

PREMIO IBEROAMERICANO EDUCACIÓN Y MUSEOS

FORMULARIO

Nombre del proyecto

Institución/es que lo presenta/n [Museo de las Escuelas](#). -Ministerio de Educación Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y Universidad Nacional de Luján. Programa Histelea-

Nombre: **“Diseño y montaje de dispositivos participativos para la construcción colaborativa del nuevo guión narrativo y museográfico del Museo de las Escuelas.”**.

Departamento/Coordinación/Sección/División responsable por el proyecto: [Coordinación general](#)

Dirección completa [Ecuador 873](#)

Página Web www.educacion.buenosaires.gov.ar

E-mail de la institución museodelasescuelas@bue.edu.ar

País/Ciudad-es de desarrollo [Buenos Aires Argentina](#)

Responsable/s

Nombre completo [Silvia Susana Alderoqui](#) (Dirección general) y [María Cristina Linares](#) (Curaduría en contenidos)

Equipo/s técnico/s vinculado/s al proyecto

Número de profesionales en el equipo 2009: 8

Nombres completos: Educación y Acción Cultural: [Constanza Pedersoli](#), [Dina Fisman](#), [Mercedes Pugliese](#), [Graciela Galindon](#), [Adriana Holstein](#); Centro de Documentación Museo de las Escuelas: [Silvia Paz](#), [Mariano Ricardes](#).

¿ Como tuvo conocimiento del premio de buenas prácticas educativas en museos?

- Portal Iberoamericano de Museos
- Correo electrónico:
- Papelería
- Otros: especificar

Características generales y descripción breve del proyecto

(Máximo 20 líneas)

El Museo de la Escuelas es un museo para el encuentro intergeneracional acerca de ideas y emociones, objetos y prácticas del mundo de las escuelas y la educación. A través de su propuesta interactiva y participativa ofrece algunas claves de la génesis de la escuela argentina, sus rupturas y continuidades desde el siglo XVII hasta la actualidad. El foco del museo son los visitantes. Se plantea como una experiencia de inmersión en espacios museográficos donde se recrean diversos momentos y prácticas de la historia social de la educación en el contexto de la historia en occidente. Como en un teatro de objetos -auténticos y protegidos del deterioro o cuando esto no es posible, mediante réplicas-, seleccionados especialmente para contar diversos relatos se representan: un aula normalista, un aula de enseñanza mutua, un aula de pedagogías alternativas, espacios del Jardín de Infantes, el consultorio escolar, el salón de actos, el patio del recreo... en esos espacios, los visitantes son invitados a recrear diversas prácticas escolares de escritura, lectura, juegos, etc. De este modo, el museo intenta provocar una relación creativa y crítica entre el público y la transmisión de la relación sociedad-escuela a través del tiempo, para que los visitantes perciban, sientan, se emocionen, imaginen y reflexionen acerca de las herencias, los presentes y los futuros de la educación. Es aquí donde se enmarca el proyecto que presentamos a continuación cuyo objetivo es diseñar y poner en funcionamiento dispositivos que promuevan la participación, personal y colectiva de nuestros visitantes, en la construcción de los relatos del nuevo guión narrativo del museo.

Desarrollo del proyecto

Se recomienda destacar los siguientes ítems:

Antecedentes (históricos del proyecto)

El Museo de las Escuelas depende del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y de la Universidad Nacional de Luján. Fue inaugurado el día 10 de septiembre de 2002. La exposición permanente *Lo que el borrador no se llevó* y diferentes exhibiciones temporarias como: *Imágenes, textos, luchas, historias... sobre el Jardín de Infantes*, *De las palabras a las cosas*, *Con P de Patria*, *El rincón de Corazón*, *Educar en la memoria para construir el futuro*, *Mi amigo el libro*, han recibido hasta el fines del año 2009 miles de visitantes de todas las edades.

La educación es la columna vertebral del museo, por partida doble, tanto en lo que refiere a los contenidos en exposición como a la manera de exponerlos y comunicarlos. La educación trasciende la organización de visitas guiadas y adquiere voz propia en la curaduría educativa de las exhibiciones. No hay funciones educativas sino una política educativa, una "razón de ser" que atraviesa todas las esferas de acción, que presenta y discute los temas relacionados con la memoria social de la educación y el patrimonio cultural de las escuelas.

La programación abarca una serie de propuestas de itinerarios temáticos que se han venido construyendo a lo largo del tiempo en función de las voces y expectativas del público. Desde sus inicios el Museo de las Escuelas se planteó como una narración construida con sus protagonistas, una exhibición de colecciones de objetos que permitieran recrear versiones de la escuela y la

educación, un espacio móvil de sentidos, de intercambio, interacción y comunicación.

Se trata de un lugar abierto para construir metáforas de la escuela de hoy y mañana, para contemplar muy de cerca y descubrir detalles de la historia social, vivenciar prácticas de la escuela y reconocer lo que perdura y lo que cambió.

En los años 2008 y 2009, en el marco de la 5ta. y 6ta. ediciones de La Noche de los Museos de la ciudad Buenos Aires, dimos inicio al proyecto que presentamos a continuación y en el que seguimos actualmente trabajando en su evaluación: **“Diseño y montaje de dispositivos participativos para la construcción colaborativa del nuevo guión narrativo y museográfico del Museo de las Escuelas”**.

Marco teórico (referencial teórico)

Concebimos al Museo de las Escuelas como un proyecto de educación popular para la lectura crítica y la transformación de la realidad. Se presenta como una instancia cultural de desarrollo social, teniendo como base el campo de patrimonio de la cultura escolar y la historia social de la educación. Una educación que multiplica los significados heredados en lugar de encerrarse en ellos (Da Silva, 1998).

Los contenidos académicos (en este caso sobre la historia de la educación) se muestran generalmente con carácter de “verdaderos” y transmiten visiones “autorizadas” del mundo. Así se van definiendo implícitamente los límites del conocimiento válido como válidamente cognoscible y los museos tradicionales participan de esa validación. Como en la mayoría de los museos históricos, la participación de los visitantes en lo que concierne a compartir historias de vida posibilita la recopilación cruzada de muchas narrativas. El desafío consiste en cómo se establece el cruce entre las memorias individuales o colectivas con los saberes disciplinares para su mutuo enriquecimiento. Así entonces, nuestra intención como institución cultural comprometida con la promoción del encuentro intercultural y la diversidad, es propiciar el diálogo entre el relato histórico, el relato museográfico y la perspectiva de nuestros visitantes. Es también un modo de trabajar la inclusión en términos conceptuales, un espacio para la inclusión de perspectivas y puntos de vista controversiales. (Holo y Alvarez, 2009; Vitali, 2009)

Por otra parte, de acuerdo con Elaine Gurian (2004), sostenemos que los museos pueden constituir lugares seguros para que se alojen ideas inseguras, lugares de encuentro para las diversidades sociales y foros para debatir los problemas del momento. La autora insiste en que los museos realcen su papel en la construcción de comunidad y que los museos aprovechen su potencial para ser agentes importantes en la creación de sociedades más cohesivas.

Desde su creación, el Museo de las Escuelas ha priorizado la participación real de su público en todos los procesos de concepción, diseño, montaje y desarrollo de exposiciones. Sostenemos que la participación real implica considerar que los visitantes tienen algo valioso para compartir con nosotros en relación con la historia social de la educación y el patrimonio cultural escolar y, en consecuencia, ofrecemos los espacios para que las historias y experiencias que se comparten pasen a ser patrimonio y parte de la exposición.

Esto significa no solamente crear dispositivos para recoger esas historias sino dar respuesta a esas historias de modos que sean significativos para futuros visitantes. Es por esto que intentamos transformar las contribuciones de nuestros visitantes en propuestas museográficas bellas y significativas que evidencien que la participación de los visitantes nos importa y mucho.

Para el diseño de los dispositivos de participación tenemos en cuenta los múltiples, variados, diversos y desiguales estilos, intereses y afinidades de nuestros visitantes. Los visitantes de museos no pueden concebirse como espectadores pasivos, sujetos en blanco o tabulas rasas, sino como personas que con sus miradas y acciones construyen aquello que se les presenta.

Por eso consideramos que es central diseñar dispositivos que impliquen formas de colaboración creando mecanismos de participación y producción colectiva de relatos, ficciones, imágenes, etc. Esto supone la articulación de espacios abiertos de conversación que estén facilitados por los diseños institucionales (Laddaga, 2006).

Cabe destacar que este proyecto se enmarca en el campo de la *museografía didáctica crítica*. Concibe a los contenidos que se exhiben como dependientes de la forma en que se muestran. Como educadores de museo nos interesa que el diseño de los espacios promueva experiencias fluidas, creativas e imaginativas, y el intercambio interpersonal acerca del contenido del museo. La experiencia en el museo no ocurre aislada de la experiencia con el ambiente tridimensional. Es el resultado de sutilezas de tamaño, color, sonidos, texturas, luces, formas; de espacios mínimos e íntimos o de inmensidades comunitarias...

Los visitantes que miran y señalan objetos seguramente piensan que los museos tienen sentido para ellos porque apelan a sus objetivos e intereses personales. A la vez, diferentes personas en el mismo museo, en un mismo día, pueden tener experiencias opuestas según el contexto personal y social con el que llegan. La *comunidad de práctica* de un museo podría describirse como aquella que está identificada con el conocimiento, el lenguaje y el sistema de valores que sustenta el museo (Wenger, 1998). Una de las estrategias que colaboran para la atención de las diversidades y la ampliación de las comunidades de práctica en los museos ha sido el diseño de propuestas y espacios participativos.

Las cualidades relacionales entre los individuos y los espacios son recíprocas, así ambos, la persona y su entorno, son activos y se modifican mutuamente. Esto supone definir el espacio en términos de cantidad y calidad de relaciones entre los visitantes, y entre los visitantes y la exposición (Alderoqui, 2010). Si queremos diseñar oportunidades para que diferentes visitantes respondan a preguntas o se involucren en conversaciones, necesitamos pensar no solamente acerca de qué queremos preguntarles sino también acerca de las condiciones de diseño y formas que van en el mismo sentido de nuestra pregunta. Cada decisión de diseño impactará en la cantidad de pensamiento y esfuerzos que nuestros visitantes pondrán en sus respuestas y la medida en la cual se mantendrán enfocados en el tema planteado y construirán en función de los argumentos de otros visitantes.

Es importante definir cuáles son nuestros objetivos de participación para cada situación. De acuerdo con Nina Simon (2009):

- Si nuestro objetivo es impulsar a los visitantes a percibirse a ellos mismos como socios del contenido en exhibición, habrá que hacer lugar y espacio para sus pensamientos desde el inicio y no solo al final de la muestra ya que esto implica de algún modo desconocer los pensamientos y experiencia de los visitantes a lo largo de todo el recorrido.
- Si deseamos que los visitantes pasen un largo tiempo en la muestra compartiendo respuestas complejas y personales habrá que considerar y diseñar espacios cómodos que minimicen los elementos distractores. Los visitantes necesitan un tiempo de preparación para establecer relaciones entre sus saberes previos y la nueva experiencia por la que están atravesando.
- Si por el contrario priorizamos que nuestros visitantes se encuentren con otros y puedan interactuar con ellos o con sus ideas, los espacios tendrán que ser abiertos y no arrinconados.
- Si lo que intentamos es motivar el diálogo entre visitantes y objetos, las estaciones de preguntas y respuestas deberán estar lo más próximas al objeto de interés como sea posible. Cuando en una exposición hay pocas oportunidades de hablar acerca de lo que se está experimentando, los visitantes pueden utilizar cualquier oportunidad que se presente, aunque no esté relacionada con lo que le preguntan. Esto puede desalentar al equipo de diseño y educación. Por lo tanto cuanto más cercanas estén las preguntas a los objetos en cuestión, más concentrados, enfocados y pertinentes permanecerán los visitantes.
- Si queremos que el público entre en diálogo con los comentarios de visitantes previos hay que asegurarse que el modo de exhibición las conviertan en útiles y necesarias para los próximos.

Otras categorías teóricas sobre las que se funda nuestra propuesta, vinculadas con la importancia de tener en cuenta a los visitantes en los procesos de diseño de las exposiciones son las voces, agendas, derechos, barreras e imaginación de los visitantes. Los autores McLean y Pollok (2007) nos invitan a tener en cuenta la voz de los visitantes en el diseño de las exposiciones, lo que permite comprometerse con un público más amplio y validar sus conocimientos y emociones. De este modo se posibilita la personalización, creatividad y la integración de las experiencias de cada visitante, y a la vez se abren posibilidades para el diálogo y el intercambio con otros.

La noción de *agenda del visitante* (Falk y Dierking, 1992), se vincula no solo con la idea del plan de visita o su ejecución, sino con el conjunto de expectativas personales que hacen que los visitantes decidan visitar un museo. Entonces, se trata de anticipar y negociar entre los significados construidos por el visitante y los significados construidos por los museos.

Por otra parte, los llamados *derechos de los visitantes* (Rand, 2004) y su imagen en espejo, las *barreras* (Dodd, 2000). Entre los primeros figuran: la comodidad, el sentido de orientación, la sensación de bienvenida y pertenencia, el disfrute y la socialización, el respeto y la comunicación, el aprendizaje, la posibilidad de elegir y de controlar los propios desempeños, los desafíos adecuados a las posibilidades de cada uno, la autoestima y la posibilidad de experimentar

experiencia fluidas y placenteras. Entre las segundas, se encuentran: limitaciones para el acceso intelectual, físico, emocional o sensorial, relativas a la información, a la toma de decisiones, barreras culturales y económicas. Diferenciar estos últimos aspectos es muy importante para no confundir el concepto de *diversidad* con el de la *desigualdad* en el acceso a la oferta cultural.

Finalmente, *la imaginación* del visitante como la habilidad para pensar sobre lo posible (Bedford, 2009). Desde esta perspectiva la imaginación no es epistemológicamente inferior a la razón, sino más bien una habilidad que genera aprendizaje involucrando la mente activamente en la exploración de nuevos terrenos y en la creación de significados.

Sobre el rol social de la imaginación en los museos, Bedford (2009) sostiene que poder pensar en lo posible, utilizando el subjuntivo para preguntarnos *¿qué tal si?*, es lo que nos permite tener empatía con los visitantes, considerar sus diferentes puntos de vista, concebir e implementar un cambio en la forma en que trabajamos como educadores de museos. En esta línea la autora propone:

- Promover *experiencias físicas* que faciliten la comprensión somática, poniendo en juego el cuerpo a través de la musicalidad, el ritmo, los gestos, la intencionalidad
- Generar *resonancia y asombro*. La resonancia, para inspirar a los visitantes a alcanzar un universo mayor y evocar una sensación de fuerzas culturales complejas y dinámicas. El asombro para detener a los visitantes en seco y transmitir una "sensación singular y fascinante".
- Estimular la imaginación a través de la narrativa (cuentos, poemas).

Los dispositivos para la participación apelan a diversos modos de conocimiento y aprendizaje, llegan a los visitantes a través de múltiples vías, sintetizan estímulos para la imaginación, la información, la percepción, la empatía; provocan sensaciones corporales, resonancias, sentimientos, evocaciones, memorias, nostalgias...

La nostalgia constituye uno de los componentes más fuertes de las respuestas emocionales de los visitantes adultos que concurren al Museo de las Escuelas, sea en calidad de acompañante de grupos escolares o como público en general. Consideramos a la nostalgia como un concepto complejo, no como un residuo triste, ni como un sufrimiento por la imposibilidad de regresar a otro tiempo o lugar considerado como una "edad de oro", sino como un verdadero deseo de poner a trabajar el pasado a través de la memoria y así insuflarle nueva vida, como la imaginación del pasado (Ianni, 1997), como una agitación para evitar la glorificación del presente (Cruz, 2007). Tal como señala Dan Spock (2010), la nostalgia es parte de nuestra experiencia como humanos a medida que vamos creciendo y es una forma poderosa de conectar con la Historia. Hay un deseo humano de hacer de la vida propia una historia significativa. Relatar nuestras anécdotas permite poner orden y sentido a nuestro universo. También es una vía de acceso a la propia identidad y al conocimiento de identidades diversas.

Objetivos (generales y específicos)

La sabiduría de los visitantes adultos con respecto a la historia escolar y las aspiraciones de los jóvenes con respecto al futuro son los elementos que buscamos

capturar y recrear mediante el diseño de dispositivos para la participación. En el Museo de las Escuelas, las conversaciones entre visitantes producen relatos, ficciones, imágenes acerca de la cultura escolar que luego son procesados por el equipo del museo para la generación de nuevos dispositivos de participación. De este modo los recuerdos y las utopías acerca de la educación se van construyendo a partir de la producción colectiva y colaborativa de diversos actores.

Los objetivos generales de este proyecto son:

- Diseñar, probar y evaluar dispositivos para la participación del público, que permitan obtener información para mejorar los diálogos entre los relatos del museo y los de sus visitantes.
- Construir un relato museográfico sobre la historia de la escuela en la Argentina a partir de la construcción colaborativa de diversos actores (educadores del museo, investigadores, visitantes).

Específicamente buscamos:

- Recolectar y sistematizar memorias personales acerca de la experiencia escolar que permiten diseñar a su vez nuevos dispositivos de participación.
- Recolectar y sistematizar deseos vinculados con la construcción de la educación y la escuela del presente y el futuro.
- Hacer dialogar esas memorias y deseos con el relato del museo, desde una perspectiva lúdica, poética y crítica.
- Elaborar consignas poéticas que apelen a la metáfora como analizador del imaginario escolar.
- Diseñar dispositivos en los que la propuesta de participación emane de la exposición en sí misma sin mediación.

Metodología (aplicación de evaluadores, de metodologías de investigación, incentivo y desarrollo de una didáctica museal, inclusión de TICs, fomento de trabajo en red...)

Para el diseño de los dispositivos de participación apelamos a diferentes métodos e instrumentos cualitativos que nos permiten recabar constantemente las diversas narrativas de nuestros visitantes respecto de algunos temas o espacios claves en el museo.

Los instrumentos que utilizamos para esto son:

- Registro de los procesos de creación de los dispositivos por parte del equipo del museo.
- Registros de observación –presenciales, fílmicos, fotográficos-
- Libro de visitantes
- Cuadernos de registro de actividades y experiencias de los visitantes en los dispositivos de participación.
- Apuntes personales de los educadores del museo, etc.

Esos instrumentos heterogéneos nos proporcionan datos diferentes que combinados (triangulados) entre si dan cuenta de aquello que hacen, piensan y dicen nuestros visitantes y constituyen un insumo fundamental para el diseño de dispositivos diversos de participación. Esta metodología se centra simultáneamente, no solo en los contenidos que desean transmitirse, sino en las relaciones que establecen con ellos nuestros visitantes. En este sentido, los dispositivos que

diseñamos para la participación intentan “poner en diálogo o conversación” nuestro relato museográfico con las narrativas de nuestros visitantes.

Una vez diseñado cada dispositivo lo sometemos a una serie de consideraciones:

- ¿Incluye a visitantes con conocimientos limitados?
- ¿Es físicamente accesible?
- ¿Favorece la comodidad de los visitantes?
- ¿Construye confianza con los visitantes?
- ¿Incluye a visitantes con diferentes capacidades auditivas y visuales?
- ¿Tiene en cuenta distintos lenguajes? (plástico, musical, corporal)
- ¿Pone en juego lo emotivo, afectivo, sensitivo además de lo intelectual?

A continuación presentamos algunos de los dispositivos participativos de carácter interactivo diseñados durante el año 2009. Intentamos que nuestros visitantes (adultos y niños) pongan en juego la mente, la emoción y sus propias biografías escolares a partir de la identificación con los personajes y de la movilización de sus recuerdos. Este tipo de dispositivos que apelan a la imaginación facilitan la emergencia de sus experiencias, anécdotas y saberes sobre la escuela.

Dispositivos para dejar testimonio y propiciar conversaciones

Consisten en paneles, pizarrones o exhibidores en los que se invita a los visitantes, luego de una conversación o intercambio, a dejar un breve relato por escrito.

- Las llaves de la escuela

Una mesa y una silla cómoda, un mueble guarda llaves que tiene dos secciones diferenciadas, las llaves de *Lugares de la escuela* y las llaves de *Experiencias escolares*. Entre los carteles de lugares se encuentran: Aula, Patio, Escalera, Dirección, etc. y entre los de experiencias: Primer beso, Castigo, Humedad, Diversión, Miedo, Aburrimiento, Travesura, Fracaso, Alegrías, etc. Se invita a los visitantes a dejar su recuerdo registrado en un cuaderno a partir de la consigna:

Combiná un lugar y una experiencia y contanos tu anécdota escolar,

Algunos de los relatos de nuestros visitantes fueron:

- *SALA DE MAESTROS Y PROHIBIDO: Recuerdo que cada vez que íbamos a la sala de maestros, al abrir la puerta el humo de cigarrillos y el olor a café te invadía al instante. Era un lugar prohibido para nosotros asique al acercarnos la intriga era inmensa. Catalina.*
- *MAPOTECA Y MIEDO: Recuerdo las visitas a la mapoteca con poca luz y mucho olor a humedad. ¡Mucho miedo! Patricia.*
- *LABORATORIO Y MISTERIO: El laboratorio del colegio siempre estaba cerrado. Era muy grande y tenía dos grandes hileras de mesada de cerámicos blancos. Cada mesada tenía dos canillas, piletas y mecheros y tubos de ensayo. Había un olor raro, que le daba un aire misterioso. Hacíamos algunos experimentos y era una actividad distinta. Me encantaba. Luciana.*
- *KIOSKO Y HAMBRE: El kiosko del colegio siempre me trae recuerdos. Mingo era el que lo atendía. Recuerdo el hambre que teníamos y Mingo hacía que nos pusiéramos en fila con el destapador de bebidas en la mano. Rafael.*

- **COCINA Y MATE COCIDO:** Me encantaba ir a la cocina a tomar mate cocido con María Elena la portera. No era que fuera muy simpática pero siempre era mejor que escuchar las clases de mis profesoras del colegio. Mechi.
- **BEBEDERO Y BESO:** Recuerdo, sino me falla la memoria en el año 1979, el primer momento romántico de mi vida. El beso que di frente al bebedero a una compañerita de jardín. Gonzalo.
- **PATIO Y TRISTE:** A comienzos de los 80 estaba en el patio del Jardín de Infantes con mis compañeros todos vestidos del mismo color. Al escuchar la campana me ponía triste porque se terminaba el momento de compartir. Sergio.
- **BIBLIOTECA Y FELICIDAD:** Estaba en cuarto grado de la escuela primaria de la escuela Nuestra Señora de la Paz; a mí me gustaba mucho leer, iba todos los recreos a sacar un libro y a veces me lo llevaba a casa. Un día la bibliotecaria me preguntó si me quería hacer socia para poder llevarme libros y traerlos al día siguiente. Yo encantadísima le dije que sí. Al otro día al volver fui como siempre a buscar libros o a devolver (no recuerdo) y vi un cartel con mi nombre que decía: Socia No.1 Rocío Coronel 4to. Grado. Fue una felicidad inmensa, una sensación extraordinaria. Rocio.
- **DIRECCIÓN Y MIEDO:** Muchas veces me mandaban a la dirección por portarme mal y tenía miedo de lo que podía llegar a pasar, pero siempre no pasaba nada malo. Mario.
- **SALÓN DE ACTOS Y ALEGRÍA:** Cuando era muy chiquita me pusieron para hacer de dama antigua. Me acuerdo que fue uno de los mejores actos de todos, me produjo mucha alegría. Amancay.

- **Amar temer y partir**

Los verbos regulares de la enseñanza de la conjugación en clave de los amores, terrores y tristezas de la experiencia escolar. Es un pizarrón en el que se invita a escribir a los visitantes a partir de esta consigna:

¿Qué cosas de la escuela amaste, temiste, dejaste al partir?

Algunos ejemplos:

amar	temer	partir
Recreo, juegos, tecnología, formación, amistad, inocencia, música, compartir, rondas, aprender, izar la bandera, la enseñanza enciclopedista, mi maestra, kiosko, compañeros, bailes,	Autoritarismo, fracaso, educación física, geometría, matemática, pruebas, castigos, la campana, la maestra, la disciplina, repetir, quedar sin recreo, director, llevarse materias, ir a examen.	Profesores queridos, la inocencia, juegos, amigos, infancia, a los profesores aburridos, alegrías, galletitas Manón de los recreos, la seguridad de la infancia,

- **La escuela imaginada**

En una mesa con un panel vertical, muchos tacos de post-it de colores y lápices y marcadores. Una serie de grandes cubos con la frase *¿Un aula del futuro?* y objetos escolares del pasado y del presente en cada una de sus caras, enmarcan el

espacio. Se invita a los visitantes a dejar sus mensajes por escrito. La consigna que se les presenta es:

Escribí un deseo sobre la escuela del futuro

*Que los grandes piensen en los más chicos y los chicos en su futuro.
Que los chicos aprenda a tener un futuro en la escuela. Lo necesitamos porque muchos chicos no pueden ir al colegio.
Desarrollar la creatividad.
Una escuela pública para todos.
Una escuela donde cada uno pueda formar su forma de pensar sin problemas.
Más horas para la educación física.
Comprender el mundo.
Que siempre podamos hacer amigos en la escuela.
Que el arte llegue a todos!!!!
Pueden leerse más ejemplos en el final del video que se anexa.*

- **El rincón de la poesía**

Consiste en un espacio en el que se cuelgan de sogas con ganchos rimas, adivinanzas y poemas visuales sobre los útiles escolares. Con un cartel que pretende disparar la imaginación, se invita a los visitantes a crear su propio poema y a colgarlo en el panel.

El cartel dice:

¿Cuál de tus útiles es el más inútil? Combiná dos útiles escolares y creá tu propio poema visual

*El más inútil era el **lápiz blanco**; siempre quedaba entero cuando todos los demás (especialmente el rosita color pie) se acababa. Genial recordar. Marcela*

*Siempre están llena
todo me hace falta:
lápiz, goma, colores.
Siempre está llena
Desborda, completa
Y el cierre se queja
Siempre estás llena,
Gracias, **cartuchera.** Claudia.*

*Me gusta mi **lápiz**
Y también mi **goma**
También mi **lápizera**
Que de mi **cartuchera** se asoma. Bárbara.*

***Lápiz** rosa, el lápiz que pinta labios femeninos
Lápiz azul, pinta los mundos
Lápiz rojo, dibuja las entrañas.*

- **Si la escuela fuera...**

A partir de la consigna:

Si la escuela fuera un color..., un animal..., un baile..., una flor...

Se invita a los visitantes a completar el texto, apelando a sus emociones e imaginación.

baile		transporte		animal		color		flor		objeto	
ballet	3	auto	18	ardilla	3	amarillo	16	amapola	3	azulejo	2
carnaval	3	autobús	2	ave	2	azul	30	azahar	3	barro	2
carnavalito	4	avión	17	búho	5	blanco	44	cala	6	base	2
corso	5	barco	7	burro	13	celeste	15	cardo	4	buzón	2
cumbia	10	bicicleta	23	caballo	8	dorado	3	carnívora	2	caja	3
chacarera	6	bondi	3	colibrí	2	gris	7	ceibo	4	caja de Pandora	4
chamamé	5	burro	2	cóndor	2	marrón	2	clavel	6	campana	3
folklore	7	camión	5	conejo	5	naranja	2	estrella federal	2	cárcel	6
jazz	2	carreta	4	delfín	2	negro	23	fresia	2	casa	2
merengue	3	carro	7	elefante	8	rojo	19	girasol	3	corazón	5
milonga	4	casa rodante	3	gato	13	rosa	12	gladiolo	4	cuaderno	6
minué	3	cohete	2	hormiga	2	tiza	2	jacarandá	3	cubo	4
murga	3	colectivo	22	jirafa	3	turquesa	7	jazmín	31	diccionario	3
pericón	3	globo aerostático	2	lechuga	2	verde	23	magnolia	2	escalera	2
pericón	5	micro	5	león	9	violeta	8	malvón	2	escarapela	2
pop	5	monopatín	4	loro	5			margarita	35	guardapolvo	3
rap	3	moto	8	mariposa	3			nardo	2	lapicera	3
rock	15	nave espacial	2	mono	8			no me olvides	3	lápiz	6
salsa	11	ómnibus	3	oso	2			orquidea	2	libro	25
tango	29	ovni	2	pájaro	5			pensamiento	8	mesa	5
vals	20	subte	6	paloma	12			rosa	33	peluche	2
zamba	6	sulky	2	perro	17			tulipán	7	pizarrón	10
		tractor	2	pulpo	4			violeta	9	pupitre	2
		tranvía	5	puma	2					rebenque	2
		tren	26	ratón	3					regla	2
		triciclo	5	tortuga	6					silla	3
		trole	3	vaca	5					sol	2
				dinosaurio	2					tintero	2
				tigre	2					tiza	10
										tronco	2

- ¿Son cotorras?
- A ver esas lechuzas si se callan
- A ver si hacen silencio
- A ver si nos callamos un poco
- A ver. Ud. que está hablando,¡¡¡¿qué dije yo?!!!
- Afuera lora!!
- Al rincón!!!!
- Andá a tomar aires.
- Cállense o les pongo una inyección en la lengua.
- Comiste guiso de lengua hoy?
- Cuando dejen de hablar seguimos con la clase.
- Cuento hasta tres o doy tarea
- De pie y en silencio
- Díganme de qué se ríen, que así nos reímos todos.
- Díganos de qué se ríe, así nos reímos todos.
- El director levantaba la mano, lo cual significaba que pedía la palabra y hacíamos silencio
- El que NO quiere salir al recreo, que hable.
- El que no se calla se va afuera
- En boca cerrada no entran moscas.
- Escriban 100 veces no debo hablar en clase
- Golpeando la puerta
- Golpear el escritorio
- Hablaba en voz baja, entonces comenzaban a hacer silencio para escucharme
- La lechuza hace shhhh
- Levantando la mano
- Me apoyaba en el pizarrón sin hablar y entonces se iban callando de uno a uno
- Mutis por el foro
- No hables cuando la señorita explica.
- No me contestes
- No quiero oír ni el silbido de una mosca.
- Por favor piensen en voz baja
- S.I.L.E.N.C.I.O.
- Saquen una hoja
- Si tenés ganas de charlas, andá a charlar con la Directora.
- Silencio o te anoto
- Silencio por favor!
- Tapa tapita tapón, cierro la boca, ya está.
- Ustedes son hijos del rigor.

De igual modo al caso anterior, algunas de estas proposiciones pueden ser comentadas en una visita guiada, o transformadas en un cartel que inaugura nuevos diálogos entre memorias y narrativas de los visitantes, la historia de los sistemas disciplinarios a través de los tiempos y la importancia de normas de convivencia para el buen desarrollo de la tarea escolar.

En este momento nos encontramos en proceso de evaluación y análisis crítico de las actividades que forman parte de este proyecto, motivo por el cual estamos desarrollando, en nuestras reuniones semanales de equipo, un seminario interno que cuenta con la participación de Leslie Bedford, especialista en Gestión en Educación y Museos (Bank Street Collage/Nueva York).

Etapas

- Recolección y sistematización de la información obtenida a partir de observaciones, libro de visitantes, cuadernos de registro de actividades y experiencias de los visitantes, apuntes personales de los educadores del museo, etc.
- Análisis de propuestas museográfico-didácticas innovadoras de diversos museos (pedagógicos, de arte, ciencias, historia, etc.).
- Diseño de prototipos para la participación entre los que se incluyen: espacios lúdicos, carteles, actividades, materiales,
- Prueba y evaluación (interna y externa) de los prototipos. Cabe destacar que la evaluación y los ajustes se conciben no solo como una etapa del proyecto sino como parte de un proceso continuo que nos permite modificar las estrategias y los caminos de acción.
- Ajuste y rediseño
- "Puesta en acción" de los dispositivos museográficos para la participación.
- Aquí se inicia nuevamente el proceso.

Resultados esperados

Se espera que el conocimiento (teórico-práctico) producido en este proyecto se traduzca cada vez más, en el diseño de un relato museográfico sobre la historia de la escuela en la Argentina a partir de la construcción colaborativa de diversos actores.

Avanzar en la concepción y diseño del nuevo guión narrativo del Museo de las Escuelas que contemple mayor cantidad de propuestas educativas e imaginativas para el desarrollo personal y social de los visitantes.

Descentralización de la propuesta y adecuación al contexto local: extender la utilización de los dispositivos de participación en el montaje y evaluación de exposiciones en las cuales el Museo de las Escuelas es solicitado como asesor:

Ciudad de Buenos Aires, Feria Internacional del Libro, Feria del Libro Infantil; la Escuela Normal Mariano Acosta; la Escuela Técnica Raggio;

Ciudad de La Plata, provincia de Buenos Aires, Escuela Graduada Joaquín V. González (Universidad Nacional de La Plata);

Ciudad de San Pedro, provincia de Buenos Aires, la Escuela Normal de San Pedro),

Otras ciudades de Argentina a través de redes de museos nacionales pedagógicos a través de la Biblioteca Nacional de Maestros, etc.

Resultados obtenidos (alcance social, beneficiarios (diversidades étnicas, sociales, culturales)

Desde sus inicios (año 2008) y en términos de impacto, este proyecto involucró como beneficiarios directos a **21.852** alumnos de nivel educativo inicial, primario, secundario, terciario (*universitario y no universitario*) y sus respectivos docentes. La atención a diversidad social y cultural está contenida en función de que se reciben visitantes de todas las escuelas –públicas, privadas, confesionales, de sectores económicos diferentes, educación especial, etc-. En función de

acuerdos con otros programas gubernamentales de atención a los sectores que tienen menos oportunidades culturales, se priorizan las ofertas a las escuelas que atienden sectores de educación prioritaria mediante la provisión de transporte gratuito.

Aunque, por la localización geográfica del museo, la mayoría de los beneficiarios pertenece a la ciudad de Buenos Aires y sus alrededores, han participado de las actividades que se describen en este proyecto, alumnos, docentes y público general de diferentes sectores sociales y diversas provincias como: Mendoza, Córdoba, San Luis, Salta, Entre Ríos, Chubut, Rio Negro, entre otras.

En el marco de eventos especiales como *La Noche de los Museos*, *Seminarios de Patrimonio Escolar* o las actividades desarrolladas en la *Feria Internacional del Libro* han sido beneficiarios directos de este proyecto alrededor de **5171 visitantes** incluyendo adultos, niños, familias, público en general.

Otros beneficiarios de este proyecto han sido, los **20** alumnos-pasantes del programa "Aprender trabajando" del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires quienes colaboraron (como parte de su formación en prácticas profesionales), en el diseño de los prototipos para la participación, bajo el seguimiento y la coordinación del equipo educativo del Museo de las Escuelas.

Son también beneficiarios indirectos de este proyecto los visitantes que asisten a las instituciones que demandaron (y lo siguen haciendo) nuestro asesoramiento para la creación de sus propios museos de escuela y la capacitación de sus equipos educativos: Escuela Normal Mariano Acosta; la Escuela Técnica Raggio; Escuela Graduada Joaquín V. González (Universidad Nacional de La Plata). Entre estas cabe destacar la experiencia desarrollada en la Escuela Normal de San Pedro, ciudad de San Pedro, provincia de Buenos Aires, dado que en ese caso se generó un acuerdo institucional específico para que una parte de los integrantes de nuestro equipo educativo viajara hasta esa localidad para realizar trabajos de asesoramiento, montaje de exposición y seguimiento "in situ". Creemos que esta experiencia es muy valiosa porque permite descentralizar las acciones del Museo de las Escuelas, localizado en la ciudad de Buenos Aires y porque gracias a la itinerancia es posible llegar a diferentes destinatarios que por distancias geográficas y/ o condiciones económicas no pueden acceder muchas veces a este tipo de propuestas localizadas en grandes centros urbanos.

Midiendo el alcance social de esta propuesta en términos cualitativos podemos decir que los testimonios obtenidos en los dispositivos participativos permiten llenar de contenido las voces, expectativas y agendas de nuestros visitantes. También nos descubren universos que a veces no imaginamos, como que los jóvenes que hicieron el Jardín de Infantes en la década del 80, es decir que en la actualidad tienen entre 25 y 30 años relaten anécdotas similares en contenido a otras generaciones anteriores. Constatamos así cuestiones que permanecen a través de las épocas y otras que son radicalmente diferentes.

Ejemplos concretos sobre los modos en que hemos incorporado las respuestas de los visitantes en situaciones diversas en la exposición permanente *Lo que el borrador no se llevó*:

Objetos para la bienvenida a los visitantes
-Papellitos con frases acerca de la nostalgia

Consiste en el armado de frases recogidas a partir de conversaciones con los visitantes:

- Si te asaltan los recuerdos, no te preocupes, la imaginación suele ser más fuerte que la nostalgia.
- Si te atrapa la nostalgia que el embate sea leve.
- No naufragues en la nostalgia, el mejor tiempo está por venir
- En este museo conservamos la tradición pero no somos conservadores.
- En este museo también autorizamos las novedades del futuro.
- En este museo compartimos tu relato y tu narración
- Te invitamos a ver lo viejo con ojos nuevos, como por primera vez.
- Si te quedaste con las ganas, en este museo puedes ser el mejor alumno
- No pienses que lo pasado fue mejor, animate a abrir las puertas del futuro
- Si te atrapa la nostalgia no te asustes, ya pasará
- En este museo siempre sacás buenas notas
- Dejate llevar por los recuerdos, pero no te olvides de volver
- Que la nostalgia no te impida abrir las puertas del futuro
- En este museo nadie se queda sin recreo
- Con la llave de la imaginación, abrí las puertas que más te gusten
- Si en el aula te invade la melancolía, es hora de salir al recreo
- No te asustes, los años no pasaron, los viviste

Museografía

-Las fotografías intervenidas

Decidimos intervenir algunas de las fotografías gigantes del museo, colocando carteles de pensamiento recopilados de conversaciones y material de observación. Así sobre fotografías de maestras o alumnas y alumnos, colocamos carteles como: ¡Qué buen mozo es el fotógrafo!; ¡Me olvidé de calcar el mapa!; ¡Quiero una cartuchera igual a la de Susana!; ¡Me duele la panza, me quiero ir!; ¡Qué bueno que hoy viene a buscarme papá!; ¿Por qué habrá faltado Luisito?; Mmm, quiero ir al baño; ¡Uy! ¿lba con C o con S? (Ver fotografías en el anexo de esta presentación)

-Buscando a Alicia

Consiste en un relato que se va desarrollando a medida que los visitantes recorren el museo. Es una narración construida en base a siete temáticas sobresalientes en los relatos de nuestros visitantes conjugadas con información acerca de la escolaridad en 1940. Alicia es una niña inmigrante española. Este personaje se corporiza en diversos maniqués vestidos con guardapolvo (uniforme) escolar que se encuentran en diferentes espacios del museo. Con carteles y objetos que nos van contando los diferentes momentos de su día en la escuela, cada una de las Alicias invita a los visitantes a seguir el relato en el que se describen algunas situaciones escolares características como el atuendo escolar, juegos y juguetes, útiles escolares, sanciones disciplinarias, los amigos, etc.

Alicia 1:

Alicia llegó en un barco a la Argentina el 26 de febrero de 1938 junto a su papá y su hermana mayor. Su mamá se quedó en Galicia a la espera de dinero para poder viajar y reunirse con ellos. El tío los fue a buscar al puerto de Buenos Aires y los llevó a un conventillo donde comenzarían a vivir una nueva historia.

Alicia 2:

Cuando Alicia llegó tenía siete años y enseguida empezó a ir a la escuela, a Primer Grado Superior. Cada mañana su hermana le almidonaba el delantal blanco, le

ponía un pañuelo blanco como éste* y le colocaba un enorme moño blanco en el pelo porque Alicia era muy coqueta.

Alicia 3:

En la escuela, Alicia, hizo buenas amigas que jugaban con ella en el recreo y le regalaban figuritas con brillantes porque a ella le encantaban. Eran muy parecidas a esta* que te mostramos. Ella las guardaba en el bolsillo para que no se le perdieran.

Alicia 4:

Todos los martes y viernes la maestra tomaba dictado. A veces a Alicia le dolía la panza porque por los nervios manchaba el cuaderno, el delantal y los dedos con tinta. No le gustaba usar el limpiaplumas* ni secante*.

Alicia 5:

El último jueves de cada mes Alicia llevaba una libreta de ahorros como ésta*, porque ese día la maestra pegaba las estampillas mientras les decía: "Recuerden niños el ahorro es la base de la fortuna".

Alicia 6:

Alicia era muy aplicada pero también muy charlatana. Por eso, de vez en cuando, pasaba largos ratos mirando la pared, con las manos atrás, pensando cómo debía comportarse cuando la maestra pedía silencio.

Alicia 7:

Alicia tenía un enamorado secreto, era un alumno del turno mañana, que le dejaba cartitas* enrolladas en el banco, justo en el lugar donde se apoya la pluma para que no se caiga, ahí al lado del tintero. Cada vez que encontraba una se escondía en un rincón para leerla.

*Todos estos elementos son objetos reales que asoman de sus bolsillos. La carta que sostiene ésta última Alicia dice:

Querida Alicia. Me gustaría que pudiéramos conocernos. Si estás de acuerdo contestame pronto esta carta.

Enrique

Carteles y rótulos

- El cartel de los baños de sol

Se trata de un cartel cuyo contenido fue cambiado a partir de las observaciones que hicimos de nuestros visitantes y sus conversaciones en el museo. El cartel acompañaba una fotografía de la sala Consultorio Escolar, en la que varios niños vestidos con sus guardapolvos y gorritos blancos, se encuentran recostados al aire libre sobre unas reposeras, bajo la mirada atenta de sus maestras, El cartel original decía lo siguiente:

Miren a los niños y niñas en las reposeras y encuentren a los que conversan tapándose con el sombrerito.

Al ver la fotografía los visitantes (niños y adultos) comentaban entre sí, en reiteradas ocasiones que se trataba de una colonia de vacaciones o del momento de la siesta. Decidimos que como se trataba de un interrogante que nuestros visitantes se

hacían de modo frecuente, debíamos modificar el cartel de modo que nuestro relato dialogara mejor con los suyos. El nuevo cartel quedó redactado así:

No es una colonia de vacaciones. Es el baño de sol de las 11:30. Miren a los niños y niñas en las reposeras y encuentren a los que conversan tapándose con el sombrerito.

Prospectiva

Toda la información y experiencias recogidas están siendo material para la reformulación del guión narrativo principal del museo. Se proyecta además:

- El diseño de nuevas muestras, espacios, cartelera, actividades, materiales didácticos, etc.
- La comunicación y transferencia de la experiencia y los resultados, en el marco de acuerdos de colaboración institucional destinados al asesoramiento para la creación de museos de escuela, el armado de exposiciones en espacios culturales como la Feria Internacional del Libro y los festejos programados para el Bicentenario.

Sostenibilidad (corto/medio/largo plazo; financiera, institucional, técnica)

La tarea más ardua en la gestión de los proyectos participativos es sostenerlos. Los proyectos participativos necesitan ser atendidos y cuidados permanentemente. No requieren de mucho presupuesto como otros proyectos más basados en la tecnología, pero requieren de un seguimiento constante una vez habilitados para los participantes.

El proyecto de diseño de espacios para la participación del público del Museo de las Escuelas es sostenible porque:

- Es parte constitutiva de la política del museo. No es una acción temporaria o programática sino una estrategia para el corto, mediano y largo plazo que forma parte de las prioridades institucionales en lo que se refiere a la asignación de recursos económicos y humanos. Por otra parte los dispositivos tienen un diseño de muy bajo coste tecnológico ya que se apoyan en la escritura y en la conversación colaborativa entre los visitantes y entre los visitantes y los educadores del museo.
- Los espacios de participación nacieron con el museo mismo, como un espacio de trabajo incipiente que se ha ido ampliando y fortaleciendo con mayores y mejores producciones. Los archivos de los dispositivos participativos sirven continuamente de insumo principal para la elaboración de estrategias expositivas a manera de retroalimentación de la contribución de los visitantes
- Se convirtió en un espacio para la reflexión y formación profesional continua y sistemática del equipo de educadores del museo. Ejemplo de esto es el seminario interno que se desarrolla en el transcurso de este año y que cuenta

con la participación de la especialista en Gestión en Educación y Museos Leslie Bedford (Nueva York).

- Está sostenido institucionalmente por el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y la Universidad Nacional de Luján y se relaciona con otras instituciones nacionales e internacionales de similares características, hechos que le permiten acceder a diferentes experiencias, metodologías y líneas de investigación en el campo de la educación en museos y específicamente en museos de escuela o pedagógicos.

Lista de materiales anexados al formulario (vídeos, fólderes, imágenes, cds, material educativo, artículos, referencias de trabajos académicos sobre el proyecto)

Power point de fotografías

Video

Artículo Los visitantes en la mira. Silvia Alderoqui

Artículo Museo en movimiento presentado en XV Encuentro museos y escuelas. Museo Jauretche.

Bibliografía

Alderoqui, S, (2010) *La educación en la mira: política y curaduría educativa en los museos*. Artículo en edición para la Maestría en Educación y Museos de la Universidad de Murcia.

Bedford, L, (2009) "Trabajar en el modo subjuntivo" en *La aportación educativa de los museos a la sociedad, Simpósio Internacional de Educación en Museos*, 13-14 de mayo de 2009, Puerto Rico, Recinto de Recinto de Rio Piedras.

Da Silva, T (1998) "Educación poscrítica, currículum y formación docente", en Birgin, Dussel y otros, *La formación docente- Cultura, escuela y política. Debates y experiencias*, edit Troquel.

Dodd, J. (2002). *Interactivity and Social Inclusion*. Research Centre for Museums and Galleries, University of Leicester.

Falk, J. & Dierking, L. (1992), *The Museum Experience*, Washington DC, Whalesback Books.

Gurian, Elaine (2006) *Civilizing the museum. The collected writings of Elaine Heumann Gurian*, New York, Routledge.

Holo, S. y Álvarez, (2009) M. *Beyond the turnstile: making the case for museums and sustainable values*. Maryland: Altamira Press, pp. 55-75.

Ianni, Octavio, (1997): *Teorías de la Globalización*. Sigloveintiuno Editores, México.

Cruz, Manuel (2007), *Cómo hacer cosas con recuerdos. Sobre la utilidad de la memoria y la conveniencia de rendir cuentas*. Buenos Aires, Katz editores.

Ladagga, R; *Estética de la emergencia*, Adriana Hidalgo editora, Bs. As., 2006.

McLean, K. & Pollock, W. (eds.) (2007) *Visitors voices*, Washington, ASTC Publications.

Rand, J. (2004) "The Visitors Bill of Rights", en Gail, A., *Reinventing the museum: historical and contemporary perspectives on the paradigm shift*, Oxford, Altamira Press.

Simon N. *Designing Talkback Platforms for Different Dialogical Goals*, (10-1-2010) A: <http://museumtwo.blogspot.com/2009/08/designing-talkback-platforms-for.html>

Spock, Dan (2010) Entrevistado por Tisha Carper Long para su tesis de maestría.

Vitali, V, (2009) "Grappling with limits: Museums and social inclusion": Holo, S. y Álvarez, M. *Beyond the turnstile: making the case for museums and sustainable values*. Maryland: Altamira Press, pp. 72-75.