



MUSEO CHILENO
DE ARTE
PRECOLOMBINO

olivo

EXPERIENCIAS QUE NOS CONECTAN

INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN MUSEAL

EXPERIENCIAS QUE NOS CONECTAN

INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN MUSEAL

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
Museo Chileno de Arte Precolombino
Fundación Olivo

Ministra de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
Carolina Arredondo Marzán

Subsecretaria del Patrimonio Cultural
Carolina Pérez Dattari

Directora del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural
Nélida Pozo Kudo

Directora Museo Chileno de Arte Precolombino
Cecilia Puga Larrain

Directora Fundación Olivo
Patricia Matte Larrain

Museo Chileno Arte Precolombino:
Gabriela Acuña Miranda, Coordinadora de Educación
Rebeca Assael Mitnik, Arqueóloga especialista en Educación
Paula López Wood, Jefa de Comunicaciones

Subsecretaría del Patrimonio Cultural:
Daniela Serra Anguita, Jefa Departamento de Estudios y Educación Patrimonial
Natalie Guerra Araya, Profesional Departamento de Estudios y Educación Patrimonial
Mariana Rebolledo González, Encargada de Comunicaciones

Externos:
Valentina López Monroy, Producción y Edición
Gestus, Diseño y Producción

Diagramación y diseño
Isidora Val Valdivielso

© Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Museo Chileno de Arte
Precolombino y Fundación Olivo, marzo 2024.

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente. Prohibida su venta.
Disponible en: www.cultura.gob.cl/publicaciones

ÍNDICE

04	Presentación
10	Experiencias y estrategias educativas museales innovadoras
11	- Viv Golding (Reino Unido)
16	- Ricardo Rubiales (México)
21	- Catalina Pavez (Chile)
26	- Ann Cutler (Reino Unido)
31	Museos en contexto de interculturalidad
32	- María Marable-Bunch (Estados Unidos)
37	- Pamela Streeter (Nueva Zelanda)
42	- Juana Paillalef (Chile)
47	- Carla Díaz (Chile)
52	Estrategias didácticas en entornos digitales
53	- Susan Raikes (Reino Unido)
58	- Benjamin Korman (Estados Unidos)
63	- Tara Fagan (Nueva Zelanda)
68	- Valeria Vera (Chile)

PRESENTACIÓN

Nuevas formas de establecer comunidad en los museos

Esta publicación se enmarca en el primer seminario internacional de educación en museos “Experiencias que nos conectan: Innovación en educación museal”, realizado entre el 10 y 11 de noviembre de 2021. Su propósito es plasmar y poner a disposición aquellas reflexiones, inquietudes y por supuesto, experiencias, que continúan desafiando a quienes trabajan y están asociados al ámbito de la educación y comunicación museal, el patrimonio y la vinculación con comunidades y públicos.

La pandemia modificó de forma estructural el modo en que las personas se relacionan con la cultura, dejando en evidencia una crisis para el mundo de los museos y el patrimonio, y en particular, su capacidad de conectar con las necesidades y exigencias de los públicos contemporáneos. Esta brecha, por cierto, se hace aún mayor cuando compete a visitantes que históricamente han tenido menor acceso a espacios culturales y patrimoniales: infancias, adultos mayores, personas en situación de discapacidad, población migrante, entre otros.

Como espacios con una misión pública a cargo de resguardar, divulgar y educar en torno al patrimonio, los museos deben asegurar a las personas y las nuevas generaciones –sobre todo en momentos de profundos cambios sociales y tecnológicos que desafían el modo en que nos aproximamos a la cultura– el acceso a experiencias transformadoras y significativas.

Las colecciones de los museos hoy no dan abasto para generar este tipo de experiencia entre los visitantes. El museo como institución debe repensar su posición de autoridad ante las audiencias y trabajar por transformarse en un ente vivo, que pone al centro de la discusión y de sus decisiones estratégicas a las comunidades, haciéndolas protagonistas de la experiencia en museos.

Este cambio de paradigma para los espacios culturales exige de estrategias internas y externas entre las que será central el fortalecimiento de los equipos de educación, mediación y comunicaciones. Junto a esto, será fundamental promover en conjunto una comprensión crítica e informada del arte, de la cultura y sus acontecimientos actuales, construyendo espacios y relatos conmovedores tanto en formatos digitales como presenciales, que a fin de cuentas, contribuyan a mejorar la vida de las personas.



Entonces, ¿cómo estrechamos vínculos con las comunidades? ¿cómo traducimos las colecciones en acciones vivas y concretas que despierten la curiosidad de personas de amplios rangos de edad y de diversas partes del mundo? Y ¿cómo enfrentamos los discursos en torno a los patrimonios, la memoria y la cultura, en un mundo en constante transformación?

Esta publicación reúne la voz y experticia de una diversidad de especialistas de museos, locales e internacionales, que se han transformado en referentes por lograr una vinculación efectiva y sostenible con las comunidades y públicos que los rodean. Todos ellos atienden la diversidad como un valor base en la vida de cualquier sociedad sustentable y sana. Sus palabras resuenan en un momento en donde, si bien los públicos y audiencias han retomado la actividad cultural con nuevas ofertas programáticas, persisten los efectos de períodos de encierro, de nula interacción social y de baja percepción de creación de comunidad.

Tenemos el desafío de investigar, encontrar y ejecutar los lenguajes apropiados para seguir expandiendo la conexión con los públicos. De ese modo, estamos convencidos de que esta publicación será una herramienta de trabajo y una inspiración para continuar promoviendo la cultura y el patrimonio, de la mano de la educación y los espacios públicos, para así, continuar enriqueciendo nuestra vida en común.

¡Esperamos que lo disfruten!

Carolina Pérez Dattari
Subsecretaria del Patrimonio Cultural

Cecilia Puga Larrain
Directora Museo Chileno de Arte Precolombino

Patricia Matte Larrain
Directora Fundación Olivo

“Cuando hablamos de educación patrimonial hablamos también de educación para nuestra convivencia democrática. Es una herramienta crucial para la transformación social, en cuanto construye y pone en relieve nuestras distintas identidades”.

Carolina Pérez Dattari
Subsecretaria del Patrimonio Cultural

“Esta es una instancia que invita a repensar las formas de relación con las audiencias y que nos permite conocer estrategias educativas innovadoras y con impacto en las comunidades”.

Cecilia Puga Larrain
Directora Museo Chileno de Arte Precolombino

“La cultura es uno de los elementos que, junto con la educación y los espacios públicos, más enriquecen nuestra vida en común”.

Patricia Matte Larrain
Directora Fundación Olivo

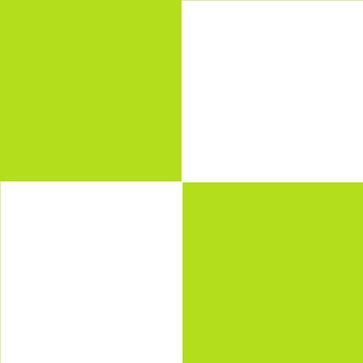
“La educación en museos representa una oportunidad única, en el que las acciones y decisiones que tomamos propician espacios de convivencia intercultural e intergeneracional, que, no exentos de desafíos, nos permiten volver a mirar nuestra historia y la forma en que actuamos en el presente”.

Gabriela Acuña Miranda
Coordinadora de Educación, Museo Chileno
de Arte Precolombino



EXPERIENCIAS Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS MUSEALES INNOVADORAS:

PERTINENCIA Y ALTO IMPACTO EN LAS COMUNIDADES



En la actualidad existe una gran variedad de prácticas educativas en museos pensadas para mejorar la vida de sus comunidades. En esta sección se reflexiona en torno a experiencias y estrategias innovadoras y efectivas de trabajo y colaboración con audiencias. El énfasis de la discusión está puesto en las decisiones que toman las instituciones para construir relaciones sostenibles y generar impacto en sus comunidades.

Viv Golding

REINO UNIDO



Dra. en Estudios de Museos, posee dos maestrías (una en Filosofía Moderna y otra en Estudios de la Mujer) y una licenciatura en Arte y Diseño. Viv Goldin es actualmente profesora asociada en la Escuela de Estudios de Museos de la Universidad de Leicester. Estuvo a cargo de la provisión de educación formal en el Museo Horniman de Londres. Su trabajo académico está entrelazado con la práctica de los museos internacionales y ha realizado un sinnúmero de publicaciones sobre la práctica museística feminista y antirracista. Se desempeñó durante dos períodos como presidenta del ICOM-ICME (Consejo Internacional de Museos y Colecciones de Etnografía).

“El compromiso profundo con los objetos es educativo, puede promover interacciones sociales y conexiones con el museo que está abierto a reflexiones críticas sobre las lógicas del poder y el prejuicio”.

Viv Golding

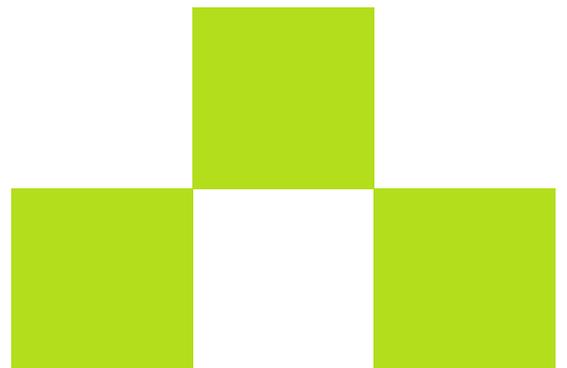


La práctica museal como activismo. Pensamiento crítico, diálogo y educación a través del trabajo dirigido por objetos

Viv Golding

Palabras claves:

Práctica dirigida por objetos
Activismo
Diálogo con las audiencias
Pensamiento crítico
Esencialismo



Una de las premisas con las que arranca la académica es que la experiencia de visitar un museo involucra el cuerpo, las emociones y la historia de cada persona. Es por eso que Viv Golding va a reflexionar en torno al “trabajo dirigido por objetos” pero siempre conectado a la experiencia de las personas. Desde ese lugar, ella explora casos ejemplares que se han llevado a cabo en diversos museos del mundo, y que ponen en práctica dicho enfoque. Además, expone en qué medida aquello puede acercar los objetos de los museos a sus visitantes, dándoles sentido y promoviendo preguntas y reflexiones críticas que incentiven el diálogo y el entendimiento entre los diferentes grupos humanos; desafiando los prejuicios y democratizando el acceso a los museos y su potencial educativo.

Según plantea Viv Golding, el trabajo o práctica dirigida por objetos tiene ventajas entre las que se encuentra, primero, la posibilidad de emplear todos nuestros sentidos a la hora de interactuar con las colecciones y, segundo, su potencial educativo a través de la promoción de interacciones sociales y reflexiones críticas sobre las lógicas de poder en base a las cuales se construyen ciertas colecciones museales.

Golding pone de relieve que “cuando entramos a los museos de todos los tipos, llevamos nuestros cuerpos, nuestras historias pasadas, nuestras emociones”. Por ello, es una experiencia que nos puede impulsar a imaginar y re-imaginar nuestro lugar en el mundo, así como a cuestionar prejuicios como el racismo, los estereotipos de género, el primitivismo, el colonialismo o el etnocentrismo. De ahí que su trabajo apunte también a una práctica activista.

Desde el punto de vista teórico, su propuesta se construye a partir del arte, la filosofía y la antropología humanista. Según explica, la creatividad y las diversas prácticas artísticas destacan como facilitadores del aprendizaje y la interacción con los objetos. La filosofía, por su parte, inspira y facilita los diálogos e intercambios con las diferentes audiencias. Por último, la antropología humanista aborda “lo que significa ser humano y vivir una vida humana” a partir de la experiencia de los actores; además de apoyar diversas formas de compromiso público, educación y promoción del activismo.

El logro de estos objetivos requiere de un trabajo creativo que aliente a las personas a interactuar con las colecciones, plantearse preguntas, pensar críticamente y conversar sobre temas diversos y a veces problemáticos respecto a nosotros mismos, a los otros y a nuestras interacciones muchas veces mediadas por prejuicios o estereotipos. En este sentido, Viv Golding invita a los museos a permanecer abiertos y activos a la hora de incentivar y coordinar la participación y los diálogos; y subraya la importancia de desafiar el esencialismo (por ejemplo,

respecto de las culturas negra y nativa), promoviendo enfoques flexibles y relevantes para el cambio cultural.

En este punto, algunas de las preguntas que surgen son ¿cómo podemos desafiar al racismo, los estereotipos de género, el primitivismo y el etnocentrismo? y ¿cómo hacemos que las personas entren en estas conversaciones?

Para responder a ello, Golding recurre a la idea de “fusión de horizontes”, concepto que toma del filósofo alemán Hans Georg Gadamer. La autora utiliza esta noción para referirse a un “espacio de fronteras” construido sobre el intercambio dialógico, profundo y respetuoso entre el visitante y el objeto del museo.

Para entablar dicho diálogo y expandir nuestras posibilidades de comprensión a futuro, tanto el visitante como el objeto museal deben considerarse como iguales y reconocer los prejuicios que cada uno arrastra con sus historias específicas o tradiciones. Del mismo modo, es labor del museo tratar a los visitantes con respeto y presentar un rango de formas multisensoriales, accesibles e inclusivas a través de las cuales se puedan comunicar con las colecciones.

Estos mecanismos incluyen, entre otras prácticas, la integración de todos los sentidos para explorar cómo se ve el arte más allá del sentido de la visión: el trabajo con infancias del espectro autista, incentivar conexiones personales con los objetos (de modo que estos cobren sentido para el visitante), hacer partícipes a personas migrantes a la hora de transmitir su propia experiencia, y facilitar espacios para que los museos sean más amigables para las familias y el público joven.

El compromiso con las diferentes audiencias puede darse a través del diálogo y de una educación que no solo escucha las voces establecidas de la educación formal. Así, Golding se declara una “activista comprometida” puesto que alienta que todas las personas estén al tanto de sus derechos, independiente de su origen o posición social. De esa manera, logra ampliar el espectro de visitantes que visitan los museos, promoviendo la reflexión y el diálogo en torno a aquello que nos conecta como personas.

De ahí que la autora se pregunte: ¿qué significa ser humano y vivir una vida humana? ¿Cuál es la vida que vale la pena vivir? Esta pregunta –dice– pone énfasis en las cosas que cada uno atesora, lo que se considera una vida bien vivida, la capacidad de adaptarse, entre otros valores. Esto se descubre en las diferentes culturas, sus objetos y sus historias; y las colecciones museales tienen la capacidad de mostrarnos cuán similares somos a esas culturas, en la medida que tenemos valores que son comunes, como la pasión, la amistad y la dignidad.

Ricardo Rubiales

MÉXICO



Con más de veinte años de trabajo en el campo museístico, Ricardo Rubiales ha sido honrado con diversos reconocimientos entre los que se cuenta el premio CECA ICOM a la investigación educativa. Su quehacer se enfoca en las relaciones entre pensamiento, tecnología educativa, patrimonio y acción cultural. Docente y conferencista a nivel internacional, colaboró al frente de las áreas educativas de renombrados museos en México y en la creación de siete nuevos museos en Latinoamérica. Actualmente se encuentra en su investigación doctoral sobre museología crítica.

“No se trata de transmitir información, se trata de que las personas construyen conocimiento, estamos hablando de pensar sobre cómo pienso, auto comprender de qué manera me relaciono con este entorno”.

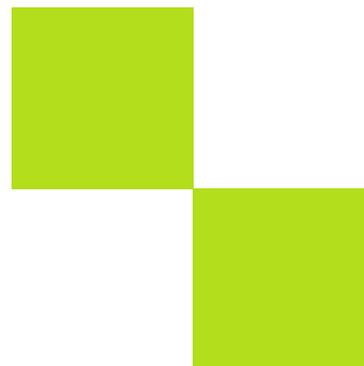
Ricardo Rubiales

Museología social y pedagogías críticas en los museos contemporáneos de ciencias. El caso del proyecto “Materia” en el Centro de Ciencias de Sinaloa

Ricardo Rubiales

Palabras claves:

Museología social
Museo de ciencias
Diálogo intergeneracional
Pedagogías críticas
Socio-constructivismo



Ricardo Rubiales desarrolla la idea de una museología social enfocada en los públicos, su diferenciación, legitimación y participación activa; como también orientada a la innovación educativa y al aprendizaje reflexivo. Esta reflexión la asocia a la experiencia de “Materia”¹ en el Centro de Ciencias de Sinaloa², un espacio abierto a las comunidades y al diálogo entre diferentes generaciones y grupos sociales.

Inaugurado en 1992, el Centro de Ciencias de Sinaloa fue uno de los primeros museos de ciencia de México. El proyecto “Materia” forma parte de la renovación llevada a cabo en 2018, coincidiendo con la celebración del nacimiento del primer Centro de Ciencias y del primer museo de ciencias del mundo, el Exploratorium de San Francisco.

El nacimiento de los museos de ciencia marcó un paradigma en el sector, debido a que los artefactos que se exponen en sus colecciones pueden cambiar de uso rápidamente debido al avance de la tecnología.

De este modo, el contexto aparece como un elemento clave que invita no sólo a hablar a los públicos, sino también a comprenderlos desde las circunstancias social-culturales experimentadas, además del punto de vista histórico, evitando de ese modo homogeneizaciones.

La pandemia fue un contexto particular que permitió comprender mejor la relación de los públicos con sus contextos. Siguiendo la reflexión de Rubiales, la generación que nació o vivió su juventud durante la pandemia tendrá referencias sobre una vacuna o un virus totalmente diferentes a las de otras generaciones mayores.

Así, el autor desplaza estas reflexiones a la museología social³, la que entiende el museo como un lugar político, un espacio de conflicto, de tensiones y de cruce de culturas donde se puede generar otro tipo de relaciones y colaboraciones entre grupos sociales. De ahí que plantee preguntas como ¿de qué se habla y qué se silencia en un espacio museal? ¿qué hemos normalizado y que hemos dejado aparte?, ¿qué intereses favorecemos y cuáles perjudicamos?, ¿a quiénes estamos quitando del mapa y a quiénes estamos subrayando en exceso?

Del mismo modo, se cuestiona cómo los museos se relacionan con temáticas sociales, como por ejemplo la pertinencia de hablar sobre la erradicación de la pobreza, el problema del hambre, la desigualdad, la equidad de género, la educación de calidad, entre muchas otras.

Esta perspectiva destaca la importancia de legitimar a los públicos, considerándolos como coautores y no solamente visitantes contemplativos. De

¹ Nombre de parte del Centro de Ciencias de Sinaloa

² <https://www.ccs.edu.mx/>

³ Siguiendo los debates ya planteados en a Mesa de Santiago en 1976 y en la reunión de Tokyo en 2019, así como las directrices propuestas por el ICOM desde 2016. <https://icom.museum/es/>

ahí que “Materia” esté pensado como un espacio de encuentro que hace posible la conversación y el diálogo intergeneracional, más aún en tiempos que los jóvenes tienen mucha más libertad de opinión que en otros momentos históricos. Esto implica –dice Rubiales– que la educación hoy debe ser un ejercicio comunicativo.

En otras palabras, el autor entiende la educación como una comunicación que debe considerar los desplazamientos contemporáneos de autoridad, confianza y escucha; vale decir, de dónde provienen los contenidos que se presentan en un museo y quién los legitima.

Esto se relaciona directamente con el proceso de mediación. En lugar de hablar de mediación cultural o de mediación contemporánea, Rubiales se sitúa desde la teoría del “aprendizaje mediado” de Reuven Feuerstein, discípulo directo de Vigotsky, quien pensaba la propuesta socio-constructivista más dirigida hacia la metacognición. Por lo tanto, en estas conversaciones, interesan más las preguntas que se construyen, que las respuestas.

Así, “Materia” se constituye con el objetivo de ser un espacio de encuentro, un laboratorio social para comunidades que no son cercanas a los museos de ciencias. Para ello, el espacio exterior del museo se encuentra abierto y opera como un espacio híbrido, no exclusivo de las personas que disfrutan o encuentran sentido en el ejercicio de la ciencia, abriéndose para todos y donde cada uno pueda realizar la actividad que desee, desde patinar, bailar, realizar conciertos, etc. De esta manera, Rubiales subraya el objetivo de cuestionar de manera directa a las exhibiciones típicas de los museos de ciencia de los años ochenta y dirigirse, en cambio, hacia la enseñanza para la comprensión, inspirada por las pedagogías críticas que nos invitan a repensar el modelo escolar y la educación sin escuela: un lugar donde es posible mover las fronteras y que puede operar como agente de cambio social por medio de la comunicación y los cuestionamientos que pueden surgir en él.

 [Ver la conferencia](#)

Catalina Pavez

CHILE



Licenciada en Artes y profesora de Artes Visuales PUC, con diplomado de especialización en Mediación Cultural y Estudio de Públicos de la Universidad de Chile. Ha desempeñado labores en el ámbito de la educación artística y mediación cultural en escuelas, universidades y museos. Es coordinadora educativa en Nube Lab, Santiago, y desde el año 2016, coordinadora del área de educación y mediación del Museo de Arte Moderno Chiloé, promoviendo su creación, vinculación y permanencia con el contexto educativo insular.

“El aprendizaje y la enseñanza no son solo dominio de la escuela o de los docentes, sino que cualquier espacio puede ser uno para el aprendizaje y perfectamente puede ser la casa o el lugar que habito diariamente”.

Catalina Pavez

“Una bitácora de un año muy raro”: educación a distancia y recursos analógicos durante la pandemia en un contexto rural e insular (Castro, 2020)

Catalina Pavez

Palabras claves:

Testimonio
Contacto
Espacio de encuentro
Contexto rural
Modelo híbrido



Catalina Pavéz relata la experiencia del proyecto “Una bitácora de un año muy raro”, llevado a cabo por el Museo de Arte Moderno Chiloé⁴ durante el año 2020. Se trata de un proyecto impulsado por el profesor de música Julio Veas, de la Escuela Rural Molulco, en Castro. El objetivo era generar un espacio de encuentro y de reflexión con cada estudiante y sus familias para saber cómo estaban, qué les había pasado este tiempo y qué había sido la pandemia para ellos, convirtiéndose finalmente en un testimonio de aquel periodo de cuarentena. Se trata de una iniciativa educativa a distancia, que tiene la particularidad de tener como soporte principal el papel.

El punto de inicio fue en una serie de preguntas planteadas por los gestores del proyecto y vinculadas a la pandemia, como ¿qué es el coronavirus?, ¿cómo se enteraron del coronavirus? y si habían hecho algo en esos meses que nunca hubiesen hecho antes. A partir de estas preguntas iniciales, la artista Sandra Marín elaboró un diseño que dio por resultado una bitácora en formato editorial fanzine.

Dado el contexto de pandemia, se trabajó sobre un modelo sencillo que podía ser impreso y encuadernado con los recursos disponibles en ese momento⁵. La elección del formato en papel, por su parte, respondió al contexto rural e insular de Chiloé, donde la señal de internet no es suficiente para sostener proyectos 100% digitales; pero también a la preferencia del museo por lo analógico y a la intención de entrar en contacto a través de algo material durante aquel periodo de aislamiento.

Además, se buscó activar espacios de exploración en el entorno próximo e invitar a las familias a reunirse en torno a la actividad. De ahí que el formato analógico fuera complementado con un grupo de WhatsApp a través del cual las familias podían compartir audios, imágenes y videos de su experiencia a medida que intervienen las bitácoras. De este modo, el proyecto se constituyó finalmente sobre un formato híbrido. Este proceso tuvo una duración de 16 días (se trabajaba una página por día), al término de los cuales las bitácoras fueron recolectadas nuevamente por el museo. Cada una de ellas fue digitalizada para tener el registro de lo que habitaba en su interior y conocer físicamente el relato de los niños y niñas a través de sus vídeos y fotografías.

Entre los elementos llamativos que se encontraron en estos registros, está la mención de diversos aprendizajes relacionados con el contacto cultural y rural de los estudiantes, como por ejemplo cultivar la tierra, recolectar algas, alimentar una ternera, cortar leña, etc. Resulta llamativo este contacto con su contexto cotidiano el que, sin embargo, no utilizan ni habitan del mismo modo cuando están en la escuela. De este modo, se observó que la pandemia les permitió acercarse a actividades que son parte de su patrimonio territorial, reafirmando además la idea

⁴ <https://www.mamchiloe.cl/>

⁵ Esta tarea fue llevada a cabo por los mediadores del museo Manuela Bejar, Gustavo Yañez y Paulina Münster.

de que el aprendizaje y la enseñanza no es solo dominio de la escuela o los docentes, sino que cualquier espacio puede ser un espacio apto para el aprendizaje.

Para aprovechar al máximo los recursos derivados de esta experiencia, se elaboró una exhibición en la que, además de las bitácoras, se incluyó un panel sonoro en el que es posible escuchar los relatos que las familias compartieron por WhatsApp. Del mismo modo, pone a disposición páginas de las bitácoras sin completar para que los públicos también pudieran escribir sus testimonios, así como un dispositivo para grabar voces en los cuales pueden registrar sus propios relatos.

Se trata, en suma, de un archivo testimonial legado por esta generación que vivió en pandemia y que expresa “estas son las cosas que sucedieron durante ese tiempo”.

Las bitácoras y el panel sonoro hoy forman parte de una exposición itinerante, siendo un hito para el Área de Educación del Museo de Arte Moderno de Chiloé el poder entrar al espacio expositivo.

Anna Cutler

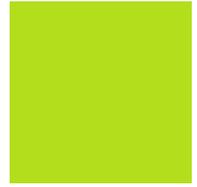
REINO UNIDO



Anna Cutler es consultora, investigadora y coach ejecutiva. Trabaja en el campo de la cultura y el aprendizaje creativo. Anna fue la Directora de Aprendizaje e Investigación en Tate, donde trabajó de 2006 a 2021. Es conocida por sus innovaciones en la práctica, incluida Tate Exchange (2016). Antes de esto, los roles clave incluyeron Directora de Asociaciones Creativas Kent (2002-2006), Directora de Jóvenes en Art International Children's Festival, Belfast (1997-2002), y como profesora de Práctica de Performance en la Universidad del Norte de Londres (1992-1997). Ha publicado sobre desempeño, aprendizaje creativo y cambio organizacional.

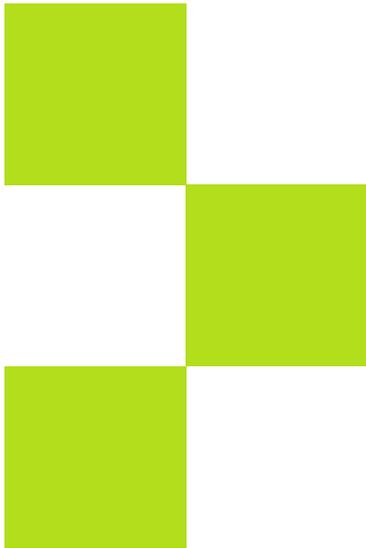
“Nos movíamos de una voz singular a una voz más plural y de un conocimiento privado a la idea de un conocimiento de acceso público”.

Anna Cutler



Diálogo y participación comunitaria en la programación museal. El caso del proyecto “Tate Exchange”

Anna Cutler



Palabras claves:

Comunidades
Participación
Intercambio
Construcción del conocimiento
Responsabilidad

A través de un estudio de casos, Anna Cutler explora las posibilidades que ofrece la vinculación entre el museo y las comunidades a través de la participación de los públicos en la definición de los temas y valores plasmados en la programación del museo. El estudio se centra en el programa “Tate Exchange”⁶ llevado a cabo desde 2016 en el Tate Modern Museum de Londres. Cutler desarrolla algunas de las reflexiones surgidas durante el desarrollo y puesta en práctica del proyecto respecto a la manera de abordar la educación en los espacios museales, teniendo como preocupación principal el cómo las comunidades se involucran con el Tate.

Este tipo de proyecto exige conocer los aspectos sociales y políticos en los que se desenvuelven los participantes, preguntarse ¿cuáles son sus motivaciones?, ¿cuáles son los valores que comparten? y ¿cómo se define una comunidad?

En plena crisis financiera mundial, cuando muchas organizaciones artísticas y culturales tuvieron que cerrar, el Tate estaba, en cambio, construyendo un nuevo y amplio edificio. Aquel contexto exigía reflexionar con detenimiento sobre cómo se aprovecharía ese espacio y a qué programas se le daría cabida. Para ello, se recurrió a dirigentes de organizaciones comunitarias, suscitando el interés de un centenar de personas que evidenciaban –a decir de Cutler– “un apetito muy real de la comunidad por involucrarse con el museo de una manera mucho más amplia”.

De este intercambio surgió la idea de desarrollar un programa anual con un tema diferente cada año y en el que el público pudiera estar más involucrado, tanto en el museo mismo como a través de sus canales digitales. El tema anual surgía de parte de los participantes y el museo lo relacionaba luego con las obras, respetando el requerimiento de los grupos comunitarios de no convertirlo en algo “tan del museo” o algo “tan Tate”; sino dando espacio a lo que ellos querían compartir por medio de diferentes prácticas.

Para llevarlo a cabo, se debían plantear nuevas interrogantes: ¿por qué se quiere que las comunidades participen? ¿quiénes se benefician de esto? En este sentido, se puso el acento en las responsabilidades hacia las comunidades, y no para ellas; en el hecho de incentivar conversaciones que involucran a los unos con los otros, más que conversaciones *sobre* el otro.

Sobre esas bases se desplegaron estructuras y sistemas de trabajo que reunían a distintas comunidades en torno a intereses, lugares e identidades de las que se sentían parte; incentivando eventos, instancias creativas y conversaciones entre las personas. Se tocaron temas tan variados como la salud mental, las propias raíces, la raza, el medio ambiente, la vivienda y la migración. También intercambiaron historias de trabajo, historias amorosas u otras experiencias

⁶ <https://www.tate.org.uk/tate-exchange>

significativas para ellos. Asimismo, se propiciaron instancias para la fabricación e intercambio de objetos y experiencias de trabajo digital con todo tipo de públicos, incluyendo familias y grupos neurodiversos.

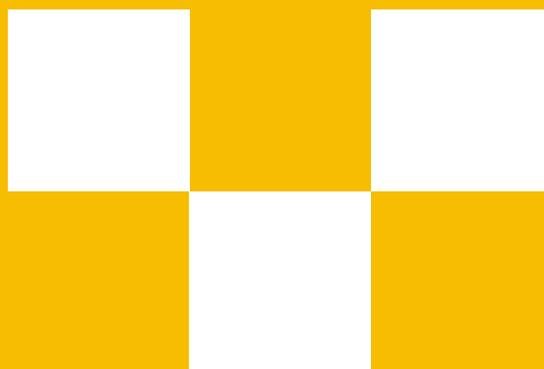
Todo aquello implicaba moverse desde aproximaciones educativas de transmisión a aproximaciones de construcción del conocimiento, es decir, más centradas en aprender a aprender que en aprender a conocer/entender; y significaba pasar “de una voz singular a una voz más plural y de un conocimiento privado a la idea de un conocimiento de acceso público”. Por ello, el personal debía estar también capacitado para cuidar el ambiente y el trabajo realizado por las comunidades.

Por último, Anna Cutler subraya la importancia de la responsabilidad en el trabajo con comunidades y señala: “lo que aprendí de esto, fue trabajar por una idea no *para* las comunidades. Ser responsable puede ser un concepto tan totalizador, pero es necesario ser responsable de los deseos, necesidades y expectativas de las personas”.

 [Ver la conferencia](#)



MUSEOS EN CONTEXTO DE INTERCULTURALIDAD



Hoy, la diversidad del mundo requiere más que nunca de la creación de nuevas formas de convivencia y respeto, de construir colectivamente la capacidad de apreciar y comprender el valor y aporte de la diferencia. Como trabajadores y trabajadoras de educación en museos debemos ser parte de la construcción de nuevos marcos éticos y ciudadanos que posibiliten una convivencia intercultural de respeto mutuo y que se proyecte a las futuras generaciones. Esta es una de las principales tareas de nuestro quehacer educativo: apoyar en la formación para el reconocimiento de otros.

María Marable-Bunch

ESTADOS UNIDOS



Responsable del desarrollo e implementación plan de divulgación y educación integral (presencial y online) del Museo Nacional del Indio Americano (NMAI). Cuenta con una maestría en Educación en Museos de George Washington University y, antes de unirse a NMAI, fue directora de educación y programas en el Museo de Archivos Nacionales, Washington, DC. Su logro más notable fue la realización de una serie de Conversaciones Nacionales sobre Derechos y Justicia, que tuvo lugar en todo el país para honrar el 225 aniversario de la Declaración de Derechos. A lo largo de su carrera ha trabajado en una variedad de museos construyendo una extensa experiencia en la creación e implementación de programas públicos y oportunidades educativas para las audiencias.

“El propósito es comenzar a transformar las narrativas e historias que se cuentan sobre los nativos en la sala de clases, realmente se trata de corregir, cambiar y ofrecer información que sea más correcta y que refleje más, no solo las culturas nativas en el pasado, sino también las contemporáneas”.

María Marable-Bunch

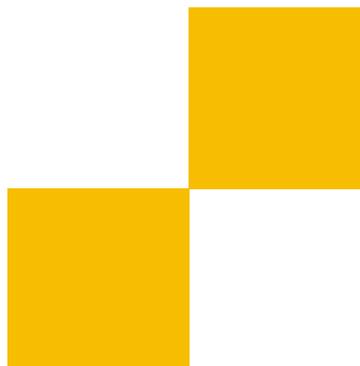
Narrativas interculturales y diálogos comunitarios en la práctica museal centrada en los pueblos nativos americanos

María Marable-Bunch



Palabras claves:

Pueblos nativos americanos
Programas comunitarios
Diálogo y narrativas interculturales
Equidad y justicia social
Audiencia global



María Marable-Bunch, directora del Programa de Aprendizaje del Museo Nacional del Indio Americano (Smithsonian Institution, EE.UU.) se refiere a la manera en que la misión y los programas del museo se cruzan con la realidad intercultural y a cómo enfrentar el desafío de mantener su compromiso educativo sin perder el contacto con las audiencias durante el periodo de pandemia.

Hoy en día, el mundo digital permite fortalecer, intercambiar y colaborar en redes que obligan a mirar críticamente las prácticas actuales y crear formas diversas de interactuar con audiencias globales. Como contraparte, esa red global desafía las nociones sobre cómo se cultiva la relación con las audiencias acostumbradas a interactuar directamente en el museo. La pandemia cambió todo rápidamente y fue necesario adaptarse para continuar ofreciendo los programas y servicios del museo de manera virtual. Como contraparte, esta situación desafiante fue también una oportunidad para profundizar en la investigación sobre programas y audiencias que hasta entonces le eran ajenos a la institución, como el público más joven y sus familias.

Los tres Museos Nacionales de los Indígenas Americanos⁷ ofrecen una experiencia diversa, multicultural y educativa; y curan una de las colecciones más extensas de artefactos nativos que incluyen objetos, fotografías, archivos y medios de comunicación que cubren todo el hemisferio occidental, desde el círculo ártico hasta el extremo sur del continente americano. La visión que orienta la labor del museo es la equidad y la justicia social para los pueblos nativos del hemisferio occidental en lo que se refiere a la educación, la inspiración y el empoderamiento; y busca fomentar la comprensión informada sobre los pueblos nativos y desempeña esa labor en conjunto con las comunidades involucradas. El museo se dedica a actuar como un recurso para esas comunidades y servir al público en general como un conducto honesto y reflexivo sobre las culturas nativas presentes y pasadas en toda su riqueza, profundidad y diversidad. Por eso, entre sus propósitos se encuentra el de transformar las narrativas e historias que se cuentan sobre los nativos en la sala de clases, corregir, cambiar y ofrecer información que sea más correcta y que refleje más, no solo las culturas nativas en el pasado, sino también las contemporáneas.

Antes de la pandemia, se ofrecían programas desde la etapa preescolar hasta la universidad que incluían viajes escolares, recorridos in situ y experiencias virtuales a través de la web; así como actuaciones, ciclos de conferencias, simposios y festivales de cine donde destacamos películas de cineastas nativos. Durante la pandemia, se ha procurado mantener el contacto con los públicos y se ha revelado que gracias al uso de herramientas virtuales el museo ha podido involucrar también una nueva audiencia joven interesada en hablar sobre lo que está sucediendo en su comunidad⁸, la justicia social, temas de salud, bienestar, deberes civiles,

⁷ El primero se encuentra en el Centro Comercial Nacional en Washington DC, el segundo está ubicado en el Centro George Gustav Heye, en Nueva York, y el tercero en el Centro de Recursos Culturales en Suitland, Maryland (a las afueras de Washington DC).

⁸ Por ejemplo, a través del programa “Jóvenes indígenas negros que promueven la justicia social”.

qué significa ser ciudadano, entre otros. También se han lanzado estudios en profundidad orientados a mejorar la oferta para el aprendizaje de la primera infancia y sus familias al momento de la reapertura de los museos. Por último, se ha podido desarrollar una creciente audiencia internacional a la que no se había llegado antes.

Así, cualquiera sea el contexto, el Museo Nacional de Indígenas Americanos (también conocido como Museo de la Fuerza), está comprometido con llevar las voces nativas a lo que el museo escribe y presenta a través de sus publicaciones, su sitio web, en cada una de sus tres sedes, en sus exposiciones itinerantes y en sus programas comunitarios (espacios museales itinerantes que concurren directamente a las comunidades nativas). Los objetos vienen del museo, pero la educación va en dos vías: la comunidad aprende del museo y el museo aprende de la comunidad. La programación está influenciada por los deseos de la audiencia de aprender sobre sí mismos y sobre su lugar entre los demás, abrazando sus diferencias. Por ello es importante trabajar con las comunidades y preguntarles qué quieren saber y qué quieren escuchar de parte del museo.

María Marable-Bunch reflexiona sobre la importancia de permanecer abiertos al cambio, a las herramientas digitales y a las discusiones sobre cómo aprender los unos de los otros en un escenario global, cultivando al mismo tiempo la próxima generación de trabajadores y públicos del museo.

Así, el rol que adopta el museo a través de sus colecciones es el de mostrar, explicar y hablar sobre la historia y la cultura de los pueblos originarios, y sobre cómo la historia del país ha impactado y aún impacta en cómo viven. Por eso es importante la retroalimentación de las comunidades, para saber que lo que se está compartiendo con el mundo es realmente lo que quieren que el mundo sepa sobre ellos.

 [Ver la conferencia](#)

Pamela Streeter

NUEVA ZELANDA



Directora de Innovación en el aprendizaje del Museo Te Papa Tongarewa de Nueva Zelanda con 15 años de experiencia trabajando a nivel de sistema para crear las condiciones necesarias para que se produzca un aprendizaje de por vida significativo y atractivo. El enfoque de gran parte de su trabajo ha sido guiar y desafiar la conversación sobre el futuro del aprendizaje, los enfoques de aprendizaje transformacional y el papel de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la vida.

“Aunque fuimos creados en el contexto colonial, tenemos algunas de las libertades que un sistema de educación tradicional no siempre tiene, que es poder reinventar completamente como se ve a menudo la educación”.

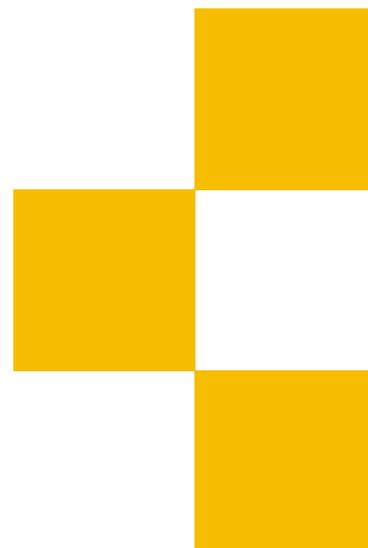
Pamela Streeter

El valor de la diversidad: rol y oportunidades de la educación en museos para la promoción de la equidad en un contexto bicultural

Pamela Streeter

Palabras claves:

Biculturalismo
Cultura maorí
Colonización/descolonización
Educación situada
Equidad



Pamela Streeter, jefa del área de aprendizaje del Museo Nacional de Nueva Zelanda, Te Papa Tongarewa, comenta cómo se aborda el interculturalismo en el contexto neozelandés. Se trata de un tema crítico en un país en el que conviven cinco culturas, las cuales deben estar representadas y reconocidas en el espacio museal. La reflexión principal se centra en el espacio que corresponde a las “personas de la tierra”, los maorí, y la forma que dicho espacio debe adoptar en los programas propuestos por el museo.

Nueva Zelanda surge como país en 1940 con la firma del Tratado de Waitangi entre las personas indígenas de Nueva Zelanda y la corona británica. En términos prácticos, dicho tratado establece el lugar de los maoríes en el país y el deber de asegurarse de que todas las culturas sean equitativamente representadas, servidas y libres de definir su propio futuro.

No obstante, las promesas hechas en ese tratado no fueron mantenidas y la historia de colonialismo británico en el territorio arrastra hasta hoy situaciones de inequidad, falta de derechos, cárcel y muchos casos de fuerza cultural. Vale decir, se observa una recolonización constante mantenida por medio de las estructuras y sistemas con los que funciona la sociedad neozelandesa. Streeter subraya que, cuando la colonización ha sido parte de la relación, se debe trabajar doblemente en corregir esos desbalances y avanzar hacia los beneficios de una nación bicultural equitativa.

Por el contrario, el sistema educacional neozelandés reproduce ideas predominantemente occidentales sobre práctica, logro y éxito con las cuales los estudiantes maoríes y otras diversidades no se identifican. De ahí que el museo se proponga repensar el sistema en el que están inmersos los estudiantes de las escuelas.

Los museos, pese a haber sido creados en el contexto colonial, se encuentran fuera del sistema de educación tradicional, lo cual les da la posibilidad de “reinventar” la manera en que abordan la enseñanza. Esto permite, entre otras cosas, dar preferencia a formas de aprendizaje indígenas, alinearse más de cerca con sus conceptos y reformar el sistema de educación para que la próxima generación incorpore nuevas y mejores estructuras en lo que se refiere a la interculturalidad.

Tal es el potencial que busca explotar el museo de Te Papa Tongarewa, canalizado, en primer lugar, a través de un modelo de facilitación que asegure que la lengua maorí se hable. Pero aquello no es suficiente, pues se plantean las preguntas sobre ¿quiénes componen el equipo de educación?, ¿quiénes determinan los contenidos que ofrecemos a los estudiantes? y ¿quiénes trabajan directamente ellos?

Desde el enfoque adoptado por este museo, es importante asegurar que sean educadores indígenas quienes estén diseñando esos programas, conectando con las comunidades e involucrando a los estudiantes en el proceso. A partir de ahí, la práctica puede fluir desde los educadores indígenas hacia los educadores no indígenas, quienes deben poner atención en qué es lo que funciona y tiene sentido para los estudiantes maoríes.

En una situación ideal, serían los líderes indígenas los que reclutarían educadores indígenas también. No obstante, no siendo esas las condiciones actuales, son los educadores de los museos quienes deben adoptar una actitud autodidacta y adquirir las aptitudes necesarias para empoderar las formas de aprendizaje indígenas e impulsar oportunidades significativas para que estudiantes de todas las culturas puedan crecer y mejorar.

Además de la reinención desde las estrategias educativas de los pueblos indígenas, Pamela Streeter subraya un segundo valor del trabajo realizado en Te Papa Tongarewa, a saber, aquello que en Nueva Zelanda denominan la “riqueza de los tesoros” que guarda el museo. Los tesoros de los museos personifican las conexiones de las personas a quienes pertenecieron, son parte de una historia y recuerdan — dice— el trabajo de sus gestores, personas resilientes, poderosas y creativas. Por ello, puede ser muy empoderador para los estudiantes y jóvenes el conectar con esos tesoros, con ese arte, y ver en ellos su propio potencial.

De ahí que los programas de aprendizaje de los museos tengan el potencial de “ser el cambio que necesitamos ver en nuestras sociedades”. Por último, volviendo a las ideas de biculturalismo, multiculturalismo e interculturalismo, así como a los desafíos que suponen, Streeter sugiere una perspectiva situada, que tome como punto de partida el territorio mismo en el que el museo se encuentra y que recoja la historia de ese lugar. El museo Te Papa Tongarewa está en la tierra originaria del pueblo Maorí y es desde las historias de ese lugar y de esas personas que se genera un lugar seguro en el cual desarrollar programas que no constituyan nuevas medidas de control para quienes son y lo que saben, sino lo contrario.

Juana Paillalef

CHILE



Mujer Mapuche, Directora del Museo Ruka Kimvn Taiñ Volil - Juan Cayupi Huechicura (antes conocido como Museo Mapuche de Cañete). Estuvo a cargo de la creación del área de educación del Museo Regional de la Araucanía, en Temuco. Realizó una maestría en Educación Intercultural Bilingüe en la Universidad Mayor de San Simón en Cochabamba, Bolivia. Desde 2001 es directora del Museo Mapuche de Cañete, donde ha realizado una labor reparatoria respecto al relato instalado sobre la vida e historia de la gente Mapuche-Lafkenche que habitaban y habitan cerca de esta unidad. Junto a las y los sabios del territorio de Arauco, en la región del Biobío, logró un cambio sustancial en los contenidos y en la relación que el museo mantiene con las comunidades indígenas.

“Nosotros de alguna manera queremos cambiar un poco la historia. Cambiar ese verbo que está totalmente en pasado, que nosotros comíamos, vivíamos, que estábamos, a un presente y un presente activo. Un presente que nos permite vislumbrar que queremos de aquí para adelante”.

Juana Paillalef



Interculturalidad en disputa: la problemática de los museos y la patrimonialización de pueblos vivos

Juana Paillalef

Palabras claves:

Comunidades mapuche
Pueblo vivo
Colonialismo y racismo
Patrimonialización
Museo presente



Juana Paillalef se refiere a las implicancias del proceso participativo por el que ha pasado el Museo Mapuche de Cañete, hoy llamado oficialmente Museo *Ruka Kimvn Taiñ Volil* - Juan Cayupi Huechicura de Cañete⁹. En su intervención, pone en tensión conceptos como los de “interculturalidad” y “patrimonialización”, entendiendo estos como un campo en disputa por la memoria y por el respeto a un pueblo vivo que mantiene su cultura.

El cambio de nombre del museo tiene su origen en la participación de las comunidades mapuche que solicitaron estar presentes en dicho proceso durante los ocho años que duró. El nuevo nombre significa “La casa que resguarda nuestras raíces”, que es la idea que las comunidades mapuche se hicieron sobre lo que es un museo y para qué sirve; ya que el concepto “museo” y la práctica de museo no están dentro de lo que es la filosofía y el lenguaje del pueblo mapuche.

Desde esa perspectiva —dice Paillalef— resulta también difícil hablar de interculturalidad, ya que más que una idea que definir, aparece como una experiencia viva. A decir de la autora, los procesos de interculturalidad que supuestamente ha tenido Chile y en los que se ha avanzado a nivel de educación, todavía no se reflejan realmente en las prácticas sociales ni institucionales. “Traducir algunos servicios públicos al mapudungún u otra lengua originaria no es suficiente”. Y la falta de una experiencia intercultural se vuelve particularmente clara en un territorio como la Araucanía, el cual se encuentra militarizado y en donde no se dan las libertades básicas para transitar.

Los museos son también parte de las situaciones exógenas instaladas en el territorio de los pueblos originarios y los conceptos detrás del trabajo cultural o patrimonial resultan ajenos a su vida cotidiana. En este caso, relacionar el patrimonio con la interculturalidad da como resultado campos de disputa, campos de pelea por la memoria, ya que el patrimonio siempre se está desarrollando, interpretando y tomando su significado desde un punto de vista “blanco”. “Patrimonio” —continúa— es una palabra que las comunidades no manejan ni entienden, tal como sucedió con la palabra museo, pues lo que se está patrimonializando son objetos usables, son presentes y activos. Esto pone también a los trabajadores del museo en una disyuntiva e insta a cuestionarse sobre si el pasado es realmente pasado. El pasado está presente, es móvil y está en disputa cuando objetos materiales propios son atrapados detrás de una vitrina e interpretados dentro de un espacio colonialista como es el del museo.

Paillalef señala que parte del trabajo realizado en el museo de Cañete para reinterpretar el conocimiento mapuche fue hacer a un lado la interpretación de antropólogos, sociólogos o historiadores; para dar espacio, en cambio, a que fuera la misma gente la que contara su historia, su momento histórico y los espacios en los

⁹ <https://www.museomapuchecanete.gob.cl/>

que quiere representarse dentro del espacio museal. No obstante, la relación con las comunidades y con el entorno social y cultural del territorio no fue fácil ni rápido, ya que parte de las comunidades no quería entrar argumentando que su historia “no cabe en un museo”. Por ello, se procuró incorporar una parte viva dentro del terreno de nueve hectáreas que ocupa el museo, la cual es en parte utilizada por la comunidad mapuche para realizar encuentros ceremoniales. Al ser un museo vivo, un museo activo, este espacio constituye un lugar en el que comunidades mapuche se reúnen para ir a las marchas para defender sus derechos y, también, en un espacio de cautela y de cobijo cuando son atacados por las fuerzas especiales.

Entonces, ante la pregunta ¿qué es la interculturalización? Juana Paillalef señala que es un proceso que involucra grandes cuotas de poder que hace que la interculturalidad finalmente llegue a foja cero. Y dentro de esas cuotas de poder está el racismo.

Se trata de un problema de amplio alcance que involucra al mismo museo y sus funcionarios. Esto se refleja en lo difícil que resulta hacer entender que se está trabajando con una colección o patrimonio que le pertenece a un pueblo vivo que tiene opinión, que va a querer hablar de lo que es su propio patrimonio y de sus objetos; un pueblo vivo que tiene derecho a entrar al museo, ocupar sus espacios, conversar y exigir algunas cosas respecto de su patrimonio.

Los objetivos detrás de este proceso han sido, sin dudas, ambiciosos, pues apuntan a “cambiar un poco la historia”, cambiar la idea de que el museo recoge algo que forma parte del pasado y recuperar en cambio ese espacio desde un presente activo que permita vislumbrar lo que se quiere para el futuro. El proyecto del Museo Ruka Kimvn Taiñ Volil - Juan Cayupi Huechicura de Cañete aparece, en suma, como la oportunidad de intervenir un espacio y plasmar el conocimiento de las comunidades mapuche desde su experiencia y participación activa.

 [Ver la conferencia](#)

Carla Díaz

CHILE



Historiadora con mención en Estética Oriental, Magíster en Etnohistoria, especialista en Mundo Andino, Diplomada en competencias interculturales, Estudiante Magíster en Gestión del Patrimonio Cultural y Museología. Coordinadora general del área Educación del Museo Chileno de Arte Precolombino por seis años. Experiencia en gestión, diseño y desarrollo de programas educativos en museos con énfasis en actitudes interculturales. Curadora en dos exposiciones. Experiencia en docencia universitaria, Investigadora de proyectos Fondecyt Chile, publicaciones en revistas científicas internacionales, levantamiento de información para proyectos de valorización y comprensión del patrimonio histórico y cultural.

“La educación patrimonial entiende el patrimonio como un constructor de sentido e identidad. Así mismo, como potenciador de conocimiento reflexivo de la realidad, que pueda promover el respeto, el diálogo intercultural y potenciar la formación ciudadana”.

Carla Díaz

Educación patrimonial e interculturalidad. El aporte de los museos en programas de educación formal y no formal

Carla Díaz

Palabras claves:

Educación patrimonial
Interculturalidad
Comunidades
Diálogos
Museo del presente



Carla Díaz presenta el trabajo realizado por el área de educación del Museo Chileno de Arte Precolombino¹⁰, y la elaboración teórica y metodológica desarrollada por su equipo para poner en práctica estrategias y acciones de educación patrimonial vinculadas con la interculturalidad.

Díaz señala que actualmente es indiscutible el rol social que los museos cumplen de cara a la ciudadanía, impactando en las vidas de personas y comunidades. Sin embargo, este rol se ha complejizado en las últimas décadas en virtud de la intensificación de los procesos migratorios y decoloniales, con los reclamos por participación y reconocimiento que aquello conlleva por parte de distintos colectivos. Esto ha puesto en relevancia el tema de la diversidad cultural.

Al respecto, UNESCO ha levantado el concepto de diversidad cultural y generado marcos de trabajo, reglamentación, recomendaciones que como museos nos instan a servir a nuestras comunidades contribuyendo a la cohesión social y la justicia social y cultural.

Siguiendo estas directrices, el Museo Chileno de Arte Precolombino se ha planteado como objetivo, primero, instalarse como una institución educativa que establezca vínculos entre el arte y patrimonio de las culturas de la América precolombina y el presente. Segundo, pretende ofrecer una experiencia educativa que pasa por la pieza original y busca generar un diálogo orientado a evitar la simplificación y la exotización de las culturas precolombinas. Por último, se busca establecer vínculos entre los contenidos patrimoniales de la América precolombina y la educación formal (currículo educacional) y no formal.

De ello se desprende que la educación no es solo la escuela, sino que está presente a lo largo de la vida de las personas y en todo momento. Dicho de otro modo, cualquier instancia podría ser educativa. “Ante esto el museo se levanta como una instancia educativa que tiene sus propias lógicas. Y así mismo entender que cada visitante, cada comunidad, cada persona tiene distintas formas de aprender y por lo tanto debemos generar experiencias significativas de aprendizaje adecuado para cada uno de ellos”, señala Díaz.

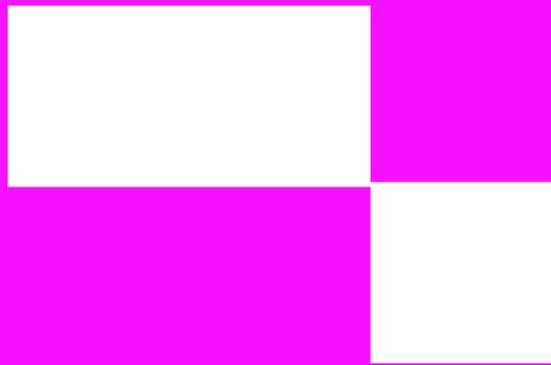
En concordancia con lo anterior, el Museo Chileno de Arte Precolombino plantea sus acciones educativas desde el enfoque de la educación patrimonial. Su propósito, es otorgar autonomía a las personas para aproximarse y apropiarse del patrimonio por sí mismos, desde sí mismos y desde el presente, con un pasado con el que está en constante interacción. De este modo, el patrimonio se comprende como constructor de sentido e identidad, y como potenciador de conocimiento reflexivo capaz de promover el respeto, el diálogo intercultural y la formación ciudadana.

¹⁰ Ver: <https://museo.precolombino.cl/>

En ese marco, para abordar la diversidad cultural en sus programas educativos, el museo presenta una colección y un relato curatorial en torno a una América diversa, incorporando el conocimiento y la conservación del patrimonio desde las perspectivas del arte, la arqueología y la antropología (lo que sería la estructura occidental del museo). La pregunta que plantea Díaz es, sin embargo, ¿cómo mejorar el programa incorporando otras perspectivas?

La multiculturalidad tiene que ver con reconocer y favorecer la diversidad en un contexto determinado. Por otro lado, la autora plantea que, si bien es cierto que las relaciones entre culturas son conflictivas, no por eso tienen que ser violentas.

En términos concretos, el proyecto del museo es interculturalizar el ámbito social, político y epistémico, así como las formas de establecer diálogos y las perspectivas educativas. En este último caso, una perspectiva de educación desde los pueblos, desde los educadores originarios, implica tocar, hacer, escuchar; no una pizarra y un profesor delante repitiendo un monólogo. Así, en un proceso educativo, interculturalizar implica integrar las visiones y formas de conocer de las distintas culturas involucradas. Este es el enfoque adoptado por el Museo Chileno de Arte Precolombino para generar sus programas. Están invitados a conocer nuestra programación desde este enfoque en el sitio web museo.precolombino.cl.



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ENTORNOS DIGITALES:

OPORTUNIDADES, EXPERIENCIAS Y TECNOLOGÍAS



En un mundo cada vez más interconectado, los departamentos educativos de los museos han debido implementar nuevas tecnologías educativas que permitan ampliar el impacto de sus programas, teniendo especial consideraciones de las grandes desigualdades existentes. En esta sección se busca conocer cómo los nuevos entornos digitales creados por los museos llegan a nuevas audiencias y posibilitan múltiples oportunidades para conectarse con su patrimonio y colecciones, creando una alternativa a la presencialidad.

Susan Raikes

REINO UNIDO



Susan Raikes es directora de aprendizaje en el Science Museum Group en el Reino Unido. Antes de unirse a SMG, trabajó 10 años en el Museo Británico de Londres como responsable de programación educativa y de asociación nacional. Es también curadora y autora, becaria del Arts Council England Museums en el programa Clore Cultural Leadership y es miembro del Comité de Educación de la Royal Society y fideicomisaria del Museo Postal.

“El capital científico es una medida de tu compromiso o relación con la ciencia, cuánto la valoras o si sientes que es para ti o para otras personas y cuánto se conecta con tu vida”.

Susan Raikes

“Capital científico” y equidad en el acceso al conocimiento en los museos del Science Museum Group

Susan Raikes

Palabras claves:

Capital científico
Alfabetización científica
Ecosistema de aprendizaje
Participación activa
Equidad social



Susan Raikes dirige el área de aprendizaje en el Science Museum Group (SMG) en el Reino Unido, una federación de museos de ciencia que recibe más de 5 millones de visitas al año. Desde el SMG ha trabajado durante varios años el concepto de “capital científico”. La noción hace referencia a las diversas formas en que las personas participan en la ciencia. Raikes plantea que el capital científico determina la relación que cada persona tiene con el campo científico, cuánto lo valora y en qué medida siente que la ciencia está presente en su vida.

La noción de “capital científico” es la base que sustenta teórica y metodológicamente el trabajo del SMG, en general, y de su área de educación en particular. Este enfoque —dice— les permitió hacer frente al periodo de pandemia por COVID-19 a través de la búsqueda de respuestas a preguntas tales como ¿qué cosas deberían estar haciendo y priorizando como profesionales de los museos en estos tiempos? y ¿a quiénes se dirige el trabajo que se realiza en los museos?

En este sentido, el trabajo educativo del SMG está centrado en la audiencia y busca estar abierto a todos los públicos. El objetivo no es enseñar propiamente tal, sino despertar la curiosidad y propiciar el surgimiento de preguntas relacionadas con la ciencia a través del descubrimiento asistido, la participación activa y la interacción social.

El objetivo es facilitar el aprendizaje y la exploración de los objetos, ideas y exhibiciones que ofrecen los museos del SMG. Se procura que esto ocurra de la manera lo más conectada posible con vida diaria de las personas, para que puedan imaginarse como científicos o al menos sentirse abiertos a la ciencia y que puedan confiar en ella (por ejemplo, para evitar la desinformación que circula respecto a temas como la pandemia o el cambio climático). Para ello es importante construir sobre lo que las personas saben en realidad, en lugar de comenzar por lo que como museos se puede asumir que saben.

Se trata además de un tema de justicia social y equidad, pues persigue extender la alfabetización científica, generar participación y ampliar el rango de personas involucradas en la ciencia haciéndolo más diverso de lo que es actualmente.

Por ejemplo, una investigación realizada en el Reino Unido enfocada en un grupo de población infanto-juvenil, mostró que a la edad de 10 años un 75% sentía interés y entusiasmo por la ciencia —ya fuera porque les gustaban los dinosaurios, los cohetes o la geología. Al cumplir 16 años, en cambio, sólo un 33% del grupo de género masculino y un 19% del femenino consideraba seguir una carrera profesional en el área. Este patrón se repite y acentúa en personas de clase trabajadora y minorías étnicas, de tal manera que el perfil de sujetos que eligen estudiar ciencias o temas relacionados resulta muy limitado.

Raikes señala que, en general, es más probable que las personas con mayor capital científico sean hombres con ventajas sociales, mientras que las personas con un capital científico más bajo tienden a ser mujeres. Además, estas últimas ganan menos que un hombre y suelen sentirse poco bienvenidas en espacios científicos. Si a esto se suma que muchas personas se sienten incómodas en el ambiente de los museos, se observa un doble desafío para los museos de ciencias. Por ello, el trabajo en torno a la noción de capital científico busca entender cómo influencia la participación de las personas en la ciencia y qué podemos hacer para cambiar los patrones actuales.

Ante esto, Susan Raikes y su equipo se preguntan qué acciones pueden llevar a cabo los museos para hacer frente a esa falta de referentes y cómo acompañar a los públicos de museos científicos para que interactúen con sus colecciones sin sentirse ajenos a ellas.

La estrategia de los museos de SMG se despliega en galerías interactivas orientadas a las infancias, en las cuales pueden gozar experiencias lúdicas y multisensoriales. Y la misma lógica se aplica a las instalaciones orientadas a todos los grupos etarios. Así también, se ofrecen talleres, *shows* y demostraciones para todo tipo de grupos y niveles educacionales, tanto en el museo como a través de actividades itinerantes. Se pone también el acento en incentivar el aprendizaje en familia y la inclusión de personas con habilidades físicas diferentes y neurodivergentes. Por último, para lograr un impacto aún mayor, la organización realiza capacitaciones para profesores, científicos y otros museos que quieran poner en práctica el mismo enfoque. Todo este entrenamiento está enfocado en ayudar a los profesores a entusiasmar a sus pupilos, a trabajar con científicos e investigadores para ayudarles a comunicar su ciencia, y a los museos y centros de ciencias para que lleguen a un más amplio rango de visitantes.

Como es lógico, la pandemia los obligó a repensar las formas de facilitar aprendizajes y acercar sus colecciones a la población, sin sacrificar el compromiso que tienen con llegar a muchas personas de distintas características. Sus estrategias de enseñanza pasaron a un formato virtual luego de un arduo proceso de reflexión acerca de cómo generar experiencias de interacción a pesar de la distancia. También desarrollaron videojuegos y material descargable, así como alianzas con otras plataformas de divulgación. En este sentido, su trabajo con el canal de televisión BBC les ofreció la oportunidad de generar nuevo contenido, al que miles de personas tuvieron acceso durante el periodo de confinamiento.

Benjamin Korman

ESTADOS UNIDOS



Benjamin Korman es productor y editor de contenido original del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York. Junto con su trabajo en proyectos editoriales y de audio, es el productor a cargo del programa de contenidos digitales #MetKids.

“La idea es ser el maestro de tu propio viaje de descubrimiento con un poco de ayuda en ese camino, que es el mapa. Puedes ver a los niños formar su pensamiento cuando pasan por esta experiencia”.

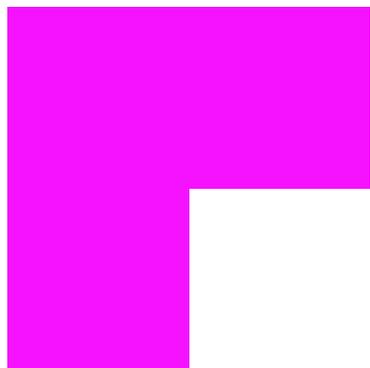
Benjamin Korman

“Metkids”: experiencia participativa e interactividad en programas digitales de educación museal para niños

Benjamin Korman

Palabras claves:

Ecosistema web
Aprendizaje independiente
Comunidad de niños hacedores
Adición de audiencias



Benjamin Korman revisa la historia y características del proyecto Metkids, un sitio web interactivo desarrollado por el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, en el cual se ofrece contenido orientado a las infancias de entre 7 y 12 años. Metkids fue lanzado en 2015 concebido como un ecosistema, una serie de videos y experiencias creadas por más de 175 consultores de la misma edad que su público objetivo, quienes permitieron pensar los conceptos y probar el contenido.

La principal característica del sitio web es su apariencia de mapa cubierto con más de 200 pines interactivos con los cuales los usuarios pueden moverse libremente. El autor sostiene que el sitio se distingue de otros del mismo tipo en que no es una experiencia guiada con un camino predeterminado. En cambio, quienes lo visitan recorren el museo y sus galerías sin un trazado fijo, al modo de los juegos “Elige tu propia aventura”. El sitio no está hecho para guiar ni para orientar, no tiene oficialmente un inicio ni un fin. Korman lo compara más bien con un juego de cacería que invita a explorar y a la diversión de buscar, de modo que cada usuario pasa a formar parte del diseño de la historia en la medida que van decidiendo qué viene a continuación. A través de recursos multimedia como videos, escritura e imagen, los públicos se pueden sentir empoderados para hablar sobre arte y saber que los museos son lugares para ellos.

Korman sostiene que uno de los aspectos más atractivos de Metkids es lo que sus creadores llamaron la “máquina del tiempo”. Esta idea proviene de quienes participaron de las pruebas del juego, y que al conocer virtualmente las exhibiciones con más de 450.000 objetos dijeron tener la sensación de que el museo les permitía viajar por 5.000 años de historia. En dicha sección, un filtro de búsqueda permite explorar expresiones artísticas múltiples y de distintas épocas, privilegiando una organización por categorías de interés en lugar de un orden temporal lineal. Además, permite a los niños jugar y transgredir algunos límites, por ejemplo, al presionar un botón que dice “No tocar”. La mayoría se siente atraído por ese botón y al presionarlo da vuelta la disposición del sitio, pero este sigue funcionando. De esta forma se estimula la curiosidad y se incita a seguir descubriendo las múltiples posibilidades del mapa.

El sitio también incluye una pestaña de videos de tipo documental. El equipo de Metkids entregó cámaras a su mismo público para reportear y hacer entrevistas a curadores, conservadores y artistas. En estos videos los expertos cuentan de qué se trata su labor, pero todo es registrado desde el punto de vista de niños. Esta se convirtió en una de las pestañas más visitadas. Gracias a estas estrategias creativas y participativas, más que la página web de un museo, Metkids es una comunidad infantil de consejeros y hacedores, curadores y educadores que crean contenido sobre arte.

De todos modos, se trata de un proyecto dinámico que se ha ido adaptando a los diferentes contextos y públicos. Así, por ejemplo, las tareas de difusión incluyen boletines mensuales y artículos escritos, los cuales, según las estadísticas, son consumidos principalmente por educadores, siendo por lo tanto redirigidos a los intereses de esos lectores. Igualmente, durante la pandemia muchos padres tuvieron que buscar la manera de acompañar la educación de sus hijos en un periodo en que no podían asistir a la escuela por el confinamiento (el tráfico del sitio creció en un 1667%), lo que implicó también la necesidad de reenfocar algunas de las secciones a un público adulto.

Asimismo, Metkids fortaleció alianzas con plataformas más tradicionales como la televisión o la creación de libros. La primera colaboración fue con el escritor de libros para niños e ilustrador Mo Willems, con el objetivo de que las audiencias jóvenes conozcan a artistas y narradores profesionales y se sientan inspirados por ellos.

Otro proyecto desarrollado durante la pandemia y que Korman destaca, es la serie de videos llamados “Microscopio Metkids”. Mediante episodios de animación, la serie cuenta la historia de la investigación científica llevada a cabo sobre algunos objetos reales de la colección del museo. Por ejemplo, un episodio trata sobre el estudio de los pigmentos, donde los niños pueden conocer el desarrollo de técnicas de teñido en diversas culturas que colorearon sus textiles con la tinta del insecto cochinilla. Cada episodio incluye un experimento casero inspirado por el tema tratado para que los usuarios puedan intentarlo en casa. Estas y otras actividades fueron diseñadas por el equipo de Metkids, con el fin de actualizar sus contenidos y acompañar a sus públicos de todas las edades durante el confinamiento.

 [Ver la conferencia](#)

Tara Fagan

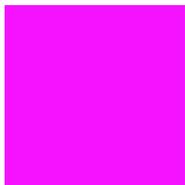
NUEVA ZELANDA



Tara es parte del Equipo de Innovación y Aprendizaje en el Museo de Nueva Zelanda Te Papa Tongarewa. Directora del programa «Raranga Matihiko», Tejiendo futuros digitales (Weaving Digital Futures). Es responsable de diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras para estudiantes de todas las edades, a través del trabajo participativo con las colecciones, exposiciones, recursos culturales y científicos de Te Papa y el Laboratorio de Aprendizaje.

“A menudo las personas piensan que estar frente a la pantalla es solo la pantalla, que estar mirando un video en YouTube es estar aprendiendo, pero no participando, mientras que nosotros usamos estas herramientas de una forma que es realmente creativa y que genera participación, entonces no es solo consumir, es ser creativos”.

Tara Fagan



Uso de tecnologías digitales y participación creativa de estudiantes en programas de aprendizaje del Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa¹

Tara Fagan

Palabras claves:

Tecnologías digitales para el
Aprendizaje
Educación escolar y museos
Participación
Creatividad
Equidad



Tara Fagan presenta el trabajo que realiza el Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa¹¹ mediante sus diferentes programas de aprendizaje, que incluyen el uso de las tecnologías digitales para potenciar la participación de estudiantes, docentes y familia.

El museo nacional Te Papa Tongarewa está ubicado en la ciudad de Wellington y cuenta con una infraestructura de alto nivel y un importante equipo educativo que guía el aprendizaje de sus audiencias. Alberga diferentes espacios de galerías y exposiciones de ciencias e historia, y desarrolla diversas exhibiciones tanto permanentes como temporales.

Algunos de sus programas están destinados especialmente a jóvenes estudiantes, y se diseñan desde un enfoque sensible a sus necesidades, ya que las experiencias de aprendizaje implementadas se alinean con los objetivos escolares y se adaptan al nivel de progreso educativo de cada estudiante. Todos los programas están relacionados con sus intereses gracias al contacto que el museo entabla previamente con sus profesores. Así, se informa sobre qué herramientas les gustaría aprender y a cuáles ya se han aproximado en sus clases y se podría profundizar.

Actualmente, el Museo Te Papa Tongarewa desarrolla y usa cuidadosamente diversas tecnologías digitales en el trabajo con estudiantes. Para ello, uno de los espacios de aprendizaje que ha creado es Hinātore que significa “chispa de aprendizaje”. Este es un laboratorio digital que permite a los estudiantes crear material digital a partir de lo que aprenden en las distintas exhibiciones. Si bien este laboratorio es un espacio de creación digital, también se trabaja la escritura, ya que los estudiantes aprenden a pensar sus proyectos y a diseñarlos previamente.

Generalmente, un grupo de estudiantes visita una exhibición particular dentro del museo, aprenden sobre dioses y religión, o sobre la formación de Nueva Zelanda, asistiendo a charlas que se dictan justo al lado de los objetos de los cuales se está hablando. El museo se asegura de contar con un gran equipo de aprendizaje y de que cada actividad del programa sea apoyada por al menos dos facilitadores, una que habla maorí y otro que habla inglés. Esto permite que se obtenga la mejor experiencia posible dado el modelo bicultural que existe en Nueva Zelanda. Cada estudiante tiene la oportunidad de hablar con sus pares y de interactuar con los facilitadores individualmente o como grupo en la lengua que prefiera.

Luego de la visita a la exhibición seleccionada, el grupo vuelve al laboratorio y se les da opciones para trabajar. Así, por ejemplo, algunos de los estudiantes pueden optar por hacer una película o un noticiero sobre lo que aprendieron, y otros usar herramientas de realidad virtual con las que cuenta el museo para poder crear un aporte y actuar en ese espacio.

¹¹ Ver: <https://www.tepapa.govt.nz/>

Otro de los programas importantes del museo es el llamado *Raranga Matihiko* (Futuros digitales) que se ha trabajado en conjunto con el Ministerio de Educación y con otros museos y galerías de todo el país. Este programa está diseñado para apoyar a los profesores en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en relación con el currículo escolar de nuevas tecnologías digitales. El programa tiene una duración de dos días y cuenta con tres áreas claves: una que se apega al aprendizaje competente, otra al aprendizaje del estudiante y, finalmente, a la participación. Esta incluye la participación de las familias, puesto que estas acompañan a estudiantes y profesores, muchos de los cuales son nuevos en temas de tecnologías digitales. De este modo, todos aprenden juntos.

En términos operativos no es difícil que una clase (grupo curso) asista al programa, ya que se proveen buses y existen auspiciadores para la alimentación, entre otras ayudas. Los recursos vienen de un fondo de equidad para asegurar que se entregue a estudiantes de bajos estratos económicos, ya que muchos vienen a la ciudad por primera vez y por lo tanto son nuevos en ambientes de museos y espacios de patrimonio histórico (para los estudiantes que no pueden asistir se implementan excursiones virtuales).

Para sintetizar, es necesario destacar que todos los programas del museo ponen énfasis en abordar la identidad cultural y su valorización usando las exhibiciones existentes. Además, se centran en el principio de equidad y por ello, como se ha dicho anteriormente, las actividades se realizan en dos idiomas (inglés y maorí). Por otro lado, existe un fuerte sistema de evaluación de estos programas y en los cuatro años en los que se han aplicado evaluaciones no solo se ha evidenciado el cumplimiento de objetivos contractuales, sino también de objetivos sociales.

En el marco de estos programas han surgido también opciones de vacantes. Muchos de los estudiantes y familias visitantes se ponen al tanto de los muchos trabajos que el museo ofrece y algunas veces se motivan y proyectan hacia profesiones relacionadas con la curaduría y la conservación para trabajar en espacios como estos y cuidar de los objetos y su historia.

Valeria Vera

CHILE



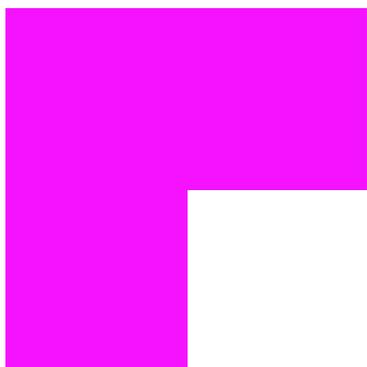
Directora de Educación del Museo Interactivo Mirador (MIM). Profesional con gran experiencia en contextos de educación no formal, desarrollo y elaboración de contenidos en distintas disciplinas como arte, historia y ciencias. Asimismo, posee sólidos conocimientos y prácticas en trabajo de mediación y confección de material educativo y de difusión para museos y otros espacios, con diversos grupos de público. Ha formulado y gestionado exitosamente proyectos culturales de distinta envergadura y duración.

“Se busca democratizar el acceso a experiencias (educativas) de primer nivel en lo digital y tecnológico, sobre todo considerando el lugar en donde el museo está emplazado, que es un sector vulnerable de la capital. Lo que se busca es que niños, niñas, adolescentes, y en general todas las personas que están en contextos vulnerables, tengan la oportunidad también de vivir experiencias de este tipo”.

Valeria Vera

Museo Interactivo Mirador: educación en ciencias y tecnologías para la inclusión

Valeria Vera



Palabras claves:

Tecnologías digitales para el
Aprendizaje
Educación escolar y museos
Participación
Creatividad
Equidad

El Museo Interactivo Mirador (MIM) es un museo de ciencias inaugurado hace 22 años. Está emplazado en la zona sur poniente de Santiago de Chile, en la comuna de La Granja, alejado de los circuitos tradicionales de los museos y de los espacios culturales, que, en su mayoría, están ubicados en el centro de la ciudad. El museo cuenta con cinco mil metros cuadrados de exposiciones instaladas en un gran espacio repartido en dos edificios, uno de los cuales está completamente dedicado a la astronomía, elemento clave en un país como Chile que destaca como laboratorio natural en este ámbito.

Los públicos del Museo son diversos y ese es un punto importante, ya que normalmente se piensa que solo es visitado por un público de 12 años o menos. En cambio, asisten muchos adultos mayores y a partir del año 2018 se ha implementado un modelo de museo inclusivo. El número de visitas alcanza más de 8.500.000 personas sólo en Santiago, a las que se suman quienes acceden por medio de las itinerancias que se realizan en regiones.

En el MIM la educación es central, por eso cuenta con un modelo educativo definido por un marco regulador que establece los límites dentro de los cuales se sitúa el museo para generar cualquier producción, desarrollo museográfico y mediación. Este modelo no es rígido, sino que es más bien una especie de brújula, una instancia dinámica que se va adaptando a los contextos. Y es así también como se ha tenido que adaptar a lo digital y a lo global en el contexto de la pandemia de COVID-19.

El modelo educativo pone en el centro de todo a los visitantes y sus experiencias. Esta experiencia se construye en base a tres claves que son fundamentales: lo lúdico, lo interactivo y la exploración. Estos aspectos se vinculan al método científico, a la investigación y al incentivo de la curiosidad.

El museo, por otra parte, busca democratizar el acceso a experiencias de primer nivel en lo digital y tecnológico, sobre todo considerando el lugar donde está emplazado, que es un sector vulnerable de la capital. La ubicación del MIM no es azarosa. Lo que se busca es que todas las personas que están en contextos vulnerables tengan la oportunidad de vivir experiencias de este tipo.

¿Cuál es el rol de la tecnología en el MIM? Desde el 2021 —a partir de la experiencia de los museos en el ámbito de la pandemia— el MIM se constituyó como un museo híbrido, vale decir, que ofrece experiencias tanto digitales como analógicas dependiendo los contenidos que se quieren abordar.

De acuerdo con los resultados de la evaluación constante que realiza el museo, se constata que lo que más gusta al público es generalmente lo analógico. Sin embargo, se utiliza la tecnología si se necesita comunicar algo complejo y abstracto, convirtiéndolo en algo simple. La tecnología seleccionada no necesita ser necesariamente avanzada, sino funcional para generar la experiencia educativa.

Esta orientación hacia la innovación tecnológica ha permitido multiplicar las experiencias al interior del museo incluso antes de la pandemia. Un ejemplo es el desarrollo de “constelaciones virtuales” (2019), cuyo objetivo era mostrar la tridimensionalidad del cielo. ¿Cómo hacer que las personas puedan vivenciar y aproximarse a esa tridimensionalidad del espacio? Para esto se utilizó la tecnología inmersiva de la realidad virtual que permite visualizar modelos abstractos y vivenciarlos.

El cierre del MIM, debido al confinamiento por la pandemia de COVID-19 en 2020, instaló una pregunta central, a saber, ¿cómo mantener el contacto con los públicos? Para ello se desarrolló el programa “MIM en casa”. En su origen se plantearon dos desafíos. El primero era la condición de museo interactivo, cuyo lema es “prohibido no tocar”. ¿Cómo transferir eso a las personas de manera virtual? El segundo era cómo hacerlo rápidamente. El proyecto fue prontamente puesto en práctica y el 1 de abril el MIM había publicado cápsulas y estaba funcionando en redes sociales. Prácticamente un 90% de las cápsulas se vincularon con el currículo escolar respondiendo a los desafíos de la contingencia educativa, y actualmente se cuenta con 450 cápsulas de ciencia que están en las plataformas digitales.

Este programa liga la ciencia con lo cotidiano a través de experimentos sencillos, seguros y reproducibles en las casas, cuyos públicos fueron principalmente familias y estudiantes. Otro aspecto importante era la preocupación por mantener una visión positiva sobre el aprendizaje de ciencias. Del mismo modo, busca incentivar a las personas a cuestionar y desarrollar un pensamiento crítico, cuestión que el museo potenciaba ya antes en su trabajo presencial como digital.

La innovación en la forma de mostrar contenidos fue un reto importante en este proceso, en el que aportaron prácticamente todas las áreas del MIM, apoyando en temas comunicacionales y audiovisuales, como la creación de contenidos en YouTube, en Facebook, e incluso atreverse en Tik Tok, donde se ha alcanzado más de tres millones de reproducciones. La creación, por ejemplo, de un tour virtual en las plataformas, implicó un gran aprendizaje, sobre todo para los facilitadores o mediadores que llevan a cabo esta actividad. Se puede decir que tanto los públicos como los equipos fueron desarrollando nuevas habilidades.

Para concluir, la conferencista señala que un aspecto que ha ido modulando el trabajo educativo del museo con posterioridad al confinamiento y las restricciones, es que coexiste con lo digital. Si bien el 2020 hubo un gran aumento de lo digital, a partir del año 2021 el panorama ha ido cambiando. Es gracias a la experiencia reunida que el MIM ha logrado constituirse como un museo híbrido, en el cual conviven la oferta educativa presencial y la virtual. En términos museológicos, ha sido definido como museo de tercera generación que muestra fenómenos científicos que deben ser experimentados, siguiendo la consigna “Experimentar, testear y evaluar”. En ese sentido, se construye con base en el ensayo y error, y va cambiando sus estrategias para continuar destacando como un museo innovador.



**MUSEO CHILENO
DE ARTE
PRECOLOMBINO**

