concepto o habilidad y se pueden mover con facilidad de una a otra de estas formas de conocimiento."

En este sentido, un espacio que ofrece variadas propuestas y lenguajes, ofrece de algún modo, distintas puertas para diferentes visitantes.



"En la infancia uno piensa con el cuerpo y con el corazón, no hay división cuerpo mente, vos le preguntas a un niño acá en el congreso de la educación con que se aprende con mente o cuerpo y se te ríen. El niño no tiene la división de teoría y práctica ni la de sujeto y objeto todas esas divisiones que acá (en la isla de los inventos) se trataron de borrar no las tiene. El niño no tiene lo peor de lo académico o lo peor del positivismo de que esto es esto y aquello es aquello" Chiqui Gonzalez

Múltiples lenguajes; distintos alfabetismos

Elliot Eisner plantea que las formas de representación -visual, auditiva, cinestésica, lingüística y matemática- son modos como los miembros de una cultura "codifican" y "decodifican" singularmente los significados. En cierto sentido, afirma, esta capacidad puede concebirse como una forma de alfabetismo. Propone entender al alfabetismo en un sentido amplio, como "la capacidad de expresar un significado; de codificar o decodificar el significado en cualquiera de las formas sociales a través de las cuales éste se transmite.(...)la capacidad de dar sentido a partir de las formas de representación no es sólo un modo de extraer significado sino también un medio de desarrollo de estrategias cognitivas". Sin duda esto nos aleja de la concepción más "tradicio-

nal" si se quiere, vinculada al alfabetismo solamente como la lectura y la escritura, incorporando diversos lenguajes. Jerome Bruner propone una distinción entre dos formas de lenguaje que posibilitan "formas de pensamiento": la paradigmática y la narrativa. La paradigmática o lógica-científica trata de alcanzar lo definido, la precisión de lo singular, énfasis en la certeza, en la causalidad, trata de cumplir el ideal de un sistema formal de descripción y explicación. Busca verificar la verdad y es generalizable. Está desprovista de sentimiento y no pone en consideración el contexto. La forma narrativa, en cambio, cuyo ejemplo son las artes y las humanidades, pone el acento en la sensación. Le da valor a lo metafórico, a la ambigüedad, esta

"Hay tantos mundos como maneras de describirlos"
Nelson Goodman
en Eisner la escuela que queremos

forma es sensible al contexto. El texto está abierto a interpretación. Partiendo de Bruner, Eisner nos explica que el lenguaje (ya sea uno u otro) es sólo una de las modalidades en las que los hombres construimos y transmitimos significados. *"El significado se transmite también en las formas visuales que llamamos arte, arquitectura, cine y vídeo. Surge en el sonido que llamamos música. Aparece ante todo en la experiencia humana del movimiento (...) en las relaciones sociales a través de ritos y rituales (...) alfabetizarse quiere decir aprender a tener un acceso significativo a las formas de vida que estos sistemas de significado hacen posible..."*

El alfabetismo no se limita al texto, debemos entenderlo como la capacidad de construir significado y transmitirlo. *"Lo que no puede transmitirse ni construirse con palabras a menudo es posible por medio de imágenes visuales o música."* Y el motivo por el que esta capacidad es de suma importancia, plantea el autor, tiene que ver con tres objetivos críticos de la educación:

- aumentar la variedad y profundidad de los significados que podemos extraer
- desarrollar el potencial cognitivo: incluir diversas formas de representación en la enseñanza no es solamente desarrollar múltiples alfabetismos, sino potenciales cognitivos diversos, que si no se ponen en juego se pierden. Y en ese sentido "la mente es un logro cultural".

-La existencia de una igualdad educativa (si bien Eisner plantea la educación vinculada a las escuelas, entiendo que estos conceptos pueden hoy en día entenderse en un sentido ampliado y complementario de la educación). La igualdad se logra no sólo teniendo acceso a instituciones educativas, sino con propuestas y programas que les permitan realizar su potencial.

"Los seres humanos son hacedores de significado y las formas que contiene la cultura se inventaron para transmitir significados que no podían transmitirse de otro modo" Eisner

Mesas con acrílicos y témperas para pintar, cantidad de elementos metálicos para realizar esculturas, piezas de cerámica para moldear, recitales diversos, congresos de la lengua, bloques para construir y deconstruir a Miró, encastrar a Berni, desarmar a Mondrian, inventar palabras, crear mundos, viajar al pasado, imaginar el futuro, equilibrar y desequilibrarnos como Calder son sólo algunas de las experiencias que invitan a poner diversos lenguajes artísticos, científicos, poéticos en Juego.



"Un proceso educativo genuino cultiva la idiosincrasia productiva, no homogeniza a los niños en formas estandarizadas. Ni el molde de galletitas ni la línea de montaje son modelos adecuados para la educación. El atelier es una imagen mucho más afin..." Elliot Eisner

Experiencias potentes, significativas, memorables...

"La idea de presentar exposiciones pensadas para el visitante nació de haber tomado conciencia de que el hecho central de cualquier visita no es lo que hacemos, lo que queremos o lo que decimos, sino la experiencia por la que pasa el visitante."
Lisa Roberts, *Journal of Museum Education* (en James Volkert)

"A diferencia de la mente, el cerebro es biológico: dado por naturaleza; la mente es cultural, el resultado de la experiencia." E Eisner

A qué nos invitan los espacios del tríptico de la infancia? A jugar? A pintar? A conocer? A leer? A movernos? A explorar? A crear? A ser y estar con otros?... A todo esto y más aún. Invita a vivir diferentes Experiencias que permita a los visitantes sentirse invitados, interpelados, convocados a poner "el cuerpo en juego".

John Dewey (1859-.1952) afirma *"la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia"*. Pero no cualquier actividad, deberá ser "una experiencia" (el destacado es del filósofo).

Una experiencia, explica, está formada por partes organizadas en un flujo que va de un punto al otro en forma integrada y que es percibida en su totalidad y en su unidad.

Este pedagogo consideraba que una experiencia deviene conocimiento una vez que es actuada, y que las ideas abstractas adquieren sentido sólo cuando son aplicadas. También sostenía que no todas las experiencias eran verdaderas o igualmente educativas. Señala Silvia Alderique que la frase aprender haciendo está asociada con su filosofía de la educación. Cualquier experiencia tiene, en términos

cualitativos, dos aspectos: uno inmediato, de agrado o desagrado, y otro mediato, relacionado con la influencia sobre las experiencias subsiguientes. De allí se desprende el rol del educador y la educación: no sólo generar y ofrecer experiencias agradables en lo inmediato, sino que puedan provocar experiencias de este tipo a futuro.

"Así como ningún hombre vive o muere por si mismo, así tampoco ninguna experiencia vive o muere por si, independientemente por completo de todo deseo o propósito, toda experiencia continúa viviendo en experiencias ulteriores. De aquí que el problema central de una educación basada en la experiencia es seleccionar aquel género de experiencias presentes que vivan fructífera y creativamente en las experiencias subsiguientes."

¿Qué tipo de situaciones o invitaciones pueden ayudar al visitante a participar de una experiencia con mayúscula?

Griffin, en una investigación conjunta junto al Museo de las escuelas, propone la categoría de Experiencias memorables, vinculando a éstas con el aprendizaje. Los resultados de las investigaciones acerca del modo de aprender de los adultos, los adolescentes y los niños, permiten establecer semejanzas que tienen fuertes implicaciones para el diseño de experiencias memorables para cualquier rango de edades.

Enumeramos a continuación algunas

- El aprendizaje implica la acción, un grado de elección y de propiedad. Si los visitantes tienen posibilidad de elegir seleccionarán sus propios campos de interés. Tener permiso para perderse un poco y ensayar recorridos incompletos, desordenados.
- El aprendizaje está facilitado cuando se producen y optimizan conexiones entre las ideas propias, las emociones y las novedades encontradas en el museo. Al proporcionar y reforzar acoplamiento entre las narrativas, se puede facilitar el proceso de cambio conceptual. Cruzar lenguajes, combinar las letras, las ciencias, las artes, los oficios y la tecnología
- El aprendizaje implica el despertar de la curiosidad; cuando los visitantes tienen la oportunidad de investigar sus propias preguntas o campos de interés en un museo. Cuando las exposiciones proponen interrogantes que apuntan directamente al corazón o a movilizar lo que piensan, cuando favorecen respuestas poéticas, metafóricas e imaginativas y dan la posibilidad de involucrar el cuerpo, entran en juego la curiosidad, la duda y el pensamiento crítico.
- Proporcionar gamas y rangos de oportunidades y de actividades para aprender. Se estimula el aprendizaje cuando los visitantes se encuentran con situaciones

que no pueden resolver solamente con su bagaje de conocimientos y necesitan para resolverlos de la ayuda de algo o alguien que debe estar a disposición. Pero a su vez los diseños deben favorecer las conexiones entre las ideas propias, las emociones y las novedades encontradas en el museo.

- El aprendizaje está sostenido por los pares y por los expertos. El estímulo de la interacción social facilita las condiciones para aprender. Por ejemplo, los coordinadores sugieren operaciones más arriesgadas, más creativas, ayudan a salir de los estereotipos o las respuestas fáciles, dejan pensando, provocan más preguntas. Experiencias en las cuales se promueve la construcción con otros, la posibilidad de sentarse en la misma mesa con alguien desconocido, pasar un rato, encontrarse con gente, el museo como "foro para el diálogo".

El tipo de experiencias que podamos transitar está fuertemente vinculada con la posibilidad de articulación entre múltiples lenguajes, como mencionamos anteriormente.

Las muestras, exposiciones y propuestas intentan generar experiencias de todo tipo: perceptivas, cognitivas, emotivas, imaginativas, si vale la división, por medio de dos resortes planteados por Greenblatt en su texto "resonancias y maravillas".

"La resonancia tiene que ver con el mundo amplio y complejo al que el objeto, la obra o el tema remite al espectador; la maravilla se basa en la capacidad de determinados objetos, obras o temas para atraer y retener la mirada, para atravesarnos, para comunicar un sentido, para evocar una exaltada atención y hacernos volver a mirar". Grenblatt citado en Alderoqui Silvia (2011)

Esta idea nos invita a pensar en el modo en que se piensa y diseña una exposición o un espacio de juego, qué objetos, propuestas, cartelerías pondremos a disposición para lograr estos dos resortes en los visitantes.

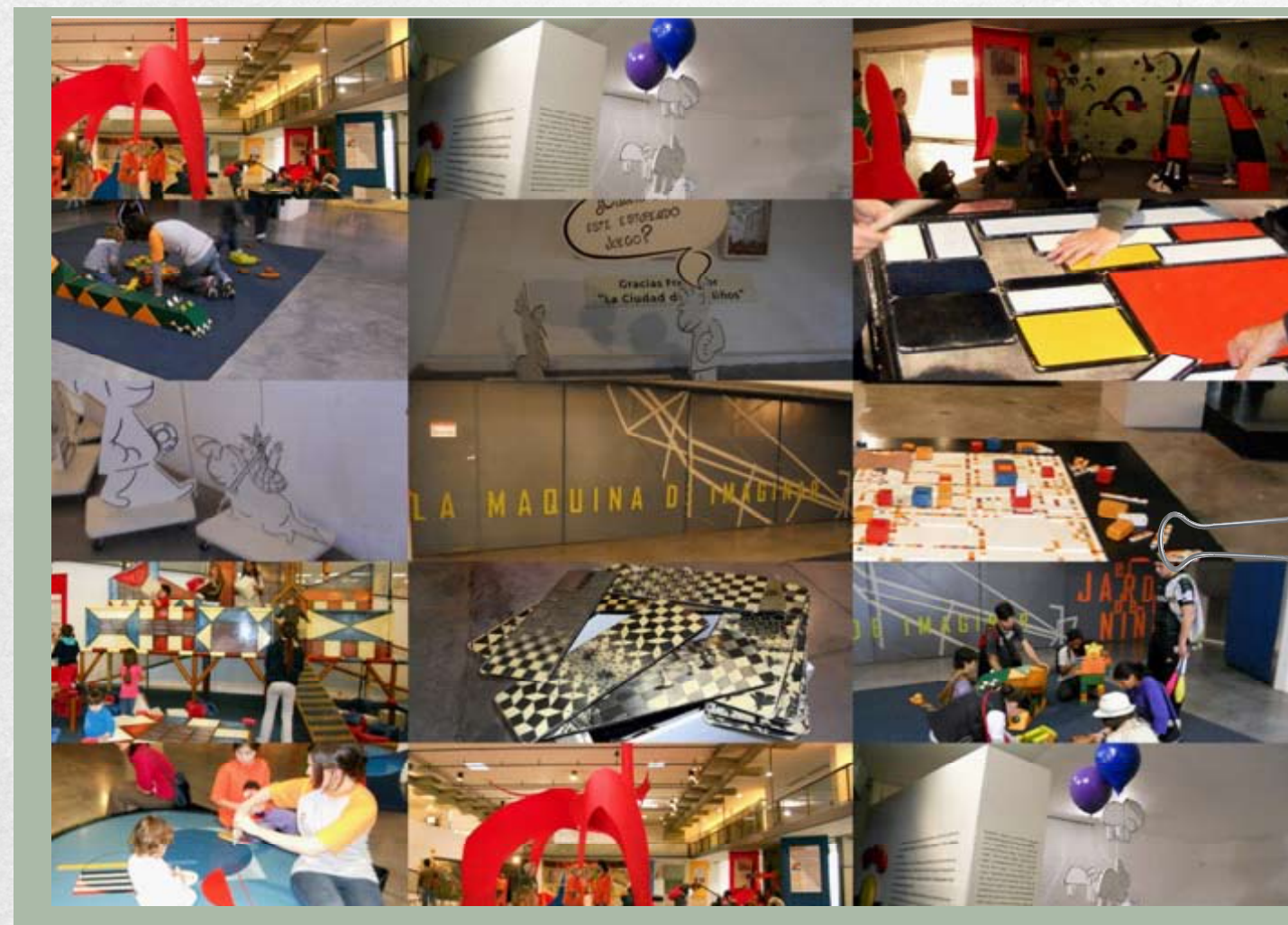
Entendiendo al diseño como "pensar antes de hacer", o en palabras de Ronald Shakespear "como plan mental" será central para futuras exposiciones poder observar a los visitantes y la relación que generan con cada propuesta que se presenta para ellos. Habrá que indagar aquello que resuena y aquello que los maravilla...

Desconozco el proceso de diseño desarrollado por el equipo que generó los espacios del TI, posiblemente este sea un futuro eje a analizar.

"(...)cuando el resultado del diseño produce mejor calidad de vida, el diseño es, seguramente bello" shakespeare

Silvia Alderoqui propone pensar a los educadores y diseñadores de museos como "diseñadores de experiencias", maravillosa metáfora a mi entender.

Cabría pensar que si logramos que los visitantes se sientan a gusto, participen, atraviesen experiencias potentes; tal vez; puede que pasen de ser "visitantes" a "habitantes" al menos por unas horas. Tal como cuando uno llega a lo de un ser querido que vive en el exterior y rápidamente este nos indica "sentite como en tu casa". Creo que algo de esto lograron quienes desarrollaron y llevan adelante la propuesta del TI.



.Abriendo el juego. O las puertas para ir a jugar.



*“Jugar nos ayudaba a entender la vida, y también el arte nos ayuda a entender la vida (...)
Por esa manera de horadar que tiene la ficción.
De levantar cosas tapadas.
Mirar el otro lado. Fisurar lo que parece liso.
Ofrecer grietas por donde colarse.
Abonar las desmesuras.
Explorar los territorios de frontera,
entrar en los caracoles que esconden las personas, los vínculos, las ideas”
Graciela Montes*

En el TI, se dan lugar, no sólo distintos conocimientos, sino, distintos modos de conocer. La expresión, el cuerpo y el juego, en líneas generales dejados por fuera de los procesos pedagógicos, se tornan centrales en El Tríptico de la Infancia. La escuela, salvo interesantes excepciones como la Escuela Nueva, no valoró “al cuerpo en juego” como un modo de conocer. En el Documento de presentación de la Escuela móvil, se presenta al cuerpo y al juego como “estrategias metodológicas”. El cuerpo entendido en sus distintas dimensiones:

de las sensaciones, perceptual, imaginaria, emocional y conceptual. Todas ellas entramadas en cada hombre (Chiqui Gonzalez; orientaciones para el Diseño Curricular, Pcia Sta Fé)
Un cuerpo con capacidad lúdica, expresiva, creadora y con poder de comunicar y encontrarse con otros.

Un lugar central para el juego entendido como primordial en el desarrollo y aprendizaje en la infancia.

“Y el juego? Voy a decir provisoriamente que el juego, cualquier juego, es un espacio-tiempo simbólico y mágico”

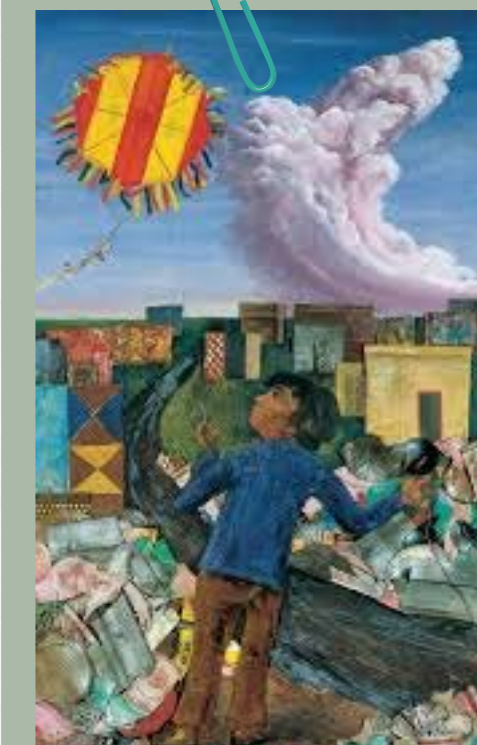
Graciela Scheines



El juego

“Los chicos juegan y jugando hacen suyos los lenguajes” M C Gonzalez

“Todo el que juega, todo el que ha jugado, sabe que, cuando se juega se está en otra parte.. Se cruza una frontera. Se ingresa a otro país. que es el mismo territorio en que se está cuando se hace arte, se canta una canción, se pinta un cuadro, se escribe un cuento...” Graciela Montes



Johan Huizinga definió en 1938 al juego como “una actividad u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.”

Juegos del “como si” o de roles, juegos de construcción, juegos reglados, juegos solitarios o con otros... Al territorio del juego se ingresa, porque se está en un “círculo mágico”, un tiempo y un espacio distinto al de la realidad. Y como a cualquier lugar que ingresa, para hacerlo necesitamos una puerta, un pasaporte, una invitación que nos ayude (a ingresar). El juego es el lenguaje de la infancia, la manera de habitarla y transitarla. Recorrer los espacios del tríptico de la infancia es transitar una invitación permanente a cruzar el “espejo de Alicia”, a compartir experiencias del

juego y el jugar.

Winnicott afirma que en el juego y el jugar: *“Hay un desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales”*. *“(…) Sugiero que la zona disponible para maniobrar en términos de la tercera manera de vivir (donde está la experiencia cultural o el juego creador) es muy variable de un individuo a otro. Ello es así porque esta tercera zona es el producto de las experiencias de la persona (bebé, niño, adolescente, adulto) en el ambiente que predomina. (...) La extensión de la tercera zona puede ser mínima o máxima, según la suma de experiencias concretas.”*

En la disponibilidad de esta tercera zona, tiene importancia fundante la presencia de otro: en este punto, la madre, el padre, el maestro, figura de sostén que habilita el juego, abre a esa construcción de ser y estar en el mundo.

En este apartado se trabajó a partir de los aportes de la Lic MP Caracotche y su trabajo de especialización.

El juego cobra importancia central en los primeros años de vida en la formación personal. Fundante en la constitución de la subjetividad, vinculante con el otro y los otros; espacio de aprendizaje, de expresión, de elaboración; ligazón con el mundo circundante.

"Me acostumbré a pensar el jugar como un acto, como una práctica en todo el sentido riguroso del término que, a la vez, produce abriéndose en dos direcciones: un juego y una subjetividad..." (Ricardo Rodulfo en Pasino 2001)

El niño aprehende y construye cultura en el juego. *"En este sentido, el juego como*

El juego y el jugar como fin en sí mismo



"El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conjunta diaria; en el juego es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es..." Vigotsky

Desde la pedagogía y la didáctica han surgido debates en relación a dos posturas sobre el juego y su relación con la enseñanza y el aprendizaje. Por un lado, los autores que defienden "el juego como tal, como fin en sí mismo", poniendo el acento en el juego espontáneo del niño en la escuela, sin mediación del adulto. Dado que el juego por sus particularidades posibilita aprendizajes. Y por otro, "el uso didáctico" del juego, su inclusión en ámbitos educativos es posible como medio, modificándolo para incluir determinados contenidos y ser enseñados. (por ejemplo, un memotest con las tablas de multiplicar). En este caso se prioriza el rol del docente y el juego es entendido como estrategia metodológica para la enseñanza, y es utilizado para enseñar algún contenido específico. Esta disyuntiva suele expresarse como "jugar por jugar" o "jugar para".

actividad característica de la infancia es un espacio de cultura en tanto producción humana particular. El niño transforma los objetos y los hechos cotidianos, interactúa con ellos y con otros sujetos, se apropia de las cosas del mundo, les atribuye sentidos y significados y construye su condición humana como ser social en su dimensión individual y colectiva. Son estas acciones las que hacen que el niño se apropie y produzca cultura." (Días Prado, 1999, citado en Sarlé P. Y Rodríguez Sáenz, I. 2001).

Patricia Sarlé propone superar o reconciliar estos dos extremos para poder relacionar juego y enseñanza y sostiene que "en lugar de considerar las posturas polares podríamos pensar en qué aspectos se enriquece la enseñanza cuando está atravesada por propuestas lúdicas y qué juegos vale la pena enseñar como "contenidos" socialmente potentes y no sólo porque escondan contenidos escolarmente definidos en un currículo." Ese modo de uso del juego comporta no solo la trasmisión de un contenido particular, sino que además permite aprovechar lo que el juego tiene para ofrecer, por sus propias características y lógica. Esta es la presencia del juego que atraviesa el TI, el juego como invitación a la acción transformadora.

Objetos, juguetes y jugadores

Sabemos que en el juego los niños transforman y recrean diversos objetos de acuerdo a su relato lúdico. Una caja puede ser auto, una escoba caballo... La autora mencionada anteriormente "Una silla, por ejemplo, el chico que juega la manipulará de mil maneras diferentes(...) El pequeño jugador ve la compleja estructura de formas, planos, colores, textura, etcétera que es la silla" A su vez, plantea Graciela Scheines, el objeto y el juguete determinan a su vez, a quién va a jugar. "El juguete abre el

juego... el que juega se une a su juguete, en una prolongación de la cosa que manipula jugando." (Scheines 1998) Es decir que el movimiento, el vínculo entre el jugador y el juguete es en un doble sentido. Si pensamos siguiendo el planteo anterior que los objetos (su forma, color, tamaño, textura, peso...) también definen o proponen diferentes relatos lúdicos; la presencia de variados elementos al alcance de los niños podrán ofrecer múltiples y diversas experiencias de juego.



"Cuando un niño juega su cuarto deja de ser cuarto y deviene selva, océano, castillo o buque..." Graciela Scheines

"Jugar es transformar, imaginar, crear reglas, socializarse, darse a conocer. Jugando crecemos sanos e ingresamos en la cultura. Toda creación tiene algo de juego. Jugando aprendemos a pensar, a sentir y convivir. El niño juega y jugando hace suyos los lenguajes" Chiqui Gonzalez

Imaginando...yo imagino, tu imaginas, ellos crecen...

"La imaginación ha sido siempre la subsidiaria, es la imagen de uno mismo, el encuentro con la poesía el niño no distingue que es poético y es real, el concepto no es unívoco es un andarivel del sentido.

La cultura debe tener la proximidad de lo cotidiano porque sin lo cotidiano, del vínculo no hay afecto y tiene que tener la distancia de la imaginación poética porque sin la imaginación poética no hay cambio..."Chiqui Gonzalez, TED Rosario

La imaginación y la creatividad sobrevuelan cada uno de los espacios del Tríptico de la infancia. Tanto en las propuestas generadas para los visitantes, como en el modo/ la forma de presentarlas.

Rodari (Rodari, 2000) citando a Dewey afirma:

"La función propia de la imaginación es la visión de la realidad y de la posibilidad, que no puede mostrarse en condiciones normales de percepción sensible. Su función es la de penetrar claramente en lo remoto, en lo ausente, en lo oscuro"

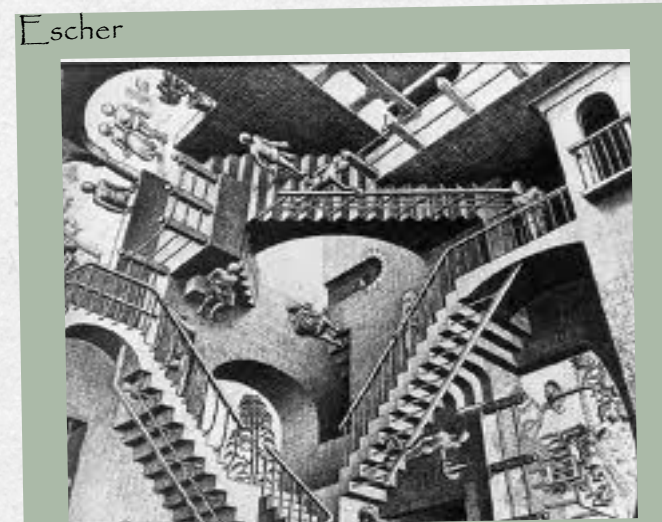
A su vez Eisner explica que "Imaginar es crear nuevas imágenes...es un proceso crítico para la creación de poesía y para la innovación en nuestra vida cotidiana" Pero será a partir de la experiencia, que este proceso se lleve adelante.

"De aquí la conclusión pedagógica sobre la necesidad de ampliar la experiencia del niño si queremos proporcionarle base suficientemente sólida para su actividad creadora" Vigotsky

E. Eisner al igual que Vigotsky destacan la importancia de la experiencia en

la imaginación, será a partir de la propia cultura, de aquello que vimos, exploramos, sentimos, que podremos imaginar cosas nuevas.

María de los Angeles "Chiqui" Gonzalez propone un enfoque de la imaginación que "busca metáforas, articula la memoria como relato, crea colectivamente una constelación de imaginarios sociales, dice lo que vendrá, proyecta, se aleja de lo real, asume el cambio, inventa, crea, cuenta de otro modo, dispone artificios, no dice la verdad para decirla de otro modo y poetiza la vida".



Se convierte en pez volador si transmigra la mariposa? Pablo Neruda

El lugar de la estética. O la estética de estos lugares.

Por qué la estética? Sin duda esta disciplina lejos está de ser un tema del que los educadores somos especialistas. Sin embargo, mis múltiples visitas a los espacios del TI siempre me despertaban la maravillosa sensación de que aquello que tenía frente a mí era muy bello, muy cuidado y sobre todo muy respetuoso para con el visitante.

Indagando al respecto del término, encontré la definición presentada por Elliot Eisner en la apertura de un encuentro de educadores de museos en el Thyssen Bornemitzta.

"Acabo de utilizar la palabra "estética". ¿Qué significa? Algo que creo que nos puede ayudar a comprender el significado de estética es pensar en un término que exprese algo totalmente opuesto. Ese término sería anestésico. ¿Qué quiere decir anestésico? Que suprime el sentimiento. Nos gusta que nos pongan un anestésico cuando vamos al dentista o nos van a operar. De hecho, no nos operaríamos si no hubiera un anestésico en la sala. Por lo tanto, para mí, algo anestésico tiene el efecto contrario a algo estético y la estética es la recompensa que obtenemos al interactuar con obras de arte..." E Eisner

Gabriela Goldstein al analizar la experiencia estética, desde el cruce entre el psicoanálisis y el arte explica

"La experiencia estética es un tipo de experiencia que se revela al sujeto, podríamos decir, involuntariamente. Sucede. Acontece. Y como tal acontecimiento, implica un encuentro, en principio y esencialmente, con lo bello."

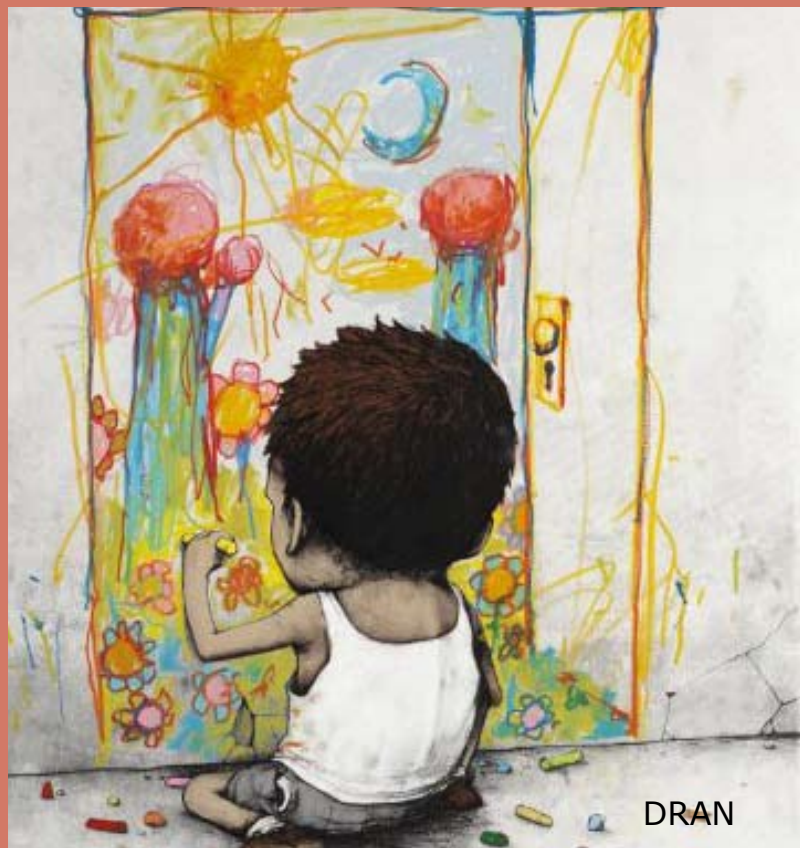
Considero que si bien en el TI, salvo muestras puntuales, no se exponen obras de arte, la modalidad en que están planteados cada uno de sus espacios se emparenta con las experiencias estéticas mencionadas. El modo de organizar cada rincón, sus colores, objetos, la iluminación, la cartelería permite interpelar a los visitantes generando en aquellos que esto sucede, la "revelación" mencionada. Tal vez en un sentido similar a las categorías mencionadas anteriormente de resonancias y maravillas propuestas por Greenblat.

En el primer párrafo mencionaba el respeto hacia el visitante. Años atrás, trabajaba en un proyecto social en el barrio de la Boca para el GCBA recuerdo las reuniones de equipo. Al momento de definir las muestras de fin de año, cómo se armarían, contando con verdaderamente pocos recursos. La directora del proyecto afirmaba: que los chicos de "La casita" sean pobres, no quiere decir que lo que mostremos sea pobre, todo lo contrario; terminemos con las propuestas pobres para pobres. Y explicaba, que los niños y niñas tienen el derecho a que todo lo que han podido producir en el año sea exhibido con calidad, cuidado y del mejor modo posible, no con cinta en cajas de cartón. Si recordamos que el TI es un espacio público, que seguramente cuenta y ha contado para su desarrollo con presupuestos moderados, realmente la calidad en que se ha desarrollado da cuenta de una verdadera decisión respecto a que aquel que decide cruzar sus puertas tiene derecho a recibir una propuesta que lo maraville, que lo invite, más allá del costo de su entrada.

“Según este punto de vista, el arte vive en el espacio que existe entre objeto e individuo. La experiencia nace cuando estos dos elementos interactúan. El arte es una forma de experiencia y una forma de experiencia puede ser arte. No hay que limitar la estética a las bellas artes. Se puede tener una experiencia estética en cualquier momento en el que el ser humano se relacione profundamente con la vida.” E Eisner

“Cuando las artes nos conmueven de una manera genuina, descubrimos lo que somos capaces de experimentar”

Elliot Eisner, *El arte y la creación de la mente*
Citado por Litwin Edith en *El oficio de enseñar*



DRAN

Cuevas, recovecos, laberintos...



JAUME OJEA "Los caminos hacia tí"

“Mientras entramos y salimos de las instituciones, oscilamos entre la condición del laberinto circular, donde sólo hay una verdad posible (los mitos personales originarios), los laberintos arbóreos, donde hay más de una verdad (la nostalgia de comunicación y solidaridad) y el laberinto rizomático, donde ambos tipos de laberintos se yuxtaponen, al negociar con lo real desde lo imaginario o viceversa, en el ámbito de lo simbólico.

En síntesis, esta propuesta se inscribe en el terreno de los estudios sobre recepción cultural. Cabe señalar que a partir de este punto la discusión ya no está centrada en los límites de la interpretación, sino en las posibilidades de la experiencia.” Lauro Zavala

Los espacios nos motivan, nos interpelan, nos llaman a hacer o no determinadas cosas.

Los espacios con sus colores, formas, texturas, olores, luces y oscuridades invitan a algunas cosas y no a otras. Del mismo modo lo hacen los objetos que los habitan. En el apartado referido al juego señalábamos que los objetos llaman a jugar de variados modos, que posibilitan algunos relatos lúdicos en particular.

Las cuestiones analizadas a continuación surgen a partir de alguno de los ejes del modelo elaborado por Lauro Zavala.

La Isla de los inventos es un gran galpón

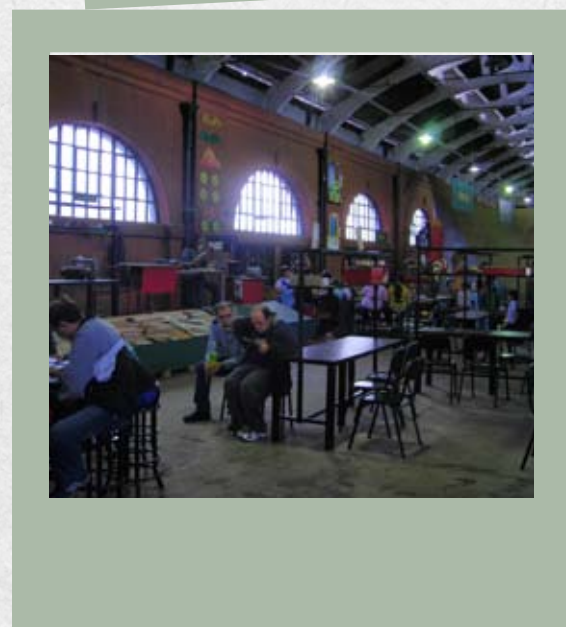
ferroviario reciclado. Las viejas boleterías son ventanillas de información, de los altísimos techos cuelgan carteles con frases sobre la historia del mundo del trabajo. Ventanas, ventanales y puertas originales acompañan la metáfora de este viaje. El final del galpón es una gran apertura vidriada desde la que se ven las vías y su recorrido que sigue hacia quién sabe dónde, generando esa sensación (al menos en mi) de recorrido continuo-infinito hasta perderse. Podríamos pensar que funciona a modo de “umbral” entre el adentro y el afuera.

Entre las columnas con separaciones generadas con telas se organizan diferentes sectores, organizando diferentes

propuestas en un solo espacio amplio, los "andenes".

A su vez, se encuentran algunas salas separadas donde se encuentran las "fábricas". Hay sectores más silenciosos, más íntimos y otros más espaciosos .

El título y los títulos de cada lugar, la retórica del diseño de las muestras tienen una potencia metafórica muy espacial y son destacados, no sólo en la folletería, sino también en cartelería en cada sector. En la mayoría de los casos dichos carteles cuentan el título y una breve explicación de la propuesta particular del espacio y de algún modo su fundamentación o la disciplina o marco teórico que le da origen.



Lo escenográfico como relato

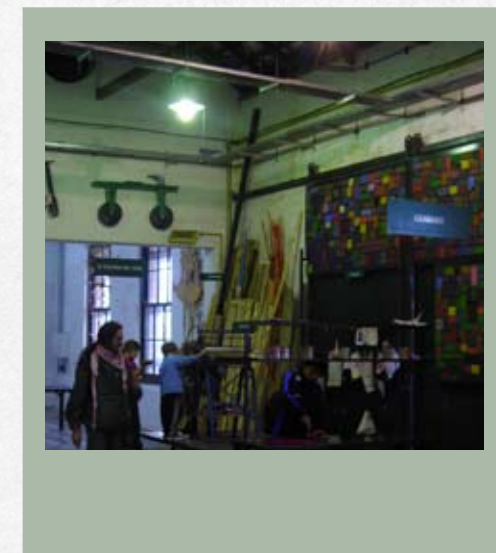
Cada fábrica, cada andén, en el caso de la Isla y cada máquina en el Jardín cuenta una historia y propone experiencias diferentes ancladas en el modo en que se plasma el espacio.

Las paredes cuentan con cartelerías con bellas narrativas sobre el eje de cada lugar y con diferentes objetos sobre la temática abordada. Hay infinitos "guiños", sutilezas que logran encantar a aquel que las descubre.

La mayoría de los objetos se encuentran a disposición y permiten la interacción. Son muy pocos los que "no se tocan". En esos casos no son carteles los que indican el famoso "no tocar" de los museos, sino, el modo de organizar los objetos y sus características. Pensando nuevamente en el diseño, es el objeto el que "habla" por sí mismo. Un triciclo antiguo "vuela" sobre una de las salas, no siendo posible acceder a él más que para mirarlo. Aquello que se desea que pueda ser manipulado, tomado está al alcance de la mano en mesas, canastos y soportes de acuerdo a la altura de sus visitantes.

Forman parte a su vez de los lugares las producciones de visitantes anteriores. Los espacios cuentan con soportes para tal fin: grandes libros, estantes especiales, marcos en altura, entre otros. Mi lectura de esta decisión iría en el siguiente sentido: aquel que estuvo antes tiene un lugar, es parte de la historia de este lugar, como los vas a ser vos con aquello que produzcas sólo y con otros... Del mismo modo, las manchas de colores en mesas y suelo cuentan parte de este camino, como lo hacen en los distintos talleres de oficio.

Las relaciones que se van llevando a cabo entre quienes visitan la Isla y el espacio son de transformación recíproca, por medio de la acción y lo mencionado anteriormente es un claro ejemplo de esto; dialogan y se comunican entre sí. Los mobiliarios donde escribir, pintar, cuentan con formas variadas y en varios casos vinculados al relato y uso del espacio. A la hora de trabajar con madera son mesas de este material, para generar tipografías hay mesas con luz para calca-do, por ejemplo.



Recorridos laberínticos y rutas del visitante

Podemos preguntarnos si el diseño planeado, plasmado luego en invitaciones y propuestas espaciales, permite un sólo recorrido o una sola lectura, o si es posible transitarlo de acuerdo al deseo, tiempo y ganas de cada quien.

Cabría pensar la posibilidad de no transitar por una muestra en un único sentido posible (ingrese por aquí, luego por allí...) sino en recorridos "espiralados". Buscando potenciar la multiplicidad de experiencias y lecturas. Generando caminos de aventureros, disposiciones laberínticas, con recovecos...

Este es el caso de las visitas de "público libre" (no escolares) en los espacios del TI. Entiendo que ésta es sin duda, una decisión, o toma de partido de diseño. Al igual que en los museos, cada visitante

tendrá su propia visita. En este caso la lógica espacial y de las propuestas permite organizar un recorrido por espacios diferentes y en cada uno de ellos se puede participar eligiendo entre diversas alternativas. Tiempos distintos y diversas producciones construyendo la propia visita a partir de los saberes previos y las experiencias por las que se prefirió transitar.

Descansos en el camino

Los bancos de plaza, sillas, almohadones en el suelo, permiten descansos y pausas en los recorridos y entre lugar y lugar. Para simplemente descansar, para seguir pensando, para conversar con otros visitantes...



"Uno de los sentidos de la intervención profesional de los educadores, es entonces, trabajar a favor de la continuidad de lo vivido, pensar al visitante como un flaneur y a la visita como un fractal. El Poeta francés Baudelaire describe al flaneur como el personaje y paseante urbano de la ciudad de París...es movimiento y desplazamiento" Silvia Alderoqui



Ser con otros- el adulto como mediador

"La isla de los inventos-entre grandes y chicos".

Las propuestas presentadas se plantean para ser compartidas. Compartidas con otros chicos, compartidas con los adultos, en familia, con los coordinadores.

Un equipo de educadores coordinadores, en cada uno de los espacios que no son guías en sentido tradicional, "para llevar a los que son llevados". Están a disposición del visitante-participante dispuesto a colaborar en caso de que se lo requieran e invitan a participar, junto a los dispositivos del lugar. Siguiendo a Ferry los anteriores pueden pensarse como mediaciones para la formación para el público.

"uno se forma así mismo, pero no se forma solo, uno se forma sólo por mediación(...). Las mediaciones son variadas, diversas. Los formadores son mediadores humanos, los son también las lecturas, las circunstancias, los accidentes de la vida, la relación con los otros ...".

En el caso de la Isla de los inventos, en las fábricas, la presencia es más atenta y cuando es necesario explican

cómo funcionan determinados dispositivos de mayor complejidad, como la prensa de papel o la caladora para los autos de madera, por ejemplo.

No observé visitas escolares, pero cabría pensar que en estos casos, las mediaciones que suelen realizar los dispositivos y la familia en las propuestas de "público libre", en este caso lo realizan en lugar de los adultos acompañantes los educadores tanto del tríptico como de la escuela.

"La visita mediada debería pensarse como una relación dinámica y creativa con los visitantes y plantearse como una narración construida con la memoria de sus protagonistas, un espacio móvil de sentidos, de interacción y comunicación..." Silvia Alderoqui.

Una propuesta que genera ganas, objetos y relatos que invitan, que son atractivos, que desafían, con múltiples opciones para diversos intereses, adultos que acompañan y proponen "andamian", "median", dejando tiempo y espacio para la propia experiencia.

"La cuarta exigencia de la revolución copernicana en pedagogía consiste en constatar, sin amargura ni quejas, que nadie puede ponerse en lugar del otro y que todo aprendizaje supone una decisión personal irreductible del que aprende" (P Merieu; 2007)



Legados rosarinos: la escuela de la señorita Olga



"Experiencias didácticas de hoy son utopías de ayer y sistemas comunes de mañana" Olga Cossettini, El niño y su expresión

Pensar un proyecto educativo en Rosario es pensar también el contexto en que este se lleva adelante y su historia. Hablar de Rosario desde la educación con una mirada amplia, innovadora, es nombrar a "La señorita Olga."

Entre los años 1935 y 1950 Olga Cossettini fue directora de la escuela pública Dr Gabriel Carrasco de la ciudad de Rosario. Allí se desarrolló la experiencia argentina más importante de la denominada Escuela Nueva o Activa. Se le otorgó a la escuela carácter de "experimental" quedando a criterio de la directora, la decisión sobre la propuesta curricular a desarrollar.

Al asumir su rol, explicaría más tarde, se generarían innovadoras propuestas "... era una reforma profunda de la vida de la escuela que, con espíritu nuevo, iba a abrir de par en par las puertas de las aulas a la vida" Olga Cossettini. Sobre un ensayo de Escuela Serena en la provincia de Santa Fe.

"Con pocos recursos económicos, pero con grandes recursos espaciales y libertad de trabajo, hemos desenvuelto nuestra labor y descubierto que el secreto de enseñar está en la comunicación entre maestro y alumno, y en el espacio en que ambos se mueven mientras trabajan". Olga Cossettini

De un modo sintético podemos resumir la propuesta en los siguientes ejes:

-La preocupación se centraba en vincular el currículum con los intereses del niño, concibiendo que dichos intereses eran comunes en similares instancias de desarrollo.

- Se valoraba la experiencia directa de los niños con la naturaleza con el fin de fomentar el espíritu de experimentación.

-El dibujo, las artes plásticas o la expresión corporal eran elementos centrales de la formación que atravesaban el dictado de todas las materias. De la hegemonía del aspecto lógico hacia una revalorización del aspecto emocional, desplazando el eje de la discusión pedagógica.

"En la escuela Carrasco no había "hora" de Dibujo, Artes Plásticas o Expresión Corporal: la educación estética era parte nodal de la formación de los niños. Las asignaturas perdían sus contornos y tanto la Biología como la Geografía podían invitar a recurrir al pincel o a la poesía. En la base de esta manera de concebir el currículum estaba la convicción de que la escuela debía ensanchar la capacidad del niño de imaginar, de crear, de expresarse y de elegir en qué lenguaje hacerlo.(...)en el acercamiento del niño a la naturaleza y a su mundo circundante, con la convicción de que sólo se aprende lo que se vive". IRICE-CONICET

-La escuela se consideraba como una institución inserta y comprometida con su entorno.

-Escuela de "puertas abiertas". Compromiso con la construcción de ciudadanía, del espacio común, a través de la solidaridad y la cooperación.

-El espacio de trabajo en el aula se organizaba en subgrupos y de modo circular, a diferencia de la modalidad en hilera tradicional.

"Era una escuela de "puertas abiertas", que dio libertad a los alumnos para trabajar y a los maestros para desarrollarse. La escuela salió a la calle con funciones de teatro, títeres y danzas y con exposiciones de trabajos de ciencia, fueron Las Misiones Infantiles de Divulgación Cultural. La Escuela tuvo una revista "La voz de la escuela", una biblioteca, abierta todo el año, Laboratorio de Ciencias Naturales, talleres de carpintería y de cerámica, el Coro de pájaros y el Centro estudiantil Cooperativo, en el que trabajaban 400 niños. Equipo Archivo Pedagógico Cossettini, IRICE-CONICET

-Un niño activo, que en el proceso de explorar la realidad, construía sus conocimientos, y un docente que acompañaba este proceso, sin preestablecer caminos para los alumnos.

-Se reconocía positivamente la naturaleza de la infancia, siendo el desarrollo del niño un proceso natural a desplegar y acompañar, pero nunca a determinar.

"El niño debe vivir el mundo de hoy (...) debe aprender a través de un largo proceso de vida activa, trabajos de cooperación, de ayuda mutua, de compañerismo y responsabilidades. Por ese camino aprende a capacitarse como ciudadano de una democracia. (Actas de Personal. Acta N°14, 12 de abril de 1948, en Pelanda, 1995)

"Pero el canto la danza, el teatro, la palabra hablada y la escrita no completan los medios de expresión del niño; y entonces su poema se hace ronda, paisaje o pájaro para el niño que siente gozo de vivir en la escuela y de sus manos pequeñas y graciosas va surgiendo su alma, trocada en paisaje o juguete. (Cossettini, 2001, p. 220)



El docente a partir del acompañamiento de los chicos, como "compañero de ruta", más que como guía que anticipa y define el trayecto educativo. "Interrogación de la práctica" que promueve un "ser y hacer" autorreflexivo, una tarea de investigación y teorización desde la reflexión sobre la propia práctica.

"Considerado el maestro como un autentico espíritu creador, tanto más genuino y más grande cuanto más intensamente lleve en sí, fundida, el alma de su educando..." Olga Cossettini El niño y su expresión

Podemos conocer mucho del legado de estas docentes a partir de los diferentes

libros donde plasmaron la experiencia de los 15 años de La escuela serena. A su vez, el documental La escuela de la señorita Olga de Mario Piazza (1991) nos muestra varios testimonios de sus alumnos (hoy adultos) narrando su experiencia de formación, aquella que les dejó una huella. Sin duda, de acuerdo a sus relatos, docentes memorables, que conmueven, perduran...

"Lo memorable marca las prácticas y su sentido a lo largo de las generaciones, y también renace para seguir siendo digno de recordarse" Mariana Maggio



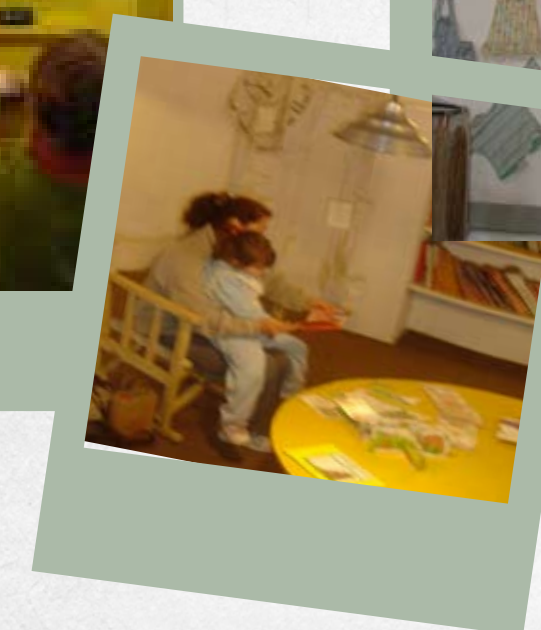
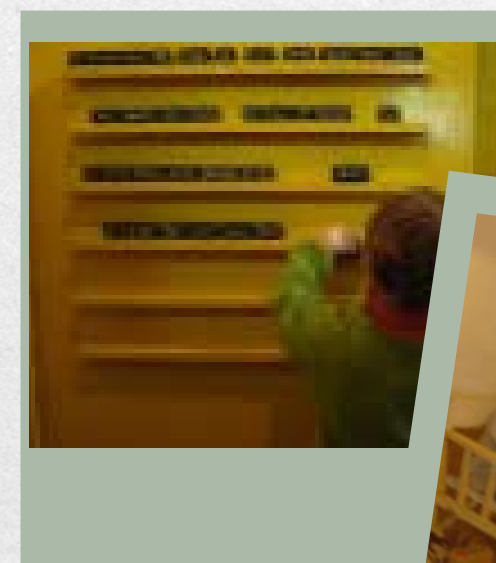
.Relatos. Narraciones.

"Soñamos narrando, recordamos, prevemos, esperamos, nos desesperamos, creemos, dudamos, planificamos,(...), construimos, aprendemos, odiamos y vivimos por medio de narrativas" Barbara Hardy en Mc Ewan y Egan

Antes de concluir, podemos señalar la presencia a lo largo de todos los espacios recorridos de cartelería, cuentos, frases; Relatos de la cultura que acompañan los procesos de aprendizaje. Teniendo en cuenta la narratividad, configurada como metáfora básica del modo en que los humanos generamos conocimiento, decimos que la forma más elemental de cualquier conocimiento -desde esta perspectiva- se halla en las historias que contamos y nos cuentan. Esas historias, que comprenden desde los simples relatos infantiles hasta los cuentos y las novelas complejas, tie

nen presencia en todas las facetas y las etapas de la vida humana, así como en todas las culturas y los medios sociales.

"La palabra, entretanto, se precipita en otras direcciones, se hunde en el pasado, hace aflorar a la superficie recuerdos sumergidos. 'Roca', desde este punto de vista, para mí es Santa Catalina de Roca, un santuario colgado sobre el lago Mayor" (Rodari, 2005: 10)



"El Trípico de la Infancia, donde tratan de "ponerse en volumen" ciertos conceptos: juego y convivencia, identidad de los rosarinos, relaciones cultura-naturaleza, arte, ciencia y tecnología, construcción y pensamiento, integración generacional múltiple y social y sobre todo la pluralidad de la ética de la felicidad. Viven en esos espacios de convivencia grandes metáforas de lo humano: la vida como viaje, la innovación como faro, la subjetividad como belleza y la colectividad como usina, el cuerpo en juego en su totalidad holística de imágenes, percepciones, sensaciones, afectos y conceptos, el tiempo como misterio y desafío, el espacio como historia, ficción y relato, la estética como ética, los lugares preparados para sentir y pensar, penumbras sin consumo, educación con disfrute, participación sin límites, accesibilidad total y libertad de circulación."
Chiqui Gonzalez, Políticas de infancia. El paisaje de la ciudadanía

Cierres...

A lo largo de este recorrido, busqué plasmar algo de todas las sensaciones que viví en cada viaje al TI. Ninguna de estas ocasiones fue posterior al comienzo de este trabajo, por lo que las búsquedas e ideas surgieron de fotos, notas, recuerdos e indagaciones.

Me propuse volverlas a pensar eligiendo diferentes marcos teóricos que a mi entender permitían enriquecer su comprensión: entrecruzamientos entre arte y juego, en tanto múltiples inteligencias; puertas, puertitas y portones para que cada uno pudiera atravesarlas. Experiencias que puedan tornarse memorables y significativas: que resuenen y maravillen desde el recorrido previo de cada quien. Viajes, caminos, estaciones, embarcaderos, usina y amarre para el encuentro entre chicos y grandes, con la mirada y el corazón puesto en la infancia. Formas, líneas, trazos, que generen mapas y tableros que invitan a ser recorridos.

*"Hay que dar un salto,
pero todo vuelve a apoyarse.
Hay que ser salto..."*
Roberto Juarroz..

Bibliografía



- Alderoqui Silvia y otros, cuadernillo virtual curso " Infancias, educación y museos, Fundación CEM, 2008
- Andreoli Silvia (2012). "Módulo 1: Fundamentos teóricos" material producido en el marco del curso Herramientas para la co-elaboración en Educación. (2º ed.) del Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía dependiente de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.
- Asensio, M. Y Pol, E. Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad. Aique, Buenos Aires, 2003
- Alderoqui Silvia; Museos y escuelas: socios para educar, Paidós, 2006 (2 reimpre-sión)
- Alderoqui Silvia, Material teórico curso educación y Museos; Centro de estudios Multidisciplinares, 2009
- Alderoqui Silvia, Pedersoli Constanza, La educación en los museos de los objetos a los visitantes, Paidós, 2011
- Bruner Jerome, La educación puerta de la cultura, Aprendizaje Visor, 2 ed, 1999, Madrid
- Bruner, Jerome, Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia, Gedisa Editorial, Barcelona, 2010
- Caroll Lewis, Alicia en el País de las Maravillas, ED Mexicanos Unidos, México, 1993
- Cossettini Olga, Cossettini Leticia, Obras completas, Ediciones Amsafe, Santa Fé, 2001
- Dewey John, El arte como experiencia, Paidós, Barcelona, 2008
- Dujovne marta, Entre musas y musarañas, Fondo de Cultura Económica de Argentina,, Buenos Aires, 1995.
- Eisner Elliot, La escuela que necesitamos, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2002
- Eisner Elliot, Cognición y curriculum, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1998
- Ferry Gilles, Pedagogía de la formación, Ed novedades educativas/ facultad de FFyL UBA, Bs As; 2004
- Gardner Howard, La mente no escolarizada: cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas, Paidós, Buenos Aires, 1997
- Gadamer Hans, La actualidad del bello, Paidós, Buenos Aires, 33 edición, 2008
- Goldstein Gabriela, La experiencia estética, Del estante editorial, Buenos Aires, 2005
- Juarroz Roberto, Poesía Vertical I, Editorial Emecé,
- Litwin Edith, El oficio de enseñar, Paidós, Bs As, 2008
- Litwin Edith, Tecnologías educativas en tiempos de internet. Amorrortu, 2005, Bs As
- Libedinsky Marta Los museos y las escuelas de la visita turística a la visita del

- descubrimiento, en Litwin Edith, Tecnología educativa: política, historias, propuestas. Paidós, Buenos Aires, 2ª reimpre-sión, 2005
- Maggio Mariana, Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad, Paidós, Buenos Aires, 2012
- Meirieu Philippe, Frankestein educador, Laertes, Barcelona, 2007, 3 edición
- Montes Graciela, La frontera indómita, Fondo de Cultura económica, México, 1999
- Padilla, Jorge (2000) Centros interactivos de ciencia. En Actas del curso para treinamento en centros e museus. Disponible en http://octi.guanajuato.gob.mx/octigto/formularios/ideasConcyteg/Archivos/17022006_CONCEPTO_CENTRO_INTERACTIVO_CIENCIAS.pdf
- Pain Abraham, El potencial educativo de las situaciones cotidianas, Nueva visión, Buenos Aires, 1992
- Pastor Hons, Inmaculada; Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales, Editorial Ariel, 2ª ed 2007
- Rodari Gianni, Gramática de la fantasía; Editorial Colihue, Bs As, 1998
- Tonucci Francesco, La ciudad de los niños, Editorial Losada, Bs As 2006
- Shakespeare Ronald, Señal de diseño: memoria de la práctica, Paidós, Buenos Aires, 2009
- Rodolfo, R. Estatuto del juego y funciones del jugar. En M. M. Pasini (Comp.) La infancia en juego., Arg.: Graficart.tandil, 2000
- Sarramona, J; Vazquez G; Colom Antoni; Educación no formal, Ariel Educación, Barcelona, 1998,
- Sabbatini, M Centros de ciencia y museos científicos virtuales: teoría y práctica. Ediciones de la Universidad de Salamanca. 2004 Redalyc
- Sarlé, P., Enseñar el juego y jugar la enseñanza, Editorial Paidós
- Sarlé, P. (2001) Juego y Aprendizaje escolar. Los rasgos en la Educación Infantil. Bs. As. : Ediciones Novedades Educativas.
- Scheines Graciela, Juegos inocentes juegos terribles, Editorial Eudeba, 1998
- Sirvent, M. T; Toubes, A.; Santos, H.; Llosa, S.; Lomagno C. "Revisión del concepto de Educación No Formal" Cuadernos de Cátedra de Educación No Formal - OPFYL; Facultad de Filosofía y Letras UBA, Buenos Aires, 2006.
- Trilla Bernet, Jaume; La educación no formal. Definición, conceptos básicos y ámbitos de aplicación, Ariel, 1992
- Trilla Jaime, La educación fuera de la escuela, editorial Ariel, Barcelona, 2003
- Vigotsky LS, La imaginación y el arte en la infancia, Editorial Akal, Madrid, 9ª Edición, 2009
- Winnicott., D. W. Realidad y juego. Ed. GEDISA, Barcelona, 1986
- Zavala Lauro, Todo espacio de vida cotidiana es museográfico, en memorias del congreso Internacional ICOM_CECA, Oaxaca, 2003. Material entregado en el curso Museos y educación, CEM 2009

ZAVALA, Lauro. El paradigma emergente en educación y museos. 2006, vol.22, no.50 Presentación para el primer seminario regional permanente en educación y recreación en museos.. Disponible <http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872006000200007&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1012-1587.

Materiales virtuales y otros :

Alasino, NadiaLopez Romorini, María VerónicaPidello, María Amelia IRICE CONICET. La escuela serena. Ponencia disponible en <http://www.slideshare.net/cite2011/187-la-escuela-serena-una-experiencia-pedaggica-para-interrogar-y-reflexionar-sobre-las-prcticas-educativas>. febrero 2013

Alderoqui, Silvia, Política y poética educativa en los museos -entre los objetos y los visitantes-. 2012 Investigación publicada en <http://www.museosargentinos.org.ar/>

Dayub, Julia, Conversaciones e infancia. Una mirada sobre la comunicación en el proyecto Tríptico de la Infancia
Tesis de grado Universidad Nacional de Rosario Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales, carrera Comunicación Social. Año 2010
<http://es.scribd.com/doc/45235809/Tesina-Julia-Dayub-2010>

Guarnieri Grisela El modo interactivo del dispositivo hipermedial dinámico. Tesis de doctorado e humanidades y artes, mención en educación. Universidad Nacional de Rosario. Marzo 2010
Evaluadora: Graciela Carbone
Disponible en <http://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/1741/Tesis%20Guarnieri%20Version%20Final2.pdf?sequence=6>

Eisner E. El museo como lugar para la educación. Actas y ponencias I Congreso Internacional Los Museos en la Educación. Organizado por Museo Thyssen Bornemisza. 2010.
Consulta mayo 2012. Disponible en http://www.educathyssen.org/fileadmin/plantilla/recursos/Investigacion/Congreso/Actas_ICongreso_total.pdf

Gonzalez Chiqui, Una ciudad con ojos de niños. en Políticas para la gobernabilidad: experiencia Rosario. Libro publicado por la Municipalidad de Rosario. 2006
http://www.undp.org.ar/docs/Libros_y_Publicaciones/Gobernabilidad.pdf

Página del Instituto de Ciencias de la Educación UNR, Archivo Cossettini
<http://www.irice-conicet.gov.ar/cossettini/c>

-Chiqui gonzalez, los niños soñadores de palabras, clase virtual, Curso CEM, 2009

-Arte y juego en los niños pequeños, metáforas del vivir en http://www.educared.org.ar/infanciaenred/Educrianza/2007_07/tema.asp. Consulta Junio 2010

-Cuadernillo docente programa escuela móvil. Disponible en <http://www.rosario.gov.ar/sitio/verArchivo?id=2932&tipo=objetoMultimedia>. Consulta marzo 2013

-Suplemento Con-tacto; Diario Crítica Rosario Abril 2008

-Borrador fundamentos de los Diseños curriculares Provincia Santa Fe

-<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/rosario/9-18367-2009-05-04.html>

-Las palabras más lindas para los chicos son "amor" y "jugar". Diario La Nación
http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=652640 <http://www.lacittadeibambini.org/>

Programa entre vistas. Canal 3 de rosario

Canal Rosario. La isla de los inventos. Transcripciones textuales

<http://www.youtube.com/watch?v=xFBx66SVh3s>

<http://www.youtube.com/watch?v=Sp3O63nDe3I>

<http://www.youtube.com/watch?v=qu-M8X4AZb4>

González, M. A. (2003): Conferencia "Cuerpo, juego, lenguajes" en el marco de "El mundo en juego". Encuentro de educación y cultura sobre el porvenir de la infancia. Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. Centro de Expresiones Contemporáneas, 30 de junio de 2003. Trascrición textual.

<http://endistintoslados.blogspot.com.ar/2011/06/el-triptico-de-la-infancia.html>

<http://elrosariazo.blogspot.com.ar/>

Programa La caja rodante, canal 7 disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=PXm50rmoBCg>

Chiqui Gonzalez, Ser un salto, TED Rosario 2012, disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=JC86OfCRb4Q>

Entrevista Chiqui Gonzalez. Programa La vida es arte. Transcripciones textuales
<http://www.youtube.com/watch?v=kyCmmx3J6EY>