

## MUSEOS CONSTRUIDOS Y RECONSTRUIDOS. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS PARA LA CREATIVIDAD

**Romina Elisondo**

Universidad Nacional de Río Cuarto/ Consejo  
Nacional de Investigaciones Científicas y  
Técnicas (Argentina) y

**María Fernanda Melgar**

Universidad Nacional de Río Cuarto  
(Argentina)

### Resumen

Los museos son instituciones donde se conserva, estudia y exponen objetos que son valiosos para la humanidad. En la actualidad, comienza a reconocerse que los museos no solo deben ocuparse de conservar e investigar, sino también de educar. Desde el campo de la Psicología Educativa, entendemos a los museos como contextos promisorios para el aprendizaje y la creatividad. En el artículo contamos experiencias vinculadas a la construcción de propuestas educativas en museos, entendidos como construcciones sociales. Específicamente, nos referimos a dos actividades educativas: un museo construido en el aula y una visita a un museo *fuera del aula*. Nos interesa describir las actividades desarrolladas haciendo especial hincapié en las percepciones y valoraciones de los estudiantes respecto de las potencialidades educativas de los museos. Participaron de las experiencias estudiantes de la Licenciatura en Psicopedagogía y del Profesorado en Educación Especial de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Los museos, construidos y visitados, generan espacios para aprender y vivenciar experiencias significativas de aprendizaje. También se observan impactos positivos de los museos en la promoción de la creatividad y el desarrollo de innovaciones educativas. Historias personales, grupales y sociales circulan por los museos configurando entornos propicios para construir conocimientos dentro y fuera de las aulas.

**Palabras clave:** museos, aprendizaje, creatividad, educación superior, experiencia.

**Artículo recibido:** 20/07/15; **evaluado:** entre 21/07/15 y 10/09/15; **aceptado:** 20/09/15.

### Museos, memorias y miradas

Nos interesan los museos como espacios sociales y subjetivos, que adquieren características particulares según los contextos, los objetos y los grupos que los transitan y habitan. Cada museo puede ser mirado desde diferentes ópticas y significado de diversas maneras por los sujetos que los construyen y reconstruyen en cada visita. Cada museo puede ser leído desde diferentes perspectivas de análisis e interpretación, en la experiencia educativa desarrollada, los estudiantes los significan como lugares para aprender y crear. Melella (2011) distingue tres grandes posturas

respecto del museo: lugar que representa a la alta cultura, los expertos y los artistas reconocidos, espacio que incluye nuevos públicos y sectores, y entorno de mercantilización, estatización y especularización de los objetos culturales. Según Stra (2015), los museos también pueden ser mirados como gabinetes donde se acumulan, describen y clasifican objetos que forman parte de un dispositivo vinculado a la construcción científica de saberes. Desde esta mirada, se enfatiza la diferencia del cognoscente y lo conocido, la supremacía del sentido de la vista y el interés por construir un ordenamiento de las cosas.

Cada museo se construye y reconstruye con historias y objetos socialmente significativos que son expuestos, ofrecidos y narrados de diferentes maneras y con diversos propósitos. Las memorias juegan un papel importante en los museos, los objetos y las historias narradas remiten a diferentes tiempos y contextos. Acordamos con Badenes (2010) en la necesidad de considerar a las memorias como procesos activos y condicionados socialmente de contribución de sentidos respecto del pasado.

(...) cuando hablamos de memoria nos referiremos a memorias socialmente construidas. Descartamos –sin desconocer su existencia– la idea simple de la memoria como capacidad de retener datos o ideas (*se acuerda los teléfonos de memoria*), la memoria tecnológica (la de *los chips de memoria*), como así también la reivindicación política o imperativo moral (*recordar para que no se repita*), y los enfoques psicológicos estrictamente centrados en el individuo (las formas subjetivas-privadas de relacionarse con el pasado). Recurrimos al término para nombrar un proceso activo de elaboración, reelaboración y circulación de sentidos sobre el pasado, en una dimensión colectiva o pública, y por lo tanto socialmente condicionada (Badenes, 2010:7).

Según Badenes (2010), las memorias incluyen experiencias vividas y pasados aprendidos, es decir, sentidos transmitidos por otros. Dentro de las memorias se encuentran acciones no controladas por los sujetos y también actividades racionales, planificadas y discutidas, esto es, se integran aspectos voluntarios e involuntarios. Según el autor, se consideran memorias tanto los procesos de construcción de sentidos como los resultados de dichos procesos. Las memorias como construcciones de sentidos integran componentes subjetivos y sociales, vivencias y relatos, acciones planificadas e imprevistas, procesos y resultados.

En nuestras experiencias educativas nos interesan las memorias como construcciones sociales de sentidos y también como formas subjetivas de vinculación con el pasado y las vivencias de cada sujeto. Proponemos a los estudiantes crear un museo que permita construir sentidos sociales y también reconstruir vivencias y memorias subjetivas. La visita a un museo, y la reconstrucción de

los sentidos y significados de los objetos y las historias allí narradas, también integra memorias sociales y subjetivas.

Las experiencias educativas se desarrollan en un museo construido, espacio creado por los propios estudiantes en el contexto áulico, y en un museo reconstruido a partir de la visita realizada. Se han realizado numerosas experiencias e investigaciones referidas a los procesos de construcción de museos en el aula o en las instituciones educativas, en general, los estudios refieren a contextos de educación inicial o primaria (Alcocer y Calvo, 2014; Camps, 2012; de los Reyes Leoz, 2009). No obstante, pensamos que las aulas universitarias también pueden transformarse en museos y que los estudiantes de grado pueden construir historias y sentidos a partir de la interacción con determinados objetos y significados construidos y reconstruidos individual y socialmente. Según las tipologías definidas por León (1990), y el propio nombre del espacio, el museo visitado y reconstruido se define como tecnológico, es decir, muestran los procesos de fabricación, producción y reproducción de objetos correspondientes a diferentes esferas de la vida social. Los museos tecnológicos cuentan historias particulares a partir de la interrelación de materiales, objetos y métodos.

Nuestra mirada de los museos se focaliza en las potencialidades educativas de los objetos y las historias que circulan en ellos. Nos interesan los museos como espacios sociales y educativos donde la comunicación gira en torno al *lenguaje de los objetos*, los objetos conservados son producto de la *actividad creadora* de los hombres, que representan y representaron *relaciones sociales* de diversa índole. Nuestra mirada va más allá de los edificios y espacios tradicionalmente denominados museos. También consideramos museos a los espacios virtuales que cuentan historias y muestran objetos culturales. Asimismo, creemos que es posible construir museos más particulares que expongan historias de grupos en momentos específicos. En esta línea, proponemos la construcción de museos en las aulas donde circulen objetos e historias de valor para estudiantes y docentes. En definitiva, la etimología de la palabra museo refiere al lugar o casa de las musas, diosas que inspiraban a los griegos en artes, ciencia y literatura, por lo tanto, espacios diversos pueden construirse en *museos*.

Por otro lado, no desconocemos que las prácticas culturales vinculadas a la visita a museos suele estar relacionada con la posibilidad real de apropiarse de sus contenidos. Desde una perspectiva socio-antropológica, Bourdieu, Darbel y Schnapper (2003) propusieron una explicación sobre las prácticas de visitas a los museos de arte europeos considerando las características sociales, económicas y educativas de los sujetos visitantes. La preocupación central del estudio fue por qué siendo los museos instituciones públicas a las que pueden asistir todos, pareciera, sin embargo, estar destinados a unos pocos que tienen la posibilidad real de apropiarse de sus mensajes. Para la recolección de datos (1964-1965) confeccionaron un cuestionario que aplicaron al público que

asistía a diferentes museos de arte europeos. El tratamiento de la información se realizó a través de un modelo estadístico, considerando variables sociales. Una de las conclusiones interesantes del estudio fue que los museos presentan mensajes que pueden dirigirse a cualquier sujeto, pero solo adquieren sentido para aquellos capaces de descifrarlos y disfrutarlos. Por tanto, se puede suponer que la visita asidua a los museos implica el dominio del código del mensaje propuesto y la adhesión a un sistema de valores. La información ofrecida por los museos requiere de un nivel de abstracción que implica cierto nivel de instrucción correspondiente a la escuela secundaria como mínimo (Bourdieu, Darbel, y Schnapper, 2003). De allí que el estudio destacó el papel de la escuela como promotora de la formación cultural de los sujetos.

Cada museo, construido o reconstruido, supone códigos, lenguajes y sentidos particulares, no todos los museos “dicen” lo mismo, ni son comprendidos por todas las personas de igual manera. Nos interesa mirar los museos como espacios educativos donde se puede enseñar, aprender, criticar y proponer alternativas respecto de las historias y las memorias que circulan en ellos.

Nuestra mirada se centra en las potencialidades educativas (Arbaues y Naval, 2014; Sardá, 2013) e inclusivas (Escarbajal y Martínez, 2012) de los museos. Consideramos que las propuestas educativas en museos generan posibilidades de construir contextos poderosos de enseñanza y de aprendizaje. Acordamos con Rinaudo (2014) en que los *contextos poderosos* promueven el aprendizaje activo y constructivo en el marco de situaciones reales. Estimulan la participación de las personas, propician oportunidades para trabajar activamente en el logro de nuevos conocimientos que pueden concretarse a través de las tareas académicas. Los contextos poderosos consideran la calidad del conocimiento, los tipos de lenguajes, discursos y herramientas que circulan, los procesos de *feedback*, las oportunidades para la colaboración entre pares y el carácter de las evaluaciones.

En los contextos poderosos de enseñanza y aprendizaje, la participación genera experiencias múltiples. Las experiencias son singulares y subjetivas, cada persona construye experiencias particulares ante los acontecimientos externos. Las experiencias transforman a los sujetos, siempre tienen componentes dinámicos y de incertidumbre, posibilidad y libertad (Larrosa, 2006). Las propuestas educativas, por ejemplo la construcción de museos o la visita a museos, son acontecimientos externos que generan múltiples y diversas experiencias en quienes participan. Consideramos que las propuestas educativas en museos contribuyen en la construcción de contextos educativos poderosos donde es posible vivenciar experiencias variadas, alternativas y significativas con objetos, conocimientos e historias.

También creemos que los museos ofrecen *ocasiones para la creatividad* (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009), en tanto se generan oportunidades de interactuar con objetos culturales diversos y con personas especializadas en diferentes temáticas y campos de conocimiento. Las

perspectivas socioculturales de estudio de la creatividad (Glaveanu, 2014) enfatizan el papel de las interacciones con artefactos culturales y con otros miembros de la comunidad en los procesos creativos. Desde estas perspectivas, la creatividad depende de las interrelaciones entre sujetos y objetos culturales existentes y novedosos. Interrelaciones que siempre se producen en una comunidad que establece reglas y pautas de comunicación y comprensión de la creatividad. Si la creatividad es un proceso sociocultural, que supone interrelaciones con los artefactos construidos por la comunidad, los museos tienen, o podrían tener, un papel destacado en este proceso.

Hemos señalado la importancia de las actividades en contextos diversos y fuera de las instituciones educativas en la construcción de contextos creativos de aprendizaje y de enseñanza (Elisondo y Donolo, 2014). Abrir las puertas de las aulas para vivenciar experiencias en otros entornos culturales, como los museos, amplía las posibilidades de pensamientos, ideas y acciones creativas. Los museos ofrecen entornos para interactuar con artefactos culturales y vivenciar experiencias significativas de aprendizaje. Los museos muestran mundos, culturas y producciones culturales diferentes. Los museos cuentan historias y abren espacios para la imaginación. En suma, entendemos a la creatividad como proceso sociocultural y a los museos como entornos que promueven interacciones con conocimientos, artefactos culturales, personalidades, contextos e historias. Entonces, consideramos a los museos espacios propicios para la creatividad y el aprendizaje.

En el siguiente apartado, contamos propuestas educativas desarrolladas con estudiantes de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Nuestro interés es describir las actividades propuestas y centrarnos en las perspectivas y valoraciones de los estudiantes respecto de las experiencias vivenciadas.

### **Propuestas y experiencias educativas en museos**

Nos interesa compartir propuestas educativas con estudiantes universitarios en las que intentamos recuperar el valor de los museos como espacios de educación, aprendizaje y creación. En estudios previos (Melgar, 2012; Melgar y Donolo, 2011), hemos destacado la importancia de las experiencias en museos tanto por el impacto que tienen en la formación profesional como por las valoraciones positivas que realizan los estudiantes de las visitas y los aprendizajes logrados.

El objetivo general de las propuestas es promover la construcción y reconstrucción de museos como espacios educativos que cuentan historias diversas. Participaron 75 estudiantes de las asignaturas Teoría y Técnica de los Test (Licenciatura en Psicopedagogía) y Exploración Psicométrica (Licenciatura y Profesorado en Educación Especial) de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Las propuestas se desarrollaron entre marzo y junio de 2015.

Se hicieron dos propuestas en el marco de la actividad general *museos y educación*: construir un museo en el aula y visitar un museo. Luego, se solicitó a los estudiantes que valoraran las actividades realizadas y las posibilidades educativas de los museos.

### **Un museo en el aula: los objetos cuentan historias**

El objetivo general de la propuesta fue sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de los museos como espacios educativos que permiten construir sentidos individuales y sociales respecto de determinados objetos, hechos y procesos. Se diseñó una dinámica vivencial y lúdica que pretendía romper con las formas tradicionales de presentar información sobre los museos y sus funciones. Se solicitó a cada estudiante que llevara a clase un objeto que tuviera un valor por lo que representaba para su historia personal, familiar, cultural. Luego, el día de clase, se organizó el espacio áulico de una manera distinta: se corrieron los bancos y los estudiantes se sentaron en ronda en el piso, la docente llevó una valija y la colocó en el centro de la ronda. Se pidió a cada estudiante que presentará su objeto y contará por qué motivo lo había llevado, luego, cada estudiante colocó el objeto en la valija.

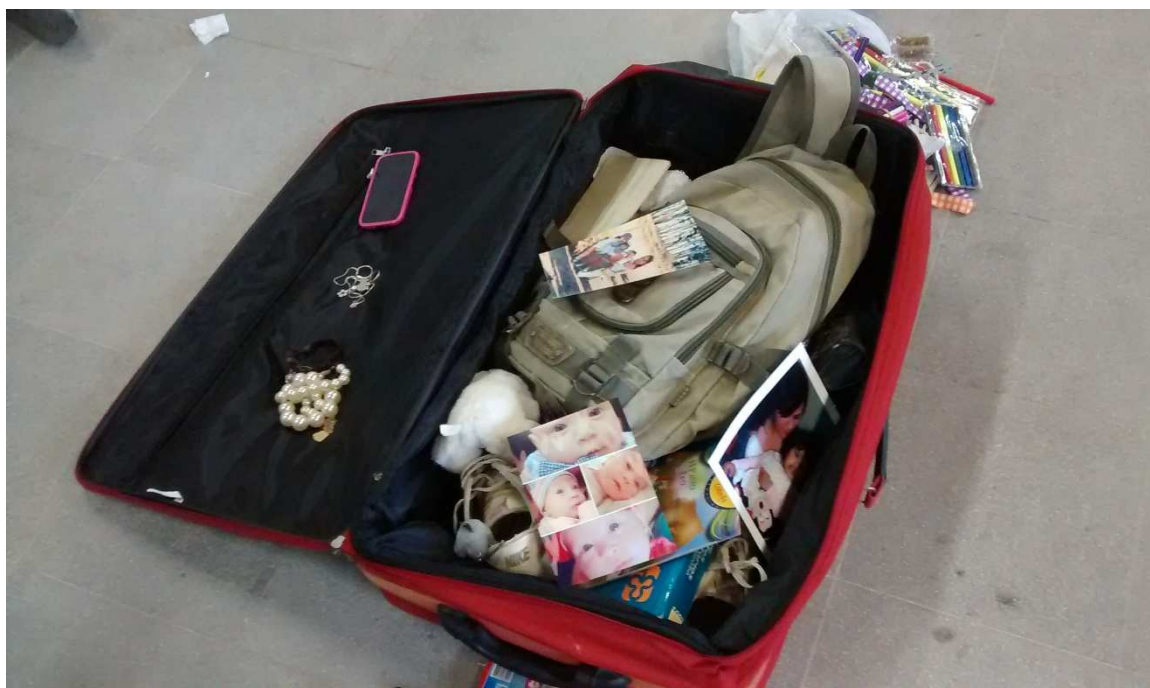


Figura 1: Valija repleta de objetos. Fotografía tomada durante el desarrollo de la propuesta Un museo en el aula: los objetos cuentan historias

Luego, se solicitó a los estudiantes que se dividan en grupos y que cada integrante elija un objeto diferente al que había traído. A todos los grupos se les asignó la misma consigna: "Cuenten una historia que una estos objetos". Se armaron pequeñas colecciones a partir de las cuales los estudiantes contaron historias de las más diversas: leyendas en torno al amor, historias sobre vivencias de la formación académica, historias sobre valores sociales, entre otros. Luego, los estudiantes salieron del aula, e ingresamos, nuevamente, para "visitar" *las colecciones* construidas.

Como comentario final de esta actividad, los estudiantes mencionaron que *los objetos nos ligan con otros y que tienen valor porque representan algo para nosotros*. Esta reflexión nos permitió introducir el concepto de patrimonio no como herencia, sino como *construcción social y colectiva que impacta en la identidad de las personas*. Asimismo, planteamos la idea de patrimonio cultural como los bienes materiales e inmateriales que representan memorias individuales y colectivas (Martini, 2007).

A partir de la actividad, se reflexionó sobre cómo los mismos objetos pueden contar historias diferentes para cada persona, nos permitió *desnaturalizar* la idea de que los objetos de un museo representan o cuentan la *historia de todos*. Vale decir, se dialogó acerca de las voces y discursos que circulan y aquellos que están ausentes, también se reflexionó sobre los sentidos individuales y sociales de los objetos y las historias.

### **Salir del aula: vivenciar un museo**

El objetivo fue acercar los estudiantes a los museos a través de la realización de una visita guiada. Para cumplir nuestro objetivo, nos dirigimos al Museo Tecnológico Aeroespacial ubicado en la localidad de Las Higueras, a 10 km de la Universidad Nacional de Río Cuarto. El Museo está ubicado en un predio que cuenta con espacios verdes que se conjugan con los galpones que forman parte del Área de Material Río Cuarto (Unidad de la Fuerza Aérea Argentina), funciona con tres muestras permanentes que cuentan la historia del Área, la historia de la aviación en el mundo y las características físicas del aire y trata de reconstruir el papel del Área de Material para el desarrollo de la región.

La organización previa de la visita implicó la gestión de permisos institucionales, búsqueda de transporte y compromiso de los alumnos. Asimismo, se acordó con el encargado del Museo los objetivos de la visita y las temáticas para trabajar. La visita estuvo organizada en tres partes, en la primera, el guía comentó qué es un museo y dejó abierta la posibilidad de realizar preguntas, se detuvo en la importancia histórica del lugar y mencionó los aspectos referidos a la creación del

Área, las costumbres y reglas del lugar, las funciones y la importancia de conservar símbolos originales. En el transcurso de la primera parte, pudimos establecer las mismas relaciones que en la experiencia de construcción del museo en el aula: los objetos se unían a nosotros porque formaban parte de la historia de la comunidad. En la segunda parte, el guía realizó un recorrido por algunas de las primeras máquinas que se usaron para volar, el museo emplea como recursos ciertas leyendas, algunos módulos interactivos y la representación a escala de máquinas de vuelo. En la tercera parte, se comentaron las características físicas del aire y los instrumentos de medición, aspectos que se relacionaron los test en Psicología.





Figura 2: Fotografías tomadas durante el recorrido en el Museo Tecnológico Aeroespacial.

Los estudiantes recorrían los espacios, hacían comentarios y preguntas, sacaban fotos, mostraban interés y entusiasmo por los objetos y relatos que forman parte de nuestra historia individual y

social. Los estudiantes se *apropiaron* de los espacios interiores y exteriores del museo, transitaron los caminos sugeridos y también aprovecharon las libertades disponibles en el parque: subieron a aviones, sacaron fotos y compartieron comidas y bebidas. Todo transcurría en un clima de alegría, expectativa e interés por aprender y compartir en un espacio educativo *nuevo*. Resulta interesante mencionar que la gran mayoría de los estudiantes inscriptos en las asignaturas participaron de la visita. Además, visitaron el museo estudiantes que no cursaban las materias, pero tenían interés en la propuesta.

Respecto a la historia contada en este Museo, se observaron recortes y “ausencias”, por ejemplo, con relación al papel de la Fuerza Aérea en la guerra de Malvinas. Este aspecto también permitió reflexionar con los estudiantes sobre lo que se cuenta, y lo que no, como parte de las historias de los lugares. Resultan interesantes las historias contadas, pero mucho más las no contadas, en tanto dan cuenta de los relatos permitidos, los sentidos y las memorias que se pretende construir.

### **Aprender en museos**

Luego de realizada la visita, como cierre de las actividades antes descriptas, se propuso a los estudiantes que comentaran respecto de las potencialidades educativas de las experiencias vivenciadas en museos. En los relatos de los estudiantes aparecen tres ideas interesantes desde el punto de vista del aprendizaje y la creatividad.

### **Salir de las aulas permite conocer otros espacios de educación**

En sus narraciones los estudiantes se refieren a la importancia de salir de las aulas universitarias para experimentar y vivenciar otros espacios educativos. Consideran que las clases tradicionales son importantes, pero también lo son las experiencias que permiten vivenciar y conocer otros lugares y personas. Asimismo, enfatizan lo interesante de compartir experiencias con los compañeros fuera de las aulas, es decir, destacan los aspectos sociales y emocionales del aprender. Valoran la experiencia porque les permitió apropiarse de los contenidos de una manera diferente. Compartimos algunas percepciones:

Me gustaría remarcar que la experiencia al museo fue una actividad atípica en relación a lo que estamos acostumbrados a realizar, un estudio monótono en relación docente-alumno y contenido entre “cuatro paredes”, lo cual no es algo negativo, pero el simple hecho de tener la posibilidad de que se presenten nuevas oportunidades

para realizar actividades distintas es motivante e intrigante para los alumnos; si bien las experiencias y expectativas de cada uno son distintas, de eso se trata que cada uno de nosotros como alumnos estudiantes, se lleve de esta visita al museo una experiencia distinta y propia, desde la más aburrida a la más enriquecedora. (YM estudiante de Psicopedagogía)

En cuanto a mi formación profesional, esta experiencia me ha resultado muy enriquecedora, porque considero que no solo el aprendizaje debe estar brindado desde un ámbito formal, y de docente a alumno, sino que a la vez puede darse fuera de ese ámbito y mediante la interacción con diversas personas, como se dio en esta situación mediante una visita al museo (MF estudiante de Educación Especial).

### **Visitar un museo nos permitió conocer historias**

En los relatos de los estudiantes se destaca la importancia de visitar el museo para recrear y resignificar aspectos de la vida comunitaria. Algunos estudiantes de educación superior nunca habían visitado un museo. Otros destacaron elementos empleados por el museo para contar la historia del Área de Materiales, como la escenificación de las costumbres y formas de vida de los militares en ese espacio. También reflexionaron sobre las historias familiares en relación con ese espacio (relatos de padres que habían participado de la vida del Área), el significado del vuelo (a partir de un recurso del museo se propuso un debate luego de la visita, donde los estudiantes compartieron poemas, música, y otras formas de expresión) y las historias personales (se destacó en reiteradas oportunidades que la actividad permitió reflexionar sobre las vivencias pasadas como condicionantes de las actuales). Compartimos algunas percepciones...

Considero que esta experiencia aporta y contribuye a mi formación profesional por dos motivos: por un lado el hecho de implementar nuevas actividades reales, donde se pueda asistir a los lugares concretos, como en este caso ha sido el museo, en donde se pueda desde realizar una investigación, llevar a los alumnos o hasta uno mismo poder interiorizarse y mejorar la formación para estar más capacitado y enriquecido de conocimientos. Por otro lado, me llevó a reflexionar sobre la importancia que tiene el museo, en cuanto a su historia, sus antepasados y el cómo fue evolucionando desde lo tecnológico hasta el simple deseo de aprender a volar, destacando el orgullo y la gran importancia con la que se realizó la guía al museo con un orientador a cargo, lo cual me llevo a pensar que siempre es necesario tener en cuenta los antecedentes, la historia, el qué y por qué una persona se encuentra

inmersa en ese lugar, cómo fue que llegó hasta allí, o qué fue que lo detuvo o lo incentivó a seguir (YM estudiante de Psicopedagogía).

Como mencioné en el trabajo anterior "Sobre museos y musas..." yo nunca había tenido el placer de visitar un museo, y la verdad es una experiencia hermosa, donde no solo aprendés sobre la temática del museo, sino que se comparte un momento con otras personas que son muy favorables. Y en estos casos veo una oportunidad para que la sociedad pueda interactuar con personas con discapacidad y se puedan llegar a romper los estigmas que tienen sobre ellos (BP estudiante de Educación Especial).

El museo permite construir múltiples sentidos sobre el pasado, articulando historias personales y sociales, los objetos son interpretados de diversas maneras por los sujetos según sus experiencias y condiciones individuales y colectivas. No todos construyen los mismos sentidos sobre lo observado en el museo, tampoco las historias allí narradas son interpretadas de la misma manera por los participantes. El museo ofrece objetos, historias y recorridos a partir de los cuales los visitantes construyen diversos sentidos y significados.

### **Los museos son espacios de creatividad**

Los estudiantes destacan los museos como espacios para la creatividad, ya sea por sus aspectos físicos, es decir, recursos que emplean para comunicar un mensaje, por las historias que cuentan, por los objetos que exponen, en fin, por las posibilidades de despertar la chispa del interés y la curiosidad. Compartimos algunas percepciones:

Considero que cada mínima parte del museo estimula la creatividad, desde el comienzo donde nos encontramos con hombres situados en un comedor, pero con una particularidad espectacular que fue que cada uno tuviera su propia expresión, su propio gesto, su propio "movimiento" creando una situación muy realista. Las imágenes, las maquetas, los aviones, las escrituras, las frases, los movimientos que se pudieron realizar (con la participación de algún alumno) y observar, como en el caso de la creación de la máquina voladora, como así también en el caso de la visita al lugar de la atmósfera donde se permitía sentir la temperatura estimativa que se podría encontrar a la luz del sol, o en el frío donde se sitúa la luna. Considero, y retomando lo mencionado por los autores anteriormente, que la creatividad no se basa solo en situar elementos con movimientos (como consideraba que se podía definir creatividad), sino que con pocos recursos se han realizado espacios atrayentes y situados muy bien ambientalmente, es decir, que no solo las ocasiones

donde se encuentran inmerso cada uno de los objetos históricos, científicos y técnicos, sino también el contexto, el significado que tiene cada uno de ellos e incluso el significado que puede tener para cada persona que se acerque a realizar la visita al museo. Considero relevante destacar, que nuestro guía de la visita, mostró un gran respeto, orgullo y con gran significación hacia el museo (YM estudiante de Psicopedagogía).

Desde mi punto de vista todos los espacios, rincones, aspectos, elementos, de un museo estimulan la creatividad, ya sea, por ejemplo, en el Museo Tecnológico Aeroespacial, los momentos recreados con maniqués, las maquetas de aviones, las sensaciones del frío-calor representados en la pared, el avión en tres dimensiones que sale de la pared, la maqueta que explicaba la aerodinámica de las alas de un avión, las banderas históricas, entre otras. Para esto citaré a Juan Prego “Cómo generar un ambiente de creatividad e innovación en tres pasos. La innovación creativa: El Huevo y la Gallina”, donde explica que para que surja la creatividad y la innovación primero que todo hay que tener ideas. Por qué hago referencia a este artículo, porque no todas las asignaturas de la universidad dan lugar a tiempos destinados a la creatividad, y el autor antes mencionado comenta que para que se den ideas creativas solo hay que seguir tres simple pasos. (BP estudiante de Educación Especial).

Las percepciones y valoraciones de los estudiantes respecto de las propuestas en museos fueron muy positivas y alentadoras. Los estudiantes encuentran numerosas potencialidades educativas y creativas en las propuestas en museos. Los estudiantes valoran positivamente las posibilidades de salir de las aulas o configurar los espacios áulicos de una manera alternativa como se hizo en la propuesta de construir un museo. Al finalizar el cuatrimestre se les solicito que valoraran de manera general las actividades realizadas durante el curso, los contenidos trabajados y el desempeño de los docentes. En la evaluación final no se hacía referencia específicamente a las actividades en museos, sin embargo, en la mayoría de las evaluaciones los estudiantes mencionaron a dichas actividades y las destacaron como las más positivas de la materia. Además, demostraron interés en seguir participando en actividades de este tipo y en salir de las aulas...

La actividad que más me gustó fue la del museo, porque fue fuera del aula, una experiencia linda que casi nunca tenemos dentro de la universidad (M. Estudiante de Psicopedagogía).

Quisiera que hubiese más actividades como la del museo en la universidad (D. Estudiante de Educación Especial).

Aprendí muchas cosas, pero algo que significó mucho y me hizo pensar diferente y ampliar mis pensamientos, fue a partir de la visita al museo, no solo noté que hay diferentes lugares en donde aprender, sino que es necesario hacer consciente el aprender (E. Estudiante de Psicopedagogía).

Las experiencias vividas en los museos parecen haber quedado ancladas en algún lugar, y esto hace que se recuerde al término de la curso. Al final de la materia, la mayoría no se acordó del parcial ni de los test analizados, tampoco de las normas técnicas. Las experiencias vivenciadas en los museos parecen ocupar un lugar privilegiado en los recuerdos, han quedado amarradas a algún sector de la memoria y las emociones. Tal vez, en la educación sea necesario ofrecer más oportunidades para vivenciar experiencias genuinas que queden guardadas en algún lugar y puedan ser activadas desde emociones positivas.

### **Consideraciones finales**

Hemos compartido historias sobre las experiencias desarrolladas. Nuestra historia se inicia en la búsqueda de nuevos espacios para enseñar y aprender y también en la búsqueda de contextos donde se promueva la creatividad, la participación y la construcción de experiencias significativas. Encontramos en los museos alternativas educativas, oportunidades de vivenciar emociones ligadas a objetos, aprendizajes e historias.

Las expresiones de los estudiantes y las observaciones realizadas dan cuenta del impacto positivo de las experiencias realizadas y nos alientan a seguir en esta línea de trabajo e investigación. Acordamos con los participantes en que salir de las aulas permite transitar otros espacios educativos, contar historias y promover procesos creativos. Salir de las aulas es buscar y encontrar oportunidades infinitas de aprender y enseñar.

Quisiéramos recuperar el valor de las emociones, los relatos y las experiencias en el aprendizaje en cualquier contexto y nivel educativo. Si bien existen acuerdos en que las emociones juegan un papel importante en el aprendizaje (Paoloni, 2014), muchas prácticas y propuestas educativas en la Universidad parecen no atender a este supuesto básico. Creemos que las emociones también deben entrar a las aulas universitarias y que también debemos salir de las aulas en busca de emociones, aprendizajes y oportunidades para la creatividad.

Intentamos construir historias, dentro y fuera de las aulas, que permitan *amarrar* los aprendizajes a emociones y experiencias significativas, y de esta manera promover transformaciones en las personas y porque no en la educación, considerando que lo educativo es o será el ámbito de trabajo de quienes participaron de la propuesta. Construir y reconstruir museos, significados, sentidos y memorias parece ser una experiencia educativa emocionante y movilizadora orientada hacia la transformación de los contextos educativos en espacios más amplios, inclusivos y diversos.

Nos interesa contar lo que hacemos como una manera de compartir nuestras ideas y experiencias y así, invitar a los lectores a construir nuevos contextos educativos y pensar alternativas para la educación. Creemos importante contar y tener en cuenta (Elisondo, 2011), la voz de los estudiantes para construir con ellos innovaciones en la educación superior.

## Bibliografía

- Alcocer, S. y P. Calvo (2014), "El museo en el aula", *Aula, Museos y Colecciones*, n.º 1, pp. 189-198.
- Arbues, E. y C. Naval (2014), "Los museos como espacios sociales de educación", *Estudios sobre Educación*, n.º 27, pp.133-151 [en línea]. Disponible en:  
<<http://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estudios-sobre-educacion/article/viewFile/489/356>>. [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Badenes, D. (2010), "¿Estudios sociales de la memoria? Apuntes sobre la formación del campo académico con un objeto que suena posmoderno pero no lo es", *Question*, vol. 25, n.º 1 [en línea]. Disponible en <<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/890/791>> [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Bourdieu, P., A. Darbel, y D. Schnapper (2003), "O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público", París, EDUSP.
- Camps, R. (2012), "Experiencias de musealización desde el aula. La palabra y la imagen del barrio como constructores de patrimonio", *I Congreso Internacional de Educación Patrimonial Madrid, 15 - 18 de octubre de 2012* [en línea]. Disponible en:  
<<http://ipce.mcu.es/pdfs/CEPIntroIndice.pdf> > [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- De los Reyes Leoz, J. (2009), "Del patrimonio cultural al museo infantil", *Tarbiya, Revista de Investigación e Innovación Educativa*, n.º 40, pp. 107-123.
- Elisondo, R. (2011), "Contar y tener en cuenta. El reconocimiento de los interlocutores como necesidad de la educación", *Question*, vol. 1, n.º 31, pp. 10-20 [en línea]. Disponible en:

- <<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1213/1070>> [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Elisondo, R. y D. Donolo (2014), "Sin límites ni fronteras. Ideas para permitir la creatividad en educación". En Paoloni, Rinaudo y González, *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa*, La Laguna. Sociedad Latina de Comunicación Social [en línea]. Disponible en: <<http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>> [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Elisondo, R., D. Donolo y M. Rinaudo (2009), "Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior", *Revista de Docencia Universitaria*, n.º 4, pp. 1-16.
- Escarbajal, A. y S. Martínez (2012), "El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución desde la animación sociocultural", *Educatio Siglo XXI*, vol. 30, n.º 2, pp.445-466 [en línea]. Disponible en: <<http://revistas.um.es/educatio/article/view/160921>> [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Glaveanu, V. (2014), "The Psychology of Creativity: A Critical Reading", *Creativity: Theories-Research-Applications*, vol.1, n.º 1, pp.10-32.
- Larrosa, J. (2006), "Sobre la experiencia", *Aloma*, n.º 19, pp. 87-112.
- León, A. (1990), *El Museo. Teoría, praxis y utopía*, España, Cátedra.
- Martini, Y. (2007), *Teoría y práctica de un museo. Balance de una pasión*, Córdoba, Del Boulevard.
- Melella, C. E. (2011), "El museo como mercancía y la estetización de la vida cotidiana. El caso de los museos arqueológicos del mundo andino", *Question*, vol. 31, n.º 1, [en línea]. Disponible en: <<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1216/1075>> [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Melgar, M. F. y D. Donolo (2011), "Salir del aula... Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet", *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de la Ciencia*, vol. 8, n.º 3, [en línea]. Disponible en: <[http://reuredc.uca.es/index.php/tavira/article/viewFile/90/pdf\\_39](http://reuredc.uca.es/index.php/tavira/article/viewFile/90/pdf_39)> [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Melgar, M.F (2012), *Aprendizaje y contexto. Estudio de los museos desde la Psicología Educativa*. Tesis doctoral aprobada. (Res. 1061), Facultad de Psicología, Universidad Nacional de San Luis, San Luis, Argentina, Inédita.
- Paoloni, P. (2014), "El papel de las emociones en los aprendizajes académicos". En Paoloni, P., M. Rinaudo y A. González, *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa*, La Laguna, Sociedad Latina de Comunicación Social [en línea]. Disponible en: <<http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>>. [Consulta: 7 de septiembre de 2015].



- Rinaudo, M. (2014), "Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras". En Paoloni, P., M. Rinaudo, y A. González, *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa*, La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social [en línea]. Disponible en: <<http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>>. [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Sardá, R. (2013), "El museo como nuevo espacio educativo", *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, n.º 2, pp. 82-97 [en línea]. Disponible en: <<http://www.revistadocrea.com/numero-2>>. [Consulta: 7 de septiembre de 2015].
- Stra, S. M. (2015), "Las presuposiciones epistémicas del museo", *Question*, vol. 1, n.º 46, pp. 232-242 [en línea]. Disponible en: <<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2461/2208>>. [Consulta: 7 de septiembre de 2015].

#### **Museo Visitado**

Museo Tecnológico Aeroespacial: <https://www.facebook.com/Museo-Tecnol%C3%B3gico-Aeroespacial-165503810196556/timeline/>