

Miradas, imágenes y vínculos: Apuntes sobre los museos de ciencias y su aporte a la comunidad*

* Artículo basado en la ponencia presentada por la autora en la séptima Escuela Latinoamericana y Segunda Escuela Argentina de Museología de las Ciencias realizada en Agosto de 2011 en la Universidad de la Punta (Argentina)

Por: Constanza Pedersoli

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Mundo Nuevo. Programa de divulgación y Enseñanza de las ciencias.

Universidad Nacional de la Plata

copedersoli@gmail.com

www.unlp.edu.ar/mundonuevo

Quiero compartir con ustedes algunas reflexiones sobre los modos en que los museos, centros y programas de ciencias podemos contribuir en nuestras comunidades con su salud, bienestar y fortalecimiento de la vida pública.

Retomaré para eso algunas de las ideas sobre las que venimos discutiendo en el Programa Mundo Nuevo de la Universidad Nacional de La Plata y les contaré algunos de los modos en los que estamos trabajando en este sentido.

Para comenzar voy a desarmar la palabra comunidad de modo que podamos analizar mejor lo que implica.

Comunidad viene del latín *communitas*, *commune* y define a distintos grupos de personas que pueden estar unidas por acuerdos políticos y económicos o por intereses comunes. Una comunidad puede o no ser territorial. Con las nuevas TICs aparecen las comunidades virtuales, en la que grupos de personas con intereses comunes se agrupan con independencia del lugar que habitan.

Otros conceptos asociados a la etimología de la palabra comunidad son corresponsabilidad, cooperativo, con los mismos deberes y derechos.

La ciencia y el acceso a las producciones científicas forman parte de los derechos de las ciudadanas y ciudadanos. Pensar la ciencia desde esta perspectiva es inscribirla en el marco de las políticas públicas y la ciudadanía plena.

El derecho a la ciencia es el derecho a dudar, a preguntarse por el porqué de las cosas, a comprender y contribuir con la transformación de muchas desigualdades sociales (entre vecinos, localidades, países). No es que se trate de la solución de todos los males o la clave central del progreso, porque la ciencia no es neutral ni está despolitizada, sino de la posibilidad de pensar como ciudadanos qué clase de sociedad queremos (o necesitamos), para qué y para quiénes.

Los objetivos de la ciencia no son solo describir, explicar sino también interpretar, denunciar y transformar la realidad.

Ahora bien, si empezamos a pensar en que la ciencia es un derecho de las ciudadanas y los ciudadanos, una buena pregunta para nosotros es ¿cómo contribuir desde los programas y museos de ciencias al ejercicio real de ese derecho? ¿Cuál sería nuestro papel en este sentido?

1-En primer lugar creo que es central que dejemos de definirnos a nosotros

mismos como espacios de educación informal o no formal. Si no es poco probable que los demás consideren que lo hacemos es verdaderamente importante.

Aunque la tarea de clasificar lo que hacemos no es empresa sencilla, creo que el propósito social de nuestros centros y museos es oficiar de plataforma de despegue y lanzamiento cultural. Ofrecer propuestas que "abran el juego" y den llaves de acceso al conocimiento de modos cada vez más inclusivos a cada vez más personas (Núñez, 1999).

Sobre la etiqueta que a esto le ponemos, nos restan varias reflexiones todavía pero no creo que las categorías informal y no formal sigan siendo las más acertadas porque definen lo que hacemos por la negación minimizando de algún modo el estatus educativo de nuestras propuestas. Son categorías que además tienen un alcance explicativo que deja de lado los sentidos políticos, sociales y pedagógicos de lo que hacemos.

Algunas veces hablamos de popularización, otras de divulgación, también de educación social, aunque tal vez podamos empezar a hablar de educación solamente, porque en definitiva más que de trazar límites, de lo que trata es de articular el trabajo de diferentes instituciones educativas de modos más heterogéneos, flexibles y plurales.

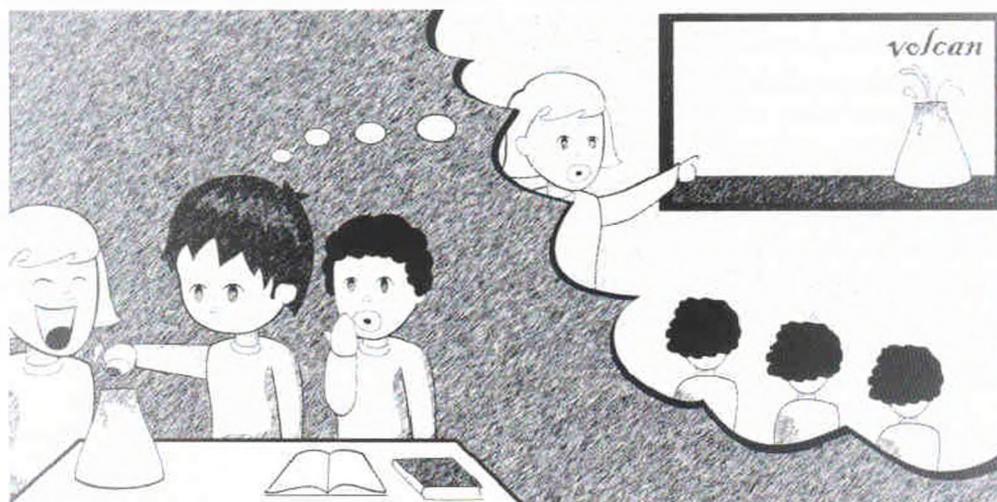
Es importante que los museos y centros de

ciencias nos demos espacio para profundizar esta reflexión y es por eso que la traigo a este ámbito.

2-En segundo lugar estoy cada vez más convencida que enseñar ciencias es más que enseñar contenidos (la luz, el sonido, la biodiversidad, la revolución de mayo, el cero, etc.). Es importante ir más allá de los contenidos y las respuestas acabadas. Se trata de promover una actitud crítica y curiosa, un nuevo modo de mirar, interrogar y buscar algunas explicaciones.

En estos sentidos y volviendo a centrar la reflexión en el tema de la comunidad, parte del rol político y social de los centros y museos de ciencias es alentar al diálogo y la comprensión individual y colectiva, fortalecer los vínculos entre diferentes grupos (escolares, familiares, comunitarios), contribuir al bienestar público proponiendo ofertas educativas y culturales de calidad que promuevan un uso del tiempo libre no consumista y pasivo, fomentar la participación ciudadana sobre todo, alrededor de temas que resulten controversiales para la sociedad y pongan a nuestros visitantes en el centro del debate. Todo esto no solo a través de nuestra programación educativa sino también a partir de nuestras exposiciones.

Si nosotros enseñamos solamente contenidos científicos estamos transmitiendo una visión de las ciencias que es reduccionista, porque



la producción científica no consiste solamente en producir conocimientos sino que es un modo particular de mirar y vincularse con el saber.

Un aporte importante de nuestros centros y museos a la comunidad puede ser ayudar a educar la mirada. Educar la mirada no como un modo de imponer una mirada legítima sino de dar claves de lectura para ayudar a los otros a construir la propia, proponiéndoles diferentes posibilidades de mirar.

Hace algunos años, cuando dábamos un curso virtual de educación en museos con Silvia Alderoqui, propusimos algunas claves para ampliar las miradas en el museo, favoreciendo lo que denominamos "miradas instrumentadas" (Alderoqui y Pedersoli, 2011) a propósito de analogías con diferentes instrumentos de visión: microscopio, telescopio, caleidoscopio, lente fotográfica, periscopio, binocular.

Miradas microscópicas. Gracias a las lentes con las que están confeccionados, los microscopios nos permiten aumentar extraordinariamente el tamaño de aquello que no es perceptible a simple vista. De forma análoga, favorecer las miradas microscópicas es ayudar a los otros a ver los detalles, aquellos que pasan desapercibidos, pero que constituyen una parte importante de lo que los museos intentan comunicar a través de las ideas, las experiencias o los objetos.

Miradas telescópicas. Los telescopios permiten observar con mayor cercanía los astros que están lejos de nuestro alcance y nuestra mirada. En el caso del museo, se trata de ayudar a los otros a ver más allá de lo que vemos cotidianamente, es decir, ayudar a los otros a construir significados que vayan más allá de lo obvio, lo cercano y natural, partiendo de lo heredado, para poder interrogarlo y reconstruirlo.

Miradas caleidoscópicas. Los espejos en el interior de los caleidoscopios hacen que podamos ver multiplicados las cuentas coloridas y multiformes que contienen, formándose así imágenes diferentes cada vez que los giramos. Del mismo modo, construir miradas caleidoscópicas es favorecer la observación de lo mismo, pero desde distintos puntos de vista, de forma que la superposición de diferentes imágenes parciales nos permitan construir una imagen más compleja y rica que la que teníamos sobre el tema.

Miradas fotográficas. Las cámaras fotográficas nos permiten pasar alternativamente de planos de conjunto a planos de detalle, mediante el mecanismo del zoom. Una mirada más amplia nos permite identificar las partes principales de una escena y las relaciones entre ellas; luego podemos focalizar una parte determinada, para observarla con más detalle. Partiendo de esta analogía, favorecer las miradas fotográficas en el museo es ayudar a los visitantes a comprender lo particular, pero sin dejar de lado el contexto, y viceversa.

Miradas periscópicas. Así como los periscopios se utilizan para "mirar sin que nos vean" desde la soledad de las profundidades marinas, facilitar las miradas periscópicas en el museo es ayudar al visitante a sumergirse en la experiencia individual del mirar. Es favorecer el espacio de privacidad que necesita para conectarse con las ideas, experiencias y objetos exhibidos, para que los cuestione, contemple, disfrute o interroge.

Miradas binoculares. En este caso, con miradas binoculares nos referimos a mirar con los dos ojos, pero en el sentido de la frase popular "dos ojos ven más que uno". De lo que se trata es de favorecer las miradas compartidas, aquellas que permiten descentrarse de la perspectiva de uno mismo para mirar también "a través de los ojos de los otros".



3-En tercer lugar, me parece importante que la ciencia entre en dialogo con otros saberes, confronte, se mezcle, se articule. En tanto conocimiento del mundo, la ciencia "sola" no existe.

Nadie conoce el mundo solo a partir del pensamiento, menos del pensamiento científico todo el tiempo. Ni siquiera los científicos. En el acto de conocer se ponen en juego no solo las racionalidades sino también, los deseos, el cuerpo y la imaginación. ¿Por qué escindir entonces de modo tan simplista la ciencia y la razón de otros saberes y modos de acceso al conocimiento? ¿Por qué no pensar en modos que articulen con mayor complejidad los conocimientos y los diferentes modos de construirlos?

En este sentido opino que es preferible hablar de ciencias (varias) que de ciencia, incluyendo las ciencias sociales pero incluyendo también otros saberes que entren en conversación: las tecnologías, las filosofías, los mitos, las artes. Se trata de construir un diálogo entre disciplinas que responden a historias y lógicas de producción y legitimación diferentes y también a modos de conocer que incluyan la racionalidad y al mismo tiempo vayan más allá de ella. ¿Cómo contar un relato desde las ciencias y las artes al mismo tiempo?, ¿cómo promover un conocimiento multisensorial que ponga en juego todo el cuerpo?, ¿cómo conjugar la racionalidad con la imaginación, la metáfora y la poesía?, ¿cómo hacer todo lo anterior sin caer en posturas relativistas en las que todo valga o de lo mismo?

En esta segunda parte de mi exposición quiero detenerme en algunas ideas clave que orientan las reflexiones anteriores en sentidos bien concretos. Mencionaré para ello dos ejemplos del Programa Mundo Nuevo, su centro interactivo Hangares de la Ciencia y sus respectivas muestras itinerantes.

Una de las ideas que quiero desarrollar se refiere a los museos de ciencias como Espacios de construcción de lo común. La mayor parte de las veces, los visitantes que vienen a nuestros museos lo hacen como parte de un grupo. Puede tratarse de un grupo escolar o de estudios, de una familia o un grupo de amigos. También de un contingente de turistas. Esto quiere decir

que gran parte de la experiencia de los visitantes en los museos es social, se da de manera compartida.

Cuando pensamos en que nuestros museos son interactivos, nos referimos generalmente al hecho de que, a diferencia de lo que sucede en los museos de colección, nuestros objetos se pueden tocar. Fueron justamente diseñados para eso, para ser manipulados. Pero nuestros museos no son interactivos solo por eso. En ellos se dan también interacciones de los visitantes entre sí, con nosotros como educadores, con el espacio, con nuestros carteles, materiales educativos y también con nuestras Webs y entornos virtuales.

Estas dimensiones de la interacción nos ayudan a pensarla desde una perspectiva más amplia que, si es tenida en cuenta por nosotros puede traducirse en el diseño de experiencias de aprendizaje, disfrute y participación más ricas y convocantes para nuestros visitantes.

La especialista en educación en museos Elaine HeumanGurian (2006) analizó hace algunos años, los modos en que los espacios de usos múltiples de los museos contribuyen con la construcción de comunidad. El gran aporte de su mirada es que nos ayuda a pensar como educadores de museos en aquellos lugares que no solemos tener en cuenta a la hora de diseñar nuestras propuestas. El ingreso, la salida, los pasillos, los lugares para el descanso, son espacios que no deben escapar a nuestra mirada porque allí también se dan múltiples interacciones que pueden redundar en experiencias fructíferas para nuestros visitantes si las tenemos en cuenta.

La tesis central de esta autora es que los museos son un componente importante de la vida cívica, y que, sea cual fuere su misión manifiesta, son un agente importante en la creación de una sociedad más cohesiva.

Desde esa perspectiva y en el marco de un proyecto de investigación en el que pretendemos evaluar el impacto de las actividades que diseñamos en el Programa Mundo Nuevo, estamos analizando las propuestas para familias que ofrecemos en nuestro centro interactivo sobre luz y sonido: Hangares de la Ciencia. En esa línea nos preguntamos por ejemplo: ¿Qué espacios o situaciones aparecen como inhibidores de la posibilidad de la experiencia de aprendizaje compartido?

Eso nos hizo notar por ejemplo, que en los grupos familiares con bebés, de entre 0 y 3 años, los pequeños observaban desde sus carritos lo que hacían sus padres o hermanos mayores, porque no había para ellos un lugar pensado para el juego y el aprendizaje.

De golpe a muchos de los educadores del Programa les pareció que había más bebés que nunca y que los carritos se habían multiplicado. Claro que esto no es así, la verdad es que antes no lo habíamos visto.

Empezar a mirar los modos en que nuestros visitantes se relacionan entre sí cuando

recorren nuestro museo nos hizo cambiar de foco.

Este mismo año inauguramos un pequeño espacio de juego para los bebés en el que se don interacciones y aprendizajes que antes no eran posibles. Nuevas interacciones y aprendizajes de padres y madres con sus hijos pero también de padres y madres entre sí porque ese espacio se convirtió en un lugar importante de intercambio en el que se suceden varias conversaciones en las que mucha gente que ni siquiera se conoce se da un espacio para intercambiar ideas sobre actividades que vale la pena hacer, recomendar por dónde seguir, hablar y hasta hacernos comentarios y consultas sobre la educación de sus hijos.

Por ejemplo, Los especialistas italianos de Reggio Emilia, diseñan experiencias educativas que se sostienen en el concepto de espacio relacional. Consiste en un ambiente que se califica por las relaciones que es capaz de provocar o permitir.

Como espacios educativos es importante que los museos de ciencias no descuidemos este aspecto social del aprendizaje. Para eso es central tener en cuenta los modos en que los

conocimientos se co-construyen en la relación con los otros, en los enlaces que se producen entre nuestros visitantes entre sí y con nosotros como museo.

Aunque muchos encuentros suelen generarse de modo espontáneo creo que, si sabemos que los interlocutores de nuestras propuestas necesitan esos espacios y gustan de esas relaciones, es una buena idea favorecerlos de antemano y fortalecerlos. Esa también puede ser una parte de nuestro aporte a la comunidad porque los vínculos y los afectos son centrales para aprender y hacer que los conocimientos circulen y se multipliquen.

Otra de las ideas que quiero desarrollar se refiere a la Política y pedagogía de las imágenes

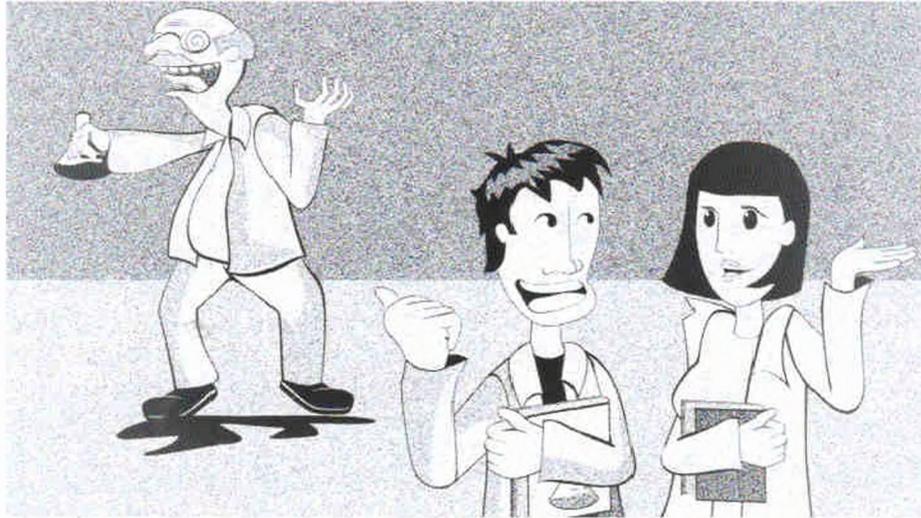
Hace ya varios años que diferentes especialistas investigaron acerca de las imágenes estereotipadas de la ciencia y los científicos que suelen comunicarse en la escuela y los medios de comunicación. Graciela Merino y Julián Betancourt son un ejemplo de esto. En el caso de Julián, del Museo de la Ciencia y el Juego de la Universidad Nacional de Colombia, en su revista *Museolúdica* podemos encontrar excelentes ejemplos de un uso de las imágenes de la ciencia y los científicos que van en sentidos alternativos a las tradicionales en las que abundan



Museolúdica

Una publicación semestral especializada en temas de educación, museología, divulgación y popularización de la ciencia.
www.cienciayjuego.com

Museolúdica es distribuida de manera gratuita a colegios, bibliotecas, universidades y museos de América Latina. Para comentarios y sugerencias sobre su contenido puede comunicarse con las oficinas del Museo de la Ciencia y el Juego en Bogotá: Universidad Nacional de Colombia 316 54 41 / 13 o al correo: mluduspap@yahoo.com



hombres, de edad avanzada (con canas y poco pelo), vestidos con guardapolvo, con lentes, rodeados de materiales para la experimentación y con un aspecto muchas veces alocado (Betancourt, 1998,99).

Estas imágenes estereotipadas son distorsivas. Dejan de lado a las mujeres, a los investigadores jóvenes y a las ciencias sociales. Confunden la pasión y el entusiasmo con la obsesión y la locura. Desde esta perspectiva quienes se dedican a la ciencia aparecen como personas desinteresadas de cualquier actividad social, deportiva y cultural.

Estas imágenes, que abundan, ayudan a que la comunidad se aleje de la ciencia porque la convierten en algo inalcanzable y hasta indeseable ya que se trata de una labor de genios o personas que rozan la demencia.

¿Por qué es importante que los centros y museos de ciencias contribuyamos en una dirección diferente?

En las webs, los afiches o folletos que diseñamos para comunicar nuestras propuestas solemos utilizar diferentes imágenes (fotografías e ilustraciones). Algunas veces éstas aparecen también como parte de la cartelera de nuestros museos y muestras. Otras veces, cobran la forma de personajes reales que interactúan con los visitantes mientras estos recorren la exposición.

Las imágenes que elegimos no son neutrales, aunque no nos lo hayamos propuesto deliberadamente, muchas veces podemos comunicar ideas que van en contra de los verdaderos sentidos de nuestras propuestas. Las imágenes no son solo formas bonitas que ilustran y dan toques de color. Las imágenes son y crean contenidos y sentidos.

Una de las características de la cultura actual es que la imagen resulta un modo de representación que se ha extendido enormemente por encima de otras representaciones como la escritura por ejemplo. La imagen es un idioma visual. Y aunque en términos enunciativos no puede compararse con el alcance del lenguaje verbal, la imagen tiene el poder de capturar más rápidamente la atención y las emociones del observador (Malosseti Costa en Dussel y Gutierrez, 2006).

Algunos especialistas hablan de cultura visual. También de una cultura olocéntrica, saturada de imágenes visuales muchas de las cuales espectacularizan escenas verdaderamente espeluznantes que por repetición insistente se nos vuelven naturales. Las imágenes como ideas contribuyen en la construcción de imaginarios sociales (valores, tradiciones), de identidades y subjetividades individuales y colectivas. Tienen el poder de provocar identificación, verificación, persuasión así como de invitar a la creación y desafiar lo instituido. (Arfuch en Dussel y Gutierrez, 2006).

En el campo de la educación, existe una preocupación creciente acerca de cómo trabajar con los niños y los jóvenes en el marco de una pedagogía de la mirada, una pedagogía que haga hablar a las imágenes y que de pistas para favorecer una lectura más crítica y compleja de la realidad a través de ellas.

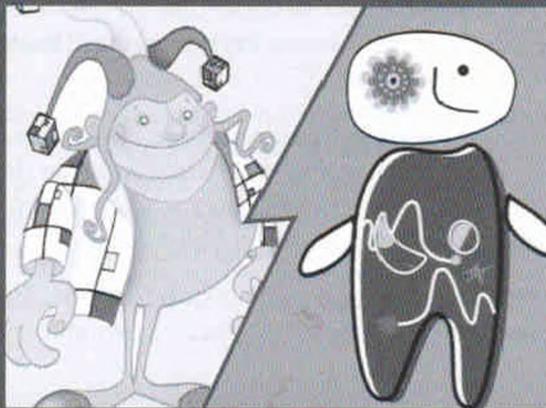
Hace algunos años cuando empezamos a diseñar nuestra propuesta de centro itinerante sobre luz y sonido denominada *Giros*, iniciamos algunas de estas reflexiones. A partir del abordaje de esos contenidos buscábamos también comunicar una imagen de las ciencias relacionada con los modos en que ésta se produce, circula y es apropiada socialmente. Pensamos para eso en utilizar diferentes personajes que aplicados en la cartelería y la gráfica, propusieran otra lectura de los contenidos que se abordaban en los módulos o equipamientos interactivos.

Algunas de las decisiones que tomamos fueron las siguientes:

- Se inspirarían en las figuras del deambulador, el juglar y el volatinero del circo criollo, casi como equivalentes de los divulgadores, popularizadores o comunicadores sociales de las ciencias.
- Cada uno de ellos representaría una actitud vinculada con los modos en que se produce el conocimiento.
- En su forma/contenido recuperarían las propuestas de diferentes vanguardias del siglo XX, marcando la relación entre los profundos cambios de paradigma que ocurrieron tanto en la ciencia como en el arte durante el siglo pasado.

Les voy a mostrar dos versiones de los personajes, una, la que hizo un ilustrador que contratamos y que fue publicada en el n° 18-19 de esta misma revista en el año 2007 (Giamello, Pedersoli, 2007) pero que nunca llegó a usarse ni aplicarse a la gráfica y otra versión sobre la que estuvo trabajando el equipo de comunicación y diseño del Programa Mundo Nuevo y que próximamente formará parte de nuestra exhibición actual.

Las características de los personajes se relacionan con algunas de las ideas que expuse antes acerca de la responsabilidad social de los museos de ciencias. Nuestra intención es que ellos nos ayuden a generar curiosidad, que inviten a compartir, que provoquen la duda y que alienten a una lectura crítica de la realidad. Son la curiosidad, la duda, el compartidor y el transformador que es el que sacude las ideas el que se relaciona con el compromiso político.



Aquiles Comparto (el compartidor)

Se vincula con la esfera social del conocimiento, con su producción, circulación y apropiación colectiva. Se centra en la dimensión ética y en la necesidad de democratizar el conocimiento. El compartir permite descentrarse de la propia perspectiva para mirar también desde el punto de vista del otro, para escuchar y recuperar otras voces.



Zoila Curiosa (la curiosidad)

Alude a la búsqueda, a la necesidad de tener nuevas sensaciones, de conocer y comprender el mundo. Permite profundizar en aquellos detalles que, por minuciosas, pasan desapercibidas. La curiosidad es también la sensación de tener esas "mariposas en la panza" que guían nuestras indagaciones y nos conducen al asombro y la sorpresa.



Eloy Transformo (el transformador-comprometido)

Se relaciona con la producción del conocimiento, con la acción y sus dimensiones política y creativa a través de la creación surgen las rupturas y los cambios; se originan nuevas teorías nuevos enfoques y la posibilidad de cambiar el mundo.



Susana Duda (la duda)

Se refiere a la dimensión crítica de conocer, a posibilidad de interrogarnos, revisar las ideas, experiencias y sensaciones para sentir y pensar desde otras perspectivas. Invita a "ver más allá" de lo que se ve cotidianamente, de "mirar con ojos nuevos". La duda constituye un paso necesario para la transformación de la realidad.

¿Cuáles son las diferencias entre estas imágenes? ¿Qué contenido/sentido comunican unas y otras?

Las primeras remiten a un universo cultural conocido por todos e identificable rápidamente con un formato y contenido al estilo más clásico de Disney. Se trata de un tipo de imagen que resulta atractivo para grandes y chicos, que es amigable, bello y de simple lectura. Remiten a un mundo de encantamiento y armonía, y tienen un cierto halo de inocencia. Pero no son

inocentes, contribuyen en los mismos sentidos a la construcción de las identidades y subjetividades de las niñas, los niños y los jóvenes que las consumen (Bustelo, 2007).

Si las analizamos por ejemplo desde una perspectiva de género podemos ver por su vestimenta, accesorios y actitud corporal que transmiten una imagen dócil, dulce y refinada de los mujeres, que coincide con un mandato social conservador y que deja de lado muchas otras formas de ser mujer en la actualidad.

Ese tipo de imágenes forma parte de una industria que es al mismo tiempo cultural y comercial que provee signos de identidad y espacios de reconocimiento para las niñas, los niños y los jóvenes.

Pero nuestra intención como Programa público de divulgación de las ciencias, es como dijimos oficiar como plataforma de despegue educativo y eso implica ampliar el acceso a otros bienes culturales. Ese tipo de imágenes abundan en el mercado, forman parte del universo cultural y de lo que se consume masivamente. No coinciden con nuestras intenciones ni con el sentido de lo que hacemos, por eso decidimos dejarlas de lado y producir otras nuevas.

Los nuevos personajes no son necesariamente bellos, al menos no en el sentido más clásico de la hermosura canónica. Son algo imperfectos y es en esa irregularidad donde radica justamente su belleza. Tampoco son de lectura rápida ni literales. Aunque sus trazos son simples presentan elementos que los vuelven complejos y sugerentes. No transmiten tristeza pero tampoco tienen cara de "feliz cumpleaños". Pueden leerse como conjunto pero no son homogéneos. Sus rasgos, sus posturas corporales, sus miradas y la falta de coincidencia entre la línea que los traza y su coloreado los vuelve un tanto enigmáticos y hasta "incómodos". Esto es porque parte de nuestra intención es provocar a nuestros visitantes. No en el sentido de molestarlos obviamente, sino más bien en la línea de mostrar imágenes y proponer lecturas más complejas del mundo y la realidad. Un mundo más polifónico, multivocal y texturado que no es producto de una armonía homogénea y monológica, sino de los modos en que las voces dialogan, discuten, se enfrentan, disienten y consensuan. Un mundo complejo que no está exento de contradicciones y conflictos.

De lo que se trata es entonces de promover y sostener una política y una pedagogía de las imágenes que invite a la acción y a la reflexión más que a la observación pasiva y que ofrezca alternativas educativas y culturales respecto de aquello que se consume masivamente. Una política y una pedagogía de las imágenes que invite a la imaginación, no en el sentido de "escape de la realidad" sino más bien en su dimensión proyectiva, como combustible, para la acción y como motor para pensar en otras realidades posibles.

Quiero cerrar esta presentación citando a un pionero de la educación en museos llamado John Cotton Dana, director del museo de Newark en EEUU, quien decía en el año 1909 "Aprende acerca de la ayuda que tu comunidad requiere" y "acomoda el museo a esas necesidades" (en Alderoqui y Pedersoli, 2011). Claro que eso no significa renunciar a nuestra responsabilidad como espacios de transmisión cultural. Significa más bien abrirse a la comunidad y convertir a nuestros museos en espacios de construcción de lo común, lo cívico, lo público y colectivo.

Muchas gracias. ■■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alderoqui, S. y C. Pedersoli (2011). La educación en los museos. De los objetos a los visitantes". Bs. As., edit. Paidós.
2. Arfuch, L. (2006). "Las subjetividades en la era de la imagen: de la responsabilidad de la mirada" en Dussel, I. y D. Gutiérrez (comp) (2006). Educar la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen. Bs. As. Manatíal - Flacso- Fundación OSDE.
3. Betancourt J. (1998). Anotaciones respecto a la investigación de imágenes sobre la ciencia I. (Museolúdica 1), 45.
4. Betancourt J. (1999). Anotaciones respecto a la investigación de imágenes sobre la ciencia II. (Museolúdica 2), 45.
5. Giamello, R. y C. Pedersoli. (2007). Crónica de la trastienda de un centro interactivo e itinerante: Ciencias que provocan giros. (Museolúdica 18-19), 45.
6. Bustelo, E. (2007). El recreo de la infancia. Argumentos para otro comienzo. Bs. As., siglo XXI
7. Heumann Gurian, E. (2006). "Function follows form: how mixed-used places in museums build community". 2001, en Civilizing the museum. Routledge, Londres y Nueva York.
8. Malosseti Costa, L. (2006) "Algunas reflexiones sobre el lugar de las imágenes en el ámbito escolar" en Dussel, I. y D. Gutiérrez (comp) (2006). Educar la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen. Bs. As. Manatíal - Flacso- Fundación OSDE.
9. Nuñez, V. (2004). "La pedagogía social y el trabajo educativo con las jóvenes generaciones" en Frigerio, G. y Dicker, G., Una ética en el trabajo con niños y jóvenes. Bs. As., edit. Novedades Educativas.