

**MEDIACIÓN CULTURAL EN  
MUSEOS DE ARQUEOLOGÍA E  
HISTORIA:**

**IMPLEMENTACIÓN DE  
METODOLOGÍAS Y  
ESTRATEGIAS EDUCATIVAS  
CONTEMPORÁNEAS**

**PROYECTO DE: NATALIA MORENO RODRÍGUEZ  
DIRECTOR: TXUMA SÁNCHEZ  
MÁSTER DE HUMANIDADES  
UNIVERSIDAD OBERTA DE CATALUNYA  
MADRID, 20 DE JUNIO DE 2023**

# RESUMEN

Con este proyecto se pretende abrir una nueva senda de investigación a la hora de repensar la manera de transmitir la información en los museos de historia y arqueología y de mejorar y reescribir las prácticas de Mediación Cultural para la infancia y la adolescencia en los mismos. Se detectan algunas carencias en este tipo de museos como el estancamiento en prácticas anticuadas que no atraen al público más joven.

La primera fase del proyecto incluye una búsqueda previa sobre el tipo de estrategias educativas más empleadas en varios de los museos más representativos de historia y arqueología nacionales e internacionales así como de instituciones contemporáneas. El principal objetivo es detectar posibles carencias realizando una comparación con las instituciones de arte contemporáneas para, a continuación, realizar una propuesta de implementación de estrategias educativas contemporáneas adaptada a un museo de arqueología o historia.

## **PALABRAS CLAVE**

educación, museo, historia, didáctica, interseccionalidad

# ABSTRACT

The aim of this project is to create a new path of investigation in Cultural Mediation focused in history and archeological museums for early and primary education. Some weaknesses are detected in these kinds of museums since there has not been a significant development in these practices in the last years, hence they keep outdated and obsolete.

The first phase of the project includes a research of the most used educational strategies in the most representative history and archeological museums and also contemporary institutions. This project will try to detect the weaknesses of educational strategies by comparing them with the ones used in contemporary art institutions. The last part includes an educational proposal of contemporary strategies for classical institutions.

## **KEYWORDS**

education, museum, history, didactic, intersectionality

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>OBJETIVOS, FORMULACIÓN DEL PROBLEMA PRINCIPAL Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b>	3
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	5
<b>METODOLOGÍA</b>	6
<b>ESTADO DE LA CUESTIÓN</b>	7
<b>MEDIACIÓN CULTURAL EN MUSEOS DE HISTORIA Y ARQUEOLÓGICOS: PRÁCTICAS Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS</b>	11
Museo Arqueológico Nacional (MAN)	13
Metropolitan Museum de Nueva York (The MET)	14
Museu d'Arqueologia de Catalunya (MAC)	15
British Museum de Londres	16
Pergamonmuseum (Museo de Pérgamo)	17
Museo Nacional de Antropología de Ciudad de México	18
Museo Egipcio de El Cairo	19
Tōkyō Kokuritsu Hakubutsukan	20
<b>LA MEDIACIÓN CULTURAL EN CENTROS DE ARTE CONTEMPORÁNEO</b>	21
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS)	21
Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA)	24
Tate Modern en Londres	25
Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (MARCO)	27
Zeitz MOCAA en Ciudad del Cabo	28
<b>COMPARATIVA ENTRE LAS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN CENTROS DE ARTE CONTEMPORÁNEO Y MUSEOS DE HISTORIA Y ARQUEOLOGÍA</b>	29
<b>PROPUESTA CONTEMPORÁNEA PARA MUSEOS DE ARQUEOLOGÍA E HISTORIA</b>	35
<b>CONCLUSIONES</b>	45
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	48

# INTRODUCCIÓN

A lo largo de los últimos años las prácticas de Mediación Cultural en diferentes instituciones culturales así como los grupos de pensamiento y trabajo han evolucionado enormemente de tal forma que actualmente y aunque queda aún mucho trabajo que realizar se puede hablar de *revolución pedagógica* en el campo de la mediación cultural. Una revolución que por supuesto realizan las personas implicadas en base a repensar la forma de comunicar, transmitir e intercambiar el conocimiento. De esta revolución han sido abanderados especialmente los centros de arte contemporáneo que es donde más se ha investigado y experimentado con todo tipo de prácticas innovadoras y transformadoras que han sembrado un antes y un después en este tipo de instituciones. Además, cada día existen más proyectos de hibridación entre diferentes instituciones que crean un tejido o red de mediación que unen museos, centros de creación y centros educativos entre otros.

Sin embargo, se detectan ciertas carencias y estancamientos en prácticas más anticuadas en instituciones no enfocadas al arte contemporáneo: museos de historia, arqueología, pinacotecas, etc., en definitiva, instituciones clásicas. En muchos casos estas prácticas se repiensen y mejoran pero en el fondo se siguen realizando las mismas praxis año tras año. Si nos enfocamos en el público más joven en edad escolar estas intervenciones adaptadas a los mismos se reducen al mínimo, siendo en muchos casos meras exposiciones de información sin ningún tipo de interacción dialéctica, con materiales basados en fichas de trabajo donde la innovación supone hacer una gymkhana o colorear unos dibujos sobre las piezas más emblemáticas del lugar.

El respeto, la curiosidad y la emoción hacia cualquier manifestación de Cultura o Historia debe ser despertado en la población desde las más tempranas edades y el acceso a las mismas debe ser un proceso de diálogo, descubrimiento, encuentro, exploración, revelación y encuentro; las características de los y las estudiantes contemporáneos y por ende de la sociedad actual exigen una revolución también en estas instituciones más clásicas abandonando todo tipo de modelos paternalistas, rancios y vetustos.

Se tomarán los recursos propuestos en las siguientes instituciones, referencia mundial en el campo de la historia y la arqueología: Museo Arqueológico Nacional (MAN), Metropolitan Museum de Nueva York (The MET), Museu d'Arqueologia de Catalunya (MAC), British Museum de Londres, Pergamonmuseum (Museo de Pérgamo), Museo Nacional de Antropología de Ciudad de México, el Museo Egipcio de El Cairo y Museo Nacional de Tokio, Japón. También se realizará una búsqueda de las estrategias educativas de los siguientes centros de arte contemporáneo con el fin de realizar una comparativa con los anteriores: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), Tate Modern en Londres, El Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (MARCO) y Museo de Arte Contemporáneo de África en Ciudad del Cabo (Zeitz MOCAA).

Para terminar, en base a los resultados obtenidos se realizará una propuesta de metodologías y estrategias educativas contemporáneas para un museo de historia y/o arqueología.

En este apartado se van a identificar los objetivos específicos de la investigación en base al problema principal y las preguntas de investigación que surgen de lo anterior. Por lo tanto es importante que comencemos con el problema que se ha detectado a la hora de desarrollar todas estas ideas. Existen dificultades y carencias en las prácticas de mediación en los museos no enfocados al arte contemporáneo donde hay más variedad de pedagogías y metodologías educativas activas. Durante los últimos años ha habido políticas de apertura a este tipo de prácticas contemporáneas pero siguen estando estancadas en el pasado y sin atraer al público en edad escolar.

Por lo tanto, en este proyecto se plantea como objetivo general comenzar a crear un compendio de prácticas adaptadas a la infancia en museos de arqueología e historia.

Parece haber una necesidad de mejorar las prácticas de mediación cultural en las instituciones más clásicas hacia el público en edad escolar donde ellos y ellas sean los constructores y protagonistas de su propio aprendizaje. Se partirá de un enfoque interseccional que fomente la apreciación de la cultura y la historia como patrimonio universal del ser humano y que contribuya a comprender, respetar y apreciar las diferentes realidades y contextos culturales. Como objetivos específicos se plantean:

- Contribuir a desarrollar el interés por el Patrimonio Histórico en los niños y niñas en edad escolar.

- Mejorar la comprensión de las diferencias entre distintas realidades, culturas y contextos.
- Aumentar el respeto en el alumnado hacia la diversidad cultural.

En base al análisis del impacto de las visitas-taller se plantea la siguiente pregunta de investigación: *¿Qué estrategias podemos emplear para mejorar las prácticas de mediación educativa para la infancia en museos de arqueología e historia?*

Siguiendo lo anterior se pueden plantear varias preguntas secundarias que ayuden a responder a la misma, teniendo en cuenta que la mejora de las competencias antes mencionadas y que por tanto el objetivo último que la Historia pretende lograr es el conocimiento y respeto de la diversidad cultural. *¿Están adaptadas las estrategias educativas en museos de arqueología e historia a las realidades actuales? ¿Qué estrategias se deben emplear para mejorar la apreciación del patrimonio cultural y fomentar el respeto hacia la diversidad cultural?*



# JUSTIFICACIÓN

Si nos centramos en la relevancia y el interés académico de la realización de esta investigación hay que tener en cuenta la pregunta planteada en este trabajo de investigación. *¿Qué estrategias podemos emplear para mejorar las prácticas de mediación educativa para la infancia en museos de arqueología e historia?* Es necesario realizar una recopilación de las prácticas de Mediación Cultural en los museos de historia y arqueología que sirva como punto de partida para ampliar las experiencias sobre pedagogías activas, mediaciones e investigaciones. De esta forma comprenderemos si realmente se está obteniendo todo el potencial posible por un lado por parte de las instituciones y por otro lado por parte del alumnado asistente a este tipo de estrategias.

La comprensión de la historia y la cultura universal son determinantes a la hora de respetar y apreciar nuestra herencia universal. Se trata de un hecho determinante que sin duda ayuda a mejorar los problemas de convivencia en nuestra sociedad moderna donde la globalización, paradójicamente, parece separar aún más la brecha existente entre las diferentes culturas que conviven en un mismo territorio. Este proyecto pretende poner una primera piedra en una de las muchas estrategias que se pueden seguir para favorecer lo anterior y ahí radica tanto su importancia como justificación.

Habiendo concretado ya la elección del tema, formulado y justificado la pregunta de investigación, queda por adecuar a lo expuesto el enfoque metodológico que mejor se ajuste a la tarea. En este caso, se ha elegido llevar un enfoque metodológico interpretativista o fenomenológico, constructivista y cualitativo.

Pero no debemos olvidar que además de la subjetividad del narrador/ investigador, la existencia de una segunda subjetividad evidencia la diferencia entre las ciencias naturales y las ciencias sociales: en ciencias sociales el objeto de estudio habla y piensa (Megías Martínez, 2012, 42).

Como se anuncia en el texto de Clara Megías, en este tipo de investigación educativa es necesario tener en cuenta la subjetividad intrínseca en el objeto de estudio teniendo en cuenta que dentro de esta subjetividad tanto el investigador como el objeto de estudio se comprometen a realizar el ejercicio de investigación de la forma más íntegra, veraz y objetiva posible. «Si es imposible ser objetivo, es indispensable ser honesto» (Megías Martínez, 2012, 42).

Por otro lado, se ha decidido llevar un enfoque cualitativo ya que la investigación se llevará a cabo a través de la búsqueda y el compendio de estrategias educativas, prácticas contemporáneas y renovadoras que se están llevando a cabo en instituciones tanto clásicas como contemporáneas a nivel nacional e internacional con el fin de crear un archivo digital vivo donde registrar y ampliar las experiencias sobre pedagogías críticas, mediaciones e investigaciones. De esta manera servirá no solo como registro sino también para detectar carencias así como de inspiración para futuras prácticas.

Las técnicas habituales en la investigación-acción, tales como la observación participante, la entrevista semiestructurada o el grupo de discusión, resultan adecuadas cuando la investigadora/educadora y demás participantes se ven inmersos en el propio objeto de estudio: la acción educativa (Megías Martínez, 2012, 44).

Continuando con las directrices que nos plantea la pregunta de investigación y la bibliografía existente sobre el tema, se ha desarrollado el siguiente estado de la cuestión.

La primera de las ideas que encontramos en la literatura relacionada es que tanto los departamentos de educación de los museos, como los educadores y educadoras de estas instituciones son los grandes desconocidos a pesar de ser el enlace más directo entre la propia institución y el público visitante.

En los museos, los departamentos de educación son invisibles para la sociedad cuando, al mismo tiempo, las educadoras que forman parte de ellos son la figura final que interactúa con los públicos. Cada vez que un visitante participa en una visita guiada, hace un taller o simplemente formula una pregunta a un mediador en sala está interactuando con el Departamento de Educación. Me parece muy paradójico que apenas se reconozca al departamento con el que más interactúan los públicos (Pérez Díez, 2018, n.d)

«Los servicios educativos o didácticos siguen siendo los parientes pobres del museo, con bajo presupuesto y donde muchas veces se hace un trabajo didáctico o de divulgación para hacer comprensible una exposición» (Fernández, 2003, n.d). La calidad de los proyectos trabajados en este departamento recae en muchas ocasiones en los educadores y educadoras siendo la coordinación y el seguimiento por parte de la institución y de los centros educativos escaso, lo que repercute directamente en la calidad y el éxito de los objetivos planteados en las diferentes actividades.

La sociedad se va adaptando a los cambios que demandan los contextos actuales teniendo en cuenta las corrientes feministas interseccionales, el desarrollo de las tecnologías y las corrientes políticas y económicas; esta corriente aperturista también llega a los museos pero quizá no a la velocidad que demanda la propia sociedad.

Conceptos como globalización, local-global, interculturalidad, multiculturalidad tienen que dejar de pertenecer al mundo erudito o de la prensa y penetrar en las propuestas que ofrezcan los museos como espacio de cultura para una mayor comprensión del mundo actual. Pensemos dentro de cinco o diez años en los perfiles de los futuros alumnos de primaria y de secundaria que frecuentarán los museos y los espacios culturales. ¿Cómo integramos a hijos de inmigrantes a una cultura común sin dañar su cultura de procedencia? ¿Qué elementos pueden ser utilizados para mostrar más las afinidades entre culturas que las diferencias? Estas son algunas de las cuestiones que los espacios de cultura, como los museos, también deben empezar a preguntarse para ayudar a la creación de una sociedad madura y responsable. (Fernández, 2003, n.d).

Estas cuestiones que pronosticaba Fernández, son parte del día a día de cualquier centro educativo y siguen sin estar bien definidas y adaptadas a las características de nuestra sociedad multicultural.

Por otro lado, el impacto de las estrategias llevadas a cabo por el departamento de educación es también una asignatura pendiente. La literatura sobre la evaluación de las estrategias realizadas en los museos es bastante escasa y existen pocas mediciones de los efectos de estos programas.

Es necesario [hacer] una evaluación de resultados a partir de un estudio de público -tanto a nivel de profesorado como alumnado- que permita conocer si los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje se cumplen y, en caso negativo, incidir en los cambios pertinentes. [...] Equipos de trabajo y de investigación compuestos por didactas, profesores y personal de museos son necesarios para formar especialistas en esta temática que vayan más allá de la educación formal, que puedan actuar en campos de actuación emergente, como puede ser el turismo cultural. (Fernández, 2003, n.d)

Siguiendo el proyecto de investigación de Guadarrama García, la autora plantea que la medición del impacto de las actividades realizadas en los museos es primordial para conocer si estas estrategias cumplen con su función principal de lograr el conocimiento y favorecer el respeto de la diversidad cultural. Esta medición debe estar basada en la evaluación realizada por el alumnado receptor y añadiría, además, por los adultos que acompañen a los y las menores para favorecer la coordinación entre todos los agentes implicados en el proceso.

La evaluación dentro del museo es un instrumento para mejorar las estrategias y las técnicas utilizadas con el público y nunca será utilizado como una forma de medir o calificar su aprendizaje, ya que en este sentido cada visitante construirá su experiencia a través de sus propios referentes y contextos en los que vislumbra la realidad (Guadarrama García, 2012, 79).

En una evaluación sobre los talleres de didáctica del patrimonio llevada a cabo en el Museo Arqueológico de Calatayud se llega a la conclusión una vez más de la importancia de la coordinación entre los diferentes agentes educativos para favorecer la efectividad de los recursos planteados.

El análisis del contenido de la programación educativa muestra una estrecha relación con las competencias curriculares, incentivado por el equipo multidisciplinar que está detrás del diseño educativo. Este equipo incluye docentes que establecen puntos de encuentro y sinergias entre la educación formal y no formal. Dicho aspecto es muy positivo y establece una bidireccionalidad entre escuela y museo (Rivero Gracia et al., 2018, 31).

Otra evaluación de las actividades educativas llevada a cabo en el Museo Patio Herreriano de Valladolid nos habla de la importancia de la concepción del propio patrimonio como fuerza creadora de identidades, partiendo de la idea antes expuesta de que conocer implica apreciar críticamente y conlleva el respeto hacia el patrimonio cultural y artístico.

[...] la observación directa desarrollada nos indica que la metodología y estrategias didácticas dan lugar a una concepción del patrimonio simbólico-identitaria, holística, socio-crítica y creadora de identidades múltiple, debido a una excelente utilización de los recursos museísticos y expositivos, con una finalidad socioeducativa que busca la implicación crítica del alumnado en los temas actuales a través del conocimiento de temas o historias del pasado (Calaf Masach et al., 2005, 143).

Concretando todas estas cuestiones planteadas, es necesario hacer un resumen de las principales ideas que se encuentran en este estado de la cuestión:

Los departamentos educativos de los museos son todavía los grandes desconocidos de las instituciones. Para favorecer el éxito de las estrategias educativas en los museos es necesaria la coordinación entre instituciones y agentes educativos. Conocer nuestro patrimonio cultural implica apreciación y por lo tanto respeto hacia el mismo. La evaluación de las estrategias es imprescindible para conocer el impacto de los programas. Existe una consideración cada vez mayor hacia los aspectos interseccionales en los museos aunque aún queda mucho trabajo por realizar.

Como se avanzaba en puntos previos, la primera parte de este proyecto busca crear un análisis del compendio de las prácticas y estrategias educativas usadas en varios de los museos de historia y arqueología más representativos a nivel internacional. El siguiente paso de esta investigación es, por lo tanto, crear el corpus de datos y decidir a qué parte de los mismos se focalizará la puesta en práctica del método de análisis. Para ello se tomarán como muestreo teórico provisional las actividades educativas para público infantil de las siguientes instituciones ya que son una referencia mundial en el campo de la arqueología: Museo Arqueológico Nacional (MAN), Metropolitan Museum de Nueva York (The MET), Museu d'Arqueologia de Catalunya (MAC), British Museum de Londres, Pergamonmuseum (Museo de Pérgamo), Museo Nacional de Antropología de Ciudad de México, el Museo Egipcio de El Cairo y Museo Nacional de Tokio.

Para realizar un análisis más exhaustivo de los datos recogidos se plantean las siguientes preguntas: qué, para quién, cuándo, para qué, por qué, dónde, por quién. También se ha buscado el número de recursos ofrecidos por cada una de las instituciones y el tipo de actividad divididas por edades comprendidas entre 0-6 y 6-12.

De todas las instituciones mencionadas, se tomará además un ejemplo de recurso innovador. Estos recursos se han seleccionado en base a ser algunos de los más demandados en las instituciones seleccionadas y enfocadas al público infantil. Siguiendo a Riba Campos, se ha realizado una adaptación de registro siguiendo el siguiente esquema: la procedencia del texto, el autor o autores, edades a las que va dirigido el recurso, la fecha de su producción, el tipo de recurso (si es un taller, una visita, etc.), los objetivos, competencias educativas y sus vínculos con otros documentos.

Como conclusión ante las actividades extraídas, es necesario anticipar que en estas instituciones se realizan acciones variadas entre las cuales se encuentran varias con carácter innovador y contemporáneo, sin embargo, las estrategias metodológicas no están demasiado claras o al menos, no se han encontrado. Esto quiere decir que se trata de una serie de actividades de índole reformador pero de naturaleza aislada, sin un marcaje o posicionamiento claro por parte de las líneas generales de cada institución o que al menos no se ha encontrado. Ninguna de las instituciones parece destacar por seguir una senda educativa concreta, sino que se dedican a programar y realizar un compendio de actividades con temáticas sociales actuales pero sin unos principios metodológicos sólidos.



## MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL (MAN)

El Museo Arqueológico Nacional (MAN) se encuentra en la ciudad de Madrid en un imponente edificio que es compartido con la Biblioteca Nacional de España. Todos los tesoros que guarda el MAN se encuentran protegidos por dos gigantescas esfinges que guardan las puertas del museo. Diversas colecciones forman la gran exposición desplegada entre sus muros y están principalmente centradas en la Península Ibérica, las islas Canarias y Baleares desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna; también encontramos colecciones dedicadas al Antiguo Egipto, Oriente Próximo y a la Grecia Clásica. La pieza más famosa del museo es probablemente la Dama de Elche con permiso de la Dama de Baza, del Tesoro de Guarrazar, del Pozo Moro o del Bote de Zamora. De unos años a esta parte, la manera de explorar el museo ha cambiado gracias a las alternativas de recorridos propuestos desde el museo entre las que se encuentran: Imprescindibles, Arqueología de la muerte, Museo en femenino, Música en el museo, Diseños para el futuro, Tocar la historia y De la dracma al euro. Durante el año 2020 el museo implementó Man Digital, tres kilómetros de exposición permanente visibles desde PC, tablet o smartphone que muestran un total de 13.000 objetos arqueológicos. La institución también ofrece recorridos con guía por periodos históricos, conferencias, cursos y conciertos. Todo lo anterior está dirigido principalmente a un público adulto. En lo que al público más joven se refiere, el museo ofrece una serie de interesantes actividades entre las que se encuentran: el Aula Virtual, las visitas guiadas y las visitas-taller. Cabe destacar entre sus actividades, la más demandada, la visita-taller. Entre todas las ofertadas en la página web del museo, y como ejemplo de recurso innovador tomaremos La historia en femenino para destacar la apuesta del museo por el feminismo. Se trata de una visita-taller realizada por el equipo educativo del museo destinada a la educación secundaria para los cursos de 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO en la que se propone potenciar la Competencia en conciencia y expresión cultural.

Esta actividad se inicia con una visita a las salas de la exposición permanente en la que se hará un recorrido centrado en la mujer a lo largo de la historia. Seguirá un taller en el que profesores y alumnos de la Escuela de Arte Francisco Alcántara de Cerámica introducirán a los participantes en la técnica de elaboración y decoración de azulejos. Con la piezas creadas se realizará un mural conmemorativo (MAN, 2023).

## METROPOLITAN MUSEUM DE NUEVA YORK (THE MET)

El Museo Metropolitano de Nueva York (The MET) es toda una institución a nivel mundial. El museo tiene más de dos millones de obras de arte en su colección de todas las partes del globo que conectan a sus visitantes con el conocimiento, la cultura y las ideas de la humanidad. Fue creado a finales del siglo XIX y sus raíces deben buscarse en París, donde un grupo de estudiosos americanos decidieron emprender la faraónica misión de llevar todo el conocimiento al pueblo americano. La colección fue creciendo con el paso de las décadas y a día de hoy alberga colecciones de arte de África, Asia, Europa y América desde hace 5000 años hasta la actualidad. Entre sus obras más emblemáticas se encuentran *La noche estrellada* de Vincent van Gogh, *La joven de la perla* de Johannes Vermeer, *El templo de Dendur* o *La victoria alada de Samotracia*.

La manera de descubrir el museo es también una experiencia en sí y ha sido adaptado a todo tipo de público. Entre sus actividades se encuentran las visitas guiadas, visitas realizadas por los comisarios de las exposiciones temporales, visitas adaptadas a niños, pasantías, performances o campamentos de verano. Para el público infantil y juvenil hay un total de quince actividades diferentes entre las que se encuentran las visitas guiadas, los cursos y los campamentos de verano.

Entre todas las actividades, cabe destacar *Hello, Met!* Se trata de un curso de tres meses enfocado al público más joven entre dos y cuatro años, lo que lo convierte en una actividad bastante única por la edad a la que se destina. A través de historias, canciones y actividades artísticas los niños y las niñas con sus familiares adultos descubren nuevas formas de crear juntos gracias a la guía de educadores, educadoras y artistas.

## MUSEU D'ARQUEOLOGIA DE CATALUNYA (MAC)

El Museo de Arqueología de Cataluña (MAC) es una institución dedicada a la difusión y conservación del patrimonio arqueológico que tiene varias sedes repartidas por Cataluña.

[...] el Museo de Arqueología de Cataluña en Barcelona, sede central de la institución, el Museo de Arqueología de Cataluña en Girona, la ciudad grecorromana de Empúries, en L'Escala; la ciudadela ibérica de Ullastret, en Ullastret; y el Castillo y conjunto arqueológico de Olèrdola, en Olèrdola. Además, el museo gestiona también el Centro de Arqueología Subacuática de Cataluña (CASC), con sede en Girona, los Depósitos Nacionales de Arqueología, ubicados en Cervera, y el Centro de Investigación "Iberia Graeca", con sede en el Escalera (Museu D'Arqueologia De Catalunya, 2017).

Sus raíces hay que buscarlas en diferentes instituciones dedicadas a la arqueología desde el siglo XIX. Alberga una rica y variada colección de objetos arqueológicos que abarcan un amplio período de tiempo, desde la Prehistoria hasta la Edad Media. Estos objetos son el resultado de numerosas excavaciones realizadas en toda la región de Cataluña a lo largo de décadas de investigación arqueológica. Entre sus piezas más destacadas encontramos el Tesoro íbero de Tivissa, la estatua romana del carrer Paradís o las figuras votivas fenicias. Entre las actividades realizadas en la sede de Barcelona se encuentran las visitas guiadas, los paseos culturales y los talleres. Para el público en edad escolar encontramos los talleres, las visitas guiadas, las visitas taller y el cuentacuentos. Entre todas las actividades ofertadas, hay que destacar los talleres tecnológicos ya que suponen una manera de aunar tecnología con arqueología. *Paleoantropología forense: huesos CSI*, está dirigida al público de secundario y Bachillerato. La actividad exploratoria consiste en el estudio del registro antropológico de la excavación del yacimiento arqueológico de "La Señora de las montañas" de Coll de Nargó. Los estudiantes tienen que identificar características físicas, restos y rasgos de edad, sexo, etc.

## BRITISH MUSEUM DE LONDRES

Probablemente el *British Museum* sea uno de los museos más famosos de todo el mundo. Está ubicado en Londres, Reino Unido, y alberga una amplia y diversa colección de piezas de diferentes partes del mundo. Fue fundado en el año 1753 y es uno de los museos más antiguos y visitados del Reino Unido. La colección abarca más de dos millones de años de historia humana, desde los primeros vestigios arqueológicos hasta el presente y alberga alrededor de ocho millones de objetos y obras de arte del Antiguo Egipto, Mesopotamia, Grecia, Roma, Asia, África y América. El edificio del museo es un hito arquitectónico en sí mismo. Fue diseñado en estilo neoclásico y su fachada cuenta con columnas jónicas impresionantes. A lo largo de los años, el edificio ha experimentado expansiones y renovaciones para adaptarse a las crecientes colecciones y necesidades del museo. Una característica notable del museo es que ofrece entrada gratuita a sus colecciones permanentes. Esto ha hecho que el museo sea accesible para una amplia gama de visitantes democratizando de esta manera la cultura y ha contribuido a su popularidad como destino turístico y educativo. Entre sus piezas más emblemáticas se encuentra la Piedra Rosetta o los Mármoles del Partenón.

El museo puede visitarse de diversas maneras gracias a la oferta de visitas guiadas ofertadas, centradas en piezas, colecciones, temáticas variadas o por tiempo de visita. Para el público más joven hay un gran número de recursos entre los que se encuentran los talleres, los cursos, las visitas virtuales, talleres digitales y charlas interactivas. Como recurso a destacar se encuentran las misiones del museo centradas en diversas partes de la colección como Egipto, Roma, África o Mexico. Esta actividad consiste en la búsqueda y discusión de las piezas más emblemáticas de cada colección a través de un dispositivo electrónico.

## PERGAMONMUSEUM DE BERLÍN

*Pergamonmuseum* o Museo de Pérgamo es un museo ubicado en Berlín que forma parte del complejo de museos conocido como la Isla de los Museos o *Museumsinsel* en el centro de la ciudad. El museo lleva el nombre de la antigua ciudad de Pérgamo en Asia Menor, cuyos restos arqueológicos fueron excavados y reconstruidos en este lugar. El Museo de Pérgamo es famoso por albergar una impresionante colección de antigüedades clásicas y artefactos arqueológicos de diferentes civilizaciones. Sus colecciones albergan piezas de Roma, Grecia, Oriente Próximo, Mesopotamia, Asiria y Babilonia, piezas de Arte Islámico, Arte Bizantino y Egipto.

Sus piezas más emblemáticas incluyen el famoso Altar de Pérgamo, la Puerta de Ishtar y la Fachada del Mercado de Mileto. Una de las características más distintivas del Museo de Pérgamo es que alberga varias reconstrucciones arquitectónicas a gran escala. Esto significa que no solo se exhiben los objetos antiguos, sino que también se reconstruyeron monumentos y estructuras completas, como el Altar de Pérgamo, la Fachada del Mercado de Mileto y la Puerta de Ishtar. Estas reconstrucciones permiten a los visitantes experimentar la grandeza y el contexto original de estos monumentos.

La oferta para visitar el museo es amplia e incluye una gran variedad de visitas guiadas, lecturas, coloquios, conciertos y talleres. Enfocados al público escolar se encuentran los talleres, las visitas y las charlas interactivas. Verde hierba y rojo frambuesa es un recurso a destacar. Se trata de un taller que experimenta con técnicas fotográficas y colores con el objetivo de agudizar nuestra percepción de los colores de nuestro entorno.

## MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA DE CIUDAD DE MÉXICO

El Museo Nacional de Antropología (MNA) es uno de los museos más destacados de México y se encuentra ubicado en la Ciudad de México. El museo se encuentra en el Bosque de Chapultepec, uno de los parques urbanos más grandes del mundo. El Museo Nacional de Antropología alberga una extensa colección de arte y artefactos de las culturas prehispánicas de México.

Las colecciones permanentes están organizadas en diferentes salas temáticas, que abarcan desde la época preclásica hasta la época colonial. Algunas de las salas más destacadas son la Sala Mexica, la Sala Maya, la Sala Oaxaca y la Sala del Golfo. El museo exhibe una serie de piezas icónicas que son consideradas tesoros de la arqueología mexicana entre las que se encuentran la Piedra del Sol o Calendario Azteca, una enorme escultura circular que representa el calendario azteca y el cosmos. También se encuentra el Monolito de Coatlicue, una impresionante escultura de la diosa azteca de la vida y la muerte.

Para visitar el museo se ofertan algunas visitas guiadas para grupos. Enfocados al público escolar se hallan varios recursos entre los que se encuentran las visitas guiadas, los talleres y las charlas virtuales, sin embargo, en la web del museo no se encuentra información más detallada sobre las temáticas ni sobre el desarrollo de las mismas.

## MUSEO EGIPCIO DE EL CAIRO

El Museo Egipcio de El Cairo con sus siglas en inglés EMC es uno de los museos más importantes y reconocidos del mundo gracias a la exhibición de objetos y antigüedades del antiguo Egipto. Como su nombre indica, se encuentra ubicado en el centro de El Cairo. El museo fue fundado a principios del siglo XIX y en la actualidad alberga una amplia colección de más de 120.000 objetos, que abarcan desde la prehistoria hasta la época romana. Entre los tesoros más famosos se encuentra la colección de objetos del faraón Tutankamón, el ajuar funerario del faraón contiene más de 5.000 objetos incluyendo el icónico sarcófago y la máscara funeraria de oro macizo. Con el tiempo, el edificio se volvió insuficiente para albergar la creciente cantidad de artefactos, lo que llevó al desarrollo del Gran Museo Egipcio.

La web del museo no especifica itinerarios para visitar el museo y la parte educativa se centra en los visitantes más jóvenes. Si se quiere visitar la institución y realizar una visita guiada, se debe contratar un tour externo al museo. Para el público en edad escolar hay varias actividades entre las que se encuentran cursos, talleres, visitas guiadas y programas. Además, un museo infantil ha sido creado en las instalaciones del museo e incluye réplicas de piezas emblemáticas y esculturas realizadas con piezas de LEGO.

Entre todas las actividades se puede destacar el Programa de Arte llevado por estudiantes de la Facultad de Arte y Educación de la Universidad de Helwan. Estos talleres se centran en la creación de diferentes piezas inspiradas en el Antiguo Egipto centradas en arquitectura, joyas, armaduras, armaduras, juegos, escritura y dibujo.

## TŌKYŌ KOKURITSU HAKUBUTSUKAN

El Museo Nacional de Tokio conocido como *Tōkyō Kokuritsu Hakubutsukan* en japonés, es el museo más antiguo y uno de los más grandes de Japón. Se encuentra ubicado en el parque Ueno de Tokio y es conocido por albergar una extensa colección de arte y antigüedades japonesas, así como obras de otras partes de Asia. El museo fue inaugurado a finales del siglo XIX y cuenta con una vasta colección que abarca más de 110.000 objetos. Está dividido en cuatro galerías que exhiben una amplia gama de obras de arte de diversas colecciones: arte japonés, antigüedades japonesas, arte asiático (con colecciones de China, Corea, India, Egipto y el Sudeste asiático) y arte budista.

La mayoría de las actividades que se ofrecen para los visitantes en general y para el público infantil y juvenil son en japonés y solo están disponibles en la versión web japonesa, en la versión inglesa no se especifica en qué consisten, sin embargo, la oferta incluye talleres, visitas guiadas, conciertos, conferencias y charlas.



Esta segunda parte del trabajo de investigación se centra en las estrategias educativas encontradas en centros de arte contemporáneo. Como se comentaba, este tipo de instituciones llevan más tiempo desarrollando estrategias educativas diversas y experimentando la mediación cultural desde puntos de vista diferentes. Los centros escogidos son el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), Tate Modern en Londres, el Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (MARCO), Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), Museo Hakone en Japón y Museo de Arte Contemporáneo de África en Ciudad del Cabo (Zeitz MOCAA).

## **MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA (MNCARS)**

El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS) es todo un referente a nivel mundial en arte contemporáneo y moderno. Cuenta con una destacada colección de obras de artistas españoles e internacionales entre los que se encuentran Pablo Picasso, Salvador Dalí, Joan Miró, Remedios Varo, Maruja Mallo o Ángeles Santos. El museo abrió sus puertas en los años noventa del siglo pasado y está ubicado en un antiguo hospital en el corazón de Madrid. Se trata de un edificio histórico de gran valor arquitectónico. Con el paso de las décadas, el museo ha experimentado varias expansiones y renovaciones para adaptarse a las necesidades de su creciente colección y del público visitante, ampliando tanto el propio edificio con las sedes que albergan también sus exposiciones temporales.

Si hay un área que destaque dentro del museo es la de educación. No debería sorprender este hecho y sin embargo, así es. La mayoría de museos nacionales e internacionales no tienen un departamento educativo potente y en muchos casos terminan contratando a empresas externas para desarrollar sus actividades. Dentro del Reina Sofía existe un fuerte departamento educativo que trabaja coordinadamente con el resto de departamentos y se hace patente en la calidad de las actividades ofertadas. Bajo la dirección de María Acaso, se implementaron diversas iniciativas que transformaron la forma en que el museo se relaciona con los visitantes y la comunidad. Su enfoque se ha centrado en la creación de programas y estrategias educativas innovadoras que buscan acercar el arte contemporáneo y moderno al público, fomentando la participación activa y la reflexión crítica. María Acaso ha defendido la importancia de la pedagogía en los museos, promoviendo un enfoque educativo basado en la participación, la experimentación y el diálogo. Ha impulsado la idea de que los museos deben ser lugares de aprendizaje activo y de intercambio de ideas, y ha desarrollado estrategias para involucrar a los visitantes en un diálogo crítico con las obras de arte. Ha trabajado para hacer que el Museo Reina Sofía sea un espacio accesible e inclusivo para todos los públicos. Ha promovido la creación de programas educativos adaptados a diferentes grupos, como niños, jóvenes, personas con discapacidades y comunidades desfavorecidas. Estos programas buscan fomentar la participación activa, la creatividad y la reflexión crítica en torno al arte. También ha explorado el potencial de la tecnología y las nuevas herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa. Ha promovido el uso de aplicaciones móviles, realidad virtual y otras herramientas interactivas para acercar el arte a través de experiencias inmersivas y participativas. También ha fomentado la colaboración con otras instituciones educativas y culturales, tanto a nivel nacional como internacional, ha establecido alianzas con universidades, centros de investigación y otros museos para intercambiar conocimientos y buenas prácticas en el ámbito de la educación artística.

Uno de los puntos fuertes del museo es el hecho de contemplar la educación como algo global que afecta a todos los visitantes del museo y no solo al público más joven, es por ello que muchos de sus programas son intergeneracionales y buscan crear una comunidad educativa de 0 a 99 años. Otro de los puntos fuertes del museo es el respeto hacia todos los tipos de personas y diversidades.

Savia es uno de sus recursos más remarcables como ejemplo práctico de ampliación de los límites de las funciones clásicas del museo que gira en torno a los cuidados y la crianza.

Savia es un proyecto para las infancias y las personas adultas que las acompañan que busca incorporar el juego en el Museo. Savia es un juego en sí mismo, una manera de investigar el Museo y su Colección desde la experiencia lúdico-artística, una invitación a fluir por los pasillos y entre las obras desde un lenguaje no adulto. Savia es un espacio de reflexión sobre el cuidado en torno a la crianza y sobre cómo aproximarse al arte tanto para la infancia como para las adultas que crían (Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía, 2023).

Entre sus actividades también se encuentra Curar la institución que gira en torno a la salud mental.

Curar la institución se desarrolla a través de conversaciones y un laboratorio-carnaval, que invita a mirar de cerca las limitaciones de conceptos como cura, enfermedad y salud mental —a partir del saber psicoanalítico y de otras cosmovisiones que no comprenden el mundo a partir de la oposición entre naturaleza y cultura—, a la vez que propone la creación de intervenciones clínico-político-artísticas que extrapolan los espacios habituales de tratamiento. El objetivo es romper con el carácter conservador de las instituciones —que suelen limitarse a dar continuidad a la función para la cual han sido proyectadas—, con la idea de desdoblarlas y hacerlas más permeables a subjetividades que adquieren protagonismo a partir de la diferencia (Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía, 2023).

## MUSEU D'ART CONTEMPORANI DE BARCELONA (MACBA)

El Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) es un destacado museo de arte contemporáneo ubicado en el corazón de Barcelona. Sus colecciones se centran en la exposición de obras de arte creadas a partir de mediados del siglo XX en adelante. Los visitantes pueden disfrutar de una amplia variedad de obras de artistas nacionales e internacionales como Pablo Picasso, Joan Miró, Jean-Michel Basquiat, Mona Hatoum, Ángeles Marco o "Las Meninas" de Cristina Iglesias abarcando diversas disciplinas como la pintura, la escultura, la fotografía, el videoarte, la filosofía y las instalaciones.

El MACBA se encuentra en el corazón del barrio del Raval, una zona vibrante y multicultural de Barcelona que años atrás era conocida por ser una zona marginal y deprimida socialmente. Su ubicación estratégica cerca de otros importantes centros culturales, como el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), lo convierte en un punto de referencia para la cultura de la ciudad. La relación entre el museo y el barrio es estrecha y ha tenido un impacto significativo en el desarrollo y la transformación del área.

La apertura del museo en los noventa trajo consigo un proceso de revitalización y renovación urbana en el barrio llegando a ser un punto de referencia cultural y un catalizador para el desarrollo. El museo se ha convertido en un lugar de encuentro para artistas, estudiantes, académicos y amantes del arte, atrayendo a un público diverso y dinámico. El MACBA, además, se enfoca desde un punto de vista decolonialista y aboga por el uso colectivo de los espacios públicos como demuestran los proyectos desarrollados en el barrio con un marcado enfoque social; de esta manera se genera una conexión entre el arte contemporáneo y la vida cotidiana de la comunidad local. El MACBA ha desarrollado programas especiales dirigidos a grupos vulnerables, como personas en situación de riesgo social, personas con discapacidades o colectivos en riesgo de exclusión. Estos programas ofrecen visitas adaptadas, talleres inclusivos y actividades terapéuticas a través del arte. Se trata probablemente de uno de los rasgos más particulares del carácter del museo.

## TATE MODERN EN LONDRES

*Tate Modern* es uno de los museos de arte contemporáneo más destacados del mundo. Se encuentra en Londres, Reino Unido y es parte de la familia de museos Tate, que incluye *Tate Britain*, *Tate Liverpool* y *Tate St Ives*. *Tate Modern* se ha convertido en todo un icono arquitectónico de Londres gracias a su transformación como antigua *Bankside Power Station* en un espacio de arte moderno y contemporáneo. El diseño resultante combina elementos industriales con una estética contemporánea, y ha sido elogiado por su innovación y adaptación inteligente del edificio original. La colección de *Tate Modern* abarca una amplia gama de movimientos y corrientes artísticas del siglo XX y XXI. Las obras se exhiben en diferentes secciones temáticas, que incluyen surrealismo, abstracción, minimalismo, pop art, arte conceptual, filosofía, feminismo o LGTBQIA+. La colección proporciona una visión global y diversa del arte contemporáneo, presentando obras de artistas de diversas nacionalidades y contextos culturales.

Uno de los puntos fuertes del museo es el hecho de crear un papel importante en la promoción del arte participativo y experiencial. Una de las formas en las que *Tate Modern* ha promovido el arte participativo es a través de la inclusión de instalaciones interactivas y obras de arte inmersivas en su programación. Estas obras invitan a los visitantes a explorar, experimentar y participar activamente en la creación del significado artístico. Pueden involucrar elementos sensoriales, tecnológicos, performativos o de colaboración, lo que permite a los espectadores convertirse en parte de la obra y crear una experiencia personal y única.

De esta forma, las fronteras entre el artista, el espectador y espacio se rompen, desafían la idea de que el arte es un ente separado de la vida cotidiana y se convierte de esta manera en una herramienta para el diálogo social y la transformación cultural.

Otro de los puntos fuertes de la institución, es el hecho de romper también con las barreras que las personas con discapacidad se encuentran en la vida diaria al visitar un museo, centrándose en crear una experiencia completa. No solo se centra en la promoción y difusión de artistas con algún tipo de discapacidad, sino también en visibilizar, reconocer el talento y la perspectiva que estas personas aportan al mundo del arte y a la sociedad. La exploración, la participación y la participación ciudadana cobran una especial importancia gracias a diferentes actividades como talleres de pintura, escultura, fotografía, música, danza u otras formas de expresión artística. Estos proyectos tienen como objetivo desafiar las percepciones tradicionales sobre la discapacidad promoviendo la conciencia y la comprensión de la diversidad humana. *Dancing to Art* es una de las múltiples actividades ofertadas.

Lots of people tell us that Tate Britain's big, grand spaces make them feel like they should be still and quiet. In reality, we have no rules about how you can move through our galleries, or about the sounds you can make in them.

Coralí, a leader in dance created by artists with a learning disability, have worked with Tate since 1998 and are experts in creatively taking up space in our galleries. We invited four Coralí dancers to design performances in response to four artworks at Tate Britain. We wanted to show what happens when people have the freedom to enjoy the gallery however they want, and how this can open up new ways of responding to art (Tate Modern, 2023).

## MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE MONTERREY (MARCO)

El Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (MARCO) es uno de los centros culturales más importantes de la escena latinoamericana ubicado en Monterrey. Fue fundado en los años noventa y es institución destacada en la promoción y exhibición del arte contemporáneo en la región. Uno de los puntos fuertes del museo es el hecho de explorar la identidad mexicana a través de sus exposiciones y programas educativos que examinan la diversidad y riqueza de la identidad mexicana en sus diversas manifestaciones históricas, culturales, tradicionales, migrantes, de mestizaje y resistencia. Al exhibir obras de artistas mexicanos y explorar la producción artística nacional, el museo contribuye a la construcción de una narrativa visual que refleja la identidad en constante evolución de México. Además de las exposiciones, la institución ha desarrollado programas educativos que buscan fortalecer la conexión entre el arte contemporáneo y la identidad mexicana. De esta manera, el museo busca fomentar la apreciación y el entendimiento de la identidad tanto en el público local como en los visitantes internacionales. Es importante destacar también su labor en la preservación y promoción de las expresiones culturales tradicionales y populares de México gracias a las colaboraciones con artistas y artesanos locales. El espacio se transforma de esta manera en una plataforma para la visibilidad y valoración de las prácticas culturales arraigadas en la identidad mexicana. Esto contribuye a reforzar los lazos entre el arte contemporáneo y las expresiones culturales tradicionales, además de generar un apasionante diálogo entre el pasado y el presente de la historia y la cultura del país. Una de las acciones que se llevan a cabo en el museo que ejemplifican la exploración entre identidad y arte es Evocación, una exposición creada por estudiantes de la Universidad de Monterrey.

A partir de las reflexiones sobre la identidad, estudiantes de la Prepa UDEM desarrollaron narrativas que les permitieron conectar sus experiencias personales con los temas abordados por Mario García Torres en su muestra La poética del regreso. Los recuerdos, la relación con la naturaleza, la imaginación y los procesos creativos son algunas de las ideas que engloban las obras presentes en esta muestra (MARCO, 2020).

## ZEITZ MOCAA EN CIUDAD DEL CABO

Zeitz MOCAA es la abreviatura de Museo de Arte Contemporáneo de África ubicado en Ciudad del Cabo. La institución es conocida por su impresionante arquitectura y su enfoque en el arte contemporáneo africano y diaspórico. El museo alberga una extensa colección de arte del continente centrándose especialmente en la diáspora de la población africana. Entre sus paredes se encuentran obras de artistas establecidos y emergentes. La institución tiene un marcado carácter político y se esfuerza por promover el diálogo y el pensamiento crítico a través del arte africano contemporáneo y sus contextos sociales y culturales incluyendo un amplio espectro de temáticas y contextos como la historia colonial, el poscolonialismo, la identidad, la desigualdad, el género o el racismo. El arte africano contemporáneo expuesto aborda la historia colonial y el impacto duradero del colonialismo en el continente, explorando las dinámicas de poder, las injusticias sociales, las luchas de liberación y las identidades en constante evolución en el contexto africano.

El museo reconoce y promueve la diáspora africana como una parte integral de la identidad y la cultura africana como parte de su misión de promover y celebrar la diversidad del arte africano contemporáneo. Zeitz MOCAA brinda de esta manera, una plataforma para artistas de la diáspora, ofreciendo un espacio para que exhiban su trabajo y compartan sus perspectivas únicas sobre su experiencia. Por lo tanto, uno de los puntos fuertes dentro de las líneas programáticas del museo es su apuesta por la recuperación de la memoria africana al ampliar las narrativas históricas y desafiar las versiones dominantes de la historia a través de la inclusión de voces y perspectivas diversas.

The exhibition, designed by Wolff Architects, features more than 200 works of art from 74 institutional and private lenders located in 26 countries. With a focus on painting, the exhibition celebrates how artists from Africa and its diaspora have imagined, positioned, memorialised and asserted African and African-descent experiences. It contributes to critical discourse on African and Black liberation, intellectual and philosophical movements (Zeitz MOCAA, 2023).



¿Es factible el empleo de estrategias utilizadas en instituciones de arte contemporáneo en museos de historia y arqueología? Para responder a esta pregunta es necesario centrarse en las características y objetivos principales de ambos tipos de instituciones.

Si nos centramos en el enfoque temático, los centros de arte contemporáneo suelen centrarse en la exhibición y promoción del arte contemporáneo y las prácticas artísticas actuales. Uno de sus objetivos principales es fomentar la reflexión crítica y el diálogo esperando de los visitantes la interpretación y el análisis de las obras desde diferentes perspectivas gracias a la exploración de ideas y contextos sociales actuales. Por su parte, los museos de historia y arqueología se enfocan en la investigación y presentación de objetos y relatos históricos, así como en la preservación y estudio de las piezas que ayudan a reconstruir la historia. Sus estrategias educativas se centran en mostrar los hechos históricos, arqueológicos, la evolución de las civilizaciones y las interacciones culturales. Sin embargo, para hacer un análisis completo del presente es necesario conocer y comprender la historia, la cultura y los movimientos sociales y políticos del pasado. Por lo tanto, la reflexión crítica, el diálogo, la interpretación, la exploración y el análisis de ideas y conceptos es la manera más efectiva de aprender y estas estrategias deben implementarse también en los museos de historia y arqueología para crear una experiencia más enriquecedora, así como acercar la historia del pasado al presente y al futuro.

La metodología de los centros contemporáneos se centra en enfoques interactivos, experienciales y experimentales mientras que las instituciones clásicas a menudo emplean métodos más tradicionales. El objetivo de las primeras es involucrar activamente a los visitantes y fomentar su participación en el proceso creativo.

Sin embargo, con intención de actualizarse muchos museos clásicos han ampliado sus enfoques educativos y ahora utilizan tecnología interactiva, proyecciones audiovisuales, realidad virtual o aplicaciones móviles para mejorar la experiencia del visitante. Por lo tanto, la implementación de ciertos recursos más atrayentes a la sociedad actual en general y al público más joven en particular es un hecho. Es necesario involucrar y hacer partícipe al espectador del proceso de aprendizaje para que lo haga suyo y los museos son como grandes escuelas llenas de conocimiento pero con un equipo docente que no llega a todos sus alumnos y alumnas.

Los museos de historia y arquitectura también reconocen la importancia de presentar narrativas múltiples y diversas a la hora de interpretar la realidad, ya que la historia debe ser revisada desde enfoques interseccionales que den una lectura más global de la misma y no solo desde perspectivas eurocentristas. En lugar de ofrecer una única versión de la historia, durante los últimos años es latente el esfuerzo por incluir diferentes perspectivas y voces en sus exposiciones.

Esto permite a los visitantes cuestionar, construir sus propias ideas y comprender los eventos históricos. Los centros de arte contemporáneo suelen fomentar la interpretación abierta de las obras de arte. En lugar de proporcionar una única interpretación, se fomenta en los visitantes la construcción de sus propias ideas y significados a partir de las obras expuestas. Esto puede promover la creatividad, el pensamiento regenerativo y la diversidad de perspectivas entre los visitantes. Ambas opciones llevadas a cabo son imprescindibles y necesarias si el objetivo principal es fomentar el pensamiento regenerativo en la población. Es importante destacar aquí el uso del término *pensamiento regenerativo* y no *pensamiento crítico* dejando paso a la participación y acción ciudadana.

A lo que intentaba llegar al hablar de pedagogías regenerativas es a la diferencia entre cómo usamos el término "crítica" en pedagogía crítica, que es una "negación" de algo que es considerado opresivo o algo que perpetúa un statu quo que no es deseado debido a cómo el poder opera en dicho statu quo. Una aproximación a la pedagogía de tipo generativo o inventivista es aquella que no se centra en la crítica o en el análisis crítico de lo que debe ser cambiado porque es opresivo. Una pedagogía regenerativa es más bien aquella que fomenta y aumenta tendencias que en este momento son emergentes, tales como estructuras de sentimientos, flujos semánticos y sociales que toman y crean algo nuevo y diferente a partir de nuevas fuerzas vigentes en el momento contemporáneo (Acaso, 2011, 32).

Cualquier institución debe desarrollar programas educativos participativos que permitan a los visitantes involucrarse activamente en la construcción de ideas y por lo tanto de su aprendizaje.

Para la mayoría de las personas que trabajamos en departamentos de educación de museos, éstos comienzan siendo el lugar donde aprendemos a hacer visitas guiadas y donde trabajamos con niños/ as haciendo talleres infantiles. Sólo después de un lento y constante aprendizaje empezamos a ver más allá de estas actividades. Nos damos cuenta de que un departamento de educación es mucho más que un cajón de sastre. Es el terreno en que generamos conocimiento, contextualizamos los artefactos artísticos, originamos experiencias estéticas y creamos nuevas historias al involucrar a los/as usuarios/as a unir sus mundos con lo que el museo les ofrece, creando así nuevos relatos (Acaso, 2011, 16).

Uno de los puntos más significativos de este análisis es la importancia que cada una de estas instituciones da a los departamentos educativos. Independientemente del tipo de museo que se analice, los departamentos educativos tienen que ocupar una de las partes más importantes dentro del mismo, y desafortunadamente, no siempre es así. Es irónico y contradictorio que el departamento con el más interactúa el público a la hora de visitar un museo o institución cultural sea el más desconocido o en muchos casos inexistente.

Esto permite a los visitantes cuestionar y construir sus propias ideas y comprensión de los eventos históricos. Los centros de arte contemporáneo suelen fomentar la interpretación abierta de las obras de arte; en lugar de proporcionar una única interpretación, se fomenta la construcción de sus propias ideas y significados a partir de las obras expuestas; lo que puede promover la creatividad, el pensamiento regenerativo y la diversidad de perspectivas entre los visitantes. Ambas opciones llevadas a cabo son imprescindibles y necesarias si el objetivo principal es fomentar el pensamiento regenerativo en la población. Es importante destacar aquí el uso del término *pensamiento regenerativo* y no *pensamiento crítico* dejando paso a la participación y acción ciudadana por encima de la crítica sobre lo ya establecido, buscando el cambio y la regeneración.

A lo que intentaba llegar al hablar de pedagogías regenerativas es a la diferencia entre cómo usamos el término "crítica" en pedagogía crítica, que es una "negación" de algo que es considerado opresivo o algo que perpetúa un statu quo que no es deseado debido a cómo el poder opera en dicho statu quo. Una aproximación a la pedagogía de tipo generativo o inventivista es aquella que no se centra en la crítica o en el análisis crítico de lo que debe ser cambiado porque es opresivo. Una pedagogía regenerativa es más bien aquella que fomenta y aumenta tendencias que en este momento son emergentes, tales como estructuras de sentimientos, flujos semánticos y sociales que toman y crean algo nuevo y diferente a partir de nuevas fuerzas vigentes en el momento contemporáneo (Acaso, 2011, 32).

Cualquier institución debe desarrollar programas educativos participativos que permitan a los visitantes involucrarse activamente en la construcción de ideas y por lo tanto de su aprendizaje.

Para la mayoría de las personas que trabajamos en departamentos de educación de museos, éstos comienzan siendo el lugar donde aprendemos a hacer visitas guiadas y donde trabajamos con niños/ as haciendo talleres infantiles. Sólo después de un lento y constante aprendizaje empezamos a ver más allá de estas actividades. Nos damos cuenta

de que un departamento de educación es mucho más que un cajón de sastre. Es el terreno en que generamos conocimiento, contextualizamos los artefactos artísticos, originamos experiencias estéticas y creamos nuevas historias al involucrar a los/as usuarios/as a unir sus mundos con lo que el museo les ofrece, creando así nuevos relatos (Acaso, 2011, 16).

Uno de los puntos más significativos de este análisis es la importancia que cada una de estas instituciones da a los departamentos educativos. Independientemente del tipo de museo que se analice, los departamentos educativos tienen que ocupar una de las partes más importantes dentro del mismo, y desafortunadamente, no siempre es así. Es irónico y contradictorio que el departamento con el más interactúa el público a la hora de visitar un museo o institución cultural sea el más desconocido o en muchos casos inexistente.

Lo que nosotras proponemos es una breve mirada al pasado más reciente para analizar el origen de dos de las problemáticas que más negativamente afectan a las educadoras de museos actualmente: por un lado, la situación aún marginada o desestimada de los departamentos educativos en la estructura de los museos; y, por otro, la dificultad de desarrollar una carrera coherente y próspera como educadora en museos [...] y cómo, consecuentemente, la oferta formativa al respecto es aún deficiente, imposibilitando la consolidación de un itinerario profesional sólido y estable en el ámbito de la pedagogía museística (Acaso, 2011, 14).

Otra de las grandes problemáticas relacionadas directamente con la problemática de los departamentos educativos de las instituciones culturales son las personas que forman parte y construyen los mismos. Por un lado nos encontramos con la precariedad laboral de los trabajadores y trabajadoras lo que impide en la mayoría de los casos desarrollar una profesión de manera competente que repercuta en los proyectos educativos que se lleven a cabo. Mejorar las condiciones laborales de estas personas conlleva la profesionalización, la autonomía y el prestigio tanto de los y las profesionales como del propio departamento educativo. Por otro lado, encontramos el problema de la formación continua.

[...] ¿trabajamos en el museo a la manera de las teorías que enseñamos? ¿Cómo podemos decir que hacemos pedagogía radical con prácticas de una sola dirección, basadas en lo oral y/o textual, donde la representante de la institución (la educadora) sigue adoptando un rol colonial, patriarcal y autoritario en una sala cerrada donde no se puede ni hablar en voz alta, ni tocar y donde los cuerpos de los visitantes adoptan una posición de subordinación estática? Tenemos que ser realistas: hemos cambiado el contenido, pero no la arquitectura. El reto al que nos enfrentamos, si queremos ir más allá de lo superficial en el giro educativo, consiste también en cambiar la arquitectura pedagógica de nuestras acciones (Acaso, 2011, 34).

La reflexión y la formación continua debe ser una de las herramientas de cualquier profesional que se dedique a la educación si la pedagogía contemporánea y regenerativa es el objetivo a seguir. Por último y no menos importante, es necesario equiparar a los educadores y educadoras con el resto de los profesionales del museo de manera más horizontal.

Si seguimos las aportaciones principales que las pedagogías contemporáneas nos ofrecen, podemos centrarnos en que cualquier situación de aprendizaje requiere, independientemente de la edad de la persona a la que se destina, una serie de ideas, a saber, partir de los intereses y motivaciones sociales; favorecer la construcción del aprendizaje, los nuevos aprendizajes deben relacionarse con lo que la persona ya sabe, con sus experiencias previas para que así puedan aplicarlos en la vida real; tratarse desde un enfoque globalizador tratando contenidos de distinto tipo enfocados desde diversas áreas, lo que posibilitará establecer múltiples conexiones lógicas y facilitadoras de experiencias; mantener un ambiente relajado y cálido y contribuir a la capacidad de aprender a aprender.

A partir de lo anterior, se puede comenzar a plantear las nuevas pedagogías contemporáneas, pero, «¿cómo cambiar el paradigma modernista en el que la educación se encuentra anclada y conectar con la realidad social posmoderna, transformando el museo de meta en micronarrativa?» (Acaso, 2011, 31).

Se encuentran en este punto varias líneas de trabajo que se han podido entrever en los apartados anteriores y que sin duda son las bases de la evolución que todas las instituciones culturales deben proyectar para contribuir a esta pedagogía contemporánea y regenerativa. Todas las instituciones contemporáneas estudiadas destacan por una cualidad o punto fuerte que les imprime un carácter especial en base a unos principios metodológicos sólidos, todas esas cualidades unidas, formarían lo que debería ser el museo del presente y del futuro y que debe ser implementado no solo en museos de historia y arquitectura sino en todo tipo de instituciones culturales en general.

Por su parte, los museos analizados en el primer punto no parecen seguir una línea o líneas establecidas, sino más bien parecen realizar un compendio de actividades. Es a partir de estas ideas desde la que comenzar a construir como si de cimientos se tratase todo el compendio de acciones, proyectos, programas y actividades.

## **EL MUSEO COMO ESPACIO DE REALIDAD COTIDIANA Y LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA CULTURA.**

El museo como espacio de realidad cotidiana es una idea que busca romper con la percepción tradicional de los museos como instituciones elitistas y distantes de la vida diaria de las personas. La democratización de la cultura implica hacerla accesible y relevante para todos los individuos, independientemente de su origen social, educación o nivel de ingresos. Además, la democratización de la cultura implica eliminar las barreras económicas y sociales que impiden el acceso equitativo a los museos.

Existen iniciativas que pretenden traspasar las funciones tradicionales de los museos convirtiendo estos espacios en lugares democratizados, por y para la ciudadanía. Un gran ejemplo de esta idea se puede observar en el proyecto *Friday Late*. Se trata de un evento abierto y gratuito realizado en Londres durante los últimos viernes de cada mes en varios de los museos más emblemáticos de la ciudad como *Victoria & Albert Museum*, *Tate Britain* o *National Gallery*. Durante este evento los museos cierran sus puertas unas horas más tarde de lo habitual y celebran una serie de actividades con conciertos, catering, tours, performances y arte participativo. Una suerte de jornada de puertas abiertas con diferentes temáticas con un marcado corte político y social que no hace sino acercar el museo a las personas que lo habitan.



## EL MUSEO COMO PROYECTO SOCIAL DONDE TODAS LAS REALIDADES SOCIALES TIENEN CABIDA.

Otro de los objetivos principales que deben desarrollar las instituciones contemporáneas es el desarrollo del tejido comunitario y la participación ciudadana. Se trata de una concepción que va más allá de la mera presentación de exposiciones y colecciones, y busca convertirse en un agente activo de cambio en la sociedad.

En lugar de ser solo un lugar de conservación y exhibición, el museo se concibe como un espacio dinámico que se involucra con la comunidad y promueve el diálogo, la participación y el empoderamiento de las personas. Crear comunidad, redes y conexiones en un mundo totalmente desconectado. En esta visión, el museo se convierte en un centro cultural y educativo que aborda temas sociales, políticos, económicos y culturales relevantes para la comunidad en la que se encuentra. Estos temas pueden incluir la inclusión social, la diversidad, los derechos humanos, la sostenibilidad ambiental, la justicia social, entre otros. Es necesario echar una mirada a los barrios y a las personas que los habitan para ser conscientes de que muchas realidades sociales conviven en solo unos pocos metros.

Sostiene Ulrich Beck (2005) que se está produciendo un nuevo tipo de conflicto en el siglo XXI que tiene que ver con los nuevos excluidos de la globalización, y no sólo referido a los países del llamado 'tercer mundo', sino también a las bolsas de marginación que han aparecido en las grandes ciudades (Escarbajal de Haro & Martínez de Miguel López, 2012, 445).

No se trata de crear actividades enfocadas a ciertos colectivos y o priorizar una discriminación positiva sino de darles voz y visibilidad real en todos los ámbitos de la sociedad y por supuesto, dentro de las instituciones culturales.

Algunas iniciativas son llevadas a cabo como El barrio de las mujeres del puente de Vallecas por *Matadero Medialab*. Se trata de un proyecto de reflexión y participación, difusión y exposición posterior llevado a cabo por mujeres que habitan el barrio de Vallecas.

A través de una serie de fotografías, este grupo de mujeres visibilizó la realidad de su día a día. Reflejaron de esta manera una serie de problemáticas y vivencias como el exceso de basura de las calles o la dificultad de acceso a las aceras de las calles para personas en sillas de ruedas, movilidad reducida o carritos de bebés.

## **EL MUSEO COMO LUGAR DE RECUPERACIÓN DE LA MEMORIA Y DE LA IDENTIDAD.**

Los objetos cuentan historias y dependiendo de su posición en los espacios puede variar la narrativa. Los museos son grandes contenedores de objetos y por lo tanto, de historias. Estos objetos hablan y representan los legados de las diferentes civilizaciones, una suerte de narrativas colectivas que traspasan nuestra subjetividad para convertirse en legado cultural. Forman parte de la memoria y de la identidad de los pueblos. La memoria busca rescatar las voces, testimonios y evidencias silenciadas para construir una narrativa más completa y precisa de los eventos pasados. Nos permite abordar las raíces de los problemas sociales y buscar soluciones duraderas. Recordar y confrontar los hechos pasados es esencial para garantizar la rendición de cuentas y promover la reconciliación. La memoria es, por lo tanto, esencial para fortalecer los fundamentos de una sociedad democrática. La identidad juega un papel fundamental en la preservación de la diversidad cultural ya que proporciona un sentido de pertenencia y de arraigo, lo cual es esencial para la cohesión social y la construcción de relaciones positivas entre individuos y comunidades. Valorar y promover esta diversidad es un deber de la humanidad que contribuye a la conservación de la riqueza y la pluralidad de los pueblos. Es un importante pilar para resistir la asimilación cultural, preservar la autonomía y fortalecer el empoderamiento de los pueblos y de los grupos minoritarios.

Hace unos años el museo Thyssen Bornemisza junto a varios Centros Municipales de Mayores del distrito Centro de Madrid, crearon un proyecto artístico comunitario sobre recuperación de memoria e identidad, Museo de Memorias.

Se usaron varios lenguajes para divulgar la información contenida en el mismo como el audiovisual, el plástico o las piezas de archivo.

Museo de Memorias es un proyecto incompleto, que sigue abierto y que une ese patrimonio especial basado en el recuerdo, el relato y la memoria. Hemos utilizado las obras de la colección como estímulo de sus propios recuerdos y también los conceptos de: Museo, patrimonio y colección, para poner en valor esos objetos que todos guardamos y que son el soporte emocional de nuestra propia historia. Desde las cajas de tesoros, fotos, botones a las cajas y cajones en los que se ordena y custodia el legado familiar y los objetos que resumen nuestras; bio-geo-carto-grafías. Compartir el relato de las personas que participan supone el descubrimiento del legado que porta cada ser humano y del placer y el aprendizaje de compartirlos (Museo De Memorias, 2010).

## **EL MUSEO COMO ESPACIO INTERSECCIONAL.**

El museo también puede ser un espacio feminista interseccional, donde se abordan y cuestionan las desigualdades y opresiones basadas en el género, reconociendo además las intersecciones con otros sistemas de opresión, como el racismo, la clase social, la orientación sexual o la capacidad física. Por lo tanto, es una responsabilidad la representatividad y la inclusión de diversas voces y experiencias de diferentes orígenes étnicos, culturas, identidades sexuales y de género, clases sociales y habilidades. También es de vital importancia para instituciones clásicas analizar cómo surgen, se desarrollan y perpetúan las desigualdades; quizá para las instituciones más clásicas sea este un objetivo prioritario por la idiosincrasia de sus piezas y colecciones.

Mapeo interseccional: arte + teoría + activismo es «Una herramienta digital de mapeo multimedia que moviliza un archivo interactivo en línea, asequible y no excluyente, vinculando obras artísticas con textos teóricos, e intervenciones académicas y activistas» (Activación De Mapeo Interseccional: Arte + Teoría + Activismo, 2020). Fue realizada para la Bienal de las Mujeres en las Artes Visuales por Frédérique Bangerter y Abeyamí Ortega.

Una herramienta digital de mapeo multimedia que moviliza un archivo interactivo en línea, asequible y no excluyente, vinculando obras artísticas con textos teóricos, e intervenciones académicas y activistas.

El común denominador de los elementos que integrarán el mapa es el interés por la justicia social, desde perspectivas críticas, feministas, no-binarias, antirracistas, anticapitalistas y anticoloniales.

El eje rector del proyecto es promover una reflexión y un diálogo, abierto y accesible a todos los públicos, acerca de los cruces potenciales entre las artes, el pensamiento crítico y la justicia social desde perspectivas interseccionales (Activación De Mapeo Interseccional: Arte + Teoría + Activismo, 2020).

## **EL MUSEO COMO ESPACIO TRANSVERSAL DIRIGIDO A PERSONAS DE 0 A 99.**

«[...] la única manera de empezar a revelar esta fuerza consiste en hacer visible la posición invisible que los museos mantienen a través de su direccionalidad pedagógica, de preguntarnos, tal como hacía Vicente Aleixandre, ¿para quién educo?» (Acaso, 2011, 34). Surge la siguiente cuestión, ¿al rodearse de personas de la misma edad se produce un mejor y más efectivo aprendizaje? Si bien los beneficios de interactuar con personas de la misma edad son notables, las nuevas pedagogías requieren repensar todos los aspectos del proceso educativo y los tipos de agrupaciones deben ser también repensados. «El encuentro supone descubrir que tenemos aspectos en común, otros que son diferentes, implica sentir, pensar, crear, emocionarse, conocer, informarse, respetarse, entre otros» (Melgar & Tuninetti, 2017, 87). La diversidad en el entorno es un elemento imprescindible y de gran ayuda para favorecer el aprendizaje, el respeto de diferentes puntos de vista y la reflexión. Interactuar con personas de diferentes edades, ofrece la oportunidad de acceder a una amplia gama de experiencias, conocimientos y perspectivas; permite el intercambio de conocimientos y habilidades entre generaciones; fomenta el desarrollo de habilidades sociales, el respeto, la empatía, la comprensión, la comunicación efectiva y la adaptabilidad.

«La educación permanente y el aprendizaje a lo largo de la vida, son marcos que permiten pensar propuestas y acciones concretas vinculadas a la posibilidad de generar desde el museo espacios de encuentros y vinculación intergeneracional» (Melgar & Tuninetti, 2017, 90).

Programa Chicos y Grandes es una actividad llevada a cabo por el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, de Madrid.

[...] estudiantes del Instituto Ramiro de Maezt, que actuaron como voluntarios para enseñar diferentes principios de física a través de juguetes. La actividad principal consistió en mostrar a los visitantes, preferentemente padres con niños, una serie de experiencias científicas atractivas y de fácil comprensión, que involucraron conceptos como mecánica, ondas y óptica, termodinámica y electricidad y magnetismo. Como resultado de la experiencia dentro del museo, se señaló que el empleo de juguetes para enseñar Física, es un procedimiento didáctico que despierta la curiosidad, fomenta la creatividad y favorece la participación de los visitantes, que desean elaborar respuestas que expliquen los fenómenos que está observando (Melgar & Tuninetti, 2017, 91)

## **EL MUSEO ACCESIBLE**

La lucha por la eliminación de las barreras arquitectónicas, físicas, comunicativas y sociales debe ser una responsabilidad y un objetivo prioritario de las instituciones culturales si verdaderamente se apuesta por un museo accesible. Además, para que la inclusión sea real no debe únicamente centrarse en las barreras sino también en la participación activa de las personas con cualquier tipo de discapacidad. Esta participación debe ser basada en acciones y programas no excluyentes basados en los pilares ideológicos de la propia institución y no tomarse como actividades aisladas sino como auténticos proyectos con significado y planificación. Es importante que estas acciones no sean únicamente específicas para personas con discapacidad pues se tendería a caer en otro tipo de exclusión; la idea es que en las acciones y programas que se diseñen tenga cabida todo tipo de público. Se trata de romper no solo las barreras

físicas sino también las intelectuales. «En realidad, todo el público necesita que las barreras intelectuales de los museos se diluyan. Más incluso las personas con discapacidad intelectual» (Robledo Sánchez-Guerrero, 2016). Estos proyectos comienzan a llevarse a cabo cada vez en más instituciones. Nuevos creadores-nuevos públicos es un proyecto que nace en la Unidad de Programas Educativos de la Dirección de Área Territorial de Madrid-Capital de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid. Se trata de un programa pensado para llevarse a cabo en diferentes instituciones culturales como el Museo del Prado o el Museo Reina Sofía.

Este proyecto se enmarca a la perfección en las políticas de inclusión promovidas desde el Museo, puesto que su objetivo prioritario es vincular a alumnos y profesores de Centros de Educación Especial con otros procedentes de Institutos de Educación Secundaria. A través de un acercamiento en el que dialogan danza, artes plásticas y música, se busca fomentar la colaboración, el aprendizaje mutuo y la convivencia entre doce alumnos con capacidades diversas. Además, se motiva a la comunidad educativa a generar estrategias pedagógicas inclusivas y creativas que puedan tener proyección social (Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía, 2023).

## **EL MUSEO DE LOS CUIDADOS: ECOFEMINISTA, GLOBAL Y SOSTENIBLE.**

Desde un punto de vista social, filosófico y político, es necesario dejar de ver los cuidados hacia las personas, hacia el resto de seres vivos y el planeta que habitamos como una mera cuestión instrumentalista o de supervivencia. Desde luego no existe vida sin cuidados, y dando un paso más, como seres sociales, nos relacionamos a partir de los cuidados. Somos quienes somos porque nos cuidamos y por ende nos relacionamos. Es por ello que este es quizá el punto más importante sobre el que deben crecer el resto; es necesario poner los cuidados en el lugar más importante de nuestra existencia. Es de vital importancia si queremos construir una sociedad realmente sostenible, equitativa y equilibrada para todos los seres vivos y ecosistemas en los que habitamos.

[...] al definirlos [los cuidados] como una actividad característica de la especie humana que incluye todo lo que hacemos con vistas a mantener, continuar o reparar nuestro mundo, de tal manera que podamos vivir en él lo mejor posible. Este mundo incluye nuestros cuerpos, nuestros yos y nuestro entorno, que buscamos tejer juntos en una red compleja que sostiene la vida (Albarrán et al., 2014-2019).

Todos cuidamos en mayor o menor medida por lo que, ¿es un sueño utópico colectivo que el cuidado universal salga de las fronteras familiares y la convivencia? ¿Es posible que llegue a los museos? Los museos en este caso se convierten en grandes creadores de tejido social y redes de apoyo, sus instalaciones pueden llegar a ser grandes espacios públicos, accesibles y seguros.

[...] vemos que ningún ecomuseo tiene como finalidad didáctica la educación ecofeminista, pues no encontramos evidencias en ninguno de ellos que nos lleve a pensar que la transformación de las estructuras sociales desde la perspectiva de género y del pensamiento anti-especista sea de sus objetivos principales. Por todo ello, se pone de manifiesto el largo camino que queda por recorrer para llegar a la introducción plena y deseable de la educación patrimonial ecofeminista en los ecomuseos (Lucas Palacios et al., 2022, 156).

Es difícil encontrar acciones, proyectos y programas ecofeministas porque no se están llevando a cabo o al menos no han sido encontradas a lo largo de este proyecto.

## **EL MUSEO ENTRE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA TECNOLOGÍA.**

En este punto es necesario exponer la idea de que la tecnología debe convertirse en un medio de producción educativa y participación cultural superando la idea de ser un mero sistema de exposición de información. Es innegable el poder de atracción que la tecnología tiene en la sociedad y la implementación de la misma en todos los ámbitos de la vida es un hecho también innegable.

Por lo tanto, el desafío aquí es comenzar a utilizar este increíble poder de diferentes maneras, de esta manera se pueden llegar a obtener aprendizajes realmente significativos.

La mayoría de las instituciones que han sido mencionadas a lo largo de estas páginas tienen activos diversos programas digitales centrados principalmente en la muestra y exposición de sus colecciones desde sus webs o en los paneles informativos físicos. El desafío se encuentra en traspasar la transmisión unidireccional de información y conocimiento y convertirse en un proceso comunicativo recíproco bidireccional, un medio de auténtica producción y participación cultural.

[...] el proyecto *Animo*, del colectivo barcelonés *Utani*, que permite un acercamiento a la creación audiovisual en tiempo real, mostrándose como una alternativa estimulante y divertida a las herramientas educativas convencionales. *Animo* toma prestados artefactos de creación de imagen en movimiento del siglo pasado, incorporando atributos actuales que permiten disfrutar de una herramienta lúdica y didáctica, más allá de la fascinación por la propia tecnología. Este tipo de proyectos abogan por métodos de enseñanza que promuevan la pasión por aprender y el placer de enseñar, estimulando habilidades de participación e interacción en grupo. Inciden, además, en el compromiso con los acontecimientos contemporáneos y generan soluciones tecnológicas que estimulan la imaginación a través del arte y la educación (Acaso, 2011, 111).



Todo proceso de investigación es a su vez un proceso de reflexión continua. Esta reflexión continua provoca la modificación de ideas y conceptos previos. A lo largo de este proceso ha sido necesario reformular la pregunta de investigación con el objetivo de acercar más el objetivo a aquello que queríamos conseguir por lo que fue necesario también repensar los objetivos planteados y las preguntas secundarias.

Por otro lado, en este caso como en cualquier investigación, es imposible abarcar todo el corpus de materiales, sin embargo, sí es posible elegir una muestra representativa y seleccionar aquellos recursos que resulten más significativos confiando en que se puedan obtener datos concluyentes que ayuden a contestar a la pregunta de investigación planteada. Por supuesto, tanto la investigación como la educación son procesos que deben ser revisados y que exigen una formación continua por parte de todos los actores implicados.

Siguiendo con este análisis es necesario también realizar una reflexión sobre el uso de la metodología elegida y empleada a favor de otras. Se eligió llevar un enfoque metodológico interpretativista o fenomenológico, constructivista y cualitativo.

Como ocurre con cualquiera de los estadios de cualquier trabajo de investigación, la toma de decisiones es una máxima dentro del mismo. En el caso del método empleado los límites son muy difusos y el trabajo puede llevarse a cabo bajo la luz de diferentes metodologías. Sin embargo, es necesario elegir y probar cómo funcionan nuestras decisiones. En este caso, el enfoque metodológico parece haber aportado luz sobre todo el proceso pues ha llevado a establecer unas firmes ideas sobre las que seguir trabajando y puede decirse por lo tanto, que se trata del enfoque adecuado.

Se trata de un tema ampliamente estudiado en otros campos museísticos como el arte contemporáneo y del que apenas hay información si se lleva al campo de las instituciones más clásicas como los museos de historia y arqueología. El compendio de actividades encontradas en los museos estudiados forman parte de una amalgama de actividades que no parecen seguir una línea de trabajo firme sino que intenta abarcar sin éxito varias temáticas de actualidad sin pararse a reflexionar profundamente sobre el tema.

En cuanto a las instituciones culturales contemporáneas, siguen líneas de trabajo mucho más claras y definidas como consecuencia probablemente de años y años de trabajo, estudio y experimentación. Sin embargo, por poner alguna pega, quizá pueden seguir siendo demasiado inaccesibles para el público.

Las ideas transversales expuestas en el punto de la Propuesta contemporánea para museos de arqueología e historia, aunque separadas por guiones se encuentran totalmente relacionadas, mezclándose y convirtiéndose en una sola gran idea. Aún así, se han expuesto ideas que tienen que ser desarrolladas y adaptadas a las particularidades de cada institución. Sin embargo, como si de un currículum educativo se tratase, los puntos anteriores forman la base y los pilares sobre los que comenzar a construir todo el conjunto de acciones que se pueden llevar a cabo en los museos de historia y arqueología, que no son pocas.

Este proyecto no es más que el principio de un largo camino que aún queda por recorrer dentro del mundo de la educación y de los museos e instituciones culturales. Lo que se recoge a lo largo de estas páginas no es sino el inicio sobre el que comenzar a construir una auténtica revolución en el mundo de la educación en los museos y de la mediación cultural.

Estas ideas, reflexiones y perspectivas deben ser tomadas como un símil con los currículums educativos sobre los que el cuerpo docente comienza a desarrollar y transversalizar acciones, programas y actividades con un verdadero sentido y significado. Por supuesto, el desarrollo de las ideas debe ampliarse y desde luego, como cualquier proceso de investigación, debe revisarse y repensarse continuamente si se quiere seguir los preceptos de las pedagogías contemporáneas y renovadoras. La sociedad cambia a una velocidad nunca vista, las revoluciones y los fines del mundo están a la orden del día y a la vuelta de la esquina por lo que la educación museística no puede quedarse anclada en prácticas arcaicas y nada motivadoras basadas en la transmisión unidireccional de conocimiento.

El mundo está cambiando y por suerte, la educación y los museos también lo están haciendo aunque quizá no a la velocidad que demanda la sociedad. Desde aquí también «[...] emerge la idea de que, aunque los departamentos de educación en los museos de artes visuales tienen poco peso, desde luego menos peso del que deberían de tener, están engordando... » (Acaso, 2011, 166).

# BIBLIOGRAFÍA

Acaso, M. (2011). Perspectivas: situación actual de la educación en los museos de artes visuales. *Arte y políticas de identidad*, 5, 177. <https://revistas.um.es/reapi/article/view/146321/130721>

Acaso, M. (2023). María Acaso | Productora cultural desafiando las divisiones entre arte y educación. <https://mariaacaso.es/>

Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art thinking: cómo el arte puede transformar la educación*. Ediciones Paidós.

*Activación de Mapeo interseccional: arte + teoría + activismo*. (2020). Bienal MAV. [https://www.bienalmav.org/2020/actualidad-item.php?pageNum\\_rs\\_actualitems=6&totalRows\\_rs\\_actualitems=60&lan=es&id=activacion-de-mapeo-interseccional-arte-teoria-activismo](https://www.bienalmav.org/2020/actualidad-item.php?pageNum_rs_actualitems=6&totalRows_rs_actualitems=60&lan=es&id=activacion-de-mapeo-interseccional-arte-teoria-activismo)

Albarrán, S., Bodio, K., Busquets, M., & Cvejic, Y. (2014-2019). *Por un Estatuto Social de los Cuidados*. Museo Reina Sofía. [https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/estatuto-social-cuidados\\_0.pdf](https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/estatuto-social-cuidados_0.pdf)

Albero Verdú, S. Á., & Arriaga, A. (2018). Educación con Perspectiva de Género en Museos Españoles. Enfoques y Discursos. *Multidisciplinary Journal of Gender Studies*, 7(1), 1531-1555.

Booth, W. C., Colomb, G. G., & Williams, J. M. (2001). *Cómo convertirse en un hábil investigador*. Gedisa.

British Museum. (n.d.). British Museum. Retrieved June 4, 2023, from <https://www.britishmuseum.org/>

CAC Málaga: Inicio. (2022). CAC Málaga: Inicio. <https://cacmalaga.eu/>

Calaf Masach, R., Gutiérrez Berciano, S., & I, G. (n.d.). Transitando por la evaluación de los Programas Educativos de Museos de arte del proyecto ECPEME. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), 129-150. <https://revistas.um.es>

Cantó Milà, N. (2016). *Fundamentos de la investigación cualitativa. Universitat Oberta de Catalunya*.

Cantó-Milà, N., & Vayreda, A. (2013). *Métodos en las ciencias humanas*. Universitat Oberta de Catalunya.

*The Egyptian Museum in Cairo*. (2022). The Egyptian Museum in Cairo. <https://egyptianmuseumcairo.eg/emc/>

Emo Marty, L. (2018). *Mediación Cultural en el aula [TFM]*. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/53103/1/TFM\\_LARA\\_EMO\\_MARTY.pdf](https://oa.upm.es/53103/1/TFM_LARA_EMO_MARTY.pdf)

Escarbajal de Haro, A., & Martínez de Miguel López, S. (2012). El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución desde la animación sociocultural. *Educatio Siglo XXI*, 30(2), 445-466.

Fernández, M. (2003). Los museos espacios de cultura, espacios de aprendizaje. *IBER Los museos espacios de cultura, espacios de aprendizaje. IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (36), 55-61.

Gallardo Nieto, J.M., & M. Á, N. L. (2017). Aprender Historia con rutinas de pensamiento. *CLIO. History and History teaching*, (43), 153-176. <http://clio.rediris.es/n43/articulos/GallardoNovillo2017.pdf>

Gil Carmona, F. (2018). *Museos y formación del pensamiento social en educación primaria: una propuesta de intervención didáctica* [Tesis]. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://www.tdx.cat>

Guadarrama García, M. d. R. (2012). *Cuéntame tu historia: "El museo como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en tercer grado de secundaria"* [Tesis]. Universidad Pedagógica Nacional. <http://200.23.113.51>

León Jiménez, N. C., & García Martínez, A. C. (2014). *Los museos como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en educación primaria* [Tesis]. Universidad Pedagógica Nacional. <http://200.23.113.51>

Lucas Palacios, L., Trabajo Rite, M., & Arroyo Mora, E. (2022). Educación patrimonial y ecofeminismo. Análisis de los ecomuseos españoles. *Aula Abierta*, 51(2), 151-160. <https://reunido.uniovi.es/index.php/AA/article/view/16440/15241>

MACBA *Museu d'Art Contemporani de Barcelona*. (2023). MACBA *Museu d'Art Contemporani de Barcelona*. <https://www.macba.cat/ca>

MAN. (2023). MAN - Museo Arqueológico Nacional - | Ministerio de Cultura y Deporte. <http://www.man.es/man/home.html>

MARCO. (2020). MARCO. <https://www.marco.org.mx/>

Megías Martínez, C. (2017). *Estrategias participativas en arte y educación: un estudio de caso con adolescentes hospitalizados*. [Tesis]. UCM. <https://eprints.ucm.es/>

Melgar, M. F., & Tuninetti, V. M. (2017). Museos y vinculación intergeneracional. Estudio de valoraciones de una propuesta educativa. *Revista del Museo de Antropología*, 10(1), 87-96.

*The MET.* (2000). The Metropolitan Museum of Art. <https://www.metmuseum.org/>

*Museo de Memorias.* (2010). EducaThyssen. <https://www.educathyssen.org/museo-memorias>

*Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.* (2023). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/>

*Museo Nacional de Tokio.* (2004). TOKYO NATIONAL MUSEUM. [https://www.tnm.jp/modules/r\\_free\\_page/index.php?id=161&lang=en](https://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=161&lang=en)

*Museo – Pergamonmuseum.* (n.d.). Museumsportal Berlin. Retrieved June 4, 2023, from <https://www.museumsportal-berlin.de/es/museos/pergamonmuseum/>

*Museu d'Arqueologia de Catalunya.* (2017). PORTAL MAC - Museu d'Arqueologia de Catalunya - Seu Macportal. <http://www.mac.cat/>

Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (1992). *Manual de investigación en ciencias sociales* (N. P. Corres Ayala & L. V. Campenhoudt, Trans.). Limusa.

Rivero Gracia, M. P., Fontal Merillas, O., Martínez-Rodríguez, M., & García Ceballos, S. (2018). La educación patrimonial y el patrimonio arqueológico para la enseñanza de la Historia. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 23-37.

Robledo Sánchez-Guerrero, S. A. (2016). *Prácticas artísticas colaborativas en contextos de discapacidad: estrategias inclusivas para la toma de conciencia de personas con y sin discapacidad intelectual* [Tesis]. UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39193/1/T37795.pdf>

Salido López, P. V., & Irisarri Juste, M. R. (n.d.). Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural. *Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha*, (29). <https://ruidera.uclm.es>

Shvets, A. (2013). *Museo como centro educativo. Talleres creativos. Una experiencia*. [TFG]. <https://digitum.um.es>

Suárez Suárez, M. Á., Calaf Masachs, R., & San Fabián Maroto, J. L. (2014). Aprender historia a través del patrimonio. Los casos del Museo del Ferrocarril de Asturias y del Museo de la Inmigración de Cataluña. *Revista de Educación*, (365), 38-66. <https://www.educacionyfp.gob.es>

*Tate Modern*. (2023). Tate Modern. <https://www.tate.org.uk/>

*Zeitz MOCAA*. (2023). Zeitz MOCAA - Museum of Contemporary Art - Zeitz MOCAA. <https://zeitzmocaa.museum/>