

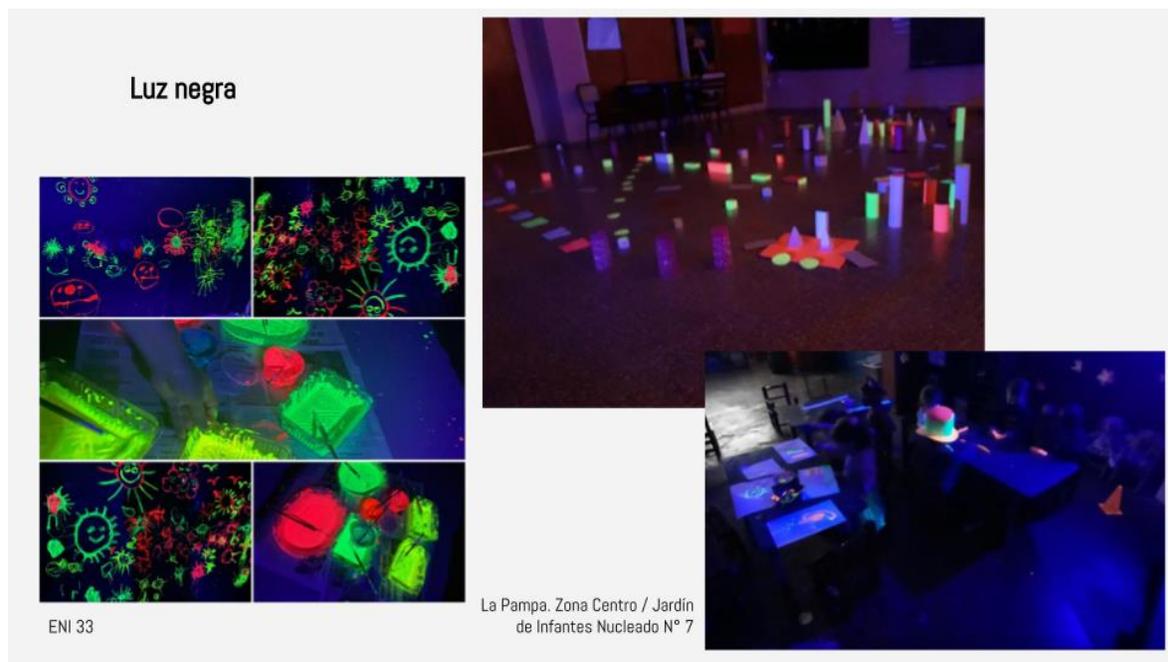
## Instalaciones y tecnologías digitales

A partir de lo transitado en el Guion Educación Digital, Programación y Robótica, consideramos que las TIC se constituyen en un medio para representar el mundo; los sujetos imaginan, participan, consumen pero también lo transforman.

**“Estimular la exploración y la creatividad en el proceso formativo habrá de jugar un papel clave. [.....] también significa ir más allá de simplemente acceder a recursos elaborados por terceros. Abrir espacios de deconstrucción y reconstrucción de nuevos conocimientos en diversos formatos y lenguajes, atribuyendo un mayor protagonismo al sujeto que aprende, estimulando el pensamiento crítico y la experimentación.”**

**Cristóbal Cobos. La Innovación Pendiente. (2016:35)**

Estos nuevos espacios, que el arte contemporáneo habilita, favorecen que los niños y las niñas creen, diseñen y construyan sus propios mundos imaginarios a la vez que los habitan y editan. En este sentido los recursos digitales ocupan un lugar central y enriquecedor, por ejemplo, en el juego con luces y sombras, la intervención con elementos lumínicos y las proyecciones.



Surgen así posibilidades como el mapping y la videoinstalación. La muestra de videos o presentación de imágenes a través del proyector o del retroproyector son parte de las experiencias vividas en el jardín, sin embargo, algo de “magia” sucede cuando los cuerpos en movimiento “se cruzan” en el medio, provocando el asombro a partir de la inmersión.

Para aclarar estos conceptos vale decir que el mapping es una técnica donde se interviene, mediante proyecciones audiovisuales, superficies irregulares y/o tridimensionales tales como edificios u objetos. En la mayoría de los casos se presenta en superficies de gran tamaño y se caracteriza por modificar, dinamizar y redefinir arquitecturas y/o paisajes urbanos a través del video, integrando la materialidad física con la digital.



La videoinstalación implica propuestas espaciales atravesadas por imágenes y/o videos en pantallas o proyecciones. Sus antecedentes son el videoarte (creación y exposición de videos que en un principio se exhibían a través de pantallas de televisión) y las instalaciones.

Incorporar la instalación como experiencia estética en el contexto educativo y utilizar los recursos digitales disponibles para proponer exploraciones y recorridos, promueve no solo el desarrollo de la creatividad, la capacidad lúdica, la imaginación,

el trabajo colaborativo, sino que también posibilita proyectar propuestas de enseñanza que articulen distintos campos o áreas del conocimiento. De esta manera, cada niño y cada niña, se vuelve protagonista de su propio proceso de aprendizaje por medio de la vivencia y la interacción.

Durante el pasado mes de noviembre del año 2021, se emitió vía Facebook Live el conversatorio “[Juego, arte y educación digital en el Nivel Inicial](#)”. Allí, Eleonora Mendieta, especialista en el área, destaca estas propuestas como potentes y complejas. Invitamos a escucharla haciendo clic en el enlace del título.

### Cerrando para abrir a nuevas experiencias

Llegamos aquí al final de otro recorrido. Esta última entrega, no solo tiene la intención de cerrar el presente Guion del Trayecto Formativo, sino también el propósito de abrir a nuevas experiencias en la institución.

Retomar desde el comienzo.



Ahora bien! Para terminar este recorrido, y animarnos a experimentar nuevas propuestas, las y los invitamos a:

● Recuperar las lecturas, los diferentes puntos de vista y las reflexiones compartidas durante el recorrido de este Guion de trabajo y elaborar acuerdos que, como institución, tendrán que tener en cuenta a la hora de diseñar experiencias estéticas a partir de la creación de instalaciones artísticas.

A modo ilustrativo se detallan algunos ejemplos de posibles acuerdos: consenso sobre el uso de diferentes espacios físicos compartidos para el armado de instalaciones, optimizar su uso una vez dispuestas, complejizando la propuesta con distintos propósitos y habilitando la resignificación de las mismas por distintos grupos y/o salas, entre otros.

*¡Esperamos que este recorrido haya sido enriquecedor...y que permita seguir construyendo nuevos horizontes de posibilidad compartidos!*

### Actividad de Acreditación de Guion

---



Elaborar un itinerario didáctico o mini proyecto que promueva la vivencia estética a través de la experiencia con una instalación artística. Es importante aclarar que **cada docente deberá contextualizar la propuesta a su grupo de niños y niñas estableciendo en la planificación las adecuaciones que sean apropiadas.**