

Documento de trabajo para el desarrollo de

Verano con Puentes



Puente a los museos nacionales y locales

acompañar

Puentes
de igualdad



Ministerio de Educación
Argentina

Documento de trabajo
para el desarrollo del

Puente a los museos nacionales y locales

Este material es un documento de trabajo que recopila diversas propuestas de distintas autorías a fin de colaborar en el desarrollo de las actividades enmarcadas en la línea de Verano con Puentes del Programa Acompañar: Puentes de Igualdad.



Ministerio de Educación
Argentina

Índice

Presentación de Verano con Puentes	4
Marco político pedagógico	5
Verano con Puentes	6
Encuadre y propósitos	6
Criterios generales para la implementación	9
Encuadre del Puente a los museos nacionales y locales	16
Los museos y los contenidos digitales.....	17
Propósitos de este Puente	18
Proyecto: Un abanico de museos	20
Primer encuentro: reinventando los museos	21
Segundo encuentro: visita al museo local	24
Tercer encuentro: museos con música	26
Cuarto encuentro: artes visuales, primera aproximación	28
Quinto encuentro: artes visuales, seguimos indagando	31
Sexto encuentro: fiestas populares	33
Séptimo encuentro: ciencia y tecnología	37
Octavo encuentro: museos curiosos.....	40
Otras actividades	43
Recorrido por museos del mundo	44
Museos de deportes y juegos	49
Nuestra muestra de fotografía	51
Anexo	56



Presentación de Verano con Puentes

Orientaciones para el desarrollo de actividades educativas no escolares

El Ministerio de Educación de la Nación pone a disposición de todas las jurisdicciones un material que brinda orientaciones para la tarea a llevar cabo durante el verano del año 2021 en el marco del Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad, una de cuyas líneas de trabajo es precisamente: Verano con puentes (Resolución 369 del Consejo Federal de Educación).

Se trata de una política pública comprometida con la continuidad de la formación de los y las estudiantes —prioritariamente del nivel secundario—, que promueve el desarrollo de propuestas recreativas - educativas, procurando contribuir con la revinculación de quienes no han podido sostener la escolaridad durante la pandemia, y con el fortalecimiento de las experiencias y las trayectorias educativas de todas y todos.

Nos dirigimos, por lo tanto, a quienes tendrán a su cargo el desarrollo de programas, proyectos y actividades a realizarse con adolescentes y jóvenes durante el próximo receso escolar. Acercamos ideas y recursos que estimamos darán lugar a concreciones, mediando las adecuaciones que sean necesarias y de acuerdo a las condiciones existentes en cada contexto en que se desplieguen.

Importa destacar el propósito central de la tarea: que estos espacios constituyan oportunidades de esparcimiento y de aprendizajes valiosos, que promuevan o fortalezcan la decisión de retomar, continuar y resignificar la relación entre pares, con educadores, con el conocimiento y con las trayectorias escolares.

Las formas de implementación de las propuestas se definirán en cada jurisdicción, departamento, ciudad, localidad o paraje, atendiendo a la realidad epidemiológica de cada lugar y a la responsabilidad de cuidar y de cuidarnos respetando los protocolos vigentes.

Marco político pedagógico

Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad

A continuación, una reseña sintética de los aspectos más relevantes de este Programa de política pública, a fin de encuadrar los propósitos y las estrategias planteadas para el verano.

ACOMPAÑAR:

Puentes de igualdad es la expresión de una política educativa sustentada en una modalidad de trabajo que lleva el sello del co-diseño federal, y que procura generar una trama interministerial e intersectorial, buscando asimismo la solidaridad de la sociedad en su conjunto, para hacer frente a la desigualdad que trunca trayectorias escolares y que afecta especialmente a adolescentes y jóvenes.

Con esa premisa y en esa dirección, este Programa pone en marcha desde el MEN un conjunto de propuestas escolares, socioeducativas y socio-comunitarias, y fortalece la trama de programas e iniciativas de distintos Ministerios Nacionales, asumiendo la responsabilidad que compete al Estado en tanto garante del derecho a la educación de todas y todos.

Si bien el problema de la interrupción, lentificación o renuncia a la continuidad de las trayectorias educativas no es nuevo y tiene una de sus expresiones más significativas en el nivel secundario, todo parece indicar que uno de los efectos de la pandemia, junto a la profundización de la desigualdad, será el incremento de trayectorias inconclusas.

Se sabe que toda trayectoria escolar no iniciada, truncada o inconclusa deja sus marcas en las vidas singulares y en la sociedad en su conjunto. No poder ejercer el derecho a la educación, quedar al margen de la escolaridad obligatoria, no poder concluir los niveles y obtener los reconocimientos necesarios, no poder continuar educándose, es una expresión de desigualdad y una injusticia que conlleva un sinnúmero de frustraciones y produce efectos desfavorables para la vida en común. Una trayectoria frustrada, inconclusa, es la marca de un derecho que no se concretó, y eso nos resulta inadmisibles.

Encuadre y propósitos

Como hemos anticipado, esta línea de trabajo del Programa **ACOMPAÑAR: Puentes** de igualdad, gira en torno a la realización de actividades educativas que se llevan a cabo en tiempos y espacios no escolares y que —bajo ciertas condiciones que nos interesa propiciar y preservar— constituyen otras formas de educar.

Diversas tradiciones de trabajo —en el ámbito público, comunitario o privado— se inscriben dentro de este campo de acción; diferentes direcciones o áreas de distintos ministerios pueden albergarlas; suponen diferentes formatos y dispositivos: colonias, talleres, etc.; quienes están a cargo cuentan con diferentes formaciones y denominaciones: docentes, recreadores, talleristas, coordinadores, profesores, animadores; y muchas son las formas de concebirlas y de nombrarlas: espacios educativos no escolares, proyectos o programas socioeducativos, actividades extraescolares, propuestas no formales, recreativas... No remiten todas a mismos enfoques y modalidades, pero seguramente algo o mucho de todas estas tradiciones se pondrá en juego en **Verano con Puentes**.

Lo que importa destacar y lo que procuraremos garantizar es el sentido educativo que tienen o que pueden tener estos espacios y actividades. Y, consecuentemente, la responsabilidad que ello implica en términos de planificación y coordinación de las propuestas que en cada caso se decida desplegar, toda vez que se espera que Verano con Puentes favorezca procesos formativamente valiosos, que propicien aprendizajes, exploración, expresión, descubrimientos y producciones de diferente tipo.

Cabe destacar, entonces, que ‘verano’, ‘diversión’, ‘esparcimiento’, ‘disfrute’, ‘vacaciones’, no colisionan con ‘educación’, ‘proceso’, ‘transmisión’, ‘aprendizaje’... sino que los colocan en otra clave. Y cabe destacar también que, aun en estos momentos tan difíciles e inciertos, hay oportunidad y tenemos la responsabilidad de redoblar la apuesta por espacios, propuestas y modalidades de trabajo que amplíen horizontes y enriquezcan el abanico de experiencias de los y las adolescentes y jóvenes que participarán de las actividades. Lo que se enseñará y se aprenderá en los proyectos y las actividades de **Verano con Puentes** no se califica ni



acredita para la promoción pero indudablemente remite a (y revincula con) la enseñanza, el aprendizaje y la dimensión colectiva de la experiencia formativa.

Dentro de esta perspectiva, los Puentes se constituirán también en espacios significativos para la construcción de nuevas grupalidades y solidaridades, contribuyendo a reanudar, inaugurar o fortalecer vínculos entre pares que probablemente han transitado la pandemia, y la transitan aún, de maneras diferentes, y en tantísimos casos en condiciones precarias e injustas.

Por todo ello, allí donde sea posible, o donde se torne imprescindible, ya sea en burbujas o en grupos más numerosos y aun sin amucharse o sin tocarse, las actividades del **Verano con Puentes** serán una ocasión privilegiada para conversar acerca de lo que el distanciamiento por suerte no separa; para debatir acerca de la vida en las redes y las pantallas partidas, o la vida sin datos y sin conectividad, la brecha digital y las desigualdades sociales; para dar lugar a la alegría de estar juntos y juntas y también para acompañar de algún modo lo que duele o las tristezas que no los sueltan... La necesidad de las y los adolescentes y jóvenes de contar con figuras adultas “extrafamiliares” de sostén y de referencia no descansa en vacaciones ni se suspende por pandemia.

Un taller de percusión, una visita a un museo, la pintura de un mural callejero, el debate a partir de una película, lo que queda de un juego, lo que despierta la lectura de un texto breve, iniciarse en la programación, la posibilidad de filosofar juntos/as o tantas otras situaciones que los Puentes propician y habilitan, podrán abrir paso a ese tipo de intercambios y experiencias.

En este marco de sentidos proponemos el desarrollo de proyectos y actividades con eje en diferentes áreas y disciplinas, a saber:

Puente de Ciencias

Puente de palabras

Puente de matemática y robótica

Puente a los museos nacionales y locales

Puente de deportes y actividades recreativas

Puentes de arte

Puente a la Filosofía

Puentes de memorias





Todos ellos orientados por los siguientes propósitos:



Promover experiencias relevantes en diversas áreas y formatos, “en clave recreativa”, poniendo en juego diferentes formas de aprender, de expresarse y de relacionarse con las y los otros y con el conocimiento.



Propiciar la revinculación de las y los estudiantes con propuestas formativas a cargo de educadorxs, concebidas como espacios de aprendizajes valiosos y como un “Puente” para el retorno a la escuela en el ciclo lectivo 2021.



Restablecer grupalidades interrumpidas o alteradas por la suspensión de las clases presenciales durante el año 2020, como medida de prevención frente a la pandemia

Atendiendo a estos propósitos generales, preservando en cada caso los sentidos y los propósitos específicos que definen a cada Puente, estos se constituirán en lugares potentes de actividad, de reencuentro, de continuidad y de invitación a retomar –en su momento- el vínculo con la escuela; una invitación a no renunciar, a iniciar o a sostener las trayectorias educativas.



Criterios generales para la implementación

Participantes a convocar para el Verano con Puentes

A partir de los relevamientos existentes en cada territorio y del trabajo junto a las y los directivos y equipos docentes escolares antes del receso, se procurará contactar e invitar a adolescentes y jóvenes que cursan —o deberían estar cursando— el nivel secundario, convocando especialmente a quienes hayan tenido poca o nula vinculación con sus docentes y con las actividades escolares durante el año 2020.*

Conformación de los grupos

Las propuestas que contiene este material están diseñadas para ser llevadas a cabo según los protocolos vigentes de cada jurisdicción.

Se sugiere un trabajo en burbujas, esto es: grupos reducidos y estables de personas.

Las autoridades responsables de la implementación preverán el modo de garantizar que las burbujas sean respetadas, y/o proponer otras formas de agrupamiento y funcionamiento en caso que la realidad epidemiológica y las condiciones sanitarias locales lo permitan.

En cualquier caso, se sugiere que para la conformación de los grupos se procure reunir adolescentes y jóvenes que comparten grupos / clase escolar de pertenencia.

* Cada jurisdicción decidirá la posibilidad y la pertinencia de proponer (y adaptar) las actividades sugeridas a fin de llevarlas a cabo con alumnas y alumnos de nivel primario.

En el diseño de cada Puente, se presenta **un encuadre general**, destacando los propósitos del mismo y los significados que conllevan las actividades para la formación de adolescentes y jóvenes en el escenario actual. Se pondrá a disposición asimismo, una breve aproximación conceptual a la perspectiva de trabajo que se desea impulsar.

Se presentan luego las **propuestas de trabajo**, atendiendo a dos criterios o formatos: **un proyecto** y, por otra parte, **actividades unitarias** o independientes. En ambos casos se sugieren actividades que presuponen presencialidad y otras a realizarse en forma remota o virtual.

El **proyecto** podrá tener una duración variable, por ejemplo: 4, 6 ó 8 encuentros, que proponemos realizar con una frecuencia de dos veces por semana, 2 horas cada vez. Se trata de una secuencia que prevé un proceso, una progresión que articula experiencias y aprendizajes y que tiene un cierre, previsiblemente con alguna producción individual y/o colectiva.

Las **actividades unitarias** o independientes presentan propuestas a desarrollar en encuentros de 2 horas de duración. La intención es ofrecer un abanico de opciones y estrategias que puedan llevarse a cabo en el marco de las diferentes programaciones que se realicen en cada territorio para la implementación del **Verano con Puentes**.

En ese sentido, anticipamos —y sugerimos— que allí donde sea posible y pertinente, las actividades aquí presentadas puedan articularse en una modalidad “multipuentes”, lo cual requiere una programación dirigida a llevar a cabo, con el mismo grupo, actividades que este material presenta en distintos Puentes, lo cual permite que las y los participantes transiten por un abanico más amplio de experiencias relevantes.

Adecuaciones posibles o necesarias

Para la implementación de **Verano con Puentes** y de las propuestas concretas que se ofrecen, las autoridades jurisdiccionales considerarán tanto las características de los diferentes contextos (urbanos, rurales, pueblos, localidades, parajes) cuanto las realidades epidemiológicas y las normativas vigentes, garantizando el cuidado de la salud de adolescentes, jóvenes y adultos/as participantes y el cumplimiento de los protocolos sanitarios.

Asimismo, las orientaciones ofrecidas para el desarrollo de las propuestas (consignas, tiempos, dinámica, producciones) pretenden facilitar la puesta en marcha de las mismas pero de ninguna manera limitar o restringir a ellas la tarea de los y las educadores. Por el contrario, presuponen y dejan abierta la posibilidad –que en muchos casos será una necesidad- de realizar adecuaciones. El diseño de alternativas o variantes posibles por parte de quienes estén a cargo de las actividades permitirá establecer relaciones con la realidad, el entorno, la historia y las instituciones locales, a fin de enriquecerlas o de volverlas significativas para cada contexto y cada grupo.

Organización de Verano con Puentes

Dado que Verano con Puentes requiere de un diseño situado en cada jurisdicción, se sugiere la designación de una instancia responsable de la programación y el seguimiento de la implementación. Considerando la propia tradición de trabajo en períodos de verano y los equipos disponibles para desarrollar esta línea de trabajo en los diferentes territorios, podrán definirse diferentes formas de funcionamiento.

Habr  de establecerse criterios claros acerca de los lugares de reuni n y de actividad a los cuales se convoca a los y las adolescentes y j venes (“sedes” por Puente, o para diferentes grupos) y, en tal caso, la designaci n de un/a responsable (“Coordinador/a”) para la programaci n y la articulaci n de la tarea junto a quienes est n a cargo de los grupos y de las actividades concretas.

Perfiles a cargo de los Puentes

Se podr n designar responsables generales a cargo de cada Puente que se desarrolle, quienes programar n y coordinar n las actividades, sostendr n el v nculo con los talleristas/docentes y har n el seguimiento general de los procesos.

Estos perfiles estar n en contacto con los referentes nacionales para el desarrollo y seguimiento de los Puentes de Verano.

Perfiles a cargo de los grupos y las actividades

Se designar n responsables (“referentes”, “docentes”, “talleristas”) a cargo de cada grupo o Puente que se desarrolle, quienes programar n y coordinar n las actividades, sostendr n el v nculo con los y las participantes y har n el seguimiento de los procesos.

La mayor parte de las propuestas que presentamos pueden ser llevadas a cabo por educadores que cuenten con un perfil “amplio” y alg n recorrido en el trabajo extraescolar o escolar con grupos de adolescentes. De todos modos, sugeriremos formaci n, experiencias o recorridos previos que convendr a priorizar para coordinar cada Puente; e indicaremos —cuando sea necesario— si se requiere una determinada formaci n o antecedentes para garantizar la tarea.

Materiales y recursos

Se indican en todos los casos las necesidades mínimas o básicas para llevar a cabo las actividades propuestas, y otros materiales que amplían posibilidades y dan lugar a otras experiencias. Algunas de las actividades ofrecidas, o variantes de las mismas, podrán realizarse con materiales y recursos básicos, accesibles o a mano en casi cualquier contexto.

Las propuestas se presentan acompañadas de “recursos” de diferente tipo y las orientaciones necesarias para utilizarlas en el desarrollo de las actividades: canciones, textos, videos, obras de arte, visitas virtuales, links, etc. pertinentes para usar con los grupos; y también imágenes o materiales que contribuyan a ilustrar las propuestas, como situaciones similares a las que se sugieren, producciones de adolescentes relacionadas con la actividad que se describe, relatos de experiencias, etc.

Lugares posibles para el desarrollo Verano con Puentes

Las actividades podrán llevarse a cabo en clubes, Centros Culturales, plazas, parques, museos u otros espacios públicos o privados disponibles, y en edificios o dependencias escolares, allí donde las condiciones lo permitan y donde exista tradición de actividades recreativas de verano en la escuela.

En cada caso se definirá si las instituciones, lugares o espacios de referencia, de reunión y de desarrollo de las actividades son aptos para albergar diferentes grupos o Puentes, previendo los horarios de funcionamiento y la circulación de personas, evitando riesgos para la salud de las y los participantes.



El registro de la experiencia

Se trabajará junto a los referentes nacionales en instrumentos de registro de experiencias para poder fortalecer las acciones de revinculación y fortalecimiento de las trayectorias de adolescentes y jóvenes que participen de estas actividades.



Puente a los museos
nacionales y locales

Encuadre y propósitos



Encuadre del Puente a los museos nacionales y locales

Sabemos que los museos son o pueden ser espacio y oportunidad para movilizar conocimientos y emociones; para vincularse con diferentes tiempos y con temáticas relativas a lo social y lo natural; para acceder a producciones culturales del pasado o del presente y para disfrutar de las mismas; para despertar la curiosidad, establecer relaciones, ensayar hipótesis, formular preguntas y aproximarse a respuestas; para querer conocer más...

Sabemos también que existen barreras simbólicas que dificultan el acceso a los museos por parte de los sectores más desprotegidos de la población, y que el contexto actual, aun siendo particularmente complejo, representa una oportunidad para proponer otras aperturas y nuevos acercamientos.

Pensamos en grandes museos y en museos pequeños, museos estatales o privados, museos de arte y museos de ciencia, museos de patrimonio cultural o histórico, museos “de cosas” que hablan de procesos y de luchas, muestras permanentes y exhibiciones temporarias, museos de tecnología y museos de historia, museos exclusivamente expositivos y museos participativos, interactivos; museos que dialogan con el propio entorno o con realidades lejanas.

Todos ellos están invitados a poner a disposición el bagaje de recursos y estrategias disponibles, y a recrear formas de recibir y de propiciar experiencias relevantes. En suma, así como en estas páginas sugerimos actividades a realizar en los museos y en torno a los museos, coordinadas por docentes, talleristas o recreadores, también invitamos a los museos a que convoquen a la comunidad a descubrirlos o a (re)conocerlos, en el marco de un trabajo colectivo.

De lo que se trata, entonces, con independencia de la disciplina, el área o la temática que abordan, es de potenciar y resignificar la dimensión

educativa de los museos, propiciando su intervención, junto a otras instituciones y actores, en una problemática que concierne al conjunto de la sociedad: la continuidad de la formación de los y las adolescentes y jóvenes, y la revinculación de los y las estudiantes y de sus familias con las escuelas y con las trayectorias educativas que procuramos recuperar y sostener.

Los museos emplazados en los centros urbanos, en pueblos y en pequeñas localidades suelen contar con áreas o departamentos de extensión o de educación, desde los cuales se llevan a cabo tareas de difusión y transmisión en torno del patrimonio cultural que preservan y recrean. La experiencia institucional acumulada por los museos a partir del trabajo que desarrollan técnicos/as y profesionales de formaciones diversas, o en ocasiones referentes comunitarios capacitados para ello, se perfila como un aporte valioso en el marco que propicia Verano con Puentes dentro del Programa ACOMPAÑAR: Puentes de Igualdad.

Los museos y los contenidos digitales

Varias de las actividades que proponemos para desarrollar en el marco de este Puente utilizan contenidos digitales como medio para ampliar los horizontes de museos posibles. Como se explica en el cuadernillo “Contenidos Digitales y Museos” es importante señalar que: desarrollar la dimensión digital no equivale a hacer una “migración a lo virtual” de materiales, historias e información sobre las colecciones del museo. Más que información, los contenidos digitales son una herramienta de conexión con los y las estudiantes. Lo virtual permite a los museos, de varias maneras, lograr lo imposible:



Detener el tiempo para revivirlo una y otra vez (“vivos” — transmisiones en vivo— de Facebook e Instagram, videos de conferencias y eventos únicos, etc.)



Juntar lo que está separado: unir colecciones de todo el mundo y que distintas personas separadas por miles de kilómetros puedan “estar” juntas en un mismo momento



Entrar donde no se puede estar habitualmente: museos cerrados, reservas y archivos, detrás de escena, etc.



Mirar sin restricciones: bien cerca, con lupa, ¡abrir la vitrina!



Tocar: a través de las manos de otros, ver los mecanismos, ver el interior o la parte de atrás de un objeto



Llevar los objetos, obras, piezas del museo por un rato a cada casa .

Por todo ello, lo virtual permitirá otros acercamientos, otras miradas con respecto a las tareas que llevan adelante los museos. Los contenidos digitales trazarán nuevos puentes con los museos reales, despertarán la curiosidad como quien abre una ventana para asomarse y ver más allá de lo que tenemos a mano.

Propósitos de este Puente



Promover y fortalecer la relación entre adolescentes y jóvenes y el patrimonio que preservan los museos emplazados en los centros urbanos, en pueblos y en pequeñas localidades.



Propiciar actividades y experiencias orientadas a que adolescentes y jóvenes conozcan y resignifiquen los museos locales.



Que los y las participantes reflexionen sobre la importancia de preservar, investigar y dar a conocer nuestro patrimonio histórico, social, cultural, social y natural.



Convocar a los museos a participar en el Programa ACOMPAÑAR: Puentes de Igualdad, a partir de su experiencia de trabajo con instituciones y públicos diversos, particularmente con escuelas, docentes y estudiantes.

Puente a los museos
nacionales y locales

Proyecto

Un abanico de museos



Proyecto: Un abanico de museos

Primer encuentro: reinventando los museos

Objetivos

- Relevar ideas, conocimientos y experiencias que tienen los y las jóvenes en relación con los museos.
- Introducir las diferentes temáticas que se desarrollarán en este proyecto.
- Organizar la visita guiada a un museo local o virtual.

Ronda de presentación

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. La persona siguiente tiene que decir cómo se llamaba la anterior, y repetir su gesto. Esa persona también dice su nombre y realiza un gesto distinto y así sucesivamente hasta la / el último participante. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y hacer sus gestos.

Hay que respetar el orden, repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el de cada uno/a, intentando no repetir y ser originales.

Juego del diccionario

Esta actividad introductoria y “rompehielo” propone recabar preconceptos sobre museos y conceptos relacionados. Para este juego el/la docente deberá seleccionar algunas palabras vinculadas a los museos (y algunas otras palabras aleatorias y de significado difícil para hacer el juego más divertido) y —previa organización por grupos—, le pedirá a cada grupo que escriba definiciones sobre un listado de palabras para luego contrastar con las definiciones de los otros grupos, y por último con la definición real del diccionario. Cuanto más cerca esté el grupo de la definición de diccionario más puntaje se le otorga.

Algunas de las palabras sugeridas son: museo, arte, historia, antigüedad, preservación, restauración, exhibición, galería, musa, muestra, patrimonio.

Puesta en común

Se guiará un debate sobre algunas de las definiciones propuestas por los grupos y se relevará qué experiencia previa tienen los y las estudiantes con los museos: ¿Fueron a algún museo? ¿de qué trataba ese museo? ¿qué mostraba? ¿qué recuerdo les queda de ese lugar? ¿qué museos conocen? Si nunca fueron a un museo ¿cómo se imaginan que son?

En la pizarra cada participante pasará a escribir qué museo les gustaría visitar, aunque no esté seguro/a de si existe o no.

Luego traeremos a la mesa del debate la siguiente definición que es aceptada mundialmente:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo (ICOM, 2017, p. 3)

La propuesta es repensar esta definición: ¿qué quiere decir que es una institución permanente?, ¿a qué hace referencia con patrimonio material e inmaterial?, esta definición: ¿qué incluye y qué deja afuera?, ¿cuál es la utilidad de los museos? ¿todo puede ser un museo entonces? ¿quién decide qué es un museo?* ¿cómo se crean? ¿para quienes están hechos los museos?

Aquí es importante hacer hincapié en el público de los museos. Es probable que las respuestas a la última pregunta estén vinculadas a que los museos no son para todo el mundo, que están dirigidos a ciertos grupos y/o que, por múltiples motivos, no captan a un público amplio. Es importante poder desarmar esta idea y propiciar, desde una perspectiva crítica y de derechos, el interés por los museos y el patrimonio cultural que los mismos conservan, exhiben y ponen a disposición de todos y todas.

* Aspectos formales para la creación de un museo https://museosdesantafe.com.ar/descargas/35_texto17.pdf

Podemos acercarnos a una nueva definición de museo que es más amplia y permite pensar en un vínculo más profundo con las comunidades:

“El museo integral es un espacio destinado a dar a la comunidad una visión integral de su medio ambiente natural y cultural. La función básica del museo es ubicar al público dentro de su mundo para que tome conciencia de su problemática como individuo y persona social. (...) Debe propenderse a la constitución de museos integrados, en los cuales sus temas, sus colecciones y exhibiciones estén interrelacionadas entre sí y con el medio ambiente de las personas, tanto el natural como el social”. (Declaración de la Mesa de Santiago de Chile, 1972, pp.66-69).

Nuevamente desarmaremos estas frases para comprenderlas y luego pensaremos en cuáles son las diferencias con la primera definición. Todo lo que vaya surgiendo lo iremos anotando para luego poder investigarlo en los siguientes encuentros.

Mapeando los museos de la provincia

Esta actividad tiene como objetivo poder identificar la cantidad de museos que existen en la provincia donde se está desarrollando este proyecto (“Un abanico de museos”). Se propone comenzar a indagar en el sitio web <https://www.sinca.gob.ar/mapa.aspx> en el apartado de “Patrimonio Material” y luego seguir expandiendo la búsqueda para encontrar los museos de la provincia.



Cierre

En este primer encuentro la idea es preparar al grupo para una futura visita al museo local, para mostrar su valor y su importancia y resignificarlo para comenzar a mirarlo con otros ojos. Es probable que la mayoría de los y las estudiantes ya conozcan el museo más cercano, pero intentaremos generar interés por todo aquello que no conocen.

Segundo encuentro: visita al museo local

Objetivos

- Propiciar y fortalecer la vinculación entre los y las estudiantes, los museos locales y el patrimonio.
- Descubrir nuevos aspectos de los museos locales.
- Conocer las complejidades que conlleva llevar adelante un museo, restaurar colecciones y curarlas.

Materiales necesarios para la visita

- Cámara de fotos (puede ser de celular)
- Lápiz y cuaderno para anotar

Desafíos en el museo

Vamos a armar un listado de cosas para averiguar durante la visita al museo.

1. ¿De qué trata este museo? ¿Qué cuenta? ¿Qué nos muestra?
2. ¿Conocías algo acerca de estos temas (u obras, autores, etc.)? ¿Qué conocías?
3. ¿Cuál es el objeto más antiguo de todo el museo?
4. ¿Cuál es el más nuevo?
5. Escribir un listado de los nombres de pila de todos/as los y las expositores/as (en el caso de que los/as haya).
6. Elegir 3 obras / piezas / objetos que te hayan gustado mucho y sacarle fotos (si nos dejan). Si en el museo no se puede utilizar una

cámara averiguar los motivos e intentar dibujar, describir y memorizar aquellos objetos/piezas que nos hayan gustado. Anotar / registrar el nombre o título de las piezas para luego investigar más sobre ellas de forma virtual.

- 7.** Pensar cómo sería una pieza nueva para el museo mezclando las 3 anteriores y mezclando los tres títulos de las obras.
- 8.** Averiguar quién creó el museo, cuándo y por qué.
- 9.** Encontrar alguna pieza u obra dentro del museo que sea de color naranja.
- 10.** Averiguar qué significa la palabra “curar” para las personas que trabajan en museos.
- 11.** Realizar un mapa del museo y del recorrido que hicimos.

Los museos como espacios de preservación y restauración

En esta actividad proponemos que el grupo investigue sobre el “detrás de escena” del museo. Preguntar si tienen algún espacio donde haya piezas o colecciones que no se están mostrando, y averiguar qué sucede cuando se daña alguna pieza.

La propuesta es también poder entrevistar a alguna persona que trabaje en el área de conservación y restauración para poder averiguar más sobre su trabajo específico y la importancia del mismo, se puede indagar sobre las actividades cotidianas de estos/as trabajadores/as y sobre los proyectos y la metodología de trabajo que utilizan.

Recorrido fotográfico del museo

Al volver del museo, miraremos las fotografías que sacamos, elegiremos las mejores y las guardaremos para proyectar el armado de un recorrido fotográfico por el museo que usaremos en los siguientes encuentros.

Tercer encuentro: museos con música

Objetivos

- Conocer museos vinculados con distintos aspectos de la música: instrumentos, géneros musicales, personalidades, etc.
- Investigar qué museos musicales existen a nivel regional o nacional.
- Acercar la música a los recorridos de los museos locales.

Lluvia de ideas

¿Qué instrumentos conocemos? ¿y géneros musicales? ¿hay museos dedicados a artistas? ¿y a instrumentos? ¿Cómo podemos relacionar lo visual con lo musical? ¿Hay obras de arte o documentos históricos o fotografías que puedan complementarse con música? ¿Alguna vez vieron una obra de arte y tuvieron ganas de escuchar una canción en particular?

Museo local y música

Luego de la visita al museo local, proponemos que los chicos y chicas puedan armar un recorrido musical por el mismo. Les podemos dar como ejemplo este fragmento de “Contenidos Digitales y Museos”, que cuenta con diferentes listas musicales relacionadas con alguna colección dentro de un museo.

Existen muchos museos que utilizan Spotify* para compartir música relacionada temáticamente con las exhibiciones y colecciones (para escuchar en salas o en casa), producciones de artistas convocados/as especialmente, audioguías y podcasts.

Por ejemplo, en su canal de Spotify, el [Museo Thyssen Bornemisza](#) presenta

* Plataforma virtual de música

varias listas inspiradas en sus exhibiciones, como [Música de la Época de Rembrandt](#), además de grabaciones de presentaciones en vivo, como [Pinturas cantadas](#), un paseo musical por el Museo.

En la cuenta de Spotify del [Museo Casa de Yrurtia](#) se pueden encontrar, por ejemplo, entrevistas a artistas, críticos/as, curadores/as y agentes culturales que promueven una relectura sobre el patrimonio de la Casa. Descripción de imagen: encabezado del canal de Spotify del Museo Casa de Yrurtia.

En su canal, el [Museo de Arte Moderno de Buenos Aires](#) ofrece listas de reproducción tales como “[Flavia Da Rin: ¿Quién es esa Chica?](#)”, las canciones con las que la artista Flavia Da Rin se inspiró para crear sus obras, y también podcasts, como “Historias de la publicación”, que se centra en la construcción de las publicaciones del Museo con relatos de sus protagonistas, por ejemplo, “[¿Sentiste hablar de mí?](#)”, por Lucrecia Palacios.*

La propuesta es entonces, que a partir de las fotografías tomadas y de una recomposición del mapa del museo local, puedan armar un recorrido, en el cual cada canción representa a una obra, un objeto, o un conjunto de piezas exhibidas en el museo.

Esta actividad queda sujeta a los gustos e intereses del grupo. Luego de confeccionar las listas se puede coordinar una nueva visita guiada al museo local para que los y las jóvenes puedan probar estos contenidos con su elección musical (utilizando auriculares para no alterar el funcionamiento del museo).

* Cuadernillo “Contenidos digitales y museos” <https://compartir.cultura.gob.ar/contenidos-digitales-y-museos/>

Cuarto encuentro: artes visuales, primera aproximación

Objetivo

- Conocer la historia de una obra de arte.
- Aprender a analizarla con la propuesta de Museos Vivos de Educ.ar

El arte y la sociedad: La Generación del 80



La hora del almuerzo. Pio Collivadino.

En esta secuencia proponemos trabajar con el Museo Nacional de Bellas Artes. En este link se encuentran 3 recorridos posibles del museo con actividades para poder desarrollar en burbujas presenciales o en aulas virtuales. Se propone trabajar con el tramo del recorrido **Tres momentos en la historia del arte en la Argentina** titulado [¿Para ello](#), sugerimos presentarles al grupo un cuestionario en forma de “caza de tesoros”.

Caza de tesoros

La caza de tesoros es un tipo de actividad estándar que se emplea en diversas áreas y niveles educativos. Consiste en presentar una serie de preguntas, acompañada de una serie de links en los que pueden encontrar las respuestas a esas preguntas. Además, la mayoría de las cazas de tesoros tienen una pregunta final que no se encuentra resuelta de manera explícita en ninguno de los sitios, sino que puede ser contestada a partir de la reflexión sobre el contenido de todos ellos.

Para saber más sobre la caza de tesoros, consultar los siguientes links:

http://www4.ujaen.es/~apantoja/cazas_tesoros.htm

<http://www.aula21.net/cazas/index.htm>

<http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec16/adell.htm>

Aquí proponemos una caza de tesoros posible. A partir de esta propuesta, se puede añadir o quitar preguntas propiciando que los y las adolescentes los relacionen con temas y contenidos escolares.

Preguntas sobre Generación del '80

- ¿A qué se llama generación?
- ¿Cuáles son las características que distinguieron a la Generación del '80?
- ¿A qué se dedica la Sociedad Estímulo de Bellas Artes?
- ¿A qué se llama "pintura costumbrista"?
- ¿Cuáles de las obras de este recorrido pueden considerarse costumbristas?
- ¿Qué significa la fuerte luz en la pintura La vuelta al hogar?
- ¿Cuáles fueron las principales obras de Ernesto de la Cárcova?
- ¿Cuál es la innovación que presenta, con respecto a las pinceladas, la obra de Pío Collivadino La hora del almuerzo? ¿A qué corriente artística se acerca?

Pregunta final

¿Cómo se relacionan los ideales de la Generación del '80 con la creación del Museo Nacional de Bellas Artes y otras instituciones similares?

Enlaces:

ONI escuelas

<http://www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi97/literatura-argentina/Etapas/Generaci%C3%B3n%20del%2080/Generaci%C3%B3n%20del%2080.html>

Culturar

<http://www.culturar.com/notas.php?id=416&PHPSESSID=e31351b31e57f1ca8b8a40d5e1076698>

Asociación Estímulo de Bellas Artes

<https://www.asociacionestimulobellasartes.org/>

Artehistoria

<https://www.artehistoria.com/es>

Almendron

<https://www.almendron.com/artehistoria/arte/pintura/la-luz-en-la-pintura/>

Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Ernesto_de_la_C%C3%A1rcova

El análisis de obras de arte

Le pediremos al grupo que recorra la página oficial del [Museo Nacional de Bellas Artes](#), e invitaremos a que cada uno y cada una elija la pintura que más les guste.

Y les vamos a proponer hacer el análisis de la obra. Para ello, pediremos que escriban un texto en el que incluya los siguientes datos:

- Nombre de la obra
- Nombre del artista
- Escuela a la que pertenecía o pertenece el artista
- Características de la escuela
- Tema representado
- Técnica empleada
- Uso personal del artista de la técnica empleada
- Empleo personal de la luz y los colores
- Sentimientos o sensaciones que transmite
- Valoración de la obra

Cierre

La propuesta es que cada grupo o cada participante comparta con el resto su producción y su análisis.

Quinto encuentro: artes visuales, seguimos indagando

Objetivos

- Realizar visitas virtuales a diferentes museos.
- Reflexionar sobre la temática del género en el mundo del arte y de los museos.

Recorrido por el museo Castagnino+Macro

Recorrido virtual en este link: <https://my.matterport.com/show/?m=8F9P3bWdVtp&help=1&lang=4>

Este recorrido virtual es muy completo. Para poder realizarlo es necesario tener conexión y tener una computadora (o celular) para poder navegar por las obras.

Luego proponemos poder explorar los recursos didácticos del sitio del museo: <http://castagninomacro.org/page/noticias/id/190/title/Material+para+docentes+y+educadores>. Recomendamos especialmente las [Propuestas Didácticas](#) y el apartado sobre [Antonio Berni y Juanito Laguna](#) para desarrollar algunas de sus actividades.

Para realizar este recorrido también retomaremos las preguntas y observaciones del encuentro anterior donde aprendimos cómo analizar obras de arte y podemos proponer que los y las estudiantes analicen alguna obra que les haya gustado en el recorrido virtual y puedan investigarla en profundidad.

Reflexiones en torno al género

Para esta actividad proponemos utilizar el cuadernillo del [museo de Alta Gracia en Córdoba](#) para reflexionar sobre cuestiones de género y Museos. Aquí hay un fragmento dentro de un apartado más extenso sobre este tema.

Las mujeres en los relatos de los Museos Nacionales

La invisibilización de la mujer fue común, en sus orígenes, a la mayoría de los Museos Nacionales: estos museos de temática histórica fueron concebidos como dispositivos de identidad y de memoria, y —atendiendo a una orientación política e ideológica específica— han excluido de sus colecciones y de sus relatos a distintos grupos sociales subalternos (por ejemplo, afrodescendientes, gauchos, grupos originarios y mujeres).

La ausencia de las mujeres como actores sociales relevantes en el relato de estos museos se debe a una historia atravesada por un fuerte componente androcéntrico. Su invisibilización reproduce ideologías de género dominantes de base masculina y patriarcal. Los valores bélicos y militaristas, asociados con una masculinidad dominadora, estuvieron muy presentes en esta construcción de la cultura con fines políticos. Las mujeres, vinculadas con la producción y el mantenimiento de la vida, fueron excluidas de esa construcción del pasado.

(Cuadernillo docente del Museo de Alta Gracia, p. 69)

Para este cierre **retomaremos la lista de nombres de pila que recolectamos en nuestro museo local** y le sumaremos los nombres de pila de los y las artistas del museo Castagnino-Macro. Los escribiremos todos en un pizarrón o en un documento compartido y separaremos por género a los y las artistas o coleccionistas y expositores/as. Es muy probable que veamos una gran diferencia entre varones que hacen arte y mujeres que hacen arte. A partir de ello se podrá reflexionar acerca de las diferencias de acceso, de educación y de proyectos de vida posible que históricamente se pensaron para varones y mujeres a lo largo de la historia.

Sexto encuentro:

Fiestas Populares

Objetivos

- Conocer diferentes fiestas populares de Argentina.
- Reflexionar acerca de cómo estas tradiciones pueden dar lugar a muestras o museos para ser compartidas y preservadas.

Fiestas populares de nuestra región

En este encuentro nos vamos a centrar en las fiestas populares de la Argentina y de cada una de las regiones en las cuales se desarrolle este Puente. Cada ciudad, cada región, cada provincia tiene su propia fiesta con sus tradiciones, sus homenajes, sus artistas y su historia.

Proponemos que este encuentro sirva para investigar sobre diferentes tradiciones, fiestas populares y sus historias. Para empezar nos gustaría poder recabar información sobre la fiesta popular más tradicional de nuestra ciudad, pueblo o provincia.

Buscaremos recabar datos sobre la historia y surgimiento de esta fiesta, cuándo fue la primera vez que se llevó a cabo, un detalle de las actividades que se realizan en la misma, quiénes pueden participar, si hay o no concursos. Luego charlaremos acerca del porqué de estas fiestas: ¿con qué propósito se realizan? ¿qué queremos celebrar?

En el mes de mayo de 1965, la Cooperadora de la Escuela N°1.er Teniente Morandini de Jesús María, tenía la imperiosa necesidad de recaudar fondos para solventar la atención de los niños. Así, realiza una reunión el 19 de mayo de ese mismo año. En la misma, Juan Manuel Corrales sugiere realizar un Festival de trascendencia. Varias fueron las opiniones sobre cómo realizarlo, pero fue la idea propuesta por Enrique Jarbas Pereyra la que fue aprobada por unanimidad: Realizar un festival de doma y folklore.



Convencidos de la relevancia que tendría el evento y teniendo en cuenta que la región donde se encontraban era netamente ganadera, el Sr. José R. Castillo, tiene la idea de invitar a todas las Cooperadoras de las Escuelas de Jesús María.

Inicialmente se sumaron sólo 10 Cooperadoras, luego se fueron adhiriendo otras de Colonia Caroya y de Colonia Vicente Agüero, conformando así un grupo de 20 escuelas y que se denominó, Unión de Cooperadoras Escolares. La Comisión Directiva estaba presidida por Juan Manuel Corrales. El trabajo mancomunado de todas las voluntades logró llevar adelante, el 1° Festival de Doma y Folklore que se realizó, en enero de 1966, obteniendo un éxito rotundo. La cartelera artística estaba conformada por Los Cantores de Quilla Huasi, Alberto Merlo, Los de Córdoba, Los del Suquía, Héctor Roca, Jorge Cafrune, El Chango Nieto y Abel Figueroa entre otros. Con el paso de los años, estos sueños fueron convirtiendo al Festival en el espectáculo más grande de América en su género, atrayendo en cada edición a más de 300 mil espectadores que viven esta fiesta popular, además de un sinnúmero de televidentes y radioyentes que lo siguen desde sus hogares en todo el país y el mundo. (Fuente: [Wikipedia](#))

Cada fiesta popular tiene un origen distinto, probablemente la cooperadora de la escuela no se imaginaba que ese festival iba a representar a nuestro país en todo el continente y que iba a tener su propio museo. El “Museo del Festival” posee todo lo relativo al festival de Jesús María, estatuas, placas que narran su historia. Como muchos museos, durante la pandemia del COVID-19 estuvo cerrado, pero por suerte contamos con un recorrido virtual para conocerlo:

<https://www.facebook.com/watch/live/?v=263798358219615>

El museo del Carnaval de Gualeguaychú

Otra de las fiestas populares más famosas de nuestro país es el Carnaval de Gualeguaychú. Podemos preguntarle al grupo si lo conocen, si alguna vez lo vieron por televisión, si conocen a alguien que fue o si tuvieron la posibilidad de ir.



Hace 40 años que esta ciudad organiza este festejo cultural pagano —que en un tiempo fue incorporado al calendario religioso— con un show monumental de color y alegría. Pero su historia se remonta 180 años atrás y está resguardada en el Museo del Carnaval en Gualeguaychú, gracias al trabajo de investigación de la museóloga Natalia Derudi y del profesor Martín Ayala, entre otros.



Corso sobre la 25 de Mayo

Los primeros documentos históricos que marcan los inicios del antruejo entrerriano —que comenzó llamándose Carnaval Internacional del Río Uruguay, luego Carnaval de Gualeguaychú y hoy Carnaval del País— datan de la época de la Confederación Argentina, cuando por decreto provincial de 1840 se permitió "festejar con Carnaval" [...].



Corso sobre la 25 de Mayo

Desde entonces pasaron casi dos siglos intensos colmados de vaivenes y avatares políticos y económicos que, sin embargo, no pudieron acabar con la alegría. El espíritu carnestolendo siempre se mantuvo vivo gracias a la resistencia de los vecinos, los inmigrantes y los clubes. Hoy, gran parte de la ciudad vive del Carnaval (de su vestuario, de la confección de carrozas e instrumentos) los 365 días del año, igual que Río de Janeiro. En la fiesta hay lugar para todos los que la aman. Valga un ejemplo: el intendente municipal, Esteban Piaggio, este año será el director de batucada de la comparsa Papelitos, la más antigua de Gualeguaychú*.

Podemos visitar el Museo del Carnaval de Gualeguaychú virtualmente en el siguiente link:

<https://www.facebook.com/101076494628858/videos/1029951997459575>

Nuestras fiestas ¿tienen museo?

Una vez que conocimos la historia del festival de Jesús María y del Carnaval de Gualeguaychú y conocimos sus museos podemos pensar con el grupo... ¿Hay fiestas populares en nuestra región? ¿Hay algún museo o sala dedicada a contar la historia de esa fiesta? Si no lo hay ¿cómo podría ser? ¿qué mostrarían y qué contarían dentro del mismo?

Esta parte del encuentro consistirá en investigar las fiestas de la provincia que se encuentran en este listado, ver cuáles conocemos, nos gustaría celebrar, preservar y comunicarle al mundo de su existencia. Vamos a intentar recolectar archivos fotográficos y también elaboraremos entrevistas para hacer a las personas de nuestra ciudad o pueblo sobre la fiesta popular, para comenzar a generar un archivo sobre la misma, que se pueda compartir con la comunidad educativa y cultural de la zona.

* <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/gualeguaychu-como-nacio-carnaval-mas-grande-del-nid2335719>

Séptimo encuentro:

Ciencia y tecnología



Hallazgos de un pasado remoto

Para esta actividad proponemos utilizar la planificación de Museos Vivos de Educ.ar. Antes de comenzar con la actividad propiamente dicha, sugerimos darle al grupo un tiempo para curiosar el recorrido [La paleontología en la Argentina](#) en libertad, llevados por su propio interés.

Podemos preguntarles qué saben acerca de los dinosaurios, qué recuerdan haber estudiado, si alguna vez pudieron ver un resto fósil o alguna película al respecto. Luego, les propondremos que lean el contenido atentamente y realizaremos las siguientes preguntas:

- ¿Qué características diferenciaban a los dinosaurios de otros reptiles?
- ¿Cómo se pueden clasificar los dinosaurios? ¿De acuerdo con qué características se los clasifica?
- ¿Cuáles son las principales teorías acerca de la extinción de los dinosaurios?

Una vez que estén familiarizados/as con el recorrido, sugerimos trabajar en la construcción de una línea de tiempo sobre las eras. En ella deberán incluir la información más relevante acerca del recorrido (la aparición de

las especies animales, la división de los continentes, la extinción de los dinosaurios, etc.) y todo lo que deseen agregar.

Para construir la línea de tiempo, podrán apelar a la clásica hoja cuadriculada, a una hoja de cálculo tipo Excel o a alguno de los recursos informáticos que se ofrecen en este link: <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=4&idSubX=109>

También pueden consultar, en esta dirección, el tutorial para usar el programa Timetoast: <http://www.slideshare.net/AnaBasterra/tutorial-timetoast-para-elaborar-una-lnea-del-tiempo>

O utilizar el recurso Cronos en:

https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml_get_f95447ba-7a09-11e1-8032-ed15e3c494af/index.html

Noticias de ayer

En este punto, proponemos trabajar a partir de una noticia la divulgación de un descubrimiento científico. Para empezar leeremos la siguiente nota periodística.:

<http://www.clarin.com/diario/2010/03/26/sociedad/s-02167338.htm>

Luego, entre todos, conversan sobre el contenido de la nota y cómo se relaciona con lo que aprendieron en el recorrido. También se les puede ofrecer un cuestionario para que respondan en parejas.

- ¿Quiénes hicieron el descubrimiento científico?
- ¿Cómo y dónde lo comunicaron? ¿Para qué?
- ¿Quiénes más dan su opinión sobre el tema en el artículo?
- ¿Cuál es el aporte de este hallazgo?
- ¿Qué se puede esperar en el futuro con relación a este tema?

Se pueden proporcionar algunos datos para que cada participante escriba una noticia de un hallazgo paleontológico.

Por ejemplo:

- Hallazgo: saurópodo, de entre 15 y 20 metros de largo, de 190 millones de años de antigüedad.
- Entidad a cargo: Museo Egidio Feruglio, Trelew.
- Investigadores: Diego Pol, Sergio Bessone, Mariano Caffa, científicos estadounidenses y europeos.
- Lugar del hallazgo: cerro Bayo, a 80 km de la localidad de Gastre.
- Fecha del hallazgo: diciembre de 2009.
- Duración de la expedición: 20 días.
- Huesos encontrados: patas traseras y delanteras, cintura y columna vertebral.

Luego de leer algunas de sus versiones, pueden leer la publicada aquí:

<http://www.eluniverso.com/2010/01/10/1/1430/argentina-epicentro-hallazgos-paleontologicos.html>

Octavo encuentro: museos curiosos

Objetivos

- Indagar sobre aquellos museos que no están incluidos en las categorías más conocidas o habituales (por ejemplo: “arte” o “historia”).
- Revisar y ampliar la idea de “museo”.

Juego “rompehielo” de Verdadero o Falso

Esta actividad también introducirá el tema del encuentro: los museos raros, originales, atípicos del mundo.

Daremos una lista con 20 museos. En grupos deberán decidir los 10 museos que existen y los otros 10 museos que no existen. Es mejor presentarlos de manera intercalada (así despista más).

Existen:

[Museo de los monstruos](#)
[Museo de las falsificaciones](#)
[Museo del Mal Arte](#)
[Museo del cabello](#)
[Museo de baños e inodoros](#)
[Museo de los fideos instantáneos](#)
[Museo de las cucarachas](#)
[Museo de la balanza](#)
[Museo polifacético de las cosas](#)
[Museo del mate](#)

No existen:

Museo del escobillón
Museo de los caníbales
Museo de la botella
Museo de las uñas cortadas
Museo de los juguetes de perro
Museo de la tristeza
Museo del alfiler
Museo de las camisas
Museo de las puertas
Museo de la birome



Puesta en común

Una vez que ponemos en común los resultados del verdadero y falso iremos mostrando los artículos que están linkeados a cada museo de los que existen, mostraremos las imágenes y leeremos algunas de las reseñas que están en esos artículos para darnos la sensación de que lo estamos visitando. Seguiremos indagando en el buscador, cada grupo deberá escribir 5 museos que piensan que podrían existir y los buscaremos para corroborar si realmente existen o no.

Nuestro propio museo

Un museo itinerante, un museo en una caja, un museo en una valija o en un celular, un museo que viaja, un museo en la calle, un museo parlante*... Le propondremos a cada chica/o que dibuje o escriba cómo sería su museo, teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Qué coleccionarías?
- ¿Por qué te gustaría hacer este museo?
- ¿Qué expondrías?
- ¿Qué forma tendría?
- ¿Dónde estaría ubicado?
- ¿Cómo se llamaría?
- ¿Qué actividades propondrías?
- ¿Para quiénes lo estás pensando?

Muestra de museos inventados

Prepararemos el entorno (presencial o virtual) para poder generar nuestra muestra de museos, cada estudiante generará una presentación contando el porqué de su elección y cómo sería ese museo si pudiese volverse realidad. Recomendamos el uso de la herramienta Padlet si la propuesta es virtual o la simulación de una “galería de arte” en el aula si es una actividad presencial.

* Fuente: <https://www.museomoderno.org/sites/default/files/2020-05/El%20museo%20va%20a%20la%20escuela%20museo%20%20.pdf>

Cierre de proyecto: nuestro propio museo

Como cierre de este proyecto proponemos darle un espacio al grupo para pensar si les gustaría generar algún museo que no existe y que les parezca importante crear. Esta propuesta grupal puede tener eco en las autoridades municipales, en diferentes espacios culturales de la zona, en aquellos personajes históricos que representen la temática del museo. Si es una fiesta popular se puede hablar con los/las organizadores/as de la misma para realizar esta sugerencia. También se puede pensar en crear museos sobre artistas locales, géneros musicales, flora y fauna, historia, etc.

Puente a los museos
nacionales y locales

Otras actividades



Otras actividades

recorrido por museos del mundo

Objetivos:

- Conocer algunos de los grandes museos de arte del mundo, algunas de las obras más famosas o consagradas y los/as artistas que las crearon.

Trivia de Museos

Esta actividad acercará de manera lúdica la temática de los grandes museos del mundo. Mediante preguntas con opciones de respuesta múltiples cada subgrupo irá sumando puntos si su respuesta es correcta.

Lo ideal es armar este juego en el pizarrón con tarjetas de cartón donde esté la pregunta y las opciones detrás, o armar una presentación (PowerPoint o similar) para hacer virtualmente con el grupo.

Mostraremos la siguiente tabla que contiene categorías y puntajes. Cada puntaje tiene una pregunta detrás que el grupo deberá pensar y responder. Por ejemplo: El grupo 1 elige la categoría "Obras de arte famosas" por 200 puntos. Cuando el grupo elige, el/la docente o facilitador/a leerá la pregunta de esa categoría y por ese puntaje. "Por 200 puntos: Una de las obras de arte más conocidas del mundo se conoce como La Mona Lisa, pero su autor le puso el nombre de:

- a) Noche estrellada
- b) La última cena
- c) La dama misteriosa
- d) La Gioconda**

La respuesta correcta está señalada en este cuadernillo con **letra más gruesa y subrayada**

Obras de arte famosas	Museos y geografía	¿Pintura o escultura?	¿Quién es el autor o autora de esta obra?
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400



Obra de artes famosas



200:

Una de las obras de arte más conocidas del mundo se conoce como La Mona Lisa de Leonardo Da Vinci, pero su autor le puso el nombre de:

- a) Noche estrellada
- b) La última cena
- c) La dama misteriosa

d) La Gioconda



300:

Esta famosa pintura de Salvador Dalí se llama:

- a) El desierto de los relojes derretidos
- b) La impermanencia del tiempo
- c) La persistencia de la memoria

d) Retrato de un sueño

400:

Pablo Picasso fue uno de los artistas más famosos de todos los tiempos. Cuál de estas obras es de él:

- a) Los elefantes

b) El Guernica

- c) El hombre vitruvio

Museos y geografía

200:

¿Dónde en qué ciudad del mundo podemos ir a visitar a La Mona Lisa?

- a) Londres

- b) Nueva York

c) Paris



300:

¿Dónde se encuentra el cuadro más grande del mundo? (mide 40 metros cuadrados)

a) Ciudad de México

b) Moscú

c) Dubai

400:

¿Cuál es el top 3 de ciudades con más museos en el mundo?

a) París, Los Ángeles y Moscú

b) Buenos Aires, Londres y Ciudad de México

c) Nueva York, Tokio y Berlín

¿Pintura o escultura?

200:

La Mona Lisa es una:

a) pintura

b) escultura

300:

El David de Miguel Ángel es una:

a) pintura

b) escultura

400:

¿Cuál es la diferencia entre pintura y escultura?

a) La pintura utiliza colores y la escultura no

b) La pintura es bidimensional (tiene 2 dimensiones) y la escultura tiene 3 dimensiones



¿Quién es el autor o autora de esta obra?

200:

¿Quién creó esta obra?

a) Pablo Picasso

b) Antonio Berni

c) Vincent Van Gogh



300:

¿Quién creó esta obra?

a) René Magritte

b) Sandra Botticelli

c) Frida Kahlo



400:

¿Quién creó esta obra?

a) Joan Miró

b) Fernando Botero

c) Frida Kahlo

Recorridos virtuales por los museos más importantes del mundo

En la actividad anterior estuvimos repasando algunos/as de los y las artistas más conocidos/as mundialmente.

Cada uno de los subgrupos que armamos para la actividad anterior deberá elegir algunos de los/as artistas que vimos en el juego para rastrear sus obras: ¿en qué museos se encuentran? ¿tienen recorridos virtuales?

En el ejercicio anterior trabajamos sobre:

- La Gioconda, de Leonardo Da Vinci
- La Persistencia de la Memoria, de Salvador Dalí
- El Guernica, de Pablo Picasso
- El David, de Miguel Ángel
- Autorretrato, de Frida Kahlo
- Juanito Laguna, de Antonio Berni
- La familia, de Fernando Botero

El desafío es que los busquen, y si el museo está disponible virtualmente que lo visiten e intenten encontrar esos cuadros.

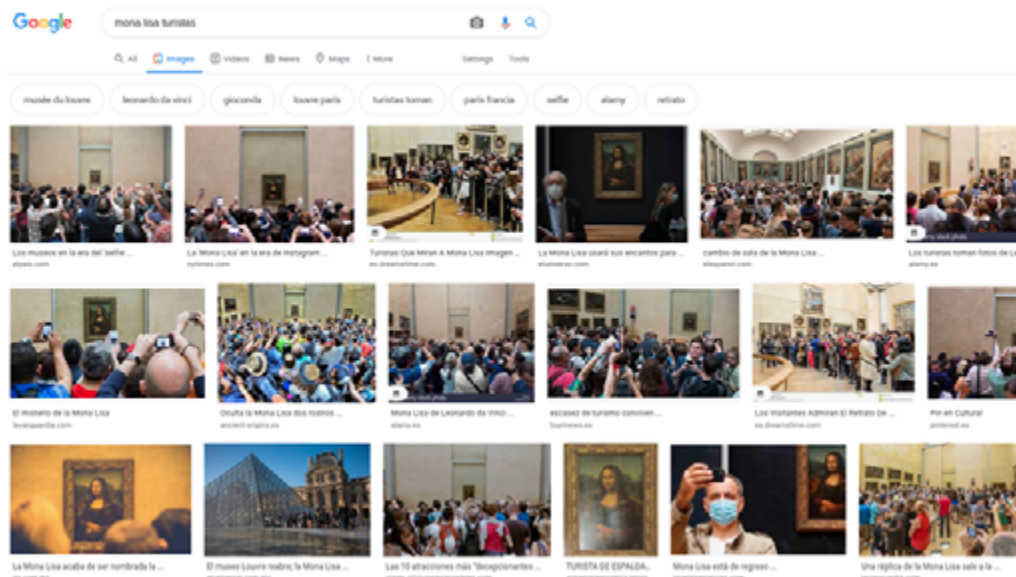
Utilizaremos el siguiente artículo como insumo para la búsqueda ya que posee más de 30 museos para recorrer de manera virtual y está en español:

https://viajes.nationalgeographic.com.es/lifestyle/museos-mundo-visita-virtual_13248/25

Cierre y puesta en común

¿Pudieron encontrar los cuadros? ¿Qué les parecen, qué sensaciones les despiertan esa obras? ¿Encontraron otras obras interesantes en el camino? ¿Cómo serán las visitas “físicas” a ese museo? Pensemos ahora en visitas presenciales vs. las virtuales: ¿qué ventajas y qué desventajas encontramos en estas diferentes formas de visitar museos?

Proponemos que realicen una búsqueda sencilla de Google “mona lisa turistas” para ver los resultados de las imágenes que deberían ser algo así:



Museos de deportes y juegos

Objetivos

- Descubrir y conocer museos destinados a deportes y a juegos.
- Encontrar diferencias y similitudes entre los museos dedicados al deporte y los que exhiben obras de arte.
- Imaginar un museo en el cual puedan mostrar y preservar objetos y experiencias relacionados con deportes y juegos que identifiquen al grupo y/o a la comunidad a la que pertenecen.

TEG de museos de deportes y juegos

Cada subgrupo de 2 o 3 participantes recibirá una tarjeta con objetivos que deberán ir cumpliendo mediante búsquedas en la web:

Tarjeta 1

Deberán conseguir:

- 1 museo sobre videojuegos
- 3 museos de equipos de fútbol
- 1 museo de juegos tradicionales
- 2 museos del juguete

Tarjeta 2

Deberán conseguir:

- 2 museos sobre videojuegos

- 2 museos sobre algún deporte que no sea fútbol
- 2 museos sobre fútbol
- 1 museo sobre juguetes

Tarjeta 3

Deberán conseguir:

- 1 museo interactivo
- 2 museos sobre juguetes
- 3 museos sobre algún deporte que no sea fútbol
- 1 museo sobre videojuegos antiguos

Cada equipo deberá registrar sus respuestas en una hoja con los links pertinentes donde deberán poner:

Nombre del museo:

Ubicación:

Qué obras/colecciones posee:

Costo de la entrada:

Objetivo del museo:

Luego se hará una puesta en común sobre lo encontrado.

Mapa de los museos de deportes y juegos en Argentina

En nuestro país hay muchos museos, varios de estos están dedicados a diversos deportes y juegos. Averiguaremos cuáles de los museos que existen en nuestro territorio podrían entrar dentro de la categoría de “deportes y juegos”. Si tenemos alguno cerca, que sea de nuestro interés, coordinaremos alguna visita para poder conocerlo.

Puesta en común

Reflexionaremos sobre los objetivos de estos museos, en qué se diferencian y en qué se asemejan a los museos de artes plásticas o visuales. ¿Les gustaría visitarlos? ¿Por qué? ¿Qué les dió ganas de ver? ¿Podríamos armar un museo local relacionado con juegos y deportes de nuestra zona? ¿Cómo sería? ¿Qué les gustaría preservar y compartir con el resto del mundo?

Nuestra muestra de fotografía

Objetivos

- Aproximarse al mundo de la fotografía, su sentido artístico y su potencial expresivo y comunicativo.
- Producir fotografías, intercambiar a partir de las mismas y organizar una muestra para compartirlas con otros.

¿Qué es la fotografía y cómo podemos transformarla en una forma de expresión?

El cuadernillo “El potencial educativo de la fotografía” postula que la actividad se centrará en:

“Los vínculos afectivos que niños y niñas tienen con las personas, lugares y objetos de su mundo cotidiano, y busca que se conecten con aquello que es importante para su vida, valoren su entorno y acepten la diversidad de miradas como algo que los enriquece mediante el conocimiento de los elementos básicos de la composición fotográfica y de la noción de patrimonio cultural.

*Para desarrollar los contenidos de esta unidad nos valemos esencialmente del lenguaje fotográfico, herramienta propia de la asignatura de Artes Visuales. Sin embargo, al tratarse de un tema transversal, proponemos complementar y profundizar esta mirada con el apoyo de las nuevas tecnologías. Este planteamiento facilitará el desarrollo de una mirada integrada y diversa del tema, logrando que los y las participantes aprendan en un contexto significativo y permitiendo, además, trabajar desde las diversas necesidades de nuestros(as) estudiantes. Así, por ejemplo, un(a) niño(a) con dificultades de visión, que no es capaz de observar o componer imágenes visuales, podrá observar y describir el mundo al que refieren esas imágenes desde el lenguaje verbal y con herramientas tecnológicas diferentes de una cámara fotográfica.”**

Podemos pensar a la fotografía como el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz. Fotografiar algo es un

* Cuadernillo “El potencial educativo de la fotografía” (2015) <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/cuaderno-fotografia.pdf>



proceso que proyecta imágenes y las captura, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas*.

“Una de las características esenciales de la fotografía es su rol de testigo y prueba gráfica de la realidad. Es un arte de trinchera que tiene como rol captar, no solo la belleza de las cosas, sino aquello que denuncia, que es molesto y que muchas veces es hasta difícil de observar. Sin esa visión crítica de esta disciplina, mal podríamos pensar en ella como un aporte a nuestra sociedad, a la historia que nos precede y al legado de estos tiempos que debe permanecer como testimonio de momentos políticos, geográficos y, cómo no, culturales.”
(Cuadernillo “El potencial educativo de la fotografía”)

A continuación veremos en conjunto algunas de las fotografías de [ARGRA](#) (Asociación de Reporteros Gráficos Argentina) y el portfolio de fotografías de Adriana Lestido, icónica fotógrafa argentina.

Proponemos la lectura de este artículo sobre Lestido para luego reflexionar.

Adriana Lestido. Más allá de la fotografía

Por Martín Caparrós.

Son tan pocas las cosas que emocionan. Las cosas producen todo tipo de efectos: interesan aburren chocan sugieren saltan a la vista afectan gustan contrarían atontan se diluyen callan. Pero muy pocas emocionan. Quiero decir, antes que nada, que las fotos de Lestido me emocionan. Lo cual, como es obvio, no tiene por qué importarle a nadie –pero a mí sí, mucho. Y, pavo de mí, incurable, quiero saber por qué. Lo cual demuestra que sigo sin aprender nada de ella.

Hace años –ya más de veinte años-, Lestido hacía buenas fotos. Muy buenas fotos: hay una foto de Lestido –Marcha por la vida, 1982, donde una madre y una nena gritan con bronca, decisión, pañuelos blancos- que resumía el aire de una época. Y resumió, sobre todo, el principio de su búsqueda: desde entonces, Lestido intentó fotos de madres e hijas, madres sin hijas, hijas sin. En los ochentas, los primeros noventas, miró y fotografió la Casa Cuna, el Hospital Infante Juvenil, Mujeres presas, Madres presas. Eran fotos de la tristeza, del horror y del amor extremo: el amor de quien sabe que no tiene cómo sostenerlo. Pero seguían siendo buenas fotos. Muy buenas fotos.

* Definición adaptada de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa>

Lestido, poco a poco, se acercaba. Ya en 1992, cuando publicamos sus presas de la cárcel de Hornos en Página /30, escribí que “la fotografía funciona, muchas veces, como una forma de la distancia: la lente es lo que se interpone entre uno y aquello, lo que permite mirar sin tocar ni ser tocado. Estas fotos son, en cambio, el resultado de un contacto, de un acercamiento doloroso: un cuerpo a cuerpo donde el objeto fotografiado es alguien conocido, reconocible, alguien que incluso podría pedir cuentas por su imagen. (...) por esas tardes, por su obstinación, por muchas de sus fotos, Adriana Lestido llegó hasta un extremo de la narración fotográfica. Es difícil meterse más, mejor, en un espacio, un clima”. Y hacer fotos.

Pero después, en algún momento, pasó algo – sería una vulgaridad decir que fue un parto muy largo. A mediados de los noventa, durante cinco años, Lestido se lanzó a su serie más brutal: Madres e Hijas. Sabemos que Lestido no tiene hijas y que hace tiempo que no tiene madre: con esa serie empezó a dejar de tener cámara, una cámara: esa herramienta tan molesta que usan las señoras y señores que hacen fotos.

Lo descubrí de a poco: me había engañado -¿ella me había engañado?, ¿yo me había engañado? Estaba, en todo caso, engañado cuando pensé –cuando escribí, por lo menos- en 1992 que era difícil acercarse más, mejor; con esas madres y esas hijas lo hizo tanto más. O quizá nada: no es que se haya acercado; es que se convirtió, de algún modo confuso, en lo que mostraba. Puede que la clave sea ésa: a partir de sus Madres e Hijas, Lestido dejó de mostrar; cerró los ojos. No hay nada más difícil, más extremo -digo, aunque ya dije algo así hace quince años- que hacer fotos con los ojos cerrados: sin mirar. Las fotos de Lestido ya no son miradas; ahora son tactos, olores, ruidos, movimientos: sensaciones. Que se convierten en algo así como imágenes por un abracadabra sin palabras, por un giro quietito, porque no sabrían qué otra cosa ser, aunque son otra cosa. Lestido, entonces, dejó de hacer fotos. Hace sombras, olores, toques, pestañeos, esas cosas, posadas sobre un papel en blanco y negro. Hace –vaya a saber cómo se llaman- cosas que emocionan. A mí, por lo menos, tanto tanto. (Diario Crítica, rev. C nº 2, 9 de marzo de 2008.)

A partir de esta lectura y a medida que vayamos mostrando las fotos preguntaremos: ¿Qué ven en la imagen? ¿En qué lugar se habrá sacado esa fotografía? ¿En qué época? ¿Les hace recordar a algo? ¿A qué? ¿Qué creen que quiso transmitir la fotógrafa con esta foto? ¿Cómo habrá sido el detrás de escena? ¿Qué tiene que tener una fotografía para conmover o interpelar a la persona que la mira? ¿Cómo pensamos hoy en día en la masividad de las fotografías que tomamos y luego no vemos nunca más? ¿Cómo cambió el arte de la fotografía ahora que sacar fotos es algo que es mucho más fácil?



En función de este debate, proponemos cerrar este segmento escuchando una historia narrada del escritor Hernán Casciari: "Las viejas Polaroid"

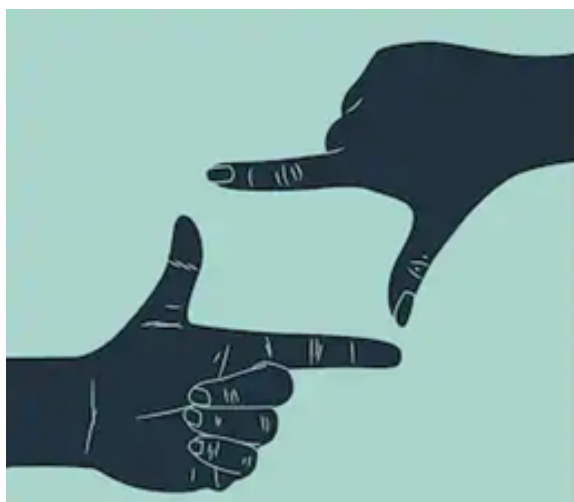
<https://www.youtube.com/watch?v=Yj8q0wVsHjg>

Una aproximación a la fotografía

Para retomar las fotografías vistas en el apartado anterior y relevar los conocimientos de los/as estudiantes, realizaremos algunas preguntas sugeridas por el cuadernillo "El potencial educativo de la fotografía" y otras propias de este material:

- ¿Qué fotografías de las que vimos te gustaron? ¿Por qué?
- ¿Cuáles te gustaron menos?
- ¿Qué tipo de fotografías les gustan? ¿De personas, de animales, de lugares, de objetos?
- ¿Saben quiénes han tomado esas fotografías que han visto?
- ¿Han sacado ustedes mismos fotografías?
- ¿Les gusta sacar fotografías? ¿Por qué?
- ¿Con qué han sacado fotografías?
- ¿Qué han fotografiado? ¿Por qué?
- ¿En qué se fijan para tomar una fotografía?
- ¿Para qué puede servir tomar fotografías?

Sacando nuestras propias fotos



En función del texto narrado de Hernán Casciari, propondremos una recorrida por el lugar en el que estemos realizando el taller (club, escuela,

casas, patio, etc.) en la cual cada participante generará un marco de fotografía con sus manos para encuadrar alguna escena, un objeto, una composición que les guste, mediante la cual deseen mostrar o transmitir alguna idea o sentimiento... es decir “pensar la foto”, para luego tomarla.

En cada grupo se turnarán para el uso de la cámara, de modo que cada integrante tome varias fotos, las que les gusten o consideren importantes. Pueden tomarlas desde distintas distancias y ángulos, con los mismos encuadres iniciales u otros. *

Una muestra fotográfica virtual

Una vez que cada participante sacó las fotografías que tenía pensadas, las revisaremos bajándolas a una computadora o desde una tablet, celular o el dispositivo con el que contemos y cada persona deberá elegir dos o tres fotos como máximo. Luego deberá ponerles título y sumarlas a una presentación de diapositivas grupal, donde cada estudiante pondrá sus fotografías.

En grupo revisaremos esta muestra virtual, veremos si hay imágenes que quedan mejor después o antes de otras, las agrupamos por técnicas o temáticas y elegiremos cuál es el mejor orden para recorrer nuestra muestra virtual.

También podemos proponer elegir canciones que acompañen la muestra fotográfica y compartir el link de la presentación con otros grupos e instituciones.

* Adaptación del cuadernillo “El potencial educativo de la fotografía”

Anexo

- Cuadernillo docente para el Museo Castagnino Macro: http://castagninomacro.org/uploadsarchivos/cuadernillo_docente_castagnino_k6.pdf
- Propuestas didácticas del Museo Castagnino Macro http://castagninomacro.org/uploadsarchivos/propuestas_didacticas_rc.pdf
- Recorrido virtual por el Museo Castagnino Macro <https://my.matterport.com/show/?m=8F9P3bWdVtp&help=1&lang=4>
- Museos de Salta: Recorridos virtuales <https://museosdesalta.com/>
- Cuadernillo docente del Museo de Alta Gracia <https://drive.google.com/file/d/1orovYHNSgatngRTmiMOPuQxv7W6RRffg/view>
- Cuadernillo docente “El potencial educativo de la fotografía” <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/cuaderno-fotografia.pdf>
- Museos virtuales en National Geographic https://viajes.nationalgeographic.com.es/lifestyle/museos-mundo-visita-virtual_13248/25



acompañar

Puentes
de igualdad

Verano con Puentes



Puente a los museos nacionales y locales



Ministerio de Educación
Argentina