

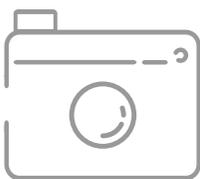
Menú para visitar museos

de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa

Patricia Torres Aguilar Ugarte

Nayeli Zepeda Arias

Daniela Ekdesman Levi



Menú para visitar museos

de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa

Equipo NodoCultura

<http://nodocultura.com>

info@nodocultura.com

+52 (55) 4164 8323

Investigación y textos

Patricia Torres Aguilar Ugarte

Escritora, educadora en museos y consultora creativa

Nayeli Zepeda Arias

Historidora del arte y maestra en museografía didáctica

Coordinación editorial

Daniela Ekdesman Levi

Maestra en Educación Superior, escritora, editora y gestora cultural

Diseño y producción

NodoCultura



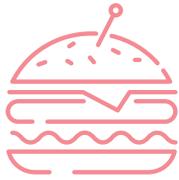
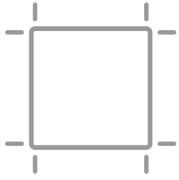
México, 2016

Menú para visitar museos por Patricia Torres Aguilar Ugarte, Nayeli Zepeda Arias y Daniela Ekdesman Levi se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en <http://nodocultura.com>.

CONTENIDOS

Presentación	V	<i>Postres</i>	57
Introducción	VII	Reinterpretación. Hallazgos y descubrimientos	
<i>Cómo usar el Menú</i>	11	Narración. Noticias y microrrelatos	
<i>Entradas</i>	13	Autonomía e iniciativa propia	
Sensibilidad perceptiva		Pensamiento individual y discusión grupal	
Curiosidad		Distintas perspectivas (Técnica de Walt Disney)	
Observación		Relaciones forzadas	
Tabula Rasa. Mirar sin prejuicios		Mapas mentales	
Preguntas sinceras		Transferencia de la experiencia	
Escuchar y dialogar con otros			
Evocación			
Empatía			
<i>Platos Fuertes</i>	37	<i>Comidas completas</i>	81
Motivación		Estrategias de Pensamiento Visual	
Flexibilidad Mental. Pensamiento divergente		QUESTs. Entender, explorar, ver y pensar	
Intuición y detección de problemas		Método de Acercamiento Crítico	
Imaginación		Piensa en Arte	
Grafismos (Técnica da Vinci)			
Razonamiento. Pensamiento convergente			
Profundizar en la experiencia			
		<i>Para llevar</i>	87
		Familias	
		Maestros	
		Profesionales de museos	
		<i>Ingredientes</i>	94
		Bibliografía	98
		Ligas de interés	102



PRESENTACIÓN

Como profesionales de museos y como visitantes de estos espacios, presenciamos cambios –algunos de raíz y otros iniciales– dentro de esta institución tradicionalmente centrada en los objetos hacia un espacio abierto al intercambio, cuyo eje son las personas y la comunidad. Conforme evoluciona la sociedad, avanza la tecnología y modificamos la manera en la que establecemos lazos con los demás, surgen nuevos procesos cognitivos y sociales que permiten construir la visita al museo de una manera emotiva, lúdica, dinámica y participativa.

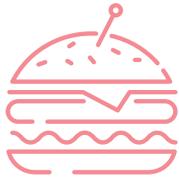
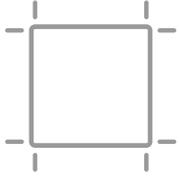
A mediados de 2015, en el espacio de publicación de NodoCultura, iniciamos la propuesta de recursos, estrategias y metodologías para usar en la visita al museo, ya sea en nuestros ejercicios de observación y reflexión, así como en la manera en la que nos vinculamos con otros. Esta lista de herramientas fueron recopiladas a partir del estudio del trabajo de expertos en educación en museos, y nuestra propia experiencia en salas y proyectos culturales.

¿Por qué modificar las formas en las que nos relacionamos en el entorno museístico? ¿Cómo integrar a los educadores en museos y nuestros visitantes en la construcción de la experiencia de visita al museo?

Esperamos que el resultado de este trabajo provoque curiosidad, interés y nuevas búsquedas alrededor de la vivencia museística de museólogos, educadores, maestros, familias, niños, jóvenes, adultos, visitantes, usuarios y consumidores.

Agradecemos al *Doctor Nahum Pérez Gómez* (neurólogo y neurocirujano) por su asesoría; a aquellos colegas que, en una búsqueda similar a la nuestra, generan reflexiones alrededor de la educación, la cultura, el arte y los museos; a los autores que aparecen en nuestra bibliografía por su inspiración y por marcarnos rutas de investigación; a nuestros lectores que nos alientan a seguir escribiendo y compartiendo; a los profesionales y usuarios de museos con los que hemos trabajado porque gracias a las dudas y preguntas que surgen del intercambio nos motivan a indagar y a aprender; a las coincidencias o casualidades que permitieron unir nuestras ideas, talentos y perspectivas para coordinar este proyecto.

Patricia, Nayeli y Daniela



INTRODUCCIÓN

Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa surge de la necesidad de ayudar a transformar el concepto de Museo centrado en los objetos y en la información, a uno más abierto, en donde las personas tengan voz e interactúen con él; teniendo como propósito principal que tanto visitantes y profesionales de los museos y la educación -ambos como usuarios- descubran las posibilidades de construcción de sentido personal y social que se despliegan en estos espacios.

Este documento es el resultado de una ardua recopilación de investigaciones educativas, recursos, herramientas, estrategias y procesos diseñados a lo largo de los últimos treinta años por diversos expertos en pedagogía, educación en museos, innovación y creatividad. Desde nuestra propia práctica profesional y de formación, empleamos estas propuestas, no solamente para observar, analizar y reflexionar alrededor de objetos y obras de arte, sino también para conocer el espacio recorrido, las expectativas, los recuerdos y los conocimientos del visitante que permiten construir una experiencia museística personalizada.

Por tanto, en NodoCultura creemos que esta vivencia inicia, incluso, antes de poner un pie en el museo: ¿Cuál es el contexto, motivo o interés de la visita? ¿Quién nos acompaña? ¿Qué sabemos sobre lo que veremos? ¿Qué interacciones a distancia hemos tenido con el personal? ¿Es la primera visita? ¿Cómo queremos conocer y recorrer el museo y sus exposiciones? ¿Cómo incide toda esta información en nuestra visita al museo?

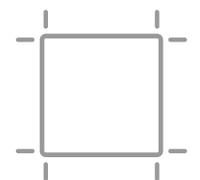
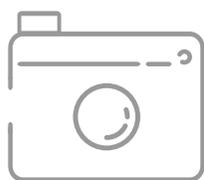
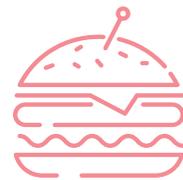
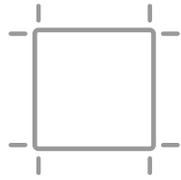
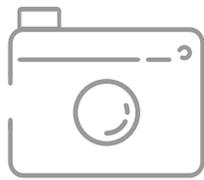
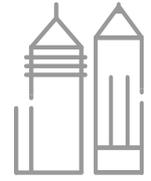
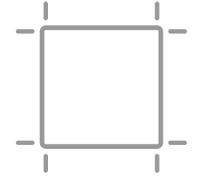
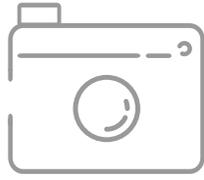
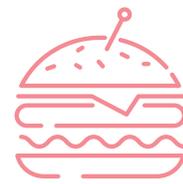
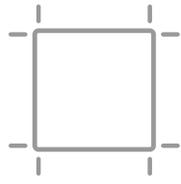
En este Menú proponemos para los visitantes vías sencillas para conectar su bagaje, experiencia, sensibilidad y conocimiento en su descubrimiento por el museo; igualmente, incluimos algunos procesos puestos en práctica por educadores en museos, que bien pueden ser empleados en el salón de clase por los maestros, en casa en familia o en una visita autónoma.

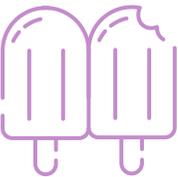
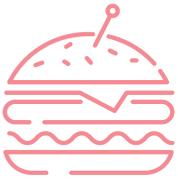
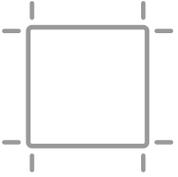
En el Menú se encontrarán tres tipos de platillos para construir la visita al museo:

- **Entradas**, detonan y motivan a dar los primeros pasos para despertar nuestras habilidades perceptivas y nuestros sentidos.
- **Platos Fuertes**, que hace de la creatividad y el pensamiento uno solo para integrar, desarrollar, interpretar y construir el núcleo de la experiencia significativa.
- **Postres**, para concretar y aterrizar la experiencia en el disfrute y transferencia de la misma hacia otros momentos y espacios.

Además de metodologías combinadas como las **Comidas Completas**, que son procedimientos o técnicas integrales que expertos psicólogos, pedagogos y educadores han desarrollado en el ejercicio de la educación alrededor, para y con los museos y el arte.

Independientemente de la disciplina que aborda un museo (historia, arqueología, ciencia, arte, industria), es necesario que los programas museísticos dejen de estar aislados de su comunidad para convertirse en puntos de red, ejes transversales, nodos que juegan y trabajan dentro y fuera del museo, que extienden y generan nuevas miradas, que integran principiantes y expertos que aprenden juntos, visitantes cautivos y potenciales, arquitectos de conocimientos, narradores de experiencias y constructores de transformaciones sociales.





Cómo usar el Menú

Visita y experimenta el museo de una manera emotiva, lúdica, creativa y participativa.

Te invitamos a degustar una experiencia emotiva, lúdica, creativa y participativa. Elige de este Menú, diseñado en tres tiempos, las acciones que más te apetezcan para tu experiencia de visita en algún museo, recinto o sede patrimonial. Toma como referencia, la función de cada platillo (especificada en la segunda fila de la siguiente tabla).

<i>ENTRADAS</i>	<i>PLATOS FUERTES</i>	<i>POSTRES</i>
despierta tus sentidos	combina creatividad y pensamiento	disfruta y transfiere lo descubierto
Sensibilidad perceptiva	Motivación	Reinterpretar
Curiosidad	Flexibilidad Mental	Narración
Observación	Intuición y detección de problemas	Autonomía e iniciativa propia
Tabula Rasa. Mirar sin prejuicios	Imaginación	Pensamiento individual y discusión grupal
Preguntas sinceras	Grafismos	Distintas perspectivas
Escuchar y dialogar con otros	Razonamiento	Relaciones forzadas
Evocación	Profundizar en la experiencia	Mapas Mentales
Empatía		Transferencia de la experiencia

Selecciona y combina uno o varios platillos para poder crear *Comidas Completas*: inicia y despierta tus sentidos con las entradas; continúa construyendo tu experiencia con los platos fuertes; y reinterpreta, revive, transfiere y disfruta con los postres.

Entradas

despierta tus sentidos

Ver, escuchar, tocar, sentir, percibir. El primer tiempo de un menú está hecho para estimular el apetito, para preparar al comensal, visitante o usuario en el recorrido del que será participante. El inicio de toda experiencia sucede a partir de los sentidos; por ello, en las *Entradas* proponemos ejercicios de observación y percepción sensorial para hacer conscientes las primeras impresiones que se tienen del museo como espacio que se recorre, y de los objetos expositivos como detonantes de emociones y pensamientos.

SENSIBILIDAD PERCEPTIVA

Acorde al psicólogo Joy Paul Guilford, la creatividad es la inteligencia de los sentidos, por tanto, nuestra experiencia con el patrimonio necesita ser potenciada por todos ellos para que el aprendizaje y la vivencia permanezcan en la memoria y podamos trasladar estas sensaciones y saberes a otros contextos culturales. Desde que nacemos, los sentidos son nuestros puntos de contacto con el mundo exterior y una de las principales vías para aprender. La vista es uno de los elementos que más se destaca en los museos y sitios patrimoniales cuando- listas para ser apreciadas y para detonar nuestro interés- nos presentan museográficamente las piezas u obras en un espacio determinado.

Actualmente éstas propuestas sensoriales necesitan promoverse en los museos e insertarse a lo largo del recorrido para sorprendernos. A todos como visitantes, nos gustaría poder tocar un objeto, percibir aromas en un paisaje o probar incluso algún producto que está en un “bodegón. Este tipo de experiencias estimulan la sensibilidad perceptiva de todos y generan visitantes abiertos y dispuestos a interactuar con las piezas con todos sus sentidos, más que actos esporádicos y efímeros en una exposición temporal.

Cualquier tipo de colección puede ser musealizada a través de equipamientos, recursos y actividades que detonen en los visitantes la sensibilidad perceptiva; y no por ello, la puesta museográfica perderá su carácter de divulgación del conocimiento.

EXPERIMENTA

Como visitante

- ¿Qué sonidos escuchas al entrar al museo?, ¿cuáles percibes cerca y cuáles lejos? ¿Qué aromas percibes? ¿Qué texturas forman el edificio? ¿Te recuerda algo el ambiente?
- Observa y percibe todo lo que hay a tu alrededor. Identifica formas, colores, tamaños y objetos conocidos. Aunque no puedas tocar, tu mirada e imaginación pueden ayudarte ¿qué sabores y aromas le darías a las obras o piezas que percibes?
- Además de observar ¿qué más se puede hacer en el museo?
- Con cuál de tus sentidos te gustaría que se experimentara más en el museo?

En el museo

- Espacios y módulos interactivos basados en los sentidos: sonidos ambientales, diálogos, aromas, materiales, texturas, formas, etc.
- Cajas o maletas didácticas móviles sobre los cinco sentidos y acciones de percepción.
- Impresión de obras y objetos en 3D, al igual que cuadros y esquemas táctiles.
- Talleres sensoriales vinculados al contenido expositivo, como degustación, conciertos, recorridos táctiles, etcétera.
- Actividades y programas que estimulen diversos sentidos, tanto para aquéllas que pueden ver, escuchar y hablar como para las que no.

MÁS INFORMACIÓN

Cameron, Julia. *El camino del artista*. Argentina: Editorial Troquel, 2003.

Eisner, Elliot. *Educación en la visión artística*. Barcelona: Paidós, 1972.

Robinson, Ken y Lou Aronica. *El Elemento*. Trad. Mercedes Vaquero Granados. España: Editorial Conecta, 2011.

CURIOSIDAD

El ser humano es curioso por naturaleza, desde que nacemos exploramos el mundo y nos dejamos sorprender por los descubrimientos que vamos haciendo a nuestro paso, todo ello va integrando un gran banco de datos que utilizamos conforme los necesitamos. La curiosidad implica aventura y riesgo, salir de los límites conocidos para explorar nuevas formas de hacer las cosas, contextos diferentes y una gran diversidad de personas. Sin embargo, la vida escolarizada nos da información sobre “cómo es el mundo”, estableciendo así parámetros de conocimiento y aprendizaje estandarizados, en los que la curiosidad decae ante tanta “certeza”.

Visitar el museo con un espíritu curioso te permitirá poner en duda la información, para explorar y conocer otros aspectos de él. Más allá del recorrido lineal y tradicional que puedes hacer por las cédulas insertadas en las salas de exhibición, podrás indagar sobre las piezas que se te presentan, y hacerte preguntas como ¿por qué están ahí? ¿quién dice que esto es importante? ¿qué representan de la cultura para estar en el museo? ¿qué es lo que me quieren comunicar? ¿cómo se relaciona con lo que yo sé?.

Para el museo, detonar la curiosidad como un elemento que potencia la creatividad, le permite promover procesos de indagación que llevan a los visitantes mucho más allá de lo que ven.

EXPERIMENTA

Como visitante

- ¿En qué se parece el patrimonio del museo al que tienes en tu casa o el que encuentras en la calle?
- Investiga sobre las palabras que encuentres en la cédula principal y que no conozcas.
- Indaga en una guía o libro sobre objetos o piezas que conocías de chico ¿qué te llama la atención de ellos?
- Busca una pieza que está al final de la sala y descubre por qué es especial.
- Si la información que hay sobre el objeto fuera mentira ¿qué harías para descubrir la verdad?
- ¿Las obras que elegiste cuentan una historia? ¿Cuál es?

En el museo

- La curiosidad es el punto inicial de la investigación. Como profesionales de los museos, no debemos perder la curiosidad por nuestro espacio, nuestro trabajo y nuestros visitantes. Indagar, investigar y reflexionar sobre nuestra labor debería ser una constante sistemática para enriquecer nuestro trabajo y la experiencia de visita de nuestros públicos.
- Diseñar una caja de curiosidades ,colocada a la entrada del museo, para que los visitantes indaguen y descubran en su interior.
- Recorridos diseñados a partir de pistas para que los visitantes encuentren un objeto hipotéticamente desaparecido o robado.
- Mediación en la que el visitante participa como investigador.
- Reflexiones, en talleres o pláticas, sobre la pertenencia de objetos exóticos, curiosos o valiosos al museo.

MÁS INFORMACIÓN

García, Ángela. *Didáctica del museo, el descubrimiento de los objetos*. Proyecto Didáctico Quirón. Madrid: Ediciones de la Torre, 1994.

Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples: la teoría en la práctica*. España: Editorial Paidós Ibérica, 2005.

Huerta M, Juan y Gerardo I Rodríguez. *Desarrollo de Habilidades Directivas*. México: Pearson Educación, 2006.



“El arte nos recuerda

que el acto de observar intensamente y de abrir la sensibilidad al entorno produce una recompensa cualitativa en el proceso de vivir.”

–Elliot W. Eisner

OBSERVACIÓN

Esta es una acción intencionada para percibir nuestro entorno, el cual está conformado por una gran cantidad de información que abastece nuestro banco de imágenes y de datos que deben emplearse conscientemente. Ver implica poner atención tanto en los objetos grandes como descubrir los pequeños detalles: formas, colores, dimensiones, diseño, etcétera. Para aprender a mirar en el museo, necesitamos practicar, tener paciencia, ser selectivos y tener un objetivo para que nuestras observaciones sean significativas, es decir, tengan un impacto en nuestro ser, sentir y pensar.

Regularmente vemos el mundo a “grosso modo” y cuando visitamos una exposición, solemos, a mitad del recorrido, pasar la vista buscando la puerta siguiente, sin prestar mucha atención en las piezas expuestas. Para evitar esto, aconsejamos hacer el ejercicio consciente de percibir el entorno, desde la arquitectura del edificio, la disposición de las piezas en la sala, los objetos patrimoniales diferentes que están colocados en vitrinas y paredes hasta los elementos ambientales como la luz y el color. Esto implica concentración, dar tiempo necesario para observar el (los) cuadro(s) o el (los) objeto(s), con la mirada fresca y abierta para apreciar su singularidad. Cada individuo observa y percibe desde su perspectiva particular, contrastar esas observaciones, da cuenta de la riqueza de miradas que se generan en el museo.

EXPERIMENTA

Como visitante

Pon atención a un objeto:

- ¿Qué tipo de objeto es? ¿Cuál es su forma, color, material, dimensión, peso?
- ¿Qué elementos te llaman más la atención de ese objeto?
- ¿En qué lugar de la sala se encuentra ubicado? ¿Qué rodea a ese objeto?
- ¿Crees que la pieza destaca o pasa desapercibida? ¿Por qué?
- ¿Puedes descubrir la historia detrás de ese objeto? ¿Cuál crees que sea? ¿Coincide con lo explicado en la cédula? ¿Las cédulas te ayudan a comprender lo que observas?
- ¿Cómo se comportan los otros visitantes? ¿Qué acciones realizan? ¿A qué obras o piezas se dirigen?

En el museo

- Desarrollo de guías de observación para los visitantes: Identificación de obras, objetos, colores, formas, detalles, símbolos.
- La mayoría de las veces, el primer acercamiento que tenemos con las obras o los objetos es a través de la observación; por lo que es importante integrar en la mediación el aprender a mirar.
- Recorridos en línea, en plataformas sociales, por medio de detalles visuales del contenido expositivo.
- Recursos didácticos que promuevan la observación: lupas, lentes de cámaras, encuadres, etcétera.

MÁS INFORMACIÓN

Berger, John. *Modos de ver*, España: Gustavo Gili, 2000.

Cameron, Julia. *El camino del artista*. Argentina: Editorial Troquel, 2003.

De Puig, Irene y Angélica Sático. *Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil*. México: Editorial Octaedro, SEP, 2006.

TABULA RASA

mirar sin prejuicios

¿Cuántas veces has entrado a un museo y te cuestionas si lo que está ahí pertenece a ese lugar?: ¿Es arte? ¿Es parte de nuestra historia? ¿De qué sirve a nuestra sociedad conservar estos objetos? ¿Realmente es importante para mí? Dar respuesta a estas preguntas puede ser sencillo si aprendemos a mirar sin prejuicios o preconcepciones sobre lo que debe estar o no dentro de un museo. El crítico de arte Ossian Ward propone la Tabula Rasa, una estrategia basada en la observación y la experiencia sensorial, para explorar –sin reglas, ni condiciones– obras de arte realizadas a partir del año 2000, aunque bien puede aplicarse a la experiencia frente, en y con otros objetos o espacios.

El término “Tabula Rasa” se origina del latín que designaba las tablas enceradas, blancas y alisadas que en la Antigua Roma usaban para tomar notas. Implica estar exento o no tomar en cuenta asuntos pasados; en la actualidad, se expresaría como “página en blanco”, “lienzo en blanco”, “borrón y cuenta nueva” o “empezar de cero”. ¿Te imaginas visitar un museo como si fuera la primera vez que conoces un lugar como tal? Intenta recorrer una exposición u observar una obra de arte como si tu mente fuera un lienzo en blanco o una galería vacía, permite que tus sentidos completen ese espacio. Ward propone algunos pasos:

T - time (tiempo): Da tiempo a la contemplación.

A - association (asociación): Descubre formas de relacionarnos con el objeto, obra o espacio (atracción, recuerdo, shock, etc.)

B - background (contexto): Presta atención a la historia, concepto o antecedentes del objeto.

U - understand (entender/comprender): Descubre vínculos personales con los objetos y la información.

L - look again (ver de nuevo): Regresa al objeto, repasa sus características y percepciones sensoriales para confirmar aseveraciones o desmitificar ideas preconcebidas.

A - assessment (valoración): Da respuesta, opina.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Recorre el espacio y observa tu entorno, distingue los objetos, colores y formas que te rodean ¿Qué elementos llaman tu atención? ¿Qué sensaciones experimentas al caminar por el museo?, ¿es frío o cálido, silencioso o ruidoso?, ¿qué información obtienes de tus sentidos?
- Dirígete al objeto u obra que más llame tu atención, obsérvalo desde todos los ángulos posibles ¿Qué te atrae de él? , ¿te recuerda algo?, ¿te interesa el mensaje que te transmite? ¿Qué puede engancharte a él: humor, tamaño, diversión, tranquilidad, etcétera?
- Identifica la información que acompaña los objetos ¿cómo se relaciona con tus observaciones?
- Siempre que visites una exposición o un museo, pregúntate qué fue lo que más te gustó o interesó, qué fue lo que te dejó insatisfecho. Reflexiona las razones y comparte tu opinión con el personal del espacio cultural.

En el museo

- ¿Qué preconcepciones o prejuicios se enraizan en nuestra labor?, ¿cómo comunicamos esas ideas a nuestros visitantes? ¿Desde qué posición o rol el museo enuncia sus mensajes? ¿Será que predispone al público a lo que vivirá dentro o en relación con el museo?
- Diseño museográfico abierto, transparente y accesible.
- Desarrollar indicadores lingüísticos y visuales que no invadan la observación e interacción con los objetos museales, pero que en su contenido aporten contexto.

MÁS INFORMACIÓN

Berger, John. *Modos de ver*, España: Gustavo Gili, 2000.

Burnham, Rika y Elliot Kai-Kee. *Teaching in the Art Museum: Interpretation as Experience*. USA: Getty Publications, 2011.

Ward, Ossian. *Ways of looking. How to experience contemporary art*. UK: Laurence King Publishing, 2014.



“La vista es la que
establece nuestro lugar en el mundo
circundante; explicamos ese mundo con
palabras, pero las palabras nunca pueden
anular el hecho de que estamos rodeados por
él. Nunca se ha establecido la relación entre lo
que vemos y lo que sabemos.”

–John Berger

PREGUNTAS SINCERAS

La coordinadora educativa de Culturgest, Raquel Ribeiro, retoma al ensayista y filósofo Fernando Savater cuando afirma que "no necesitamos hacer preguntas que ya tienen respuesta, sino hacer preguntas sinceras para encontrar las respuestas que necesitamos", por tanto, la perspectiva creativa para acercarnos al museo implicaría entonces, cuestionarnos lo que nos encontramos a lo largo del recorrido: lo que leemos, vemos y escuchamos, así como sobre las reacciones de otros visitantes en las salas, si los objetos ejemplifican o apoyan el discurso, si hay lagunas o inconsistencias en lo que se expone o cuáles son las consecuencias de lo que se muestra. Esta postura nos permite encontrar nuevas rutas de información, conocimiento y experiencia. El proceso creativo inicia cuando nos preguntarnos cosas, para ello es importante observar, aprovechar los problemas que nos plantea el museo, arriesgarse a preguntar cosas diferentes, ir más allá de lo conocido y reconocido, y encontrar las respuestas que necesitamos. En el museo, hemos de proponernos establecer vínculos *personales, emotivos e intelectuales* con los objetos, las ideas y las personas.

El museo necesita prestar atención a lo que el visitante tiene que decir sobre su experiencia, para ello, se le pueden plantear preguntas como: ¿El museo puede ser un espacio de juego? ¿El museo es un sitio colaborativo? ¿Cómo puede participar el visitante en el concepto de una exposición? ¿Qué más podemos hacer, además de ver una obra de arte? El museo es un generador de experiencias, de las que podemos llevarnos más preguntas que respuestas Tanto como profesional del museo como visitante, ¿qué preguntas sinceras tenemos que hacernos? ¿Qué valor le damos a lo que percibimos, pensamos y sentimos? ¿Qué diferencias existen entre lo que dice el experto y lo que piensa el "principiante"?

EXPERIMENTA

Como visitante

- Sincérate y haz todas las preguntas que te vengan a la mente en tu visita al museo.
- ¿Crees que estos objetos eran significativos para la cultura que se muestra?, ¿lo son igual para la tuya?
- ¿Cómo sería un museo de tu cultura en el el siglo XXI?
- ¿Cómo te gustaría que fuera una visita creativa al museo?
- ¿Los museos son realmente para todos?
- ¿Cómo crees que como visitante puedes transformar el museo?
- Además de observar ¿qué más se puede hacer en el museo?

En el museo

- Dentro del plan estratégico del museo, identificar problemas, soluciones y amenazas. ¿Qué preguntas tenemos que hacernos en el diseño y programación museística? ¿Qué queremos aportar a nuestro visitante y a su experiencia?
- Mediación a partir de estrategias de preguntas para realizar visitas participativas.
- Generar un espacio de reflexión para las preguntas sinceras, en donde se coloquen propuestas como éstas: ¿Cómo podríamos jugar en el museo? ¿Cómo el museo puede ser un espacio de colaboración? ¿Los museos pueden ser espacios creativos?

MÁS INFORMACIÓN

Acaso, María, et al. *Perspectivas. Situación actual de la educación en los museos de artes visuales*. Colección Fundación Telefónica. Madrid: Ariel, 2011.

Guilera Agüera, Lorenç. *Anatomía de la Creatividad*. Sabadell: FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi, 2011.

Miranda Alonso, Tomás et al. *Ocho pensadores de hoy: Rancière, McDowell, Savater, Faye, Conche, Lipman, Lledó, Flores D'Arcaís*. Coordinador: Francisco Javier. Oviedo: Septem Ediciones, 2007. 173-200.

Miranda Alonso, Tomás. *M. Lipman: Función de la Filosofía en la Educación de la Persona Razonable*. Recuperado el 27 de abril de 2016, de http://www.celafin.org/documentos/MirandaAlonso_FuncionFilPersonaRazonable.pdf

RIBEIRO, Raquel. Nuevos infiernos artificiales o cómo la mediación cultural podrá representar el final de los servicios educativos tal y como los conocemos. En: II CONGRESO INTERNACIONAL EDUCATHYSSEN. LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN "DE LA ACCIÓN A LA REFLEXIÓN". (Sección 2: Conexiones, de la acción a la reflexión: 2012: Madrid) Nuevos infiernos artificiales. Madrid: Educathysen, 2012. 37-38 p.

ESCUCHAR Y DIALOGAR CON OTROS

Una conversación implica compartir con otros información previa y nueva; poniendo en marcha los pensamientos al asociar ideas, imágenes, vivencias y saberes. Nos expresamos a través de diversos lenguajes: oral, escrito, corporal, gráfico, plástico, etcétera; la música, la pintura, la escultura y las narraciones son formas de comunicación, son vías por las que un artista, escritor o músico interactúa con otros. Dialogar incluye momentos de silencio, de escucha, y de intercambio de mensajes, conceptos, movimientos, gestos, motivos, narraciones y coreografías.

El diálogo existe todo el tiempo en el museo, detrás de salas y en ellas. Tanto el personal como los visitantes, cada uno desde su perspectiva, tienen cuestionamientos y comentarios: desde nuestra posición o rol ¿Qué preguntas nos hacemos en nuestra experiencia museística? ¿Qué observamos, sentimos y pensamos en relación a determinada exposición, objeto o artista? ¿Por qué no compartir y dialogar entre unos y otros?

El diálogo también puede darse con el objeto: los múltiples mensajes que tiene más allá de los textos de las cédulas plantean preguntas que todos podemos responder. Al museo le interesa lo que cada uno de sus visitantes y usuarios tienen que decir.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Participa con todas tus ideas, sensaciones, emociones, saberes y experiencias, todas son válidas, igual que tus dudas, y escucha las respuestas de otros.
- Narra a otros sobre lo que conoces, ves, piensas y sientes con respecto a un cuadro, objeto o pieza.
- Elige palabras clave para describir lo que te sorprendió o emocionó de la exposición.
- ¿Cómo podrías dialogar con un objeto? ¿qué le preguntarías? Descubre su lenguaje y escucha los mensajes que quiere comunicarte.

En el museo

- Al igual que la observación, el diálogo es una herramienta para conocer y aprender de los visitantes. Mientras más sepamos qué esperan, buscan, saben y quieren, podremos centrarnos en las experiencias generadas en los museos.
- Desarrollo de textos en los que el objeto sea el que enuncie la información y pregunte al visitante.
- Opciones y espacios en línea para interactuar con el personal del museo, dialogar sobre experiencias, aprendizajes, dudas y opiniones.
- Muros colaborativos para que los visitantes compartan preguntas y respuestas: adultos mayores y niños, niños y papás, hombres y mujeres, maestros y estudiantes, etcétera.
- Mediación a través de recursos teatrales donde el visitante pueda interactuar con personajes (artistas, científicos, líderes sociales).
- Promover el diálogo entre y con el personal del museo: curadores, educadores, guardias, administradores, montajistas, visitantes.

MÁS INFORMACIÓN

De Puig, Irene y Angélica Sático. *Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil*. México: Editorial Octaedro, SEP, 2006.

Fossati, María Cristina y Marta Busani. "Cuerpo, Aprendizaje y Poder en la Escuela". *Revista Pilquen*. Sección Psicopedagogía. Jun.-dic. Año VI, No 1, CURZA - Universidad Nacional del Comahue 2004: 1-13.

Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples: la teoría en la práctica*. España: Paidós Ibérica, 2005.

Martín, Manuel. *Teoría de la Comunicación: una propuesta*. Madrid: Tecnos, 2003.



“La comunicación es un peculiar modo de compartir. La peculiaridad consiste en que se trata de un compartir sin pérdida: lo que se comparte en la comunicación se sigue poseyendo, no se pierde.”

–Manuel Martín Algarra

EVOCACIÓN

Cuando algo en el entorno nos hace recordar, proyectamos en la mente vivencias pasadas, vinculadas con sabores, aromas, sensaciones guardadas en nuestras experiencias y conocimientos previos. Esto es evocar: una experiencia anterior que se suma a la información nueva, para enriquecer nuestros aprendizajes, nuestro aquí y ahora. Ésta es un medio ideal para detonar la creatividad y el aprendizaje, para poner en la mesa lo que sabemos y contrastarlo con lo nuevo; para sumar, renovar, descartar o complementar la información y crear nuevas formas de ver y contactar con la experiencia museal.

Tenemos que transformar la idea de que las personas necesitan ir al museo para formarse en lo que no saben, sino que la visita al museo se trata de establecer vínculos con ellas. Cuando el museo explora los conocimientos previos de las personas con respecto a un tema concreto, permite que los visitantes reconozcan que cada cultura, grupo humano o artista se ha basado en saberes pasados para el desarrollo de sus capacidades como individuos y como sociedad.

Considerar la función evocativa del museo, permite desarrollar programas expositivos y educativos que permiten que los públicos se sientan identificados con lo que ven e interactúen con el contenido de una forma personalizada.

EXPERIMENTA

Como visitante

- ¿El objeto u obra se parece a algo en el presente?, ¿te recuerda algo que te haya sucedido en el pasado?
- ¿Qué tiene que ver contigo lo que se dice del objeto, del artista o de la exposición? , ¿qué sabes sobre él / ella ? , ¿qué es lo que desconoces sobre este tema, objeto, artista, obra o cultura?
- ¿Qué es lo que desconoces sobre este tema, objeto, artista, obra o cultura?
- ¿Qué tiene que ver con tu experiencia de la infancia?
- ¿Qué conocimientos previos se ampliaron?, ¿cuáles se modificaron?

En el museo

- Evaluación diagnóstico para conocer a los visitantes, su perfil, sus expectativas e intereses.
- Desarrollo de textos que promuevan las conexiones entre el contenido expositivo y los visitantes.
- Diseño de visitas mediadas con apoyos visuales y plásticos, en las que se realicen comparaciones y analogías sobre objetos, cuadros o piezas de diferentes momentos y lugares a la puesta vigente.
- Espacios de evocación y reflexión para recordar y conectar los contenidos del museo con otras áreas de conocimiento: libros, fotos, grabaciones, reproducciones, videos, revistas, etcétera.

MÁS INFORMACIÓN

Condes, Francisco. *Propuesta metodológica de acercamiento crítico al museo*. México: Centro de Estudios Educativos, 1989.

Torres, Patricia. *Cuaderno de Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje a través de los objetos del Museo*. México: UPN, 2004.

EMPATÍA

Es la capacidad emocional y cognitiva que nos permite percibir lo que otra persona puede sentir o pensar a partir de la realidad que le afecta, es decir, ponernos en el lugar del otro de manera directa, comprendiendo los procesos sensibles, cognitivos y de transformación de los individuos y las sociedades. Para ello, es importante conocer nuestros sentimientos y puntos de vista con respecto a los demás y a nuestra comunidad; esto implica un ejercicio deliberado de entender al otro como individuo, grupo o contexto.

Es necesario establecer lazos significativos con otras personas, con el entorno social y con el contexto natural conectando al cuerpo y a la persona como uno solo y así ser capaz de reconocerlo y valorarlo. Desde un paradigma más amplio, reconocer la heterogeneidad y la multidimensionalidad de las manifestaciones humanas y naturales para entender que es posible establecer vínculos empáticos complejos a través del conocimiento del otro.

El museo expone tanto lo propio como lo ajeno, lo que consideramos nuestro y lo que consideramos del otro, personas, culturas, soluciones, geografías, momentos diversos en los que nos identificamos o nos diferenciamos. La labor del museo es, en este sentido, promover respuestas empáticas en sus visitantes y no solamente un juego de roles.

EXPERIMENTA

Como visitante

- ¿Existe algo en lo expuesto que puedas conectar contigo, tus recuerdos, deseos, conocimiento o experiencia? ¿Te identificas con esta obra? Emocionalmente, ideológicamente, éticamente, vivencialmente, etcétera.
- Ponte en el lugar de las personas que exponen en el museo, ya sean artistas, historiadores, curadores, líderes sociales, científicos: ¿Puedes identificar su punto de vista o cómo pensaban? , ¿por qué crees que es importante comunicar sus ideas al mundo? ¿Qué modificarías si estuvieras en su lugar y realizaras sus acciones?
- Viaja en el tiempo o al contexto en el que sucede lo que se expone: ¿Cuál crees que es la forma de pensar?, ¿cuáles las costumbres? ¿Qué necesidades y problemas pueden existir en esa coyuntura? ¿Cómo podrías solucionarlos?
- ¿Qué puedes conocer de otros a partir de lo que ves, sientes y piensas?

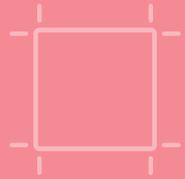
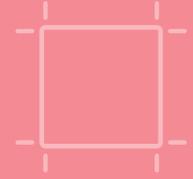
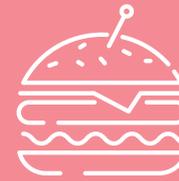
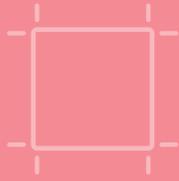
MÁS INFORMACIÓN

Morin, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa, 1998. 2-16.

Scharagrodsky, Pablo (UNQ/UNLP). "Pedagogía: El cuerpo en la escuela". Coordinación Autoral: Dra. Myriam Southwell (UNLP/CONICET/ FLACSO). Instituto de Formación en Servicio del Consejo de Educación Inicial y Primaria de Uruguay. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología: Programa de Capacitación Multimedial: Explora: Las ciencias en el mundo contemporáneo. 2015. Recuperado el 8 mayo de 2016, de <http://ceip.edu.uy/IFS/documentos/2015/sexual/materiales/pedagogia-elcuerpoenlaescuela/pedagogia-elcuerpoenlaescuela.pdf>

En el museo

- El museo en sí mismo es un espacio de empatía, lo que implica que sea incluyente, desarrollando espacios, programas y herramientas que beneficien a la diversidad de sus visitantes.
- Información contextual, a través de cédulas, imágenes o materiales de apoyo.
- Preguntas, que inviten al público a percibir el punto de vista del curador o del museógrafo, por ejemplo: ¿Quién está detrás de los objetos expuestos? ¿Qué nos dice la distribución de la historia que nos quieren contar? Mostrar aspectos del museo tras bambalinas.
- Mediación a través de visitas teatralizadas, en las que a través de narración, juegos de roles y otras actividades en sala, permitan exponer distintas perspectivas del pasado y el presente. .
- Espacios de conversación donde todos los participantes sean considerados pares, artistas, actores sociales, científicos, expertos, estudiantes, familias, etcétera, con el fin de encontrar nuevos puntos de encuentro.



Platos Fuertes

combina creatividad y pensamiento

Una vez realizado el primer paso de la visita al museo –observar, percibir, sentir– proponemos diversos procesos para ir más allá de la contemplación silenciosa y acopio de información. Se podría considerar el segundo tiempo como el más contundente, complejo o elaborado, el punto climático de la experiencia; pero no hay que olvidar que cada una de las partes de este recorrido regulan, facilitan o catalizan la construcción de sentido en nuestra experiencia. El *Plato Fuerte* es la propuesta para hacer y pensar.

MOTIVACIÓN

Esta involucra el impulso y la voluntad que tiene una persona para satisfacer o no una necesidad, desde las básicas como comer o descansar, hasta aquéllas que implican afiliación, reconocimiento y autorrealización. Cuando estamos motivados tenemos una actitud dinámica, tanto emocional como física, que implica movimiento. Todos los seres humanos experimentamos dos formas de motivación: una es externa, consiste en detonadores que se encuentran en el entorno y nos invitan a actuar para lograr un objetivo determinado; la otra es interna, y se da a partir de la comprensión que tenemos de nosotros mismos y del mundo. La motivación es el ingrediente fundamental de la creatividad, si nos apasiona un tema, un autor, una práctica, una disciplina, nos empeñamos en encontrar nuevas rutas para conocer, hacer, crear e innovar, combinando nuestras motivaciones internas y externas en el proceso.

Cuando visitamos un museo, ya contamos con estímulos externos que nos motivaron a llegar a un espacio, exposición u objeto determinado. Los platillos de entrada que hemos propuesto aportan estas herramientas que ayudan a ponerse frente a los objetos; el interés de querer saber más, de indagar, buscar y construir alrededor de las observaciones, ya es una decisión individual.

En este sentido, las exposiciones se organizan museográficamente de tal manera que atraigan y provoquen al espectador -no solo emocional, sino intelectualmente- dando valor a un tema o concepto. Ésa es la meta. Definir los puntos que más nos motivan -ideas, obras o piezas- del museo o de la exposiciones es una forma de animarnos internamente, y de distinguir nuestras motivaciones, expectativas e intereses.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Comenta con otras personas lo que te motiva del museo: la curiosidad por lo desconocido; poder elegir tú solo lo que quieres ver; buscar la información que te parece interesante; por qué quieres saber más sobre el tema que trata; quieres descubrir lo que no se dice; te emocionan las actividades que puedes hacer adentro; disfrutar las piezas de la exposición.
- ¿Puedes inferir cuál fue la motivación intrínseca (la que muestra el objeto) y extrínseca (la contextual del objeto) que sirvió para su creación y su uso?
- Realiza un dibujo de tus piezas u obras favoritas (puntos motivadores o detonadores), incluye palabras clave que digan por qué te motivaron y une con una línea tu camino de un punto a otro punto del museo o de la exposición. Comparte este mapa para que otros lo realicen.
- Descubre las motivaciones de los curadores y museógrafos para presentar la exposición que visitas: Indaga, investiga y pregunta.

MÁS INFORMACIÓN

Gardner, Howard. *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós, 2002.

Maslow, Abraham. *Motivación y personalidad*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos. 1991.

En el museo

- Diseño de recorridos a partir de mapas mentales evidentes para que los visitantes descubran distintas maneras de visitar la exposición.
- Espacios museográficos que incluyan estímulos externos como sonidos ambientales, audio de personajes, música, materiales, etc., para motivar a los visitantes a descubrir tanto contextos como detalles de lo expuesto.
- Equipos de mediación con amplitud de estrategias, habilidades y actitudes para motivar a los visitantes en su búsqueda por información, contemplación, calma o cualquier otra actividad que se ha de desarrollar en el museo.

FLEXIBILIDAD MENTAL

pensamiento divergente

Pensar implica reconocer y comprender la información que nos llega a través de los sentidos y las experiencias, así como aquella que nos es transmitida en la educación formal y otros contextos informales; el proceso de pensamiento nos ayuda a construir nociones nuevas partiendo de conocimientos previos, que tenemos almacenados como imágenes y conceptos.

El Pensamiento Divergente o Lateral, es un término establecido por el psicólogo Edward de Bono en 1967, y hace alusión a una forma de pensar analógica, creativa, diversa, flexible y original; a partir de este pensamiento, las situaciones que se nos presentan no tienen una solución única y nos invitan a ver el mundo desde un enfoque sensible y diverso, desvinculado de patrones preestablecidos para que fluyan libremente nuevas ideas sobre lo conocido, creando propuestas o interpretaciones novedosas.

Este tipo de pensamiento se aplica a todos los campos de experiencia, y el museo no es la excepción, por tanto, es necesario que los profesionales (educadores, museógrafos, docentes) establezcan espacios de colaboración e interdisciplinariedad en función de la creación de exposiciones, fomentando la apreciación e interpretación de las obras u objetos, desde aproximaciones semióticas: promoviendo la observación de los objetos y la identificación de signos, pero también la construcción de sentido de manera libre e individual. Estos procesos posibilitan diálogos a partir del intercambio de percepciones, conceptos, experiencias, visiones y formas de aprender en el museo.

Las investigaciones en neurociencia sugieren que el cerebro tiene una cualidad llamada plasticidad, que le permite modificar sus estructuras de aprendizaje previamente conformadas y que generalmente tienen una respuesta cerrada e incluso única. Sin embargo, a partir de una postura de pensamiento amplia y divergente, es posible el cambio y la adecuación a nuevos ordenamientos más abiertos e innovadores en los que los visitantes tienen la posibilidad de establecer -creativamente- vínculos con el conocimiento, y con otras formas de sentir, pensar y hacer por, para y alrededor del patrimonio.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Ya sea que realices tu visita al museo con amigos, familia o compañeros de clase, pensar de manera divergente implica explorar más opciones temáticas, funcionales, estéticas, narrativas o filosóficas sobre los objetos expuestos, tus ideas y experiencias.
- Escribe en una hoja todas las ideas que surjan, que no haya censura. Recuerda que no existe una respuesta única: ¿De qué otra manera podría contar esta exposición? Si fuera una obra de teatro ¿cómo sería?, si fuera una pieza musical, ¿cómo sonaría?, ¿cómo se representaría a través de una coreografía? ¿De qué otra forma es posible mostrar estos objetos u obras? ¿Qué otros usos podría tener este objeto en la actualidad? ¿Qué otros tipos de museos albergarían esta muestra?
- De todos los objetos e ideas expuestas ¿se podría desarrollar otra lectura o interpretación? Imaginen cada uno de estos escenarios, asocien unas ideas con otras, y definan con cuál seguir su recorrido.

MÁS INFORMACIÓN

Cruzvillegas, Abraham et al. "Interdisciplina, Escuela y Arte". *Antología Tomo II*. Dirigido por Jiménez, Lucina y Magdalen Mas. México: Coedición: CONACULTA-Dirección General de Publicaciones CENART, 2005.

De Bono, Edward. *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2014.

En el museo

- Integración de distintas miradas, enfoques, contenidos y objetos, en la planeación museológica.
- Reflexionar la representación que hacemos del museo ¿puede plantearse de otra forma?
- Recursos museográficos para realizar distintas lecturas al discurso museológico y curatorial, por ejemplo: textos críticos, notas de prensa, testimonios, narrativas, recorridos.
- Comparaciones gráficas en la información expositiva.



“Se llama intuición a

esta especie de simpatía intelectual mediante la que nos transportamos al interior de un objeto para coincidir en lo que tiene de único y, en consecuencia, de inexpresable.”

–Henri Bergson

INTUICIÓN y detección de problemas

La intuición tiene que ver con el acceso que tenemos al conocimiento a partir de la percepción sensorial directa e inmediata de una situación o contexto; es la comprensión instantánea, sin necesidad de razonamiento. Es también, un aspecto del pensamiento divergente y del hemisferio derecho, considerado el analógico, global, espacial, artístico e imaginativo. Es la mirada o imagen inicial sobre aquello con lo que entramos en contacto: en nuestra mente se representa a través de sensaciones, “corazonadas” o símbolos, que desarrollan vínculos con el entorno y momento en el que se encuentra o desarrolla el tema o concepto, y que posteriormente, son completados por el razonamiento lógico.

Trabajar nuestra intuición durante la visita al museo es fundamental para dar paso a la experiencia y ampliar nuestro campo perceptivo. Tanto la intuición como el razonamiento se complementan y trabajan juntos, ambos proveen información y aportan soluciones: ¿Lo que percibimos y sentimos es igual a lo que se dice que percibimos y sentimos? ¿Lo que se dice de un objeto es lo mismo que observamos? Cuando nos referimos a que el diseño –de objetos, espacios, experiencias– debe ser intuitivo, implica soluciones que no requieren mayor tiempo o razonamiento por parte de los usuarios. El propio diseño explica su función; y en este sentido, el museo mismo desarrolla y representa su rol y posición: ¿Es percibido de la misma manera en la que se enuncia? Tanto al interior como al exterior de la visita a la institución museal ¿detectamos nuestro papel y camino?

EXPERIMENTA

Como visitante

- Recorre la exposición sin leer cédulas o textos. Identifica lo que percibes y sientes, anótalos en una hoja. Regresa al texto introductorio de la exposición e identifica similitudes y diferencias: ¿Te dan una idea más completa del tema? ¿Las relaciones que se establecen cobran sentido? ¿Qué otras indagaciones podrías llevar a cabo? ¿Encuentras problemas o faltas entre lo que percibiste y lo que leíste?
- Toma en cuenta tu primera impresión sobre cada objeto: ¿Qué ideas, imágenes o sensaciones tienes sobre él?, ¿qué información te aporta esa primera impresión?, ¿qué te dicen tus corazonadas sobre este objeto?, ¿sabes cuál es su uso, función o razón?, ¿qué te hace falta para saberlo?

En el museo

- Narrativa como herramienta para identificar significados tanto de los contenidos como de las experiencias de los visitantes.
- Diseño intuitivo de la puesta museográfica para promover los recorridos autónomos y estimular las habilidades perceptivas.
- Desarrollo de la intuición dentro de las tareas de mediación, a través de imágenes, símbolos o representaciones, que no respondan a modelos preestablecidos o inamovibles.

MÁS INFORMACIÓN

Bergson, Henri. *Introducción a la metafísica y la intuición filosófica*. Buenos Aires: Ediciones Siglo Veinte, 1966.

Cameron, Julia. *El camino del artista*. Argentina: Editorial Troquel, 2003.

Eisner, Elliot. *El Arte y la Creación de la Mente. El Papel de las Artes Visuales en la transformación de la Conciencia*, Barcelona: Paidós, 2004.

IMAGINACIÓN

Ésta es una de las múltiples formas de expresión del pensamiento divergente e implica la recreación que hacemos en la mente sobre experiencias previas o la generación de nuevas sensaciones y escenarios. Al imaginar, unimos elementos que, por sí solos, no están juntos, pero que podemos transformar para producir nuevas posibilidades sobre ellos. Esta característica del pensamiento aplica a todas las áreas de conocimiento, desde la vida diaria hasta el estudio científico, pues no solamente integra la experiencia de aprendizaje sobre el mundo sino que –en palabras de la filósofa educativa Maxine Greene– es un medio para construir un mundo coherente a través de la empatía, del conocimiento de otras imágenes, personas, lugares, situaciones, procesos, tiempos y realidades.

Detonar la imaginación en el contexto del museo es una estrategia para ampliar el campo perceptivo de las personas con respecto a sí mismas y su entorno: si bien es importante no perder de vista los datos duros, hechos e investigaciones sobre la planeación estratégica en el museo (como profesionales de este ámbito) o en el recorrido de una exposición (como visitante), podemos desarrollar nuestras habilidades perceptivas, narrativas y sociales en un contexto activo y vivencial, y eso es precisamente lo que aporta el uso de la imaginación. Por ejemplo, elaborar escenarios alternativos o narraciones sobre un objeto puede ayudarnos a identificar no solamente claves, problemas, soluciones o procesos externos, sino también nuestros propios intereses y deseos.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Reflexiona en el contexto en el que el objeto fue creado: ¿En qué situación se produjo? ¿Cómo era la vida en aquel momento o cómo es la vida en el lugar dónde se hizo? ¿Bajo qué proceso se pudo haber llevado a cabo? ¿Cómo se modificaría tu vida si no hubiera existido ese personaje, cultura u objeto?
- Imagina que la obra u objeto que observas es parte de una historia. Dibuja, escribe o comenta con otros qué pasaría después de la escena que representa.
- Imagina que eres parte de la obra de arte que observarás y la recorres desde dentro: ¿qué imaginas que no es evidente a simple vista?
- La imaginación es una forma de construir mundos. Si tú vivieras el contexto que se presenta en la exposición –no importa si es hace siglos o la época actual, si es sobre arte, historia o ciencia– ¿Qué historia contarías? ¿Qué objetos expondrías? ¿Qué ideas querrías transmitir?

MÁS INFORMACIÓN

De Puig, Irene y Angélica Sátilo. *Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil*. México: Editorial Octaedro, SEP, 2006.

Greene, Maxine. *Releasing the imagination. Essays on Education, the Arts, and Social Change*. California: Jossey-Bass, 1995.

En el museo

- Dentro de la planeación y diseño de programas, imaginar escenarios alternativos a la rutina, identificar posibles problemas y proyectar posibilidades para la labor museológica.
- Espacios y experiencias inmersivas.
- Mediar desde la narración, el juego de roles, el descubrimiento y el juego.

GRAFISMOS

técnica da Vinci

Expresarse a través de dibujos o gráficos permite que el cerebro entre en acción para la manifestación de ideas o conceptos. Las primeras manifestaciones del ser humano -antes de la escritura- fueron a través de imágenes que quedaron patentes en piedras, muros y cuevas, que desde entonces han formado parte del patrimonio tangible e intangible de la humanidad, permitiéndole a ésta un desarrollo integral en constante evolución.

Esta herramienta creativa implica la expresión gráfica de las ideas que al agruparlas, redefinirlas y conectarlas van dando forma a conceptos más estructurados. Leonardo da Vinci trabajaba de esta manera al crear sus obras y así permitía que su cerebro divergente -a través de los trazos o bocetos- entrara en contacto con el lenguaje no verbal, los sentimientos, la intuición, y la comprensión intuitiva propias del hemisferio derecho, imaginando nuevos estilos creativos.

EXPERIMENTA

Como visitante

- A lo largo de tu recorrido, haz grafismos sobre lo que observas, piensas y experimentas. Puedes trazarlos con tu mano no dominante, para que además tengas otra perspectiva. También puedes hacerlo con respecto a un objeto u obra específica.
- Observa esos grafismos por un momento e identifica qué pensamientos vienen a tu mente.
- Después, escribe una palabra que te sugiera cada símbolo, garabato, línea o grupo de dibujos.
- Combina las palabras y escribe una idea, déjalo por un momento y compara las imágenes con las ideas, para ver si hablan de lo mismo o no; haz esto hasta quedar satisfecho.
- ¿Qué te comunicó este ejercicio creativo sobre tu experiencia? ¿Aprendiste una nueva forma de registrar tus vivencias?

En el museo

- Dentro de la planeación estratégica, desarrollar ejercicios grupales entre el personal del museo a partir de grafismos sobre los temas intrínsecos del museo.
- Acceso a materiales (hojas y lápices) para que los visitantes, a lo largo del recorrido, desarrollen esta técnica.
- Prácticas participativas y talleres basados en la expresión gráfica.

MÁS INFORMACIÓN

Edwards, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Editorial Urano, 2000.

Fernández, Salvador. *La Creatividad de la Mirada*, Madrid: Comunidad de Madrid, Consejería de Educación, Dirección General de Promoción Educativa, 2005.

Nathan, Johannes y Frank Zollner. *Leonardo Da Vinci. Obra Gráfica*, Editorial Taschen, Edición Español, 2014.



“La imaginación va más

lejos que el concepto, pero no para resolver o mejorar, sino para revelar lo oculto y lo inesperado.”

–Maxine Greene

RAZONAMIENTO

pensamiento convergente

Término utilizado por el psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford para referirse al tipo de pensamiento desarrollado por el hemisferio izquierdo que es el racional, lógico, cuantitativo, analítico y objetivo. Es el que más se utiliza durante la formación escolarizada ya que se basa en datos medibles y cuantificables; así como en fechas y hechos exactos. Se utiliza cuando se asocia el contexto en el que se desarrolla determinada situación nueva con la información que se tiene previamente y a partir de esas premisas, se analizan los datos y se deducen aspectos sobre el tema para obtener la mejor y única respuesta o solución.

En el museo, desarrollamos el pensamiento convergente a partir de trabajar datos duros, información concreta y precisa, que podemos encontrar en como publicaciones, fotografías, grabaciones y videos de primera fuente, líneas del tiempo, mapas etcétera. El museo del siglo XXI se repiensa y plantea la posibilidad de presentar distintos puntos de vista e integrar a los visitantes en la construcción de la información.

El pensamiento convergente se caracteriza por la lógica, la exactitud y lo conocido, por la aplicación de técnicas que ya han sido probadas y comprobadas, por considerar la información que ya ha sido validada. Considerado como opuesto al pensamiento divergente (creatividad), ambos son complemento: en su conjunto nos dan información más completa que integra diversos ángulos y desarrolla soluciones creativas y fundamentadas.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Busca información concreta sobre la obra u objeto. Pregúntate: ¿Cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué?, ¿de qué manera?, ¿a quién beneficia?, ¿qué se dice?, ¿qué no se dice sobre él?
- Describe las características físicas del objeto. ¿Será que todos vemos lo mismo? . ¿Alguna nueva información difiere de tu investigación, tus percepciones y lo que imaginaste sobre él?
- Dialoga con otros sobre tus descubrimientos y compara tus observaciones ¿En qué coinciden y en qué difieren?

En el museo

- ¿Qué datos o información consideramos indispensable comunicar sobre el museo y el contenido expositivo?
- Espacios de consulta o recursos didácticos que presenten varios tipos de fuentes documentales que ayuden a los visitantes a indagar sobre lo que ven. .
- Cédulas portátiles o aplicaciones móviles que, a manera de hipertextos, contengan varios niveles de información.
- Actividades paralelas que incluyan charlas con investigadores y expertos.
- Mediación desde la conversación contextualizada.
- Problemas de investigación expuestos en línea y en redes sociales para motivar a la participación de los visitantes cautivos, potenciales y virtuales.

MÁS INFORMACIÓN

Guilera Agüera, Lorenç. *Anatomía de la Creatividad*, Sabadell: FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi, 2011.

Guilford, Joy Paul et al. *Creatividad y Educación*. España: Paidós Ibérica, 1994.

Robinson, Ken y Lou Aronica. *El Elemento*. Trad. Mercedes Vaquero Granados. México: Grijalbo, 2009.

PROFUNDIZAR EN LA EXPERIENCIA

Implica buscar en nosotros y dar razones propias sobre lo que se observa, siente, piensa, intuye y se sabe; *profundizar en nuestra experiencia* requiere de un proceso integral que nos permite ir más allá de nuestras primeras impresiones para analizar, sintetizar, cuestionar nuestro entorno, la información que de él se tiene y nuestra manera de conocerlo y aprenderlo. Registrar los procesos emotivos, mentales y creativos que ponemos en práctica en nuestros quehaceres, es también una manera de autoconocimiento sobre nuestro aprender, vivir y convivir.

Como institución social, incluyente y educativa, el museo debe dirigirse hacia la reflexión y el pensamiento crítico, hacia la significación fuera de los límites temporales y geográficos del museo. La autoreflexión y el autoconocimiento es indispensable desde el interior del museo como herramienta de evaluación hasta las pequeñas o grandes transformaciones que suceden en cada individuo que interactúa, usa o participa en este espacio. La labor del museo es fortalecer formas de acercamiento que promuevan en los visitantes posibilidades emotivas, creativas, interpretativas y colaborativas para no solamente enriquecer su experiencia museística, sino su experiencia de vida.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Registra los puntos indispensables de tu experiencia de visita al museo: ¿qué fue lo que más llamó tu atención? ¿Qué herramientas o recursos utilizaste para conocer más de los objetos, obras o ideas expuestas? ¿Qué es lo que quieres recordar?, ¿cómo se vinculan esos aspectos contigo?
- Comenta con otros: ¿qué preconcepciones tenían sobre el museo? ¿Qué ha cambiado de lo que saben, sienten o piensan?
- ¿Qué has descubierto en tu propia experiencia? ¿Qué has descubierto de ti en tu manera de mirar, sentir, cuestionar y pensar?

En el museo

- Ejercicios y registros de autoreflexión sobre las experiencias del personal del museo en relación a su rol y misiones.
- ¿Qué rol y labor toma el museo en los procesos cognitivos, metacognitivos, emotivos y creativos de sus visitantes? ¿Cómo motivar al visitante a extender su experiencia de visita fuera del museo?
- ¿Cuál es la misión del museo con respecto a su dimensión humana y comunitaria? ¿Cuál es la trascendencia de las acciones del museo en el presente?
- Salas de dudas: espacio de reflexión y de diálogo para formular preguntas, conceptos, contenidos significativos para los visitantes y sus experiencias.
- Mediación hacia el intercambio de conocimiento, el diálogo, la comprensión, y la reconciliación.
- Rutas expositivas por distintos espacios urbanos, extendiendo el museo hacia la calle, los vecinos, otros edificios, y la ciudad.

MÁS INFORMACIÓN

De Puig, Irene y Angélica Sático. *Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil*. México: Editorial Octaedro, SEP, 2006.

Lind, Maria. "Why Mediate Art?" en: *Ten Fundamental Questions of Curating*. Italia: Mousse Publishing/Fiorucci Art Trust, 2013. 99-109.

Postres

disfruta y transfiere lo descubierto

Planteamos los *Postres* como un recurso para retomar y disfrutar los descubrimientos realizados, para extender la reflexión fuera de los límites del edificio.

Este tercer tiempo retoma, resalta, revive, reinterpreta y transfiere la experiencia significativa construyendo sentidos a través de otros lenguajes; valorizando lo que sabemos, conocemos y vivimos de tal manera que incida, no solamente en la visita al museo o en el conocimiento del contenido expositivo, sino en nuestra vida diaria.

REINTERPRETACIÓN

hallazgos y descubrimientos

Reinterpretar el mundo nos permite buscar sentido y construir significados a raíz de la experiencia que hemos tenido, tanto objetiva como subjetivamente. Los procesos de interpretación suceden a partir del individuo, pero también aspectos sociales, como el contexto físico y otras personas, participan en su configuración.

En esta etapa final de nuestro Menú, descifrar los objetos en el contexto del museo nos posibilita extender su sentido a otras formas, situaciones o procesos; afianzando nuestra experiencia en la memoria y reforzándola como parte de nuestra cognición a partir de gestos destinados a repasar lo que consideramos más significativo de nuestra visita, conectándola con nuestra experiencia personal para transferirla a otras áreas de desarrollo y conocimiento en / de nuestra vida diaria.

Para la educadora Lisa Roberts, el rol de la educación en museos no es solamente sobre interpretar objetos, sino descifrar esas interpretaciones, anticipar y negociar entre los significados construidos por los visitantes y aquéllos construidos por el museo.

EXPERIMENTA

Como visitante

- ¿Cómo fue tu experiencia de visita en el museo? ¿Qué fue lo que más llamó tu atención? ¿Qué respuestas emocionales e intelectuales tuviste ante lo que observaste y viviste? ¿Qué es lo que consideras que se relaciona a quién eres, lo que haces, sientes y sabes?
- Interpreta y transforma los hallazgos que has descubierto en el museo en un lenguaje cercano a tus intereses, habilidades y gustos. Por ejemplo, realiza memes, collages, bocetos, música, representaciones gestuales y corporales, poesía, para comunicar el valor que le pones a tus descubrimientos.
- ¿Descubriste algo nuevo de ti y de tu manera de mirar, sentir, pensar y hacer en tu recorrido por el museo?

En el museo

- Reflexión y replanteamiento sistemático del rol y labor del museo en los procesos individuales y sociales.
- Ejercicios en los que educadores, profesionales del museo y otros expertos desarrollen nuevas propuestas de lectura de las obras u objetos del museo.
- Mediación desde la contextualización y conversación, para que en conjunto mediadores y visitantes emprendan la búsqueda de sentido.
- Espacios de confianza y libertad que promuevan el diálogo y el valor a lo que cada visitante tiene que decir.

MÁS INFORMACIÓN

Barrios, José Luis et al. "Interdisciplina, Escuela y Arte". *Antología Tomo I*. Dirigido por Jiménez, Lucina y Magdalen Mas. México: Coedición: CONACULTA-Dirección General de Publicaciones CENART, 2004. 47-76.

Burnham, Rika y Elliot Kai-Kee. *Teaching in the Art Museum: Interpretation as Experience*, L.A.: Getty Publications, 2011.

Roberts, Lisa. *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*. Washington D.C.: Smithsonian Institution, 1997.



“La interpretación

enriquece la vida a través del involucramiento de las emociones, mejorando experiencias y profundizando el entendimiento sobre las personas, los lugares, eventos y objetos del pasado y presente.”

–Association for Heritage Interpretation

NARRACIÓN

noticias y microrrelatos

En este Menú proponemos dos formas de narrar que pueden servir para retomar la visita al museo:

1. Las noticias, porque nos informan sobre diversos sucesos, objetos o personas, que tienen importancia social, política, económica o cultural para un grupo o para la sociedad en su conjunto. Se redactan respondiendo a las preguntas: ¿De quién se habla? ¿Quién más participa? ¿Qué sucedió y cómo?, ¿cuándo? , ¿dónde? , ¿por qué?, ¿para qué? ¿A quién beneficia o perjudica?

2. Los microrrelatos, que María Gracia Fernández-Cuesta Valcarce, define como narraciones breves que cuentan una historia. Éstas tuvieron su época de mayor esplendor durante el siglo XX, y se destacaron como obras literarias en el periodo posterior a la Primera Guerra Mundial. Se distinguen por tener un discurso narrativo muy breve y conciso, y una estructura simple; presentan personajes mínimamente caracterizados, espacios esquemáticos, y suceden en un tiempo concreto; su temática puede ser de intriga, ironía, parodia o humor, entre otros.

Por lo tanto, narrar implica explicar verbalmente o por escrito, determinados eventos de principio a fin, de manera hilada, dando forma a las ideas que se quieren contar en relación a personajes, lugares y situaciones. Elaborar una narración a partir de una pieza del museo o de nuestra propia experiencia de visita, nos permite identificar aquello que es significativo, potenciado nuestras habilidades e inteligencias, sumando las visiones sobre una propuesta nueva que pueda compartirse con otras personas.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Responde sobre un objeto u obra que haya llamado tu atención (también puedes hacerlo de tu experiencia general en el museo): ¿De quién se habla? ¿Quién más participa? ¿Qué sucedió y cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué? ¿Por qué es importante decirlo? Elabora una noticia que integre tus respuestas; anexa un dibujo, fotografía o video para reforzar la nota. Toma en cuenta que las noticias siempre incluyen un título; un primer párrafo que explique lo más importante de la misma y un apartado que narre los hechos directos y contextuales.
- En el museo se presentan distintas narraciones y significados. Crea una historia alternativa, a manera de cédula, en donde describas lo que viste, aprendiste o disfrutaste de tu visita.
- Desarrolla microrrelatos desde distintas perspectivas, desde distintos mundos, como si fueras un personaje famoso, un niño travieso, un mago, una lideresa, un circo, otro planeta, etcétera.

MÁS INFORMACIÓN

Fernández-Cuesta Valcarce, María Gracia. *El Microrrelato: Origen, Características Y Evolución: Propuesta Didáctica En El Aula De L2. Aplicaciones Prácticas En L1*. Dirigido por Antonio Garrido Moraga. Málaga: Universidad De Málaga/Facultad De Filología, 2012. Recuperado el 14 de abril de 2016, de http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2013-bv-14/2013_BV_14_21Gracia_F.pdf?documentId=0901e72b8163adfe

Klein, Irene. *La Narración*. Buenos Aires: Editorial Eudeba, 2007.

OLAIZ Ilargui, Soria Fermín. El educador como mediador de un aprendizaje reflexivo. *En: LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN. LA FORMACIÓN DE LOS EDUCADORES*. (1.º: 2008: Madrid). Actas del I Congreso Internacional. Madrid: Museo Thyssen Bornemiza, 2009. 12-21 p.

Roberts, Lisa. *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*. Washinton D.C.: Smithsonian Institution, 1997.

En el museo

- El uso de la narrativa no solamente se trata de contar historias, sino de promover la creación de otras: ¿Cómo promueve el museo la participación de los visitantes en la narración y configuración del contenido expositivo?
- La museografía es una forma de narrar: considera estructuras y recorridos particulares (o ideales), y un mensaje objetivo a transmitir.
- El juego es otra forma de narrar nuestro entorno y nuestras acciones; en la mediación, éste puede ser un recurso clave para llevar a cabo procesos interpretativos de forma lúdica y significativa.
- Diseño de recursos museográficos narrativos para recorrer el museo desde distintas perspectivas, situaciones, eventos o momentos.
- Desarrollo de narraciones sobre piezas concretas del museo en redes sociales.
- Espacios de conclusión para que los visitantes puedan retomar y compartir los aspectos narrativos clave en un recorrido.

AUTONOMÍA E INICIATIVA PROPIA

En este punto hemos experimentado la capacidad de hacer la visita y llevar a cabo diferentes acciones por nosotros mismos, desde nuestras decisiones al elegir cada elemento del Menú, hasta los objetos por conocer y el tipo de experiencia que queremos tener. Esta capacidad potencia los procesos cognitivos, metacognitivos y creativos, y permite desenvolvernos en el espacio museal, sin modelos, estereotipos o fórmulas, y refleja los resultados sensoriales, cognitivos o prácticos de la experiencia.

El juego se rige bajo el principio de *libertad y autonomía estructurada*, y es precisamente lo que este Menú propone: facilitar las herramientas que establezcan vínculos entre ideas, piezas, contextos o procesos, para que los visitantes logren llevar a cabo sus experiencias en el museo, acompañados o sin intermediarios, con fines de entretenimiento o académicas, pero siempre de manera libre y autónoma.

Las posibilidades del museo como ente constructivista y social se dirigen hacia transformaciones para que los individuos, bajo iniciativa propia, crítica y fundamentadamente, tomen decisiones, elijan conscientemente, tomen riesgos, cometan errores, construyan caminos para la puesta en valor del patrimonio y de sí mismos. Savater afirma que esta autonomía es fundamental –a partir de la razón– si no, dependeremos de otros para pensar, actuar o tener opiniones.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Identifica las expectativas con las que iniciaste tu recorrido y cómo se modificaron al usar las estrategias planteadas en las “Entradas” y “Platos Fuertes”.
- Da vuelo a tu creatividad, expresa con una palabra, una imagen, con el cuerpo, o cualquier otro recurso lo que te dejó la visita.
- Entabla conversaciones con otros sobre su experiencia y aprendizajes durante la visita al museo, más allá del recorrido físico y la contemplación de las piezas.
- Reflexiona cómo ejerciste tu libertad y autonomía en tu visita al museo. ¿Cómo la practicas en otros lugares y situaciones?
- Anímate a explorar de manera autónoma otros museos, para sorprenderte, emocionarte, conocer y transferir tus conocimientos previos y tus nuevos descubrimientos a los que te rodean.

En el museo

- El espacio museográfico opera la construcción de relaciones sociales; por tanto, es necesaria la posibilidad de que el personal del museo y los visitantes lo recorran y se encuentren de una manera libre y autónoma.
- Juego en la circulación aleatoria, y desarrollo de rizomas conceptuales que permitan al visitante definir su propio recorrido.
- Espacios académicos y museográficos participativos y de experimentación: el museo como laboratorio en el que se integran diferentes actores sociales, ideologías, contextos y razones.
- Mediación cuya base es la autonomía y libertad para ser, sentir, hacer y pensar.

MÁS INFORMACIÓN

Savater, Fernando. *El Valor de Educar*. Barcelona: Editorial Ariel, 1997.

---. *Ética para Amador*. Barcelona: Ariel, 1993.

PENSAMIENTO INDIVIDUAL Y DISCUSIÓN GRUPAL

Esta técnica, creada por el psicólogo Edward de Bono, es una herramienta para el pensamiento individual y la discusión grupal en el análisis de una situación desde diferentes puntos de vista. Nos invita a cambiar nuestra forma habitual de pensar y a identificar nuevas posturas o visiones de una manera planeada, estructurada y efectiva.

Cada sombrero aborda una forma de pensar, tal como un director podría dirigir su orquesta con diversos instrumentos. Es un juego en el que cada uno de los participantes representa un papel definido, representando seis aspectos distintos de un asunto. Posibilita que jugando identifiquemos nuestros procesos cognitivos y la manera en la que cambiamos de opinión; es una manera de construir escenarios de pensamiento sin sentirnos amenazados.

Utilizar cada sombrero en el museo nos permite descubrir el abanico de experiencias, intereses y emociones que surgen en el espacio museográfico, e incluso, nos permite solucionar situaciones y cuestionar lo ya dado.

EXPERIMENTA

Como visitante

Si fueras un sombrero:

- Blanco. Explica los hechos o cifras: ¿qué fue lo que viste, escuchaste y sabes de la exposición?
- Rojo. Expresa emociones: ¿Qué fue lo que más te gustó y emocionó de la exposición? , ¿qué no te gustó?
- Negro. Habla desde el juicio negativo: “Fue una experiencia divertida...pero”, ¿cuáles fueron los riesgos?, ¿qué pudo salir mal?
- Amarillo. Da perspectivas o juicios positivos: ¿cómo puedes capitalizar tu visita? ¿Qué es lo valioso?
- Verde. Plantea ir más allá de lo conocido, lo obvio y lo satisfactorio: ¿De cuántas maneras puedes hablar sobre el objeto? ¿Cuántos colores, formas, lenguajes, e ideas podrías usar? ¿Cómo lo representarías para que alguien que no ve o no escucha lo conozca?
- Azul. Conviértete en moderador y organiza una conversación con otras personas. Pregunta, responde, sintetiza, concluye.

MÁS INFORMACIÓN

De Bono, Edward. *Seis sombreros para pensar*. Barcelona, España: Editorial Granica, 1988.

Shannon, Alicia Marie. *Teoría de las Inteligencias Múltiples en la Enseñanza del Español*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2013.

En el museo

- Planeación estratégica particular y resolución de problemas a partir de los “Seis sombreros para pensar”.
- Mediación a partir de esta herramienta en la conversación sobre un tema, objeto u obra.
- Integración de distintas voces en el discursos curatorial: artistas, historiadores, curadores y comunidad.
- Interdisciplina como base del trabajo museológico y transdisciplina como su propósito.



“...el verdadero maestro

**no es el mundo y las cosas en él contenidas,
sino la vinculación intersubjetiva (significados
compartidos) con otras conciencias dirigidas no
sólo a enseñar a pensar, sino también en
aprender a pensar sobre lo que se piensa.”**

-Fernando Savater

DISTINTAS PERSPECTIVAS

técnica de Walt Disney

Walter Elias Disney (1901-1966), productor, director, guionista y animador estadounidense, que se manejaba bajo la siguiente premisa: "Si lo puedes soñar, lo puedes lograr" y que a partir de ella desarrolló una metodología que aplicó en el diseño de todos sus proyectos creativos, fueran películas o espacios de diversión. Más tarde, el neurolingüista estadounidense Robert Dilts sistematizó su proceso de trabajo a partir de tres perspectivas utilizadas por Disney:

1. El Soñador. ¿A dónde podemos ir? Todas las ideas valen, expresar todo lo que se piensa sin censura. Plantear nuestros objetivos para poder llegar a donde soñamos e imaginar los escenarios posibles.
2. El Realista. ¿Cómo podemos llegar a ahí? Evaluar caminos viables, descartar lo que no sirve y elegir cómo desarrollar las ideas que tengan más posibilidades de desarrollo.
3. El Crítico. ¿Se puede llegar? Ver lo que falta, prever posibles errores y debilidades del proyecto.

Esta técnica permite adentrarse en el imaginario que plantea el museo a partir de su rol, propósito, lenguaje, programas (expositivos y educativos), museografía, contenido de su colección, formas de comunicación, entre otros (*soñador*). Posteriormente, se desarrolla la identificación de elementos concretos para construir, comprender y vivir el museo, como las cédulas temáticas o los mismos elementos expositivos (*realista*). Y, por último, se evalúa cómo se resuelve este imaginario, si las soluciones que se dieron funcionan adecuadamente, tanto en la investigación como en la implementación y experiencia en el museo (*crítico*).

EXPERIMENTA

Como visitante

- Conviértete en un *soñador* y recorre la sala observando los objetos y la museografía y sueña e imagina que esos objetos cobraran vida ¿cómo sería el ambiente, las personas, el atuendo, la forma de hablar? Elige una posición que te ayude a soñar: boca arriba, boca abajo, etcétera.
- Ahora sé un *realista* y pon tu *imaginación en acción*; analiza las ideas expuestas en videos, cédulas, publicaciones, etcétera: ¿Cuántas opciones nos proponen?, ¿son claras y puntuales?
- Por último, transfórmate en un *crítico* y evalúa ¿Faltó algo? ¿Es suficientemente buena? Detectaste algún problema. Hay que encontrar el equilibrio entre lo positivo y lo negativo.
- ¿Cómo emplearías esta técnica en otros proyectos fuera del espacio del museo??

En el museo

- Diseño y desarrollo de programas que promuevan comunidades interdisciplinarias de aprendizaje.
- Integración de la comunidad en la planeación y evaluación de programas y proyectos, a partir de esta técnica.
- Espacios de participación para que los visitantes se descubran en tres momentos, como soñadores, realistas y críticos.
- Recursos didácticos que desarrollen los tres ángulos o cuestionamientos propuestos en esta técnica.

MÁS INFORMACIÓN

Barrios, José Luis et al. "Interdisciplina, Escuela y Arte". *Antología Tomo I*. Dirigido por Jiménez, Lucina y Magdalen Mas. México: Coedición: CONACULTA-Dirección General de Publicaciones CENART, 2004. 47-76.

De Puig, Irene y Angélica Sátiro. *Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil*. México: Editorial Octaedro, SEP, 2006.

Giráldez, Andrea, et al. *La Aportación del Centro Nacional de las Artes a la Educación Básica. Una experiencia Interdisciplinaria de formación Docente*, México: CENART, 2014.

Martínez, Nuria. "A1. ¿Qué se puede aprender de Walt Disney como empresario?" En *AH!*, Vol. 78, Octubre 2000. Recuperado el 30 de marzo de 2016, de http://orion2020.org/archivo/planeacion/07_VisionAntologia.pdf

RELACIONES FORZADAS

Esta técnica creativa, desarrollada en 1958 por el escritor e historiador militar, Charles S. Whiting, consiste en combinar algo conocido (objeto, material, situación, etcétera) con algo desconocido para forzar una nueva situación, uniendo elementos que quizá en un principio no tengan relación alguna. Permite establecer vínculos entre los contenidos propios del museo, el bagaje de los visitantes y el diseño de las diversas actividades públicas y educativas. El museo tradicional dicta relaciones temáticas y conceptuales en áreas de conocimiento definidas (sociales, económicas, políticas, culturales, geográficas, científicas, etcétera) a través de su discurso y los objetos; el museo participativo, el postmuseo, el museo crítico y el museo constructivista dan la estafeta a los individuos para establecer nuevas relaciones con la institución museística, entre culturas, tiempos, personas y procesos que antes eran parte de un conocimiento fragmentado.

En los museos se busca que la experiencia de visita sea significativa, puesto que se concibe al espacio museístico como un campo de encuentros emocionales, intercambios y aprendizajes, en el que el visitante toma el rol de conector entre lo que ya conoce y lo que va construyendo (cuestionando, descartando, enfatizando) a su paso. Es precisamente esta construcción la que, desde el museo, se intenta tenga un impacto más extenso y más profundo que la propia visita.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Plantea relaciones forzadas con los objetos y obras que has observado o con las que has interactuado en tu recorrido por el museo. ¿Con qué objetos de tu presente podrías vincularlos?, ¿de qué manera se relacionan, en qué se parecen, en qué son diferentes?
- Genera una lluvia de ideas que te sugiera el objeto. Elige al azar una de esas ideas, descomponla en los elementos que la forman o le dan sentido, y asóciala con otros conceptos. Plantea nuevas conexiones.
- Relaciona diferentes expresiones artísticas: utiliza la poesía para vincular conceptos a través de metáforas y comparaciones; tu cuerpo para hacer esculturas poco convencionales; un sonido y texturas para crear una obra sensorial o realiza un dibujo cubista para representar una relación forzada entre dos o más objetos.
- Plantea nuevas rutas de investigación a partir de los vínculos que has construido a partir de tus observaciones y preguntas.

MÁS INFORMACIÓN

Actas Tomo III: II Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad: Museo y Patrimonio: En y con todos los sentidos: hacia la integración social en igualdad. Ed. Domínguez Arranz, Almudena y et al. Huesca: Universidad de Zaragoza, Máster en Museos: Educación y Comunicación, 2015.

Amiguet, Lluís. "La creatividad se aprende igual que se aprende a leer", *La Vanguardia*. Recuperado el 22 de marzo de 2016, de <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20101103/54063818455-la-creatividad-se-aprende-igual-que-se-aprende-a-leer.html>

Martín, Alejandro. *Créate. Da vida a tu capacidad creativa*. Indiana: Palibrio, 2013.

Sikora, Joachim. *Manual de métodos creativos*. Buenos Aires: Kapelusz, 1979.

En el museo

- Lluvia de ideas en los procesos de planeación estratégica y educativa.
- Diseño de experiencias (recorridos, talleres, programas educativos) a partir de los conceptos expuestos en el museo, por ejemplo: autoridad, emancipación, publicidad, revolución, etcétera.
- Ejercicio de inter y transdisciplina en la labor museística: desde la colaboración con otras instituciones hasta el contenido expositivo.
- Recursos didácticos que utilicen la palabra para establecer vínculos con los objetos expositivos.

MAPAS MENTALES

El psicólogo Edward C. Tolman fue el primero en acuñar este término en 1948, refiriéndose a una organización de conceptos e imágenes que se construyen en la mente en relación a un tema particular. Este esquema, cartografía o mapa cognitivo contiene componentes simbólicos y de experiencia que se fijan en la memoria y que permiten -mediante ejercicios de síntesis- asociar ideas en la mente y en el papel, identificando relevancia y relación conceptual para quien lo realiza.

En el ámbito educativo, esta herramienta y técnica creativa para graficar ideas a través de diagramas radiales (esquemas que parten de un un concepto principal que se coloca en el centro, y que es seguido por ramificaciones de distintos colores que simbolizan nuevas nociones relacionados al tema a tratar) utiliza palabras clave, asociadas a dibujos o imágenes que representan, por un lado, pensamientos que expresan por escrito cómo percibimos el mundo y a las demás personas; y por otro, nuestra actitud y comportamiento en relación a ello.

El museo es un tipo de cartografía mental (distribución espacial con museografía global) que a su vez integra colecciones de esquemas cognitivos (exposiciones, programación, estructuras) que determinan un punto de vista y acción para la experiencia de los visitantes.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Realiza el mapa de ruta de tu visita para compartirlo con otras personas que han visitado contigo el museo o que tal vez lo visitarán. Inicia anotando el concepto que consideras más importante en el centro de la hoja.
- ¿Cuáles fueron los detalles que más llamaron tu atención y que quisieras que otras personas también identificaran? Escríbelos alrededor del concepto principal con un color diferente. Puedes incluir las obras de arte, los temas de la exposición o las herramientas museográficas (ambientación, iluminación, colores, recursos didácticos, etcétera)
- Al lado de estos detalles enlista tres características que los distingan e incluye una imagen o dibujo para facilitar su lectura.
- Completa hasta que termines tu recorrido y tengas tu mapa mental terminado.
- Intercambia tu mapa cognitivo con alguien más; analízalo y descubre distintas formas de interpretar una situación, tema o exposición.

MÁS INFORMACIÓN

Aebli, Hans. *12 formas básicas de enseñar: Una didáctica basada en la psicología*. Madrid: Narcea, 2002.

Buzan, Tony. *Cómo crear Mapas Mentales*. España: Editorial Urano, 2004.

De Bono, Edward. *El Pensamiento Creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Editorial Paidós, 2004.

Frances, Robert. *Psicología del arte y la estética*. Madrid: Akal, 1985.

En el museo

- Mapas mentales en la planeación estratégica global y en el desarrollo de proyectos específicos y programas educativos.
- Ejercicios de mediación basados en esta técnica.
- Mapa mental colaborativo entre visitantes en espacios de interpretación, como un recurso para evaluar la experiencia de visita.
- Recorridos virtuales a partir de la estructura de un esquema cognitivo.



“Las personas acceden
a la pasión cuando significados más profundos
son detonados.”

–Renate y Geoffrey Caine

TRANSFERENCIA DE LA EXPERIENCIA

Aportar herramientas que posibiliten que los visitantes descubran y construyan nuevas formas de ver y vivir el museo es un reto de las áreas educativas en los museos del siglo XXI: encontrar nuevos paradigmas, prácticas y procesos que potencien los sentidos, las emociones, la imaginación, el pensamiento creativo y crítico es esencial para formar visitantes activos y participativos, constructores de cultura y conocimiento.

El concepto de “experiencia significativa” implica desarrollar vínculos personales con lo observado, percibido, aprendido y vivido en un entorno, extendiendo la emoción, el pensamiento y el sentido fuera de ese espacio y hacia la vida diaria. De ahí la importancia de que el museo se convierta en un campo de posibilidades significativas para las personas que lo construyen y lo visitan. Cuando se viven experiencias memorables, motivantes, afectivas y relacionales en el museo, es posible transferirlas a otros contextos, con otras personas, más allá de las colecciones, hacia otras actitudes. Reafirmar dichas prácticas creativas relacionadas con el patrimonio, nos permite desarrollar procesos, incluso sistemáticos, para ver, comprender, construir y reconstruir el mundo que nos rodea.

En la medida en que estas vivencias se motiven, practiquen y evalúen con mayor frecuencia en los espacios de aprendizaje -museólogos, educadores, mediadores, visitantes y estudiantes- podremos establecer comunidades colaborativas, activas, inclusivas, motivadas y comprometidas con el patrimonio y el desarrollo del conocimiento.

El museo está cambiando e intenta acercarse cada vez más a las lecturas, visiones, necesidades y formas de aprender de la diversidad de sus públicos. Este Menú propone distintas y muy variadas herramientas para vincular lo que cada individuo sabe, observa, descubre, aprende y disfruta en el museo con lo que ya ha visto y vivido, con el fin de poder trasladarlo a su vida escolar, personal y social.

EXPERIMENTA

Como visitante

- Implementa tus aprendizajes en otros ámbitos: ¿Cómo vinculas lo que has aprendido en la escuela con lo que has visto en el museo? ¿En qué otras áreas de la vida puedes utilizar lo que viviste en tu visita al museo?
- Comparte con otros tu sentir.
- ¿Cómo cambió tu experiencia con los platillos del Menú?, ¿qué platillos te gustaría emplear en tu visita a otro museo?
- ¿Qué has aprendido que no sabías antes? ¿Crees que esta forma de ver el museo aportó algo nuevo a tus sentidos y saberes?
- ¿Qué otras herramientas o formas creativas de experimentar el museo pueden potenciar tu visita?

En el museo

- Museografía como escenario de experiencias.
- Mediación significativa y transdisciplinaria.
- Vinculación con escuelas en redes de trabajo para el diseño de programas integrales.
- Vinculación con el público: reconocer sus necesidades, capacidades, referencias y reacciones.
- Evaluación de experiencias, interacciones e intercambios.

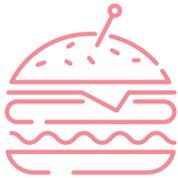
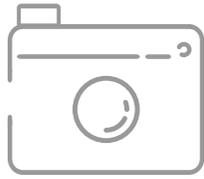
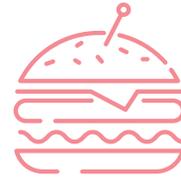
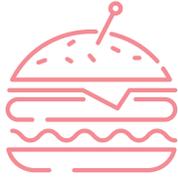
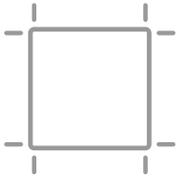
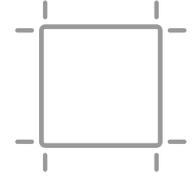
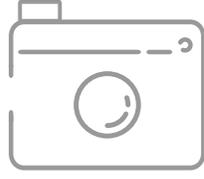
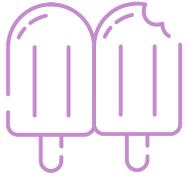
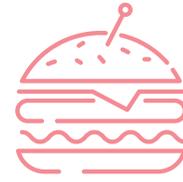
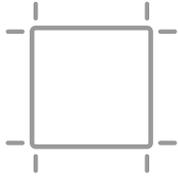
MÁS INFORMACIÓN

Caine, Renate N. y Geoffrey Caine. *Making Connections: Teaching and the Human Brain*. New York: Addison-Wesley, 1994.

EISNER, Elliot. El Museo como lugar para la Educación. El Museo como lugar para la Educación. En: LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN. LA FORMACIÓN DE EDUCADORES. (1.º: 2008: Madrid). Actas del I Congreso Internacional. Madrid: Museo Thyssen Bornemiza, 2009. 12-21 p.

Ramírez, Libia E. "La Transferencia en el proceso educativo". *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, enero-junio, Medellín-Colombia, 2011: 85-89.

Silverman, Lois H. "Visitor meaning-making in museums for a new age" en: *Curator. The Museum Journal*, vol. 38, no. 3, septiembre 1995: 161-170.



Comidas Completas

Visita y experimenta el museo de una manera emotiva, lúdica, creativa y participativa.

El modelo pedagógico constructivista dentro del museo ve en el visitante un participante activo integrado y generador de sentido, un constructor de su propia experiencia y conocimiento que toma lo que ya sabe y ha vivido para conectar y enriquecer su aquí y ahora. A partir de la investigación y análisis de estos procesos cognitivos, emocionales y sociales que suceden en el contexto museístico, desde el ámbito educativo y psicológico se han desarrollado metodologías que integran ejercicios de percepción, creatividad, pensamiento y experiencia. En esta sección presentamos algunas de estas propuestas que, conjuntando *Entradas, Platos Fuertes* y *Postres*, extienden las posibilidades de construcción significativa en el entorno museístico.

ESTRATEGIAS DE PENSAMIENTO VISUAL

En la visita al museo ponemos en práctica nuestras habilidades sensoriales, motoras y cognitivas: no solamente percibimos elementos conocidos y por conocer, sino que nos movemos y comportamos de determinada manera, e incluso, muchas veces, nuestro acercamiento a los temas y conceptos no es nuevo, sino que forma parte de nuestros recuerdos. ¿Alguna vez has pensado que lo que sabes puede ayudarte a descubrir los objetos y mensajes que desconoces? Tus conocimientos sobre historia y geografía pueden ayudarte a deducir el contexto de un artista, así como tus clases de ciencias naturales a identificar los materiales con los que está hecho un objeto.

Las Estrategias de Pensamiento Visual (Visual Thinking Strategies - VTS), desarrolladas por la psicóloga Abigail Housen y el educador Philip Yenwaine, son un método que intenta facilitar el acercamiento a las imágenes y obras de arte, a través del diálogo y de la observación, con el fin de interpretar, construir significados y descubrir nuevos conocimientos. Esta competencia puede emplearse en el museo o en el salón de clases como una herramienta para que las personas, estudiantes o visitantes, usen la conversación para aumentar la participación y el desarrollo personal.

Este método plantea tres preguntas abiertas y concretas para facilitar la charla sobre una imagen: ¿Qué está sucediendo en ella?, ¿qué ves que te hace pensar o decir eso?, ¿qué más puedes o podemos encontrar?

MÁS INFORMACIÓN

Visual Thinking Strategies. Recuperado el 30 de abril de 2016, de <http://www.vtshome.org/>

Como visitante

- ¿Con qué información cuentas antes de visitar el museo? Investiga en internet y en las redes sociales de qué trata la exposición que visitarás.
- En tu visita, identifica los conocimientos con los que cuentas sobre el tema, ya sea que los hayas adquirido en la escuela, visto en algún medio o investigado por cuenta propia.
- En cada objeto que llame tu atención, responde las tres preguntas de las Estrategias de Pensamiento Visual: intenta vincular lo que ya sabías con lo que estás viendo y aprendiendo. Utiliza paráfrasis, metáforas y comparaciones.

En el museo

- Contextualización a partir de líneas del tiempo, esquemas, información escrita y/o visual.
- Capacitación de mediadores para facilitar la conversación y estimular la interpretación.
- Colaboración entre mediadores y maestros para promover la observación cuidadosa, la escucha y la consideración de las demás opiniones.

QUESTS: ENTENDER, EXPLORAR, VER Y PENSAR

Visitar un museo y recorrer una exposición, podría ser una experiencia más relacionada al juego que a una lección escolar. Podemos aprender en todo momento y en todo lugar, si lo hacemos divertido puede ser más fácil y significativo. Estar frente a obras de arte, objetos de diseño o experimentos científicos debería de dar lugar a nuestra imaginación y a nuevas formas de conexión sensorial entre las piezas y los visitantes.

En la década de 1990, el proyecto MUSE (Museums Uniting with Schools in Education – Museos uniéndose con escuelas en la educación) de la Escuela de Educación de la Universidad de Harvard, se dedicó a investigar y a aplicar el potencial de los museos de arte como espacios fundamentales para la educación integral. Dirigido por Jessica Davis, el equipo de investigadores, educadores de museos, maestros y directores de escuelas de Estados Unidos y otros países, desarrolló recursos educativos que se centraron en el proceso de aprendizaje que realiza el estudiante al observar, cuestionar y comparar lo que está frente a él.

Este conjunto de pasos se denomina QUESTs (Questions for Understanding, Exploring, Seeing and Thinking – Preguntas para entender, explorar, ver y pensar) y es uno de los recursos de preguntas más utilizados en la mediación en museos de arte. Consiste en cinco grupos de preguntas, (puntos de acceso estético, experiencial, lógico-cuantitativo, filosófico y narrativo) abiertas, accesibles para diferentes estilos de aprendizaje y que inician con la observación de la obra para concluir con la reflexión sobre el proceso de pensamiento que se llevó a cabo. No requiere de formación artística ni de información específica para responder, sino de disposición a la conversación entre iguales.

MÁS INFORMACIÓN

Davis, Jessica. *The MUSE BOOK (Museums Uniting with Schools in Education: Building On Our Knowledge)*, Cambridge, MA: Project Zero, Harvard Graduate School of Education, 1996.

Project Zero, Harvard Graduate School of Education. Recuperado el 23 de febrero de 2015, de <http://www.pz.harvard.edu/>

Como visitante

Contesta el cuestionario:

- Estético, si quieres descubrir las cualidades visuales y táctiles de los objetos.
 - Experiencial, si además de cantar y jugar con la memoria, disfrutas los movimientos que realizas dentro de cada espacio.
 - Lógico-cuantitativo, si te interesan los materiales y los procesos de construcción de las obras.
 - Filosófico, para descubrir los porqués de las piezas expuestas.
 - Narrativo, si quieres construir historias y descubrir las que están detrás de cada cuadro.
- También ¡puedes responderlos todos!

En el museo

- Trabaja estos cuestionarios con maestros, estudiantes y visitantes. (Descarga en: http://bit.ly/MUSEQUESTs_esp)

MÉTODO DE ACERCAMIENTO CRÍTICO

Es una propuesta educativa desarrollada en Chile e implementada en otros países latinoamericanos, y tiene como propósito que los alumnos indaguen críticamente el “Objeto Prisma”: -elemento que contiene y comunica significados y mensajes a los que se puede acceder desde distintas formas de comunicación social y tecnológica como el teatro, el cine, el museo, el periódico, la televisión y el radio- analizando los códigos, lenguajes, modelos y estructuras que lo conforman, para que, a partir del cuestionamiento y resignificación, establezcan nexos con su realidad.

Se lleva a la práctica en tres momentos:

1. Identificación emotiva: se realiza individualmente y hace referencia a la primera impresión que tenemos del Objeto Prisma, basándonos en nuestra intuición, memoria y emociones.
2. Indagación intelectual: es grupal y en ella se establecen preguntas, investigaciones, reflexiones y discusiones para profundizar en el Objeto.
3. Devolución creativa: intercambia grupalmente análisis, interpretaciones, perspectivas, criterios y grados de comprensión emocional e intelectual sobre el Objeto, para hacer una reconstrucción del mismo.

En el museo, con este método, los visitantes tienen la posibilidad de apoyarse en una “ayuda ajustada”, en la que el educador solamente orienta los procesos de resignificación del objeto, mientras ellos construyen sus propios criterios mediante la búsqueda, el descubrimiento, el diálogo y las relaciones sociales.

MÁS INFORMACIÓN

Barrios, José Luis et al. “Interdisciplina, Escuela y Arte”. *Antología Tomo I*. Dirigido por Jiménez, Lucina y Magdalen Mas. México: Coedición: CONACULTA-Dirección General de Publicaciones CENART, 2004. 47-76.

Matute, Arturo J. “El Método de Acercamiento Crítico. Otro punto de vista sobre calidad de la educación.” *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México). Abr-jun. Vol. XXI, No. 2, UNESCO-OREALC, 1996: 89-108.

Como visitante

- ¿Qué sientes?, ¿cuáles son tus primeras impresiones sobre tu objeto de conocimiento (puede ser una obra, un producto o el mismo museo)? , ¿te recuerda a alguien, un lugar o momento específico? , ¿qué fue lo que más llamó tu atención?
- Contextualiza e investiga sobre tu objeto de estudio desde diferentes niveles de acercamiento (descriptivo, analítico, interpretativo): ¿Qué, quién y cómo comunica?, ¿a quién se lo dice? y ¿en qué circunstancias?
- Sé crítico: ¿Qué sentido tiene para ti?, ¿lo enunciado resuena con lo que sientes y piensas? Usa tu creatividad ¿de qué manera podrías transferir tu sentir y pensar en acciones?

En el museo

- Capacitación de educadores, voluntarios y mediadores sobre esta metodología.
- Mediación y recursos didácticos que ayuden a los visitantes a circular por los tres momentos del MAC.

PIENSA EN ARTE

El arte es una herramienta de aprendizaje y transformación, es un argumento para razonar, analizar, dialogar y reflexionar sobre nosotros mismos y con los demás. ¿Cómo podemos contextualizar y fundamentar lo que vemos o, incluso, sentimos frente a una obra? ¿Es posible que construyamos nuestro propio significado sobre un objeto? Piensa en arte/Think art es un programa educativo, de la Fundación Cisneros y de la Colección Patricia Phelps de Cisneros, en alianza con diferentes instituciones culturales internacionales.

El proyecto se ha llevado a cabo en ciudades de Argentina, Costa Rica, El Salvador, Estados Unidos, México y Venezuela. Puede ser implementado en aulas escolares y en el entorno museístico; y también pueden ser integradas otras disciplinas. A través de distintas estrategias y recursos pedagógicos, los educadores son mediadores de las conversaciones que suceden entre sus alumnos y las obras de arte.

En Piensa en Arte, las fases del proceso de interpretación se organizan en categorías:

1. Observación inicial.
2. Definición de evidencias visuales para fundamentar la interpretación de lo observado.
3. Exploración por áreas para profundizar y sustentar lo anterior.
4. Intercambio de observaciones, interpretaciones y opiniones.
5. Aporte de información contextual que sustente la interpretación.

MÁS INFORMACIÓN

Colección Patricia Phelps de Cisneros. Recuperado el 21 de mayo de 2015, de <http://www.coleccioncisneros.org/>

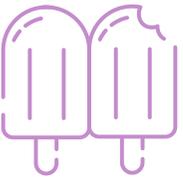
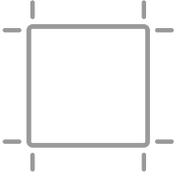
Murawski, Mike y Jessica De la Garza, "Piensa en Arte and Critical Pedagogy", *Art Museum Teaching*, 2012. Recuperado el 30 de marzo de 2016, de http://bit.ly/piensaenarte_criticalpedagogy_amt

Como visitante

- ¿En qué otros lugares o situaciones has observado elementos, objetos o historias similares a las que ves en el museo?, ¿en qué son iguales, en qué son diferentes?
- Observa un solo objeto ¿Qué crees que está pasando?, ¿qué te hace decir/pensar eso?, ¿existe algún otro elemento que apoye lo que piensas?
- ¿Puedes aplicar lo que has observado y aprendido en el museo a otros ámbitos?
- ¿De qué otra forma puedes argumentar lo que piensas o ves en el museo? ¿Crees que los mensajes expuestos son únicos y verdaderos?

En el museo

- Entornos adecuados para el diálogo e intercambio entre visitantes, que se sientan cómodos, escuchados y respetados.
- Capacitación de maestros, voluntarios y mediadores dentro de esta metodología. Revisar preguntas de Piensa en Arte en: <http://nodocultura.com/2015/05/piensa-en-arte-think-art/>



Para llevar

Lo más importante de esta propuesta es la posibilidad de saborear y transferir la experiencia hacia otros aspectos de la vida.

Los diferentes platillos propuestos en este Menú pueden ser organizados según los objetivos personales y contextuales de la visita –que no inicia al poner el primer pie en el museo, ni termina cuando salimos del edificio– por ello, compartimos algunas recomendaciones para las familias, los maestros y los escolares, -que son los grupos que más asisten - y para los profesionales de los museos, quienes diseñan y producen los programas museísticos.

FAMILIAS

Los museos son lugares maravillosos para llevar a los niños y disfrutar en familia porque en ellos es posible observar, explorar, jugar, descubrir, conversar, compartir y participar juntos.

LA VISITA AL MUSEO COMO UNA EXPERIENCIA EMOTIVA, LÚDICA, CREATIVA Y PARTICIPATIVA

Comprendemos a las familias como grupos de individuos de distintas edades que viven y conviven en un lugar; donde cada uno asume distintos roles y tareas: liderazgo, cuidado, estudio, despreocupación, trabajo, apoyo, etcétera.

Dentro de un plan que también contempla aspectos económicos y logísticos, las familias acuden a los museos con fines de entretenimiento y educación, decisión cuya raíz se encuentra en el acuerdo y el consenso.

¿Cómo es que las familias pueden encontrar experiencias sociales valiosas? El museo del siglo XXI

busca dejar atrás la preconcepción del lugar silencioso y ritual, para dar cabida a un espacio donde emocionarse, jugar, crear, participar, interactuar y reflexionar tiene una recompensa personal, intelectual, comunicativa y social raramente muda.

El museo debe aportar las herramientas para que estos grupos se encuentren en un entorno de confianza y respeto que incentive el aprecio por el otro; y les permita encontrar estrategias para entablar procesos de descubrimiento y aprendizaje. Eliminar la sacralidad de estos espacios permite acortar la distancia entre los espectadores, visitantes, usuarios, contenido y colecciones; por eso es importante que el mismo espacio museístico sea una invitación al juego. Esto no significa dejar a un lado las reglas ya establecidas, sino que el jugador que

observa, duda, reflexiona y cuestiona las conozca e interiorice transformando su experiencia de visita y al museo mismo.

ANTES DE LA VISITA

- Define qué tipo de exposición o tema te gusta más: arte, historia, ciencia, arqueología, etnografía, objetos interesantes, etcétera; haz un consenso con tu familia sobre las coincidencias y define el museo o exposición que quieren visitar.
- Investiga en la página de internet del museo (o por teléfono) los horarios de apertura, los días de entrada gratis o el tipo de descuentos que ofrece, las exposiciones vigentes, si cuenta con instalaciones accesibles, la oferta familiar con la que cuenta y las recomendaciones que desde el museo se proponen para la visita.

- Informa a la familia los temas o contenidos que verán en la exposición, así podrán prever intereses, dudas o conflictos y crear un mapa o una lista de lo que quieren hacer y ver.
- Planea con anticipación y considera las necesidades de cada uno de los miembros de la familia.
- Establezcan en conjunto las reglas de visita para que todos comprendan el comportamiento del lugar. No olviden que el museo es un espacio de diálogo pero también de respeto a los demás.

DURANTE LA VISITA

- Podrás encontrar distintos programas y herramientas que el museo tiene preparados para ti, desde recorridos dialogados, cuentacuentos y talleres, hasta materiales didácticos como cuadernillos de pistas. Pregunta en la recepción, módulo de información o a los mediadores, con qué recursos puedes realizar la visita.
- Vean en la visita al museo una aventura para descubrir, emocionarse y conocerse.
- Considera que no es necesario ver

todo el museo en un solo día. En familia, pueden elegir las obras u objetos que más llamen su atención y dirigirse a ellos. Además, siempre pueden regresar.

- Observen, indaguen, jueguen y descubran juntos, tanto niños como adultos pueden aprender, los unos de los otros. Como padre de familia, promueve el pensamiento divergente, la curiosidad, la conversación y la escucha.
- Los niños son expertos en preguntar e indagar: déjalos que tomen el rol de guía y descubran juntos nuevas formas de acercarse a los objetos.
- **Utiliza el Menú a manera de juego: empieza eligiendo una *Entrada* y un *Plato Fuerte*. Si tienen tiempo pueden elegir más platillos e, incluso, darse espacio para seleccionar uno o ¡más *Postres*!**
- Revisen las cédulas y textos que el museo ofrece para conocer más detalles e información sobre las obras u objetos expuestos.
- Tomen descansos: la visita se disfruta más cuando todos tienen energía.
- Recuerda seguir las indicaciones del

personal del museo, ellos están ahí para ayudarte y también para cuidar, junto contigo y tu familia, del patrimonio.

- Además de las salas, visiten los demás espacios del edificio: jardines, restaurante/café, tienda; en ellos, también pueden descubrir otros servicios, programas y sorpresas que ofrece el museo.

DESPUÉS DE LA VISITA

- De camino o en la comodidad de tu casa, comenten sus observaciones y descubrimientos. Retomen la parte que más les gusto de la visita al museo y ¿por qué no? también lo que cambiarían o mejorarían.
- Utiliza cualquiera de los *Postres* propuestos en el Menú para retomar, de forma divertida, su visita al museo.
- Comparte con otras personas tu experiencia e incluso vayan juntos la próxima vez.

Inspírate en tu visita para seguir creando, conversando y reflexionando. ¡Regresa al museo con tu familia!

MAESTROS Y ESTUDIANTES

El museo es un espacio de aprendizaje, una plataforma de experiencias y un aliado de la escuela que va más allá de ser un recurso didáctico para una clase: aprovecha el potencial de este espacio en sus aspectos sociales, comunicativos, afectivos, cognitivos y relacionales para detonar en tus estudiantes como seres creativos, sensibles y críticos.

Los escolares son los grupos que más visitan los museos; por ello, es fundamental el logro de quienes toman dirección en esta experiencias integrales (recordar que no sucede únicamente dentro del edificio museístico) que permitan el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, en diálogo constante con otros. Son los maestros, como guías, facilitadores y mediadores quienes promueven estas prácticas culturales vinculadas con el patrimonio.

EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES, EL JUEGO, LA CREATIVIDAD Y LA PARTICIPACIÓN

El siglo XX marcó la transformación de la educación y, por tanto, de las propuestas museísticas educativas:

de los modelos jerárquicos y conductistas se pasó a la búsqueda y desarrollo de estrategias y metodologías que promovieran la construcción individual del conocimiento, a partir del hacer, sentir y pensar de una forma crítica y en colaboración con pares.

Así, en la década de 1990, George E. Hein propuso un museo que facilitara oportunidades para que el visitante estableciera conexiones y construyera su propio conocimiento, un museo constructivista. El paradigma educativo actual de los museos implica la correlación de los contenidos expositivos, el currículo escolar y el entorno cotidiano: Al crear conexiones con y a partir de diferentes procesos creativos, modelos de pensamiento, historias, geografías, contextos, las experiencias educativas en los museos funcionan como otra

posibilidad de acercarse al conocimiento y a campos formativos para construir identidades y realidades propias.

Los programas de vinculación escuela-museo posibilitan equipos de trabajo que dejan de estar aislados para convertirse en puntos de red, que juegan y trabajan dentro y fuera del museo, investigadores con nuevas miradas, maestros y expertos que aprenden, estudiantes que educan, usuarios cautivos y potenciales que, juntos, se vuelven arquitectos de conocimientos y narradores de experiencias.

ANTES DE LA VISITA

- Recuerda que el museo, su contenido y las acciones que establece con su comunidad son una herramienta para construir conocimiento y experiencias

significativas que se extienden fuera de la institución museal y de la escuela hacia la vida diaria.

- En clase, trata los temas y conceptos que verán en el recorrido, para que puedan transferirlos a las demás asignaturas que cursan.
- Establece una relación estrecha con los educadores del museo para que juntos diseñen la visita (objetos con los cuales trabajar, recorrido mediado sobre un tema o concepto, guía escrita, plática introductoria, etcétera), considerando la edad de tus alumnos y el objetivo a cumplir.
- **Utiliza el Menú para definir las actividades que quieres que tus alumnos desarrollen para potenciar sus habilidades. ¡Invítalos a diseñar su propia visita!**
- Recuerda que ésta es una oportunidad de atender y aprender sobre actitudes y comportamiento. Antes de asistir, maestros y alumnos, revisen cuáles son las normas del lugar y los porqués de la preservación del patrimonio.

DURANTE LA VISITA

- Cada persona tiene distintas formas

de percibir, aprender y comprender su entorno, utiliza el museo como un espacio para que tus estudiantes desarrollen sus diversas y particulares habilidades.

- El museo es un espacio de experimentación y reflexión donde no necesariamente se deben de realizar los procesos de aprendizaje y actividades como en clase.
- El museo es un espacio de aprendizaje colaborativo, organiza a tus estudiantes en grupos para resolver las tareas, actividades o proyectos que les has solicitado.
- En vez de copiar los textos y cédulas de la exposición, una de las mejores inversiones de tiempo que puede hacer un estudiante es conversar con el personal del museo: guardias y educadores pueden aportar información valiosa.
- Pide a tus alumnos que lleven un registro (texto, fotografía, video) de su experiencia.
- Recuerda que la visita al museo es una oportunidad para potenciar la autonomía, así como el pensamiento creativo y crítico.

DESPUÉS DE LA VISITA

- Maestros y alumnos reflexionen ¿cómo se conecta lo vivido en el museo con lo que anteriormente habían visto en clase?, ¿cómo lo pueden vincular a otros contenidos curriculares?, ¿qué nuevos conceptos, temas o información obtuvieron? Y ¿cómo se diferenció el proceso de aprendizaje en el museo del llevado a cabo en el salón de clases?
- **Utiliza cualquiera de los *Postres* propuestos en el Menú para recapitular, de forma divertida, su visita al museo en el salón de clases. También puedes utilizar el Menú para usarlo en otros temas y actividades en el salón de clases.**
- Reinterpreten la visita al museo de forma creativa a través de herramientas que comúnmente no utilizan en el salón de clases (materiales artísticos, objetos cotidianos, etcétera) para exponer las conclusiones de su experiencia.

El conocimiento se construye en conjunto. Tanto maestros como estudiantes pueden aprender de forma creativa, los unos de los otros para transformar y transformarse.

PROFESIONALES DE MUSEOS

“Para transformar el museo de un espacio de investigación a uno de descubrimiento, de un espacio de información a un entorno de aprendizaje abierto que se dirige a diversos públicos, un proceso de cambio que involucra a toda la institución es necesario.”

–Claudia Haas

¿POR QUÉ DISEÑAR EXPERIENCIAS EMOTIVAS, LÚDICAS, CREATIVAS Y PARTICIPATIVAS?

El biólogo Humberto Maturana describe las emociones como disposiciones corporales que denotan acciones en las que se desenvuelve una persona, siendo parte del sistema racional que nos permite conocer y entender. El espacio del museo es la posibilidad para vivir estas sensaciones de forma libre, estructurada y creativa, a través del juego asincrónico y atemporal. Así, tanto la emoción como el juego son formas de ver, habitar, transformar y construir nuestra experiencia en el mundo. En la década de 1990, George E. Hein propuso un museo que facilitara oportunidades para que el visitante estableciera conexiones y

construyera su propio conocimiento, un museo constructivista. El museo de hoy es abierto, dinámico, flexible y social, donde los visitantes contribuyen, comparten, interactúan y socializan con el contenido expositivo y entre otros. El museo ya no solamente es un espacio donde suceden aprendizajes, sino una construcción de relaciones extendidas al entorno.

La práctica museística educativa contemporánea busca crear contextos para el desarrollo de las diversas habilidades de los individuos, la participación e inclusión comunitaria, el establecimiento de redes y, en consecuencia, la puesta en valor patrimonial. Para los educadores y profesionales de museos proponemos el uso de este Menú como una herramienta para diseñar experiencias y que, junto con

sus visitantes, den sentido al contenido expositivo.

PARA DINAMIZAR, PARTICIPAR Y REFLEXIONAR

- Si bien la planeación estratégica es más utilizada en el ámbito empresarial y corporativo; al responder a la comunidad y sus necesidades, las instituciones culturales y educativas también requieren mapear sus acciones y recursos de forma sistemática.
- La misión, objetivos y visión del museo deben estar clara y firmemente enunciados y practicados.
- Las buenas prácticas refieren a las acciones y experiencias que se guían por principios, lineamientos y procedimientos éticos, eficaces y óptimos para el museo y su entorno;

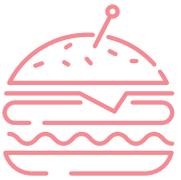
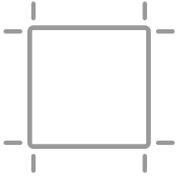
sirven de modelo para orientar, replicar, adaptar, pero especialmente, mejorar distintos espacios y programas. ¿Cómo emplea el museo las buenas prácticas para tomar decisiones informadas, éticas y coherentes en apoyo a sus objetivos y responsabilidades?

- ¿Cómo refleja el espacio físico los intereses educativos y comunicativos del museo?
- ¿Cómo se extiende la presencia y visibilidad del museo hacia sus distintos entornos (físico y virtual)?
- En la planeación museológica, particularmente en el área educativa, se requiere de la participación de los distintos profesionales que laboran en éste. Por tanto, te aconsejamos integrar en la planeación de acciones pedagógicas distintos grupos profesionales y de visitantes.
- Toma en cuenta la mejora continua de los proyectos y el diseño de nuevas formas de acercamiento para los visitantes desde una postura creativa e innovadora.
- La capacitación y profesionalización del personal del museo debe ser una constante sistemática apoyada por los directivos y coordinadores.

- ¿Cómo es el proceso de investigación, diseño e implementación de programas?
- ¿Qué tanto conoces a tus visitantes?, ¿qué medios utilizas para hacerlo?
- ¿Cómo anticipar la experiencia que desarrollarán nuestros visitantes en el museo?
- Analiza las ventajas que puedes obtener de usar estrategias de otras disciplinas, como entrevista etnográfica, design thinking, UX design, estudio de patrones y matrices, etcétera.
- ¿Cómo salir de la zona de confort como profesionales de los museos?
- La palabra “mediar” significa establecer puentes, resolver conflictos, es un ocurrir entre dos momentos, un suceder (o, incluso, un devenir) entre oportunidades. La mediación es teoría y es práctica, implica contextualización y conversación, su área de acción no se restringe al espacio físico del museo ni a la temporalidad de una visita al edificio, sino se extiende a relaciones significativas y colaboraciones entre curadores, educadores, comunidad, teóricos o técnicos. ¿Cómo ejerce la

mediación el museo?

- ¿Cómo integrar a los educadores en museos y nuestros visitantes en la construcción de la experiencia de visita al museo y del propio programa museístico?
- ¿Cómo se hace el museo accesible al diálogo y a la negociación de significados?
- ¿Qué peso tiene la formación profesional en un modelo tradicional y la práctica educativa en el museo desde esquemas participativos, creativos y dialogales?
- **¿Qué platillos de este Menú pueden ser útiles para que desarrolles tu propia metodología educativa?**
- Además de los platillos propuestos en el Menú ¿qué otras estrategias y herramientas utilizas para diseñar experiencias en el museo?, ¿cómo llevas a cabo su investigación y evaluación?
- ¿Qué otras preguntas son necesarias para el diseño de experiencias?



Ingredientes

Glosario de términos

Arte contemporáneo

Es el que se produce en nuestra época o nuestro presente; por lo que también se identifica como arte actual o posmoderno. En sentido estricto, se refiere a la producción artística realizada posterior a la Segunda Guerra Mundial, aunque también se considera la década de 1960 como un "parteaguas" en la producción artística. Contempla distintas expresiones, soportes y prácticas, como la instalación, el performance, body art, video, arte social, arte digital, arte en internet y los nuevos medios; sin dejar a un lado manifestaciones tradicionales como la pintura y la escultura.

Boceto

Apunte o borrador que se traza como primer acercamiento a una propuesta artística.

Capacidad cognitiva

Es aquélla que incluye los procesos desarrollados por el pensamiento y que nos permiten aprender y resolver problemas, como las habilidades de pensamiento (Observar, comparar, analizar, imaginar, etcétera).

Cédula

Formato escrito que hace referencia a un tema expositivo, ya sea introductorio, temático o de objeto y aborda los aspectos principales que se quieren transmitir.

Cognoscitivo

Tiene que ver con el conocimiento que una persona tiene o sabe.

Constructivismo

Modelo pedagógico que propone que el individuo es el constructor de su propio conocimiento, el cual se puede adquirir a través de la experiencia.

Contenido expositivo

Son los temas y subtemas de los que hablará una exposición, sustentados a través de un guión expositivo que incluye las piezas u objetos de la colección y los recursos museográficos de apoyo.

Creatividad

Capacidad del pensamiento que permite que una persona establezca procesos racionales e intuitivos para dar respuestas diferentes a problemas planteados.

Curador

También llamado Comisario o Investigador, es el responsable del desarrollo de exposiciones tanto temporales como permanentes.

Curaduría

Práctica o ejercicio que realiza el curador al establecer categorías de análisis, investigar temas, coyunturas y contextos, documentarlos y comunicarlos a través de distintos canales.

Educación no formal

Incluye las actividades que se llevan a cabo fuera del ámbito escolar, en contextos tan diversos en los que se incluyen los museos, en donde la experiencia de aprendizaje es detonadora a partir del contacto con los objetos patrimoniales, las interacciones que desarrolle con ellos y con otros visitantes en la conformación de nuevos saberes.

Experiencia significativa

Término acuñado por el psicólogo David Ausbel, y que hace referencia al proceso de pensamiento, en el que un nuevo conocimiento se integra a la estructura cognitiva que se tiene previamente.

Habilidad

Capacidad o destreza sobre diversos tipos de experiencia (intelectual, social, digital, motriz, etcétera).

Habilidad de pensamiento

Capacidad del pensamiento de establecer procedimientos que tienen que ver con la investigación (observar, formular hipótesis e imaginar), la conceptualización, el análisis (definir, establecer semejanzas y diferencias), el razonamiento (relacionar el todo y sus partes) y la traducción y formulación (interpretar y traducir a otros lenguajes) de ideas o conceptos.

Hemisferios cerebrales

Para su estudio anatómico (y didáctico), el cerebro se divide en dos hemisferios –derecho (cálculo) e izquierdo (lenguaje)– separados por una hoz y a su vez unidos entre sí por el cuerpo caloso, que comunica un hemisferio con otro. Cada hemisferio se divide en lóbulos, siendo ellos los encargados de cada función o habilidad humana:

- Frontal: juicio, lenguaje, movimiento y planeación.
- Parietal: de manera general, se refiere a la sensibilidad a elementos externos como el tacto, el dolor o la temperatura. El lado

derecho se relaciona más con la aritmética, el cálculo, la percepción visio-espacial y el reconocimiento corporal.

- Occipital: visión.
- Temporal: memoria, emociones, visión, gusto y olfato.
- Ínsula: memoria y emociones.

Si bien los lóbulos de cada hemisferio cumplen funciones específicas, no puede decirse que una persona usa más un hemisferio que otro, pues ambos están conectados entre sí por el cuerpo caloso y –desde el punto de vista químico– por una serie de neurotransmisores. Por lo tanto, toda habilidad, sensibilidad o gusto adquirido o innato está unido a ambos hemisferios cerebrales.

Innovación

Es la generación de nuevas ideas y propuestas que cambian la forma de ser y hacer determinada área de conocimiento o trabajo.

Inteligencias Múltiples

Planteadas por Howard Gardner en 1983, quien establece que la inteligencia es una capacidad biopsicológica a través de la cual se procesa la información de una manera autónoma e interrelacionada, para responder ante el contexto en el que se encuentra la persona.

Interpretación del patrimonio

Es un proceso de comunicación estratégica que se desarrolla entre los diversos tipos de visitantes y el recurso patrimonial, utilizando técnicas y medios adecuados para lograr con éxito dicha comunicación.

Mediación

Práctica educativa constructiva en la que se establecen espacios de conversación, colaboración y vinculación para desarrollar aprendizajes significativos. El mediador organiza y facilita oportunidades de comunicación sobre temas, conceptos y objetos.

Museo

Según los estatutos del Consejo Internacional de Museos (ICOM) adoptados por la 22ª Asamblea general en Viena (Austria) el 24 de agosto de 2007, "Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo."

Museo Constructivista

Propuesta de George E. Hein, desarrollada en 1995, que transfiere la teoría pedagógica constructivista al contexto museístico, conceptualizando el museo que se centra en el visitante, no en el contenido. El museo constructivista, siguiendo la teoría, debe proveer oportunidades para que el visitante establezca conexiones y construya su propio conocimiento.

Museo Participativo

Nina Simon, directora del Museo de Arte e Historia de Santa Cruz (California) y experta en el diseño de experiencias de participación, en su libro *The Participatory Museum*, define el museo participativo como un lugar donde los visitantes pueden crear (contribuir), compartir (discutir, redistribuir) e interactuar (socializar) entre ellos y en torno a su contenido o colección (las conversaciones se basan en la evidencia). Motivar la participación activa de los visitantes o "participantes culturales" permite que las instituciones se reconecten con el público y demuestren su valor y relevancia.

Museografía

Es la disciplina que se encarga de la presentación de una exposición en relación a un espacio particular que incluye: diseño industrial y gráfico, iluminación y el montaje de las obras o piezas de la colección.

Museología Científica Moderna

Jorge Wagensberg, profesor e investigador español, ha desarrollado una serie de principios museológicos donde el elemento principal de una exposición es la realidad; y el museo es un escenario creíble donde participan los visitantes, la comunidad científica, los sectores que usan la ciencia y aquellos que la administran.

Museología Crítica

Esta tendencia aborda el museo como una esfera pública donde existe intercambio, conflicto, duda; controversia sobre los

propios objetivos de la institución, de la identidad y ciudadanía, y de los valores del patrimonio. Para esta tendencia, uno de los propósitos del museo es fomentar una ciudadanía más crítica que cuestiona incluso el rol del museo.

Objeto expositivo

Se refiere a cada una de las piezas que conforman una colección y se presentan en una exposición temporal o permanente.

Patrimonio

Conjunto de bienes que pertenecen a una persona, grupo o sociedad; sean materiales, jurídicos o culturales.

Patrimonio cultural intangible

También conocido como inmaterial u oral. Incluye las creaciones basadas en las tradiciones de una comunidad (lenguaje, literatura, música y danza, juegos y deportes; gastronomía, rituales, mitología, conocimientos técnicos y científicos, entre otros).

Patrimonio cultural tangible

Incluye los elementos materiales creados por una comunidad (objetos, personajes, documentos, trajes, arquitectura, muebles, joyería, pinturas, esculturas, entre otros).

Percepción

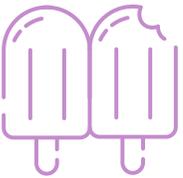
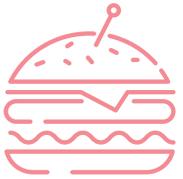
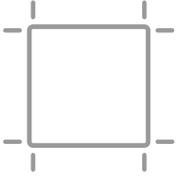
Es la forma a través de la cual el cerebro selecciona, codifica, ordena e interpreta la información externa que le llega a través de los sentidos.

Postmuseo

Eileen Hooper-Greenhill, teórica en estudios de museos, desarrolla este concepto que apunta a un museo abierto, dinámico, flexible y dialogante desligado de un edificio y vinculado a procesos y experiencias que suceden en la comunidad y en el espacio que habita. La función del postmuseo es social, educativa e interpretativa; y el visitante es partícipe en el proceso de construcción del conocimiento.

Proceso creativo

Hace referencia a las fases que experimentan los participantes durante las dinámicas que se plantean para la generación de nuevas ideas o acciones, para crear e innovar en cualquier área de conocimiento (arte, ciencia, tecnología y sociedad) y dar soluciones a un determinado problema o situación.

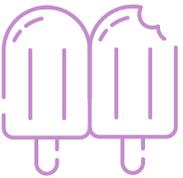
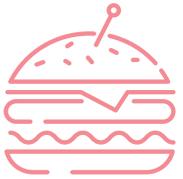
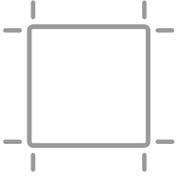


BIBLIOGRAFÍA

- Aebli, Hans. *12 formas básicas de enseñar: Una didáctica basada en la psicología*. Madrid: Narcea, 2002.
- Acaso, María, et al. *Perspectivas. Situación actual de la educación en los museos de artes visuales*. Colección Fundación Telefónica. Madrid: Ariel, 2011.
- Barrios, José Luis et al. "Interdisciplina, Escuela y Arte". *Antología Tomo I*. Dirigido por Jiménez, Lucina y Magdalen Mas. México: Coedición: CONACULTA-Dirección General de Publicaciones CENART, 2004. 47-76.
- Berger, John. *Modos de ver*. España: Gustavo Gili, 2000.
- Bergson, Henri. *Introducción a la metafísica y la intuición filosófica*. Buenos Aires: Ediciones Siglo Veinte, 1966.
- Burnham, Rika y Elliot Kai-Kee. *Teaching in the Art Museum: Interpretation as Experience*, L.A.: Getty Publications, 2011.
- Buzan, Tony. *Cómo crear Mapas Mentales*. España: Editorial Urano, 2004.
- Caine, Renate N. y Geoffrey Caine. *Making Connections: Teaching and the Human Brain*. New York: Addison-Wesley, 1994.
- Cameron, Julia. *El camino del artista*. Argentina: Editorial Troquel, 2003.
- Condes, Francisco. *Propuesta metodológica de acercamiento crítico al museo*. México: Centro de Estudios Educativos, 1989.
- Cruzvillegas, Abraham et al. "Interdisciplina, Escuela y Arte". *Antología Tomo II*. Dirigido por Jiménez, Lucina y Magdalen Mas. México: Coedición: CONACULTA-Dirección General de Publicaciones CENART, 2005.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Trad. José Pedro Tosaus Abadía. Barcelona: Paidós, 1996.
- Davis, Jessica. *The MUSE BOOK (Museums Uniting with Schools in Education: Building On Our Knowledge)*, Cambridge, MA: Project Zero, Harvard Graduate School of Education, 1996.
- De Bono, Edward. *El Pensamiento Creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Editorial Paidós, 2004.
- . *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2014.
- . *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Editorial Granica, 1988.
- De Puig, Irene y Angélica Sático. *Jugar a pensar: Recursos para aprender a pensar en educación infantil*. México: Editorial Octaedro, SEP, 2006.
- Edwards, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Editorial Urano, 2000.

- Eisner, Elliot. *El Arte y la Creación de la Mente: El Papel de las Artes Visuales en la transformación de la Conciencia*. Barcelona: Paidós, 2004.
- . *Educación en la visión artística*. Barcelona: Paidós, 1972.
- . El Museo como lugar para la Educación. En: LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN. LA FORMACIÓN DE EDUCADORES. (1.º: 2008: Madrid). Actas del I Congreso Internacional. Madrid: Museo Thyssen Bornemiza, 2009. 12-21 p.
- Fernández, Salvador. *La Creatividad de la Mirada*. Madrid: Comunidad de Madrid. Consejería de Educación. Dirección General de Promoción Educativa, 2005.
- Fossati, María Cristina y Marta Busani. "Cuerpo, Aprendizaje y Poder en la Escuela". *Revista Pilquen*. Sección Psicopedagogía. Jun.-dic. Año VI, No 1, CURZA - Universidad Nacional del Comahue 2004: 1-13.
- Frances, Robert. *Psicología del arte y la estética*. Madrid: Akal, 1985.
- García, Ángela. *Didáctica del museo, el descubrimiento de los objetos. Proyecto Didáctico Quirón*. Madrid: Ediciones de la Torre, 1994.
- Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples: la teoría en la práctica*. España: Editorial Paidós Ibérica, 2005.
- . *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Giráldez, Andrea et al. *La Aportación del Centro Nacional de las Artes a la Educación Básica. Una experiencia Interdisciplinaria de formación Docente*, México: CENART, 2014.
- Greene, Maxine. *Releasing the imagination: Essays on Education, the Arts, and Social Change*. California: Jossey-Bass, 1995.
- Guilera Agüera, Lorenç. *Anatomía de la Creatividad*. Sabadell: FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi, 2011.
- Guilford, Joy Paul et al. *Creatividad y Educación*. España: Paidós Ibérica, 1994.
- Hernández Cardona, Francesc Xavier y Xavier Rubio Campillo. *Interactividad didáctica y museos*. España: Universitat de Barcelona, 2009.
- Huerta M, Juan y Gerardo I Rodríguez. *Desarrollo de Habilidades Directivas*. México: Pearson Educación, 2006.
- Klein, Irene. *La Narración*. Buenos Aires: Eudeba, 2007.
- Lind, Maria. "Why Mediate Art?" en: *Ten Fundamental Questions of Curating*. Italia: Mousse Publishing/ Fiorucci Art Trust, 2013.
- Lord, Barry et al. *The Manual of Museum Learning*. Nueva York: Altamira Press, 2007.
- Martín Algarra, Manuel. *Teoría de la Comunicación: una propuesta*. Madrid: Tecnos, 2003.
- Martín Calle, Alejandro. *Créate: Da vida a tu capacidad creativa*. Indiana: Palibrio, 2013.
- Maslow, Abraham. *Motivación y personalidad*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos, 1991.

- Matute, Arturo J. "El Método de Acercamiento Crítico. Otro punto de vista sobre calidad de la educación." *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*. Abr.-jun. Vol. XXI, No. 2, UNESCO-OREALC, 1996: 89-108.
- Miranda Alonso, Tomás et al. *Ocho pensadores de hoy: Rancière, McDowell, Savater, Faye, Conche, Lipman, Lledó, Flores D'Arcais*. Coordinador: Francisco Javier. Oviedo: Septem Ediciones, 2007. 173-200.
- Morin, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- Nathan, Johannes y Frank Zollner. *Leonardo Da Vinci: Obra Gráfica*. Alemania: Editorial Taschen. Edición Español, 2014.
- OLAIZ Ilargui, Soria Fermín. El educador como mediador de un aprendizaje reflexivo. En: LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN. LA FORMACIÓN DE LOS EDUCADORES. (1.º: 2008: Madrid). Actas del I Congreso Internacional. Madrid: Museo Thyssen Bornemiza, 2009. 12-21 p.
- Pastor, Ma. Inmaculada. *Pedagogía museística: Nuevas perspectivas y tendencias*. España: Ariel, 2009.
- Ramírez, Libia E. "La Transferencia en el proceso educativo". *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, enero-junio, Medellín-Colombia, 2011: 85-89.
- RIBEIRO, Raquel. Nuevos infiernos artificiales o cómo la mediación cultural podrá representar el final de los servicios educativos tal y como los conocemos. En: II CONGRESO INTERNACIONAL EDUCATHYSSEN. LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN "DE LA ACCIÓN A LA REFLEXIÓN". (Sección 2: Conexiones, de la acción a la reflexión: 2012: Madrid) Nuevos infiernos artificiales. Madrid: Educathysen, 2012. 37-38 p.
- Roberts, Lisa. *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*. Washington D.C.: Smithsonian Institution, 1997.
- Robinson, Ken y Lou Aronica. *El Elemento*. Trad. Mercedes Vaquero Granados. España: Editorial Conecta, 2011.
- Santacana Mestre, Joan y Serrat Antolí, Núria. *Museografía didáctica*. España: Ariel, 2007.
- Savater, Fernando. *El Valor de Educar*. Barcelona: Ariel, 1997.
- . *Ética para Amador*. Barcelona: Editorial Ariel, 1993.
- Schmilchuk, Graciela. "Museos: comunicación y educación". *Antología comentada*. México: CENDIAP-INBA, 1987.
- Shannon, Alicia Marie. *Teoría de las Inteligencias Múltiples en la Enseñanza del Español*. Máster Universitario en Lengua Española. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2013.
- Sikora, Joachim. *Manual de métodos creativos*. Buenos Aires: Kapelusz, 1979.
- Silverman, Lois H. "Visitor meaning-making in museums for a new age". *Curator. The Museum Journal*, septiembre 1995: 161-170.
- Torres, Patricia. *Cuaderno de Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje a través de los objetos del Museo*. México: UPN, 2004.
- Ward, Ossian. *Ways of looking. How to experience contemporary art*. Londres: Laurence King Publishing, 2014.



LIGAS DE INTERÉS

Actas Tomo III: II Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad: Museo y Patrimonio: En y con todos los sentidos: hacia la integración social en igualdad. Ed. Domínguez Arranz, Almudena y et al. Huesca:Universidad de Zaragoza, Máster en Museos: Educación y Comunicación. http://www.mastermuseos.es/wp-content/uploads/sites/2/2015/02/ACTAS_T3.pdf

Amiguet, Lluís. "La creatividad se aprende igual que se aprende a leer". <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20101103/54063818455/la-creatividad-se-aprende-igual-que-se-aprende-a-leer.html>

Association for Heritage Interpretation (AHI). <http://www.ahi.org.uk/>

Colección Patricia Phelps de Cisneros. <http://www.coleccioncisneros.org/>

Estrategias y recursos educativos, *NodoCultura.* <http://nodicultura.com/tag/estrategias-recursos-educativos/>

Fernández-Cuesta Valcarce, María Gracia. *El Microrrelato: Origen, Características Y Evolución: Propuesta Didáctica En El Aula De L2. Aplicaciones Prácticas En L1.* Dirigido por Antonio Garrido Moraga. Málaga: Universidad De Málaga/Facultad De Filología, 2012. http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2013-bv-14/2013_BV_14_21Gracia_F.pdf?documentId=0901e72b8163adfe

Martínez, Nuria. "A 1 ¿Qué se puede aprender de Walt Disney como empresario?" En *AHI!*, Vol. 78, Octubre 2000. http://orion2020.org/archivo/planeacion/07_VisionAntologia.pdf

Miranda, Alonso. *Tomás. M. Lipman: Función de la Filosofía en la Educación de la persona Razonable.* http://www.celafin.org/documentos/MirandaAlonso_FuncionFilPersonaRazonable.pdf

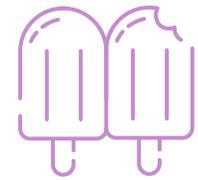
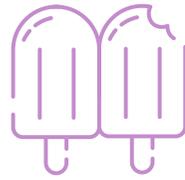
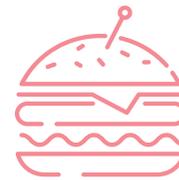
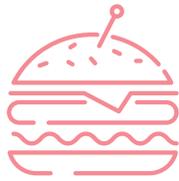
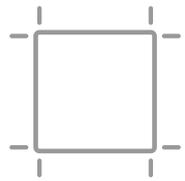
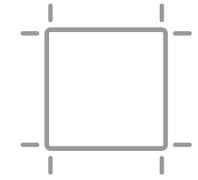
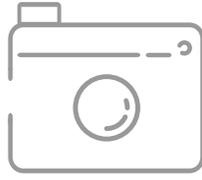
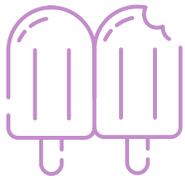
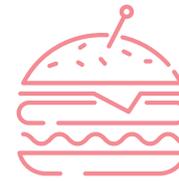
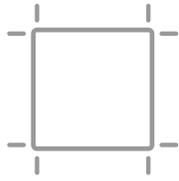
Murawski, Mike y Jessica De la Garza , "Piensa en Arte and Critical Pedagogy", *Art Museum Teaching.* 2012. http://bit.ly/piensaenarte_criticalpedagogy_amt

Project Zero, Harvard Graduate School of Education. <http://www.pz.harvard.edu/>

Scharagrodsky, Pablo (UNQ/UNLP). "Pedagogía: El cuerpo en la escuela". Coordinación Autoral: Dra. Myriam Southwell (UNLP/CONICET/FLACSO). Instituto de Formación en Servicio del Consejo de Educación Inicial y Primaria de Uruguay. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología: Programa de Capacitación Multimedial: Explora: Las ciencias en el mundo contemporáneo. 2015. <http://ceip.edu.uy/IFS/documentos/2015/sexual/materiales/pedagogia-elcuerpoenlaescuela/pedagogia-elcuerpoenlaescuela.pdf>

Simon. Nina. *Museum 2.0.* 2006-2016. <http://museumtwo.blogspot.mx/>

Visual Thinking Strategies. <http://www.vtshome.org/>



CC 4.0, 2016

Menú para visitar museos
de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa

<http://nodocultura.com>