

ISSN: 2174-7822

REVISTA ELECTRÓNICA DE INVESTIGACIÓN

DOCENCIA Y CREATIVIDAD
ELECTRONIC JOURNAL OF RESEARCH, TEACHING AND CREATIVITY

**MUSEOS Y EDUCACIÓN:
EXPERIENCIAS INESPERADAS E INVITACIONES
PARA EL ENCUENTRO**

**MUSEUMS AND EDUCATION:
UNEXPECTED EXPERIENCES AND INVITATIONS
TO THE MEETING**

*María Fernanda Melgar
Romina Cecilia Elisondo
Danilo Donolo*

*Universidad Nacional de Río Cuarto.
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina*

Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad
<http://www.revistadocrea.com>

Fecha de recepción: 19 de noviembre de 2017

Fecha de revisión: 15 de marzo de 2018

Fecha de aceptación: 10 de abril de 2018

Melgar, M.F., Elisondo, R. y Donolo, D. (2018). Museos y educación. Experiencias inesperadas e invitaciones para el encuentro. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 6, 24-35.

MUSEOS Y EDUCACIÓN EXPERIENCIAS INESPERADAS E INVITACIONES PARA EL ENCUENTRO

MUSEUMS AND EDUCATION UNEXPECTED EXPERIENCES AND INVITATIONS TO THE MEETING

María Fernanda Melgar, fernandamelgar@gmail.com

Romina Cecilia Elisondo, relisondo@gmail.com

Danilo Donolo, donolo@gmail.com

Universidad Nacional de Río Cuarto, CONICET, Argentina

Resumen: En el artículo relatamos y analizamos experiencias en las que intentamos articular museos y educación. Presentamos propuestas en museos físicos y virtuales y recuperamos las voces de los participantes para analizar las potencialidades educativas de dichos entornos. Argumentamos acerca de las propuestas educativas en museos como actividades inesperadas que promueven pensamientos divergentes e interacciones con conocimientos diversos y especialistas en diferentes campos, recuperan las emociones y predisponen a vivencias de apertura. En definitiva, entendemos a los museos como espacios propicios para el aprendizaje y la creatividad. Presentamos tres propuestas inesperadas en las que participaron estudiantes universitarios y de primaria: a) *De paseo por un museo virtual* tuvo por objetivo la sensibilización sobre los espacios virtuales de los museos así como la exploración y producción de contenidos digitales; b) *Museos y universidad: ocasiones para la creatividad* cuyo propósito fue promover la visita a museos como parte de la formación académica y profesional y c) *NAVE: viaje por el sistema solar* que pretendió ofrecer una actividad educativa diferente a las tradicionales visitas guiadas de los museos. Al finalizar la ponencia, planteamos algunas ideas y desafíos para generar encuentros entre los museos, las escuelas y las universidades, que potencien procesos creativos de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: Museos, educación, creatividad, experiencias.

Abstract: In the paper we report and analyze experiences about museums and education. We present activities in physical and virtual museums, and recover participant's voices to analyze the educational potential of these environments. We argue about educational tasks in museums as unexpected activities that promote divergent thinking and interactions with diverse knowledge and specialists in different fields. In short, we understand museums as spaces that promote learning and creativity. We present three unexpected activities in which university and primary students participated: a) *Walking through a virtual museum* aimed at raising awareness of the virtual spaces of museums as well as the exploration and production of digital content; B) *Museums and university: occasions for creativity* whose purpose was to promote the visit to museums as part of academic and professional training and c) *NAVE: travel through the solar system* that intended to offer a different educational activity to the traditional guided tours of museums. At the end of the presentation, we raised some ideas and challenges to generate encounters between museums, schools and universities, meetings that enhance creative teaching and learning.

Keywords: Museums, education, creativity, experience.

1. Introducción

La educación se construye y reconstruye a partir de múltiples narrativas, lenguajes y experiencias. Contar historias sobre propuestas y experiencias que intentan ser innovadoras y promotoras de la creatividad y el aprendizaje en sentido amplio, es nuestro desafío. En definitiva, queremos fabricar historias, en el sentido de Bruner (2003), para comprender acerca de propuestas y experiencias educativas que buscan diálogos entre museos, escuelas y universidades.

Nos interesa en la ponencia contar historias, relatos y proyectos que desarrollamos motivados por el interés de generar contextos educativos diversos, amplios y estimulantes. Como plantea con énfasis Cristina Rinaudo (2014), para transformar la educación es indispensable generar contextos poderosos para aprender, entornos que recuperen conocimientos y experiencias previas, que permitan la construcción activa de conocimientos en el marco de situaciones reales, que promuevan la participación de los estudiantes en término de experiencias y ofrezcan apoyos para esa participación. Los contextos poderosos empoderan a los docentes y a los estudiantes, posibilitan transformar sus prácticas y situaciones. El arma más destacada en estos contextos es precisamente el conocimiento y la interacción con otros.

La ponencia incorpora relatos de experiencias que construimos con otros dentro y fuera de las aulas, experiencias en museos diversos y con grupos heterogéneos. Si bien las experiencias son diferentes, las ideas y motivaciones que las originan son las mismas. Proponemos a los estudiantes vivir experiencias inesperadas en contextos diversos como los museos, experiencias que les permitan acceder a conocimientos e interacciones con objetos de la cultura y con otras personas. Estas oportunidades de construir vínculos con otros y con los conocimientos, a nuestro criterio, resultan propicias para el aprendizaje y para la promoción de la creatividad. No tenemos ninguna certeza de que generando propuestas educativas en museos propiciemos la creatividad, sin embargo consideramos en base a supuestos teóricos, investigaciones anteriores y las expresiones de los participantes, que este tipo de experiencias ofrecen múltiples oportunidades para el pensamiento divergente y la búsqueda de alternativas de aprendizaje y enseñanza. Además, suelen ser las más recordadas y valoradas por los estudiantes, tal como se observó en diversos estudios realizados por nuestro equipo y por otros investigadores (Elisondo y Melgar, 2016; Reynoso y Aguado, 2016).

Iniciamos la ponencia presentando de manera general planteos teóricos que fundamentan nuestras propuestas. Luego, describimos brevemente las experiencias desarrolladas y planteamos algunas ideas y perspectivas para construir diálogos y encuentros creativos entre los museos y las instituciones educativas formales.

2. Fundamentos, teorías y perspectivas

Las propuestas que presentamos en la ponencia se fundamentan desde planteos teóricos del campo de la psicología educativa, la creatividad y las vertientes educativas de la museografía. Las teorías indican que la apertura a experiencias, la participación en variedad y diversidad de contextos, la disposición a experimentar, la interacción con

artefactos culturales y tecnológicos, la interacción con otras personas, parecen estar relacionados con oportunidades para el despliegue de la creatividad (Elisondo, 2015; Glaveanu, 2015). Salir del aula (Melgar y Donolo, 2011) permite entrar en contacto con nuevos espacios culturales, educativos y de aprendizaje. La formación académica no debe ocuparse únicamente de cuestiones disciplinares, resulta importante fomentar en los estudiantes la promoción de prácticas culturales que permitan valorar el patrimonio cultural.

Nuestras propuestas destacan el valor de los museos como socios para la promoción de valores, competencias y conocimientos vinculados a disciplinas científicas, asimismo permiten repensar y reflexionar acerca de las configuraciones históricas de esas disciplinas. Los museos ofrecen ocasiones para la formación profesional y académica. También acordamos con Serrano Moral (2015) en la necesidad de construir una nueva museografía basada en las ideas, en la innovación y en la creatividad, una nueva museografía que transforme los museos en espacios educativos que reconozcan diversas formas de aprender y enseñar en la sociedad del siglo XXI.

Garde López (2013) plantea que las experiencias culturales, como experiencias de aprendizaje, ocupan un papel importante en el desarrollo personal, ofrecen oportunidades para la autoafirmación, para el diálogo intercultural (Escarbajal de Haro y Martínez de Miguel López, 2012) para la socialización, la construcción de conocimientos, el desarrollo de valores sociales y cívicos (Tasdemir et al., 2012), el fomento de actitudes creativas (Alderoqui y Pedersoli, 2011), el desarrollo de la identidad (Falk, 2009, Domínguez, 2003), entre otros. La consideración de los museos como espacios abiertos e integradores, escenarios educativos y de aprendizaje e instituciones relevantes para la sociedad implica la necesidad de orientar los esfuerzos hacia los públicos y sus experiencias.

Señala Alderoqui y Pedersoli (2011) que la *educación en museos* se ocupa de las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes, sus percepciones, sensaciones, emociones, imágenes y conceptos, cuando sus cuerpos se detienen o circulan, 'invitados' por objetos o dispositivos, que llaman su atención y los interpelan. Conocer acerca de las experiencias de los públicos es un elemento clave e insumo imprescindible a la hora de diseñar exposiciones, redefinir a los museos como espacios sociales, educativos y culturales, para acercarse a públicos diversos.

En tanto nos interesan las miradas de los sujetos que participan de las propuestas, sus significados y sentidos, las perspectivas teóricas acerca de las experiencias y su valor en la educación (Dubet y Martuccelli, 1998, Larrosa, 2006, Barrico, 2006) también sustentan nuestras propuestas. Las experiencias dan cuenta de diferentes puntos de vista, de la subjetividad de quien las construye en base a eventos y situaciones externas. Las experiencias educativas dependen de las propuestas que hagan los docentes, sin embargo adquieren para cada sujeto una significatividad particular. Según Dubet y Martuccelli (1998) la experiencia escolar es la manera en que los actores, individuales o colectivos, combinan las diversas lógicas de acción que estructuran el mundo escolar, es un trabajo de los individuos que construyen una identidad, una coherencia y un sentido, pero siempre en base a elementos del sistema escolar que se les han impuesto. En definitiva, nos interesa hacer propuestas educativas innovadoras, en contextos diversos como los

museos, para ofrecer a los estudiantes oportunidades de construir experiencias diversas y significativas de aprendizaje.

3. Experiencias inesperadas e invitaciones para el encuentro

Entendemos la educación en un sentido amplio que permite a los sujetos la construcción de conocimientos, el desarrollo de habilidades y capacidades, la adopción de valores, la experimentación en espacios diversos que incluyen lo formal, no formal e informal. Además, consideramos necesaria la interrelación de la riqueza de estos espacios, contextos y escenarios educativos cada uno con su especificidad. En el apartado relatamos tres invitaciones realizadas a estudiantes de los diferentes niveles del sistema educativo.

3.1. Invitación 1. De paseo por un museo virtual

Fue una invitación para ampliar la mirada acerca de los museos. Pensamos que sería interesante para la formación académica y cultural de los estudiantes explorar sitios web de museos en internet. Nos interesaba conocer las significaciones que los estudiantes construyen de estos escenarios y ofrecer oportunidades para experimentarlos.

La invitación tuvo algunas características especiales se presentó como una tarea académica de alcance amplio, de resolución grupal y en un entorno virtual. Los grupos fueron designados por los docentes, sus interacciones se desarrollaron empleando la herramienta *grupos cerrados* de la red social *Facebook*. Durante la tarea se proponía la *exploración* individual y grupal de los siguientes museos virtuales, Museos Vivos¹ y Museo Nacional de Bellas Artes². Se seleccionaron estos museos porque presentan contenidos diversos, pertenecientes a disciplinas variadas que permitirían la elección de uno u otro en función de intereses y acuerdos grupales. Una vez que los estudiantes seleccionaban un museo, se solicitaba que ‘presenten el contenido del museo y los argumentos de su elección’. Este aspecto resultó interesante porque cada grupo podía presentar ‘el mismo museo, de formas variadas’; además en la argumentación de la elección se realizaba un ejercicio de puesta en práctica de conceptos teóricos. Finalmente, cada grupo debía elegir un contenido del museo para editar un blog. La edición del blog implicó una búsqueda grupal, un sello creativo y la posibilidad de trabajar con una herramienta digital (blogs).

Los invitados fueron estudiantes (67) de 3ro y 4to año de las asignaturas Teoría y Técnicas de los Test y Exploración Psicométrica de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, que cursaron las carreras de Licenciatura en Psicopedagogía y de Profesorado y Licenciatura en Educación Especial. Numerosos y diversos son los aspectos positivos señalados por los estudiantes y los aprendizajes

¹ Disponible en <http://museosvivos.educ.ar>

² Disponible en <http://www.aamnba.com.ar/audioguia>

logrados: aspectos procedimentales y del trabajo grupal aunque también mencionaron aprendizajes vinculados con la asignatura y la vida personal. Además, destacaron algunos aspectos positivos relacionados estrechamente con la creatividad: tiempo y flexibilidad para realizar la tarea, autonomía para la elección de materiales e información para trabajar. Resaltamos este tipo de respuestas en tanto enfatizan condiciones que hemos definido como propicias para la construcción de contextos creativos de aprendizaje (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009). Es indispensable reconocer que el acceso a internet es un condicionante importante en este tipo de actividades, que muchas veces limita las posibilidades de algunos grupos, generando desigualdades y dificultades. Es interesante analizar el trabajo grupal, en algunos casos es valorado como un aspecto positivo y en otros como un obstáculo para la realización de la tarea.

En líneas generales consideramos que la actividad ha permitido múltiples posibilidades de aprendizaje sobre contenidos diversos y el empleo de herramientas digitales y de comunicación como los blogs. Quisiéramos destacar el aspecto comunicativo amplio de la actividad, considerando que los resultados de la propuesta no quedan circunscritos al contexto áulico sino que se comparten en la red y los destinatarios pueden ser de los más diversos. En este sentido, la propuesta se vincula con las ideas de la transalfabetización (Ipri, 2010) y la importancia de la gestión de la información y la producción y comunicación de las ideas. No sólo importa hacer lecturas críticas de las informaciones sino que es indispensable enseñar a comunicar en diferentes contextos y formatos. Los museos virtuales ofrecen nuevas maneras de acercarse al patrimonio, se presentan como escenarios educativos interesantes para aprender en sus diferentes versiones (virtuales con referentes físicos o propiamente virtuales), habilitan posibilidades para crear, sentir y conocer (Elisondo y Melgar, 2015a). Es necesario, continuar diseñando innovaciones educativas que permitan a los estudiantes 'descubrir' que pueden apropiarse de este entorno para aprender, conocer, crear y enseñar.

3.2. Invitación 2. Museos y universidad: ocasiones para la creatividad

Hace un tiempo proponemos como parte de la formación profesional de estudiantes de las carreras de Licenciatura en Psicopedagogía y del Profesorado y Licenciatura en Educación Especial de la Universidad Nacional de Río Cuarto la visita a museos. La propuesta se sustenta en la revalorización de los museos como espacios de formación, aprendizaje y creatividad, así como en la consideración del papel de la educación formal, específicamente de la Universidad en la sensibilización y acercamiento al patrimonio cultural. Nos interesa conocer qué aspectos de los museos resultan interesantes para los estudiantes, así como invitarlos a realizar propuestas creativas sobre los museos. Consideramos a los museos como espacios de educación y creatividad (Alderoqui y Pedersoli, 2011, Melgar y Elisondo, 2015). Espacios sociales y culturales que permiten la interacción con una diversidad de artefactos humanos y productos creativos. Asimismo, nos comprometemos en el diseño de propuestas de innovación educativa que permitan salir del aula y la apertura a nuevas vivencias como espacios que actúan como disparadores de creatividad.

En esta oportunidad visitamos el Museo Tecnológico Aeroespacial 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). El museo 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. En su mensaje trata de reconstruir el papel del Área de Material para el desarrollo de la región. Los invitados fueron 52 estudiantes de las carreras de Licenciatura en Psicopedagogía y Profesorado y Licenciatura en Educación Especial de la UNRC.

La invitación estuvo organizada en diferentes momentos: a) *antes de la visita* se presentaron a los estudiantes algunas perspectivas teóricas sobre los museos y su vinculación con la educación, además de manera informal se indagó sobre las ideas que tienen acerca de los museos y sus experiencias previas. b) *Durante la visita* realizamos un recorrido guiado por las distintas salas. El educador del museo comentó diferentes relatos e historias en cada una de las muestras, además se presentó una actividad que forma parte del patrimonio inmaterial de los militares. Asimismo los estudiantes pudieron subir a un avión que se encuentra en el parque del museo y compartir una jornada de intercambio social con sus compañeros. c) *Después de la visita* los estudiantes completaron un cuestionario donde presentaban qué objetos o actividades del museo llamaron su atención, qué aprendieron, qué modificarían y qué nuevos escenarios propondrían para el museo.

Las experiencias de los estudiantes en la visita al Museo Tecnológico Aeroespacial permiten identificar *un rol activo* como visitantes comprometidos con sus vivencias cognitivas, emocionales y sociales, capaces de señalar objetos de curiosidad, capaces de realizar propuestas que permitan mejorar las experiencias de otros. Las visitas a museos propiciadas desde la universidad habilitan experiencias de apertura que podrían generar *chispas* de creatividad en los estudiantes. Los estudiantes destacaron que la visita les permitió aprender sobre dimensiones históricas, científicas y tecnológicas, relacionadas a valores, emociones, interculturalidad, creatividad e imaginación. En general, se mostraron satisfechos con la visita, sin embargo, señalaron que sería interesante que el museo emplee audiovisuales, imágenes, audios y recursos interactivos que permitan “tocar”, entre otros. Finalmente, como propuestas creativas para el museo, señalaron que sería interesante que diseñe espacios para los niños, un espacio de cine y un otro para la experimentación, la participación y las sensaciones. Las percepciones de los estudiantes llevan a pensar en el rol de los profesionales de la educación dentro de los museos (Melgar, Elisondo y Usorach, 2016) y la necesidad de diseñar experiencias interactivas, fluidas e imaginativas (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

3.3. Invitación 3. Nave: viaje por el sistema solar

La propuesta fue diseñada en el marco del proyecto *Museos y TIC. Contextos poderosos y creativos para aprender* aprobado por CONICET. Participaron diferentes instituciones, el Área de Extensión del Instituto Superior de Ciencias (SCC), la Secretaria de Extensión y Desarrollo de la UNRC y el Museo Tecnológico Aeroespacial perteneciente al Área de Materiales de Río Cuarto. La actividad estuvo a cargo de Astrónomos, estudiantes de la carrera de Astronomía y becarios de CONICET que desarrollan sus actividades en el Observatorio Astronómico de la ciudad de Córdoba, y contó con la participación de

estudiantes de diferentes carreras de la Facultad de Ciencias Exactas Físico Química y Naturales de la UNRC, a través del grupo *Descubrí Experimentando*.

Los invitados fueron alrededor de 200 niños pertenecientes a diferentes instituciones educativas de Río Cuarto y la región. Los niños fueron acompañados por padres, docentes y directivos. La propuesta estuvo organizada en tres actividades.

Viaje por el sistema solar. La actividad se desarrolló en una de las Salas del Museo Tecnológico, se creó un escenario ambientado con humo, luces de colores, y sonidos que intentaba simular el interior de una nave espacial y su tablero de comando. Los responsables de la actividad invitaron a los niños a ubicarse y luego se presentaron. Más tarde, se dio inicio a la proyección de un video y un astrónomo guiaba la experiencia. El video representaba el campo de visión de 'la nave' que comenzaba a alejarse de la Tierra rumbo a los demás astros que componen el sistema solar. Mientras se visitaron los diferentes planetas, se ofreció información sobre ellos y el auditorio tomó (a través de las luces) el color correspondiente a la superficie de cada uno de ellos, por ejemplo, en el caso de Marte se tornó rojo.



Imágenes 1 y 2. A bordo de la Nave: iniciando la aventura³

Los planetas y sus características. Un grupo de estudiantes de diferentes carreras de la UNRC, denominado *Descubrí Experimentando*, organizó actividades vinculadas a la proyección de videos, la ubicación en escala del tamaño del universo a partir de la comparación con nuestra ciudad, la comparación de pesos en diferentes planetas, y la entrega de curiosidades sobre el universo (empleando un formato gráfico), entre otros.

Explorando el museo al aire libre. Los niños realizaron exploraciones del parque del museo, se subieron a los aviones, corrieron, observaron cómo se entrenan los perros en el Área de Materiales. Niños y grandes disfrutaron del espacio de manera libre.

³ Las imágenes fueron obtenidas por fotógrafos amateur en el marco de la actividad NAVE y cedidas para los fines de la investigación.



Imágenes 3 y 4. Observando y dibujando planetas en la pared



Imágenes 5 y 6. ¡¡Listos para despegar!!

En general los docentes, directivos y padres valoraron de manera positiva la propuesta, consideraron interesante la posibilidad de participar de una actividad diferente, de poder subir a un avión, destacaron la claridad de los profesionales encargados de la propuesta, la calidad de los contenidos dialogados en relación con el sistema solar y sus características. Por otro lado, como aspectos a modificar sugirieron incorporar más guías para visitar el resto del museo y más momentos de diálogo en la actividad.

4. Consideraciones finales

Los relatos presentados, en tanto narrativas (Bruner, 2003), pueden leerse desde diferentes perspectivas, desde nuestra óptica de docentes, pensamos que constituyen innovaciones educativas que promueven la creatividad ya que ofrecen a los participantes oportunidades de interactuar con otros y con diversos conocimientos y objetos de la cultura. Las propuestas educativas en contextos y formatos diversos generan aperturas a nuevos interrogantes y aprendizajes. Asimismo, el carácter inesperado y sorpresivo (Elisondo y Melgar, 2016) de muchas de las tareas y de las acciones que demandan, resultan propicias para el desarrollo de la creatividad.

Desde la perspectiva de los estudiantes, la investigación de experiencias innovadoras (tareas en museos virtuales, visitas a museos físicos, construcción de blogs sobre museos,

etc.) indican que las valoran positivamente porque les permiten conocer sobre herramientas tecnológicas y trabajar de manera colaborativa. Los museos virtuales son percibidos como contextos valiosos para el quehacer psicopedagógico, así como para la formación cultural propia y de otros. (Melgar et al, 2016a; Melgar et al, 2016b; Melgar y Chiecher, 2016; Usorach, Melgar y Elisondo, 2016). De manera similar, las visitas a museos físicos son valoradas positivamente, los estudiantes destacan la importancia de estas experiencias para su formación académica, social, cultural y profesional (Melgar y Elisondo, 2016; Elisondo y Melgar, 2015b).

Las experiencias innovadoras desarrolladas hasta el momento son las más recordadas por los estudiantes al finalizar el cursado a las asignaturas (Elisondo y Melgar, 2016) y también luego de algunos años, tal como se observa en el trabajo de Reynoso y Aguado (2016). Resulta interesante que la mayoría de los estudiantes recuerdan innovaciones que implican desafíos en nuevos contextos, que suponen maneras diferentes de aprender (con tecnología, con otros, con objetos, con docentes inesperados) y que estimulan la creatividad individual y colectiva. Las percepciones positivas de los estudiantes nos estimulan y desafían a continuar pensando en nuevas actividades en museos y en otros contextos no formales.

5. Ideas y prospectivas

En este último apartado esbozamos algunas ideas y ciertos desafíos para construir encuentros entre instituciones, grupos y sujetos:

- 1) Transformar creativamente los museos, las escuelas y las universidades. "Usar la creatividad" para construir espacios genuinos de aprendizaje y de enseñanza, contextos propicios para relacionarse con contenidos de la cultura y con otras personas.
- 2) Transformar creativamente los museos y las instituciones educativas formales a partir del diálogo entre ellas. Generar encuentros entre los museos y las escuelas, visitas mutuas y espacios de diálogo. Construir planes de trabajo colaborativo (propuestas educativas integradas al curriculum, visitas de especialistas, participación en talleres y eventos especiales, etc.)
- 3) Construir museos en las aulas. Generar espacios educativos donde confluyan lógicas, historias y potencialidades de los museos y las escuelas.
- 4) Transformar los museos y las instituciones educativas formales reconociendo los impactos de artefactos tecnológicos en la vida cotidiana y en la sociedad en general. Analizar el impacto de las tecnologías en nuevas formas de aprender y enseñar en las escuelas y los museos.
- 5) Recuperar narrativas, historias y relatos construidos en las escuelas y los museos para enseñar y aprender. Crear contextos educativos donde se construya conocimiento a partir de diferentes lenguajes y narrativas.
- 6) Entrar y salir de las aulas y de los museos en busca de nuevas historias, experiencias, conocimientos y emociones.

Como ya hemos mencionado en otras oportunidades (Melgar y Elisondo, 2016), en educación es necesario recuperar el valor de las experiencias para promover innovaciones educativas y generar propuestas donde sea posible vivenciar y experimentar. La visita de museos con fines educativos abre interesantes posibilidades de innovación en educación, muestra posibilidades de expandir la educación hacia límites impredecibles, especialmente con el amplio desarrollo actual de los museos virtuales. Los museos abren puertas infinitas hacia el conocimiento y las preguntas, bases indiscutibles de la creatividad y el aprendizaje.

6. Referencias

- Alderoqui, S. y Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires. Ed. Paidós
- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Baricco, A. (2006). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Buenos Aires. La Página
- Domínguez, A. (2003). La museología participativa. La función de los educadores de museo. Actas de los XIII Cursos Monográficos sobre Patrimonio Histórico. (99- 117). Reinosa.
- Dubet, F. D., y Martuccelli, D. (1998). *En la escuela: sociología de la experiencia escolar*. Losada.
- Elisondo, R. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 15, 3 pp.1-23.
- Elisondo, R. y Melgar, M. (2016). *Las ratas y los estudiantes. El poder de la novedad en la educación*. Congreso Internacional de Ciudades Creativas. Universidad Complutense de Madrid, 14-16 de enero de 2016.
- Elisondo, R. y Melgar, M, F. (2015a). Museos y la Internet. Contextos para la innovación. *Revista Innovación Educativa*. 15 (68), 17-32.
- Elisondo, R. y Melgar, M. (2015b). Museos construidos y reconstruidos. Experiencias educativas para la creatividad. *Question*, 1(47), 325-341.
- Elisondo, R., Donolo, D., y Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*, 4, pp. 1-16.
- Escarbajal De Haro, A. y Martínez de Miguel López, S. (2012). El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución desde la animación sociocultural. *Revista Educatio Siglo XXI*, 30 (2); 445-466.
- Falk, J. H. (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*. Walnut Creek: Left Coast Press, Inc.
- Garde López, V. (2013). Conocer la experiencia de los visitantes: un paso hacia el museo esencial, *Revista Museos.es*. 9, 196-205. Recuperado el 4 de julio de 2016 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5079992>
- Glăveanu, V.P. (2015). Creativity as a sociocultural act. *The Journal of Creative Behavior*, 49(3), pp. 165-180.

- Ipri, T. (2010). Introducing transliteracy. What does it mean to academic libraries? *College & Research Libraries News*, 71(10), 532-567.
- Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. *Aloma*, 19, 87-112.
- Melgar, M.F. y Chiecher, A. (2016). De paseo por un museo virtual. Aprendizajes y valoraciones de estudiantes universitarios. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*; 1, (11): 79-89.
- Melgar, M.F., Chiecher, A; Elisondo, R. y Donolo D. (2016a). Alfabetización informacional. Una tarea en Facebook para explorar museos virtuales. En prensa en *Revista Ciencia, Docencia y Tecnología*. Universidad Nacional de Entre Ríos.
- Melgar, M. F., Chiecher, A., Elisondo, R. y Usorach, A. (2016b). *¡Dale me gusta! Facebook, blogs y museos. Innovaciones en la Universidad*. II Congreso Internacional de Psicología y IV Congreso Nacional de Psicología-Ciencia y Profesión- "Desafíos para la construcción de una Psicología Regional". Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Psicología, del 6 al 8 de octubre de 2016.
- Melgar, M. F. y Elisondo, R. (2016). Museos, formación profesional e innovación educativa en la Universidad. En prensa en *Revista Contextos de Educación*. Universidad Nacional de Río Cuarto.
- Melgar, M. F. y Donolo, D. (2011). Salir del aula...Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de la Ciencia*, 8(3), pp. 323-333. Recuperado de http://reuredc.uca.es/index.php/tavira/article/viewFile/90/pdf_39
- Reynoso, N. y Aguado, E. (2016). Trabajo Final de Licenciatura. Universidad Nacional de Río Cuarto. En Evaluación.
- Rinaudo, M. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En Paoloni, P., Rinaudo, M., y González, C. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp. 163-206). Cuadernos de Educación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>
- Serrano Moral, C. (2015). La creatividad en los museos, la aliada para la educación para el s. XXI. *Revista Sonda*, 4, 29-39.
- Tasdemir, A; Kus, Z y Kartal, T (2012). Out-of-the-School Learning Environments in Value sEducation: Science Centres and Museums. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*; 46,2765-2771.
- Usorach, A.; Melgar, M.F. y Elisondo, R. (2016). Museos, TIC y creatividad: ¿Te animás? En Michelin, D., Peppino, S. y Bonyuan, M. (ed.) *Ética en la ciencia y en la vida*. XXI Jornadas Interdisciplinarias de la Fundación Icala. 3 y 4 de noviembre, Río Cuarto.