



EL MUSEO PORTÁTIL


UN RECURSO DIDÁCTICO INTERDISCIPLINAR

THE PORTABLE MUSEUM: AN INTERDISCIPLINARY DIDACTIC RESOURCE


María Begoña Paz García

Universidad de Vigo  <https://orcid.org/0000-0001-9206-2054>
marpaz@uvigo.es

África Martínez Barreiro

Universidad de Vigo  <https://orcid.org/0009-0008-6627-3155>
africa.martinez.barreiro@uvigo.gal

Diego Germade Castelo

Universidad de Vigo  <https://orcid.org/0009-0005-2433-8609>
germade@coag.es

Resumen

“O Museo en Camiño” es un proyecto de investigación sobre las formas de ser museo que conecta un evento sociocultural, el Camino de Santiago, con el Museo Provincial de Pontevedra. Su fin es promover los valores patrimoniales y medioambientales del contexto gallego entre niños, niñas y familias del entorno rural del Camino Portugués. Esta investigación - acción se desarrolla durante dos años, lo que permite reflexionar sobre la práctica educativa, analizar situaciones y proponer acciones de continuidad. En la primera fase el museo portátil, compuesto por 12 miniaturas de piezas del museo, funciona como recurso didáctico con actividades de expresión plástica, dialógicas y lúdicas. El dispositivo reconvertido en elemento escenográfico da soporte a una propuesta teatral interdisciplinar e itinerante entre los centros escolares. El proceso vivido se recoge en dos exposiciones que funcionan como instrumento pedagógico y estímulo para las personas participantes.

Palabras clave

Museo; portátil; expresión plástica; artes escénicas.

Abstract

‘O Museo en Camiño’ is a research project focused on how a museum can connect a sociocultural event, the Way of Saint James, with the Museum of Pontevedra. It is aimed at disseminating the Galician heritage and environmental values to both children and families living in the rural areas surrounding the Portuguese Way. This is a two-year action-research project which allows us to analyse teaching practice and situations and propose follow-up actions accordingly. In the first stage, the portable museum, made up of 12 miniatures of pieces kept in the museum, works as a didactic resource including plastic arts, interactive and playful activities. This device is then turned into a scenographic element, an interdisciplinary and travelling theatre that can be taken to different schools. Once the project is completed, two exhibitions, which work as attractive educational tools for visitors, will be organised.

Key words

Museum; portable; plastic arts; performing arts.

1. INTRODUCCIÓN

La cultura, según Vygotsky, es el determinante primario del desarrollo individual (1982), los espacios culturales son lugares de transmisión de conocimientos y valores que contribuyen al desarrollo sociocultural de la persona, y la exposición el medio que posibilita la expresión y el debate mediante la construcción de narrativas individuales y colectivas (Efland et al., 2003) que parten de un contexto real, activan la emoción, el diálogo y generan conocimiento de manera colectiva (Acaso y Megías, 2017).

El museo, convertido en dispositivo que genera acciones y procesos (Hooper-Greenhill, 1998), es un recurso fundamental para todas las personas docentes que deseen incorporar las artes a la educación, en todos los escenarios de aprendizaje, formal y no formal. Al hacer del museo “una práctica significativa que se relaciona con otras prácticas que forjan valores culturales” (Padró, 2003, p.52) estamos cubriendo “la necesidad básica de las personas jóvenes de disponer de un espacio para las actividades artísticas, como por ejemplo los centros culturales comunitarios y los museos de arte” (2006, p.12), tal y como se indica en la hoja de ruta de La Conferencia Mundial sobre la Educación Artística de la UNESCO realizada en Lisboa en 2006.

“O Museo en Camiño” es un proyecto que reúne a profesionales del ámbito de las artes y la educación, de diferentes instituciones y colectivos (Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte de Pontevedra, la asociación Taller Abierto, la asociación Socioeducativa y Cultural Paspallás) que asumen el reto de generar nuevos espacios de colaboración entre museo y escuela para la promoción de la cultura gallega desde una educación artística de calidad.

El proyecto conecta un evento sociocultural, el Camino de Santiago, con una institución, el Museo Provincial de Pontevedra. Está destinado a alumnado de primaria y público familiar, en especial de entornos rurales, a través de una serie de intervenciones que se vertebran a través de las artes plásticas, artes escénicas, patrimonio, medio ambiente y educación. “O Museo en Camiño”, en su primera fase, toma la forma de museo portátil que contiene 12 recreaciones en miniatura de una selección significativa de obras del museo de Pontevedra y va acompañado de una propuesta didáctica. En la segunda fase “O Museo en Camiño: volta á ruta” la caja-museo se convierte en un elemento escenográfico que da soporte a una propuesta teatral original. El proyecto en su conjunto combina distintas formas de ser museo.

2. PONERSE EN MARCHA

Ponerse en marcha implica enfocarse hacia un lugar, trazar una senda, un sentido, tomar una dirección. Nuestro camino se enfoca en ofrecer espacios para la mediación museística fuera del museo físico. Escenarios que pretenden ser lugares para conversar y reflexionar con niñas y niños del rural, y con el público intergeneracional, sobre los valores artísticos, culturales, sociales y medioambientales del Camino de Santiago Portugués, empleando el lenguaje propio de las artes plásticas y escénicas.

Para llevar a cabo este objetivo debemos crear un dispositivo itinerante, un museo portátil que contenga recreaciones de obras representativas del Museo de Pontevedra que tengan relación con los valores del Camino de Santiago, así como diseñar una propuesta didáctica, de acceso abierto, adaptada a los diferentes públicos. Como meta, nos planteamos involucrar a los /as participantes en un proyecto expositivo colaborativo que se concrete en una exposición didáctica-evaluativa.

3. EL MUSEO COMO OBJETO ARTÍSTICO PORTÁTIL: USOS Y CONFIGURACIONES

El museo como artefacto portátil tiene su referente más directo en la pieza *La Boîte en valise* que Marcel Duchamp de 1935, caja que contiene reproducciones en miniatura de sus obras más importantes. Duchamp toma el museo-contenedor como otra forma de expresión, idea que se replica en el arte del siglo XX.

En lugar de pintar algo, se trataba de reproducir esos cuadros que tanto me gustaban en miniatura y a un volumen muy reducido. No sabía cómo hacerlo. Pensé en un libro, pero no me gustaba la idea. Entonces se me ocurrió la idea de la caja en donde todas mis obras se hallarían recogidas como en un museo en miniatura, un museo portátil, y eso explica que lo instalara en una maleta. (Duchamp, 1978, p.161)

El museo maleta-caja, lleno de objetos, ofrece un nuevo espacio de exposición fluido, abierto y sin las restricciones de espacio y tiempo al que están sometidas las exhibiciones convencionales. *The Case* de George Brecht, de 1959, contenía *ready mades* —bloques de madera, pelotas, campanas, canicas y visores— y mediante un folleto se invitaba a la participación, a extraerlos y usarlos de manera adecuada a su naturaleza generando acciones (entre unos 10 y 30 minutos) para un acto artístico colectivo que involucraba el azar.

Influidas por la pieza de Brecht, y por la obra de Duchamp, George Maciunas presenta en 1962 las *Flux-kit* compuestas por un conjunto de objetos y artículos impresos — puzzles, collages, cartas, partituras de eventos o discos— que desarrollan diferentes artistas (Brecht, Robert Wats o Claes Oldenburg, etc.). Las *Flux-kit* no son narrativas lineales, sino que se pueden tocar, manipular, usar, destruir, reconfigurar, contar, montar y desmontar. Museos en miniatura cuyo contenido está destinado a ser manipulado, experimentado e interpretado.

Joseph Cornell emplea la caja como el espacio que contiene otros espacios, a modo de pequeños museos construidos en pequeñas cajas de madera o vidrio que “contienen una máquina de símbolos, conjunción de idea, inspiración y tiempo suspendido” (López, 2006, p.330).

Estos ejemplos de museo-caja-maleta ofrecen una serie de elementos que los convierte en un recurso educativo en cuanto que posibilita procesar información, almacenar descubrimientos y plantear conceptos de cualquier área desde una óptica artística (Monteagudo y Muñoz, 2017).

4. LA EXPOSICIÓN: CONFLUENCIA DE DISCURSOS, PROCESOS Y PRÁCTICAS ARTÍSTICO-EDUCATIVAS

La exposición implica presencia, presentación y representación. Cara a una posible definición del acto expositivo tomamos varias perspectivas que muestran la exposición como: máquina de pensamiento (Didi-Huberman, 2011); método de difusión cultural (Herrera, 2000); medio de comunicación y de expresión que debe dirigirse a todo tipo de público, un público formado por individuos que presentan grandes diferencias sociales, culturales, económicas, de salud, tiempo, intereses, un medio para la educación (Sagüés, 1997); herramienta para creación de contenidos y fomento de la mirada crítica y reflexiva (Rajal, 2018).

La exposición es un ejercicio de exploración y presentación basado en un sistema de relaciones que toma la técnica del *collage* y del montaje, lo que nos lleva a revisar el método de Aby Warburg empleado para desarrollar el *Atlas Memmosyne* donde esta-

blece correspondencias que nunca son definitivas, que otorgan la posibilidad de trazar una cartografía de límites difusos y evocar analogías en las contradicciones (Tartás y Guridi, 2013) que nos proporciona un entorno para que las ideas se prueben, desafíen y co-creen (Vega, 2022).

La exposición, forma poliédrica, también adopta el género del ensayo, etimológicamente algo que sale al exterior, algo que se mueve, que se puede pensar una y otra vez de manera diferente. La exposición responde a un juego de relaciones visuales y por tanto es una forma de conocimiento (Munari, 2018), un espacio de pensamiento donde las relaciones entre obras o imágenes son infinitas construyendo y proyectando representaciones sobre parcelas de la realidad, que fijan maneras de ver y de mirarse (Hernández, 2008; Berger, 2018). Es mediante la observación cuando nos convertimos en actores o actrices, posición que constituye un puesto avanzado en el campo de la creación del siglo XX (Tartás y Guridi, 2013).

5. DAR FORMA AL MUSEO PORTÁTIL

Para dar forma al proyecto se plantea una metodología cualitativa y diseñar un modo de conducir el estudio, flexible, sistemático y crítico (Taylor y Bogdan, 1986) y con un enfoque de investigación-acción que nos permite relacionar la práctica educativa con la reflexión compartida sobre la misma, analizar y resolver las diferentes situaciones y acciones que se suceden en un período de tiempo prolongado (Murarriz, 1992), en este caso dos años.

La metodología se combina con herramientas e instrumentos propios de la investigación basada en artes (Marín-Viadel y Roldán, 2019), como es la exposición didáctica, cuya finalidad es mostrar una reflexión sobre el proyecto y las actividades realizadas donde los sujetos dejan de ser pasivos para hacerse protagonistas mientras generan diálogos a través del arte, de tal forma que “los objetos pasan a un segundo plano y se le da total importancia al intercambio de ideas y reflexiones, a explorar de manera creativa y a crear una comunidad en torno a un tema” (García, 2019, p.5).

6. EL MUSEO PORTÁTIL: FORMA Y CONCEPTO

6.1 Museo-contenedor-caja: diseño y formalización del objeto

La caja-contenedor que da forma al museo portátil toma elementos de las obras-caja realizadas por distintos artistas (Duchamp, Bretch, Cornell, Warhol...) como son: la miniatura, el juego, la maleta como contenedor portátil y la colección de objetos.

El museo-objeto responde a la estética de las cajas de almacenaje que se usan para transportar obras de arte, y debido a su carácter móvil tiene un tamaño manejable y está realizada con madera. El objeto responde al diseño de un archivador y contiene cinco cajones extraíbles, en referencia a los peines empleados para guardar los cuadros en los museos.

Las 12 recreaciones en miniatura que conforman el museo portátil hacen referencia a obras del Museo de Pontevedra de distintas épocas, estilos y lenguajes artísticos que presentan una conexión directa o indirecta con el Camino de Santiago, sea por el tema, procedencia del artista, ubicación originaria de la pieza, etc. Las obras son: anónimo (Edad de Bronce, I-II milenios a.C. y 1500 a.C.). Tesoro de Caldas; anónimo (III-II Milenio a.C. edad de Bronce). Losa de las Picadas; anónimo (I a.C. – I d.C.). Busto bifronte de Jano; Miliario romano (I -II d.C.); anónimo (1380 -1400). Retablo de San Acacio y los diez mil mártires; anónimo (s. XVII). Santiago Peregrino; Castelao, A.D.M. (1917). Autocaricatura; Maside, C. (1027). Mercado; Sobrino, C. (1929). Santa María de la

Caeira; Lugeris, U. (1957). Santa Tegra; Torres, M. (1970). A terra; Seoane, L. (1975). Mulleres Parolando.



Imagen 2. Caja contenedor del museo portátil.

El museo portátil se completa con una caja-juego que guarda objetos (pañuelo, calabaza, pinceles usados...) que tienen una correspondencia simbólica, figurativa o conceptual con cada una de las obras. Esta caja se convierte en otro recurso lúdico, como juego para acercarse a las piezas de forma autónoma. Como dice Zavala las cajas didácticas son:

Un espacio para el diálogo entre lo familiar y lo extraño, un espacio lúdico para el reencuentro con la capacidad de asombro, un espacio para el ejercicio de la sensibilidad y la inteligencia, para la exploración de las fronteras entre la identidad y la diferencia, entre la ignorancia y el conocimiento, entre lo mismo y lo otro. (2012, p. 117)



Imagen 3 y 4. Recreaciones de las obras del Museo de Pontevedra.

6.2 Propuesta didáctica del museo portátil

El museo portátil está diseñado como un juego expositivo didáctico de acceso abierto (a través de la web del Museo de Pontevedra se accede a las unidades didácticas). El propósito principal de la acción educadora es promover el desarrollo del pensamiento

creativo de niños y niñas, donde el punto de partida sea las experiencias, vivencias, intereses, ideas y sentimientos, que puedan ser representados en sus producciones artísticas (Álvarez y Delgado, 2021). Entre las potencialidades del museo portátil cabe destacar que favorece el aprendizaje interdisciplinar, el crecimiento y la apertura mental, no solo por parte de los participantes sino también entre los propios equipos educativos a través de la colaboración mutua (Prats y Santacana, 2011).

Por tanto, **los criterios metodológicos** que definen el diseño de la propuesta son: participación, experimentación, interpretación, descubrimiento, diálogo e inclusión, siempre teniendo en cuenta las características y necesidades específicas de las personas participantes.

La propuesta educativa se concreta en 12 unidades didácticas. Cada unidad se compone de tres actividades: **actividad introductoria** en la que se presenta el Camino de Santiago; **actividad exploratoria** para acercar a los niños y niñas a la exposición a través de un juego exploratorio mediante la caja de objetos; **actividad artística** de enfoque interdisciplinar (arte, cultura, sociedad, patrimonio).

Las actividades están diseñadas para niños/as de educación primaria, teniendo en cuenta las competencias y contenidos del currículo de la expresión plástica y visual, pero se pueden adaptar fácilmente a otras edades. Cada actividad tiene unos objetivos concretos y se abordan contenidos artísticos, culturales, actitudinales, procesuales. La propuesta se complementa con materiales didácticos originales como son: mapas visuales, postales de las obras, juego de piezas de madera...

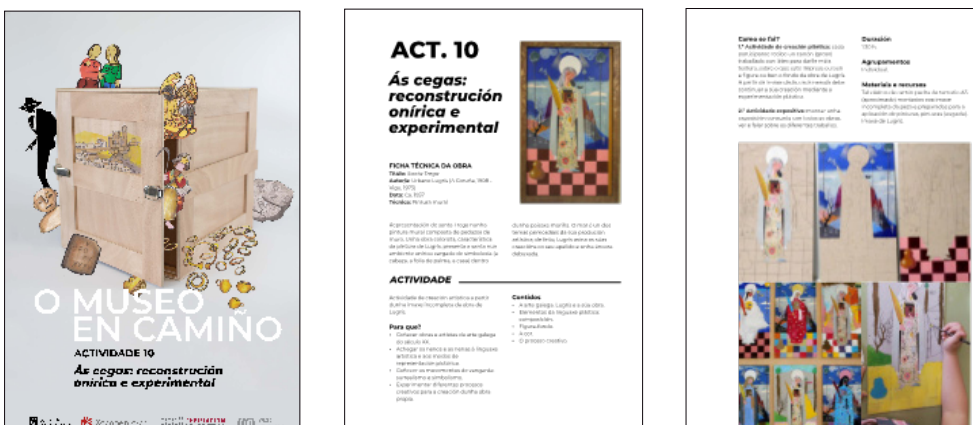


Imagen 5. Unidad didáctica: actividad 10 sobre Urbano Lugrís.
NOTA: Diseño realizado por Era Comunicación. Fuente: Era Comunicación.

La actividad introductoria es común a todas las unidades didácticas y sirve para explicar a los participantes las razones por las que el museo se desplaza al lugar donde viven. A partir de del diálogo y la pregunta abierta se presentan los valores del Camino de Santiago haciendo hincapié en la importancia de la Ruta Jacobea como canal de difusión y transmisión de la cultura, el patrimonio y la historia gallega. La exposición divulgativa y de conocimiento se combina con un ejercicio creativo para interiorizar lo expuesto en la presentación oral.

La actividad exploratoria es una propuesta lúdica donde cada participante tiene que seleccionar uno de los objetos de la caja-juego y buscar entre las obras la que tiene relación formal o conceptual, según su criterio. El juego favorece el desarrollo de interpretaciones propias y diversas, fomenta la imaginación y propicia un espacio de diálogo y cuestionamiento, despierta la curiosidad y fomenta el asombro, mecanismo innato en el/la niño/a favoreciendo el aprendizaje por descubrimiento.

La actividad artística combina el ejercicio plástico (individual y colectivo) y el dialógico-expositivo empleando el lenguaje plástico, verbal y escrito. Cada actividad



Imagen 6. Construcción de las piezas que componen un mapa visual de Galicia.

se centra en un género artístico (caricatura, autorretrato, paisaje, orfebrería...), tratando temáticas relacionadas con el entorno sociocultural o personal (costumbres, mitología, leyendas, mundo onírico...). Para trabajar los elementos básicos del lenguaje plástico y visual (línea, volumen, escala, formas geométricas,...) proponemos la exploración con diferentes materiales (lápiz, rotulador, pintura guache) y técnicas artísticas (dibujo, grabado, modelado...).

Para explicar mejor algunas de las obras elaboramos mapas mentales del tesoro das Silgadas, el Miliario y la indumentaria del Santiago Peregrino y como complemento a las actividades plásticas creamos materiales artísticos para trabajar con soportes similares a las piezas. Por ejemplo, para la actividad del Retablo de San Acacio se prepara, para cada participante, una madera de forma y proporción similar al de la obra original, con una base de imprimación que permitía pintar sobre él.

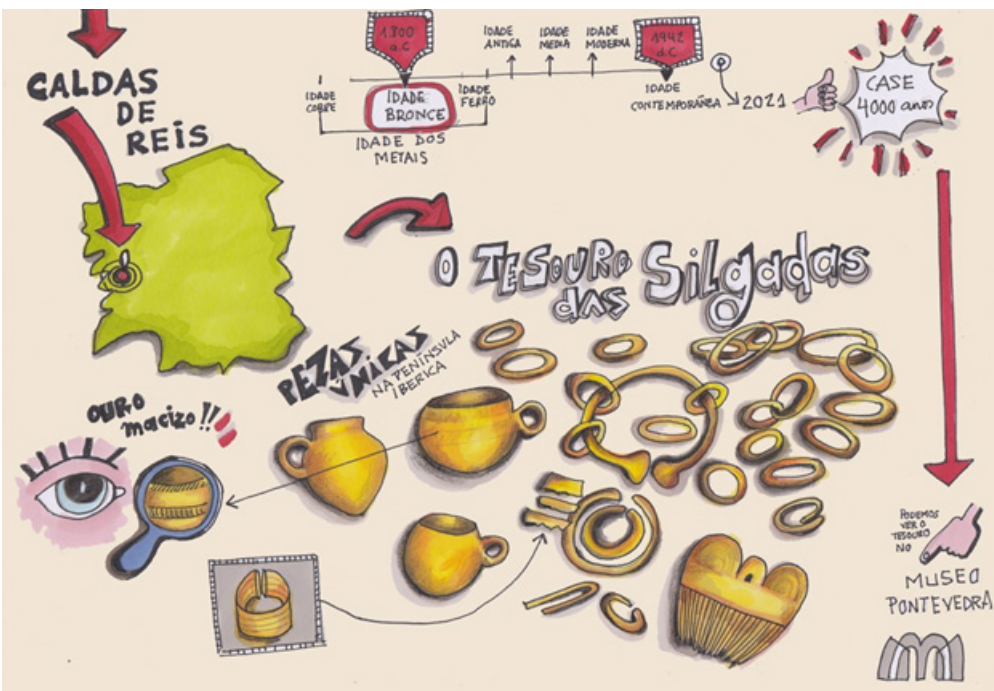


Imagen 7. Mapa mental sobre O tesouro de Caldas.
 NOTA: Diseño de Iciar Ezquieta.

Otro material didáctico elaborado son las postales ilustradas de las obras del museo portátil que s verso de una interpretación gráfica realizada por la pintora Iciar Ezquieta y en su reverso de unos dibujos en los que se da información básica del autor, título y fecha, así como la ubicación de la obra en el museo. Las postales sirven como incentivo para que las niñas y niños visiten las obras originales y tenga una experiencia museística real.



Imagen 8 y 9. Anverso y reverso de la postal inspirada en la obra de Carlos Maside.

Estos talleres se realizaron en centros culturales de poblaciones del Camino Portugués a su paso por la provincia de Pontevedra. De cada una de las actividades se hace una selección de trabajos para mostrar en la exposición didáctica en el Museo de Pontevedra. Si normalmente los talleres son un spin-off del proyecto expositivo (Amengual et al., 2022), en este caso son el detonante del proyecto expositivo.

6.3 Talleres intergeneracionales e inclusivos

La reflexión sobre las actividades centradas en el público infantil nos lleva a pensar en la falta de espacios para la participación de niñas y niños con necesidades especiales y por tanto la urgencia de fomentar espacios de arte y educación inclusivos. Es por ellos que para la segunda fase del proyecto propongamos unos talleres intergeneracionales para realizar en el Edificio Castelao del Museo de Pontevedra.

Los talleres artísticos intergeneracionales son espacios de igualdad donde las personas adultas, niñas y niños, interactúan y participan de forma activa, y donde los roles son compartidos.

Tomando los objetivos centrados en una educación de calidad y con un foco en los valores medioambientales (ODS) trabajamos con cuatro grandes temas de la historia del arte: Personas, identidad, retrato; Paisaje urbano; Gente haciendo cosas; Paisaje natural.

Las riqueza de realizar actividades en el propio museo es que nos permite incorporar obras menos conocidas pero con interés artístico y que las personas participantes tengan una experiencia directa con ellas. La dinámica del taller responde a tres momentos: actividad introductoria sobre el Camino de Santiago, visita a la sala de exposiciones empleando diferentes estrategias de análisis y actividad plástica-dialógica usando materiales, soportes y procesos artísticos para la creación colaborativa.



magen 10. Participantes en los talleres familiares.

Imagen 11. Resultado de la actividad sobre personas, identidad, retrato.v

6.4 El museo portátil: un recurso escenográfico

“O museo en Camiño: vólta á ruta”, se centra en el potencial interdisciplinar del proyecto uniendo las artes escénicas, las artes plásticas y los valores patrimoniales y medioambientales del Camino de Santiago (ODS).

El museo portátil se reconvierte en un elemento escenográfico que da soporte a una propuesta teatral inédita de la mano de Raquel Queizás (actriz y contadora) que lleva el museo a 5 centros educativos de la provincia de Pontevedra, pequeñas localidades y municipios que cuentan con poblaciones de menos de 5000 habitantes. El objetivo es poner en contacto a alumnado de primaria o infantil con una parte de su historia que desconocen, promoviendo y conociendo la ruta milenaria que recorre sus poblaciones.

A través de una historia presentada en lengua gallega, la contadora nos acerca a la tradición del camino, la importancia del patrimonio natural y cultural y el respeto al medio ambiente. La representación se complementa con la entrega a todos los participantes de un folleto ilustrado con las obras del museo portátil y con información del Camino de Santiago.

6.5 Exposición: dimensión didáctica y evaluativa

La exposición es un instrumento que nos permite evaluar el proyecto, pasa de ser vidriera a ser un aparato pedagógico y el objeto - arte un estímulo para incorporar al observador (Amengual et. al., 2022).



Imagen 12 y 13. Raquel Queizás en un momento de la representación.

La exposición didáctica, en cuanto a su diseño, se dirige al público infantil pero sin perder la mirada del público adulto con intereses educativos.

La cristalera, que en un principio era un inconveniente para el diseño expositivo, en cuanto a distribución y colocación de los materiales, se convierte en una oportunidad para abrir el museo al exterior y alcanzar uno de los objetivos principales de este proyecto, como es expandir la cultura museística y los contenidos del museo a otros contextos y públicos.

Los elementos y materiales que conforman la primera exposición son:

- la caja-contenedor con sus recreaciones de las obras en miniatura.
- una selección de las producciones creadas por niñas y niños en las diferentes actividades acompañadas de los vídeos resumen a través de un código QR.
- las postales ilustradas donde aparece la obra sobre la que se trabajó en el taller y su ubicación en el museo.
- una selección fotográfica de distintos momentos de las actividades.
- el material didáctico elaborado: mapas visuales, juego de fichas de madera dibujadas y mapa en loneta.
- vinilos con información didáctica de cada actividad.



Imagen 14. Vista exterior Museo de Pontevedra.

Para conectar la exposición con las obras originales situadas en diferentes salas del museo recurrimos a un reclamo visual que también funciona como juego de pistas. En las piezas originales se coloca la flecha amarilla que se usa para indicar el Camino de Santiago y al lado de la ficha técnica una cartela con información del proyecto “O Museo en Camiño” y el código QR que da acceso a un vídeo resumen de la actividad.

Para dinamizar la exposición se organizan visitas guiadas al alumnado de la Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte de los grados de Educación Infantil y Educación Primaria de la Universidad de Vigo, y al alumnado de un curso de formación de profesorado en Mediación artística e integración social.



Imagen 15, 16. Vistas de la exposición didáctica.

La segunda exposición “O museo en Camiño volta á ruta” se diseña tomando como puntos de referencia los cuatro temas que se trabajaron en las actividades intergeneracionales: personas, identidad, retrato; paisaje urbano; gente haciendo cosas; paisaje natural. En ella se muestran los resultados de los procesos creativos junto con el museo portátil y piezas de la obra de teatro.

Las exposiciones didácticas realizadas cierran un proceso vivo y mutante y sirven como conclusión en su regreso al punto de partida, el Museo de Pontevedra, mostrando todo lo aprendido en su andadura.

7. CONCLUSIONES

Si bien el Camino de Santiago es una ruta universal conocida a nivel global por la mayoría las personas participantes, cuando se trata de ahondar en sus valores culturales, patrimoniales y artísticos se evidencia un desconocimiento significativo de cultura de país.

La existencia de un museo no implica que sea conocido por uno de sus públicos destinatarios más importantes, la infancia. Las niñas y niños son uno de los agentes más importantes en los procesos de innovación y progreso cara a una comunidad enriquecida culturalmente. Si esto no es así se debe revisar el papel de las distintas instituciones responsables de activar mecanismos de participación sociocultural (escuelas, centros culturales, universidades, asociaciones, etc.) y en concreto del museo por ser un medio para la democratización del conocimiento (García, 2019).

Las actividades interdisciplinares basadas en artes gestan espacios híbridos de creación que favorecen la construcción de narrativas individuales lo que implica niveles de interpretación flexibles que son vitales para la formación de un pensamiento creativo de las niñas y niños (Efland et al., 2003). A través las actividades realizadas se recoge

el interés de las personas por aquello que les es cercano, al descubrir el valor y riqueza de los extractos artísticos, patrimoniales (materiales e inmateriales) de su entorno.

La exposición, no sólo como medio de difusión sino como instrumento evaluador adquiere una dimensión investigadora al tiempo que una finalidad pedagógica, a través de ella se construyen y proyectan representaciones sobre parcelas de la realidad que fijan maneras de mirar y de mirarse (Hernández, 2008, p.8).

La exposición, como herramienta didáctica, se proyecta en múltiples dimensiones (divulgación, creación, participación, aprendizaje, cultura, patrimonio) conformando un complejo sistema educativo que potencia los tres saberes: saber, saber hacer y saber ser. Un recurso para el docente y el alumnado que viven en el mundo imagen (Jiménez, 2002).

Para finalizar, destacaríamos la importancia de promover y llevar a cabo proyectos colaborativos implicando a distintas entidades y agentes sociales en contextos de la educación no formal aplicando metodologías activas y experimentales para poder trasladar y redimensionar estas acciones a otros espacios de la educación, como es la educación formal.

Este proyecto demuestra que una colaboración horizontal entre organismos públicos, asociaciones y la universidad puede llevar a la concreción de proyectos innovadores y enriquecedores para la sociedad, puesto que la red que se establece permite la complementación y el suplir las posibles carencias que cada entidad pueda presentar por separado.



Imagen 17. Ejemplo de colocación de flecha en pieza original.

Imagen 18. Exposición "O Museo en Camiño: volta á ruta"

Imagen 19. Monicreques utilizados en la obra de teatro.

Imagen 20. Trabajos sobre paisaje urbana basados en obras del museo.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amengual, I., Boj, C., Camnitzer, L., Campos, J., Hoff, M., Pérez-Fonto, J.L., Pérez-Barreiro, G. & Salnova, M. (2022). *Comisariado pedagógico*. Catarata
- Acaso, M., Mejías, C. (2017). *Art Thinking*. PAIDÓS Educación.
- Álvarez, E. L. B., & Delgado, L. S. U. (2021). Pensamiento creativo: un estudio desde las artes plásticas. *Revista Unimar*, 39(2), 171-184.
- Berger, J. (2018). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
- Didi-Huberman, G. (2011). La exposición como máquina de guerra: keywords. *Minerva: Revista del Círculo de Bellas Artes*, (16), 24-28. <https://cbamadrid.es/revistaminerva/articulo.php?id=449>
- Duchamp, M. (1978). *Escritos. Duchamp du Signe*. Gustavo Gili.
- Efland, D., Freedman K. & Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Paidós.
- García, B. (2019). Cómo hacer una exposición. La Aventura de Aprender. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://laaventuradeaprender.intef.es/proyectos_colab/como-hacer-una-exposicion/
- García Blanco, Á. (2009). *La exposición, un medio de comunicación*. Akal.
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Herrera, J. L. (2000). *Exposiciones: cómo mostrar los contenidos*. Fondos bibliográficos y artísticos.
- Hooper-Greenhill, E. (1998). *Los museos y sus visitantes*. Trea
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Tecnos.
- López, E. (2006). Poder, tradición e historia del arte: Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp. *Anales de Historia del Arte*, N (XVI), pp. 315-338.
- Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad* 31(4), 881-895. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/63409/4564456551730>
- Monteagudo, E., & Muñoz, E.M. (2017). Concepto y objeto. La caja de artista como recurso interdisciplinar en educación primaria. *Educatio Siglo XXI*, 35(2 Jul-Oct), 341-364. <https://doi.org/10.6018/j/298641>
- Munari, B. (2018). *Fantasía*. Gustavo Gili.
- Munarraiz, B. (1992). Metodología educativa I. Jornadas de Metodología de Investigación Educativa (A Coruña, 23-24 abril 1991), coordinadores Eduardo Abalde Paz, Jesús Miguel Muñoz Cantero. A Coruña: Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións, 1992, 101-116. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/8536>
- Padró, C. (2003). La museología crítica como una forma de reflexionar sobre los museos como zonas de conflicto e intercambio. En Almazán Tomás, V. D. y Lorente Lorente, J.P. (Ed.), *Museología crítica y arte contemporáneo* (pp. 51-70). Prensas universitarias de Zaragoza.

Prats, J., & Santacana, J. (2011). Trabajar con fuentes materiales en la enseñanza de la Historia. *Geografía e Historia. Investigación, innovación y buenas prácticas*, 11-38.

Rajal, C. (2018). Museos portátiles. Una experiencia desde la Educación Artística no formal para deconstruir la Historia del Arte y repensar el museo: Mediación crítica en Arte y Cultura Visual. *Pulso. Revista de educación*, (41), 49-67.

Sagüés, C. V. (1997). La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público. [Tesis Doctoral]. Universidad de Navarra.

Tartás Ruiz, C. y Guridi García, R. (2013). Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 18(21), pp. 226-235. <https://doi.org/10.4995/ega.2013.1536>

Taylor, S. & J., Bogdan, R. (1986) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Paidós.

UNESCO (2006). Hoja de ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI Lisboa, 6-9 marzo de 2006. Lisboa. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384200_spa?posInSet=1&queryId=N-EXPLORE-c33c0663-c39b-41a4-8405-e58c97919888

Vega, S. T. (2022). Laboratorios de mediación: Espacios participativos en el moma 1939-1972. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, (15), 131-145.

Zavala, L. (2012). Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia – INAH y UAM. https://www.researchgate.net/publication/261566053_ANTIMANUAL_DEL_MUSEOLOGO_Hacia_una_museologia_de_la_vida_cotidiana

M^a Begoña Paz Gacía. Es licenciada en Bellas Artes con la especialidad en Escultura (1996) y Doctora en Bellas Artes (2009) por la Universidad de Vigo. Desarrolla su labor docente como profesora contratada doctora en las facultades de Bellas Artes y Ciencias de la Educación y del Deporte (Pontevedra) de la Universidad de Vigo en las áreas de la mediación y transmisión de la educación artística y didáctica de la expresión plástica y visual.

África Martínez Barreiro. Es arquitecta por la ETSAC (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña). Lleva 10 años desarrollando proyectos didácticos y actividades culturales para entidades públicas y privadas. Actualmente combina su trabajo en Taller Abierto, empresa del ámbito de la educación, organizando cursos de formación para docentes, comisariado de exposiciones y talleres didácticos en museos e instituciones públicas y privadas, con su puesto de profesora asociada del área de Didáctica de la Expresión Plástica de la Universidad de Vigo.

Diego Germade Castelo. Es arquitecto por la IE University. Máster en “Arte Contemporáneo. Creación e Investigación” en la Universidad de Vigo. Actualmente desarrolla la tesis doctoral en la facultad de Bellas Artes de Pontevedra (Uvigo). En el ámbito de la arquitectura ha recibido el Premio GOAG 2023 en la categoría de planeamiento urbano y ha trabajado como diseñador de proyectos de humanización artística-pedagógica en contextos socioculturales y hospitalarios. En el ámbito artístico, ha participado en exposiciones colectivas, y ha sido ganador de dos concursos de intervenciones artísticas en espacios públicos convocados por la Universidad de Vigo.