

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (Especialidad: Dibujo, Diseño y Artes Plásticas)

Trabajo de Fin de Máster

El museo como espacio interactivo

Un estudio sobre la conectividad creativa en el público adolescente

Autor: Alejandro Hernández Pérez

Tutora: Noemí Peña Sánchez

Convocatoria: Julio

Curso académico: 2022/23

 **Universidad
de La Laguna**

Resumen

Este Trabajo de Final de Máster recoge una investigación de la relación entre creatividad y museos a partir de la observación y análisis de la conectividad creativa en el alumnado. Para ello se plantea un apartado teórico en torno a la relación museos-creatividad-educación artística, analizando conceptos clave de la creatividad y estudiando los programas educativos de las instituciones museales de Tenerife. De estos se recoge información en forma de tablas y se realizan análisis que nos sirven como punto de partida para nuestra investigación. Otro apartado experimental recoge las visitas realizadas en un espacio museístico para observar e identificar las estrategias de las mediadoras y las reacciones de los participantes.

Los resultados de este trabajo son mayoritariamente positivos al evidenciar estímulos de creatividad en los participantes. Las interacciones y los análisis realizados demuestran que las acciones producidas entre los centros educativos y los espacios museales son un potencial recurso para la estimulación de la creatividad en el alumnado y una herramienta eficaz para el profesorado de la educación artística.

Palabras clave:

Educación artística, iluminación, escultura, interacción, mediación cultural.

Abstract

This final Master's degree project compiles an investigation about the relationship between creativity and museums, based on the observation and analysis of creative connectivity in students. For this purpose, a theoretical section on museums-creativity-artistic education connection is suggested, analysing key concepts in the creativity and studying the different educational programs from museum institutions in Tenerife. From the latter ones, a data grid of information is compiled and analysed, which allows it to be considered as a starting point of the investigation. In another experimental section made in museum spaces in order to observe and identify the strategies of the mediators and the reactions from the participants.

The results from this project are highly positives in the terms of evincing the creative stimulus from the participants. Interactions and analysis conducted demonstrate that actions generated between education centers and museum spaces are a potential resource to motivate creativity stimulation among students and an effective tool for artistic education teaching.

Palabras clave:

Artistic education, lighting, sculpture, interaction, cultural mediation.

ÍNDICE

1. Introducción	05	5. MARCO INVESTIGADOR. Análisis de la estimulación de la conectividad creativa	55
2. Planteamiento investigador	07	5.1. Diseño y planificación de la investigación	56
3. Objetivos	09	5.1.1. El contexto y los participantes	56
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA. Relación entre museos, creatividad y educación artística	10	5.1.2. Metodologías de investigación	59
4.1. Una aproximación a la creatividad desde la conectividad	11	5.1.2.1. Fases de la investigación	60
4.1.1. ¿A qué llamamos creatividad?	11	5.1.2.2. Técnicas e instrumentos de investigación	61
4.1.2. Interpretación del modelo ioeísta (IOE)	14	5.2. Desarrollo y resultados	63
4.1.2.1. Procesos para la estimulación de la creatividad	17	5.2.1. Visita personal intuitiva	64
4.1.3. La conectividad: Experiencias, conocimientos e imaginación	20	5.2.2. Análisis del itinerario y tiempo	68
4.2. Análisis educativo en los museos de Tenerife	23	5.2.2.1. Visita guiada por el equipo curatorial	68
4.2.1. Revisión histórica del museo y sus funciones	24	5.2.2.2. Visita guiada por el departamento educativo	70
4.2.2. El museo como ente creativo y educativo	27	5.2.3. Conectividad de las obras	71
4.2.3. Análisis de los museos en Tenerife	30	5.2.3.1. Análisis de las interacciones	71
4.2.3.1. Fichas de los museos en Tenerife	34	74
4.2.3.2. Valoración y resultados	52	6. Discusión	79
		7. Conclusiones	81
		8. Referencias	85
		9. Anexos	

«La creatividad es tan importante en educación como la alfabetización, y por eso debemos tratarla con la misma importancia»

Ken Robinson [1950-2020]

1. Introducción

En el ámbito de la educación, la investigación desempeña un papel fundamental para comprender y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En consonancia con esto, el presente Trabajo Final de Máster (TFM) se enmarca en la modalidad de investigación educativa, con un enfoque particular en el tema de museos y creatividad desde la diversidad cultural.

El interés por los museos radica en la pertenencia a la Junta Patrimonial del *Museo de Arte Sacro El Tesoro de la Concepción* de La Orotava, Tenerife. Vivir de primera mano la cantidad de recursos culturalmente diversos de los museos y la formación en el Grado de Bellas Artes por la Universidad de La Laguna han condicionado la elección del tema. Por ello, el trabajo se centra en explorar esa conexión entre la educación en el museo y el fomento de la creatividad.

Los museos se han convertido en entornos educativos dinámicos que ofrecen oportunidades únicas para estimular la creatividad en los visitantes, especialmente en el ámbito de la educación. En lugar de limitarse a ser lugares de mera exhibición, han evolucionado hacia espacios interactivos, donde se fomenta la participación activa y la exploración personal.

De la relación entre los museos y el centro educativo se pueden generar oportunidades únicas para potenciar y desarrollar la creatividad de los estudiantes. Es un elemento esencial en la educación, ya que promueve el pensamiento, la solución de problemas, la imaginación y la expresión.

Este trabajo se abordarán aspectos teóricos relacionados con la creatividad y su relación con el entorno museístico. Se analizarán conceptos clave, teorías y enfoques relevantes para comprender cómo la educación en el museo puede promover la creatividad en los estudiantes.

Además en un segundo apartado experimental, se realiza una investigación desde la observación no participante de la que se recogerán datos de interacciones y relaciones de tiempo interesantes para analizar y sacar conclusiones sobre la estimulación de la conectividad creativa.

A través de este trabajo, se pretende destacar la importancia de la educación en el museo como una poderosa herramienta para impulsar la creatividad en los estudiantes. Al aprovechar las posibilidades que ofrecen los museos, se puede transformar el aprendizaje en una experiencia inspiradora y significativa, que estimula el pensamiento creativo y el desarrollo de los individuos.

2. Planteamiento de la investigación

Este trabajo se plantea desde la modalidad de la investigación en educación entre las tres ofertadas por el máster universitario de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de La Universidad de La Laguna. Así mismo dentro de esta modalidad nos acogemos a la línea temática de museos y creación inclusiva desde la diversidad cultural ofertada por la profesora Noemí Peña Sánchez.

Así mismo el trabajo toma como marco fundamental el proyecto *Dechados. Creatividad inclusiva en secundaria mediante la relación entre centros educativos y museos* (DECHADOS) financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y la Unión Europea. Este proyecto I+D tiene como objetivo principal analizar el papel de la creatividad de las propuestas museísticas destinadas a la educación secundaria en museos de diferentes comunidades autónomas.

El trabajo se estructura en dos partes fundamentales una teórica y otra experimental. En la primera parte teórica se recogen los principales autores en torno a la creatividad y los museos desde el ámbito educativo como Eisner (2008), Manuela Romo (1997), Betty Edwards (2004) o Menchén Bellón (1998). En ella se contrastan fuentes y afirmaciones acerca de la creatividad teniendo a lo largo del trabajo la conectividad como una característica importante para la creatividad desde la diversidad cultural.

Por otro lado, también se atiende a la definición de museo buscando la función educadora en ella y además se realiza un pequeño estudio mediante fichas de los museos de Tenerife y sus ofertas educativas. Se hace especial hincapié en las dirigidas a centros educativos y el público adolescente. Para la recogida de esta información se han visitado todas las instituciones analizando sus espacios y preguntando por el plan educativo o programa de actividades en su defecto.

En la segunda parte, la experimental, en base a la fundamentación teórica se recogen los datos de la actividad de uno de los potenciales museos, en este caso la visita del CEPIPS Acaymo Nuestra Señora de Candelaria en comparación con otras a la exposición

Lo que pesa una cabeza en el Museo Tenerife Espacio de las Artes (TEA). Para ello se plantean dos preguntas de investigación, el itinerario con la relación obra/tiempo y las interacciones de los visitantes/alumnado con las obras con las que se pretende hallar las piezas de mayor capacidad de estimulación creativa.

Durante todo el desarrollo del trabajo se plantearán esquemas y gráficos que recojan y sintetizen datos tanto teóricos como prácticos para facilitar la lectura de la información mediante la imagen. Así mismo se acompaña de fotografías mayoritariamente tomadas para tal efecto con los permisos y derechos correspondientes.

Por último en cuanto a la metodología del trabajo en sí se plantea un texto académico con epígrafes y subepígrafes numerados citado en APA 7ª edición. Se ha consultado para el marco teórico fuentes documentales en el Punto Q de la Universidad de La Laguna, base de datos como Dialnet, e-libro, etc. Así como la recabación de datos a partir del diseño de instrumentos y desde una posición como observador no participante. También se incluyen en el margen derecho anotaciones anecdóticas de interés para el lector junto con fotografías fuera del texto principal.

3. Objetivos

Objetivo general

- 01** Investigar la relación entre creatividad y museos a partir de la observación y análisis de la conectividad creativa durante las visitas realizadas en un espacio museístico para observar, analizar e identificar estrategias creativas que la estimulan en el público adolescente.

Objetivos específicos

- 01** Investigar en torno al concepto de la creatividad conociendo sus procesos, variables y componentes para identificar aquellos aspectos de interés que serán objeto de análisis.
- 02** Analizar los diferentes museos de Tenerife indagando en sus programas educativos, características y tipologías para seleccionar un espacio idóneo para llevar a cabo nuestra investigación.
- 03** Llevar a cabo un estudio comparado mediante la observación no participante de visitas guiadas para analizar las obras a las que se les presta más importancia y por qué.
- 04** Observar las reacciones e interacciones de los participantes hacia las obras para analizar cuales suscitan más intereses conectivos y creativos en el alumnado.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Relación entre museos, creatividad y educación artística

En este apartado desarrollaremos la fundamentación teórica sobre la relación entre museos, creatividad y la educación artística en secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos. De esta manera podremos comprender y manejar los conceptos principales de nuestra investigación correctamente.

A su vez lo subdividiremos en dos apartados. Por un lado, la creatividad, desengranando todas sus características y componentes contrastando información entre autores que la han tratado en sus estudios. En el segundo apartado nos centraremos en el espacio museístico y su relación con la educación, así como un estudio sobre los entornos museales en Tenerife, sus programas educativos observando las actividades destinadas al público adolescente, características y tipologías.

4.1. Una aproximación a la creatividad desde la conectividad

La creatividad es un valor fundamental en el desarrollo educativo en la infancia y la juventud, y los museos pueden ser un espacio idóneo para fomentarla por medio de las artes. En este sentido, la relación entre la creatividad y los museos se presenta como un tema de gran interés, ya que estos espacios pueden ser una herramienta pedagógica para el aprendizaje y la exploración de la cultura local por el alumnado.

La creatividad es un concepto que ha sido estudiado por diferentes autores a lo largo de la historia. Libros como los de Menchén Bellón F. *Descubrir la creatividad: Desaprender para volver a aprender* o Kaprow A. en *Educacion del des-artista* tratan la creatividad desde diferentes puntos de vista. Del primer ensayo nos interesa el sistema que propone Menchén (1998) Imaginación, Originalidad y Expresividad (IOE), con el cual apuesta por la estimulación de la creatividad en los centros educativos.

Para profundizar en ella debemos primero atrevernos a definirla, consultar lo que otros autores han escrito sobre ella y de qué manera la desglosan en sus estudios para el mejor aprendizaje del alumnado.

4.1.1. ¿A qué llamamos creatividad?

Definir creatividad no es una tarea sencilla. Muchos eruditos, filósofos, educadores y científicos a lo largo de la historia han intentado ponerle cara a la palabra. ¿Es una sensación, un talento, una habilidad que se puede desarrollar?

La Real Academia Española (RAE) de la lengua describe la voz creatividad como «facultad de crear» (RAE, voz creatividad, 1. f.) o «capacidad de creación» (2. f.). A su vez la palabra crear la define como «establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado. Crear una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político, necesidades, derechos, abusos.» (RAE, voz crear, 2. tr.).

Si nos vamos a los pensadores de la antigüedad, Platón nos diría que la creatividad es como un talento que tiene una persona para arrastrarse fuera de uno mismo, o en palabras actuales, salir fue-

ra de la zona de confort. Esa búsqueda de lo diferente y nuevo frente a lo que ya se hace o está hecho. Definición que también comparte Sócrates, como es de esperar de la relación entre discípulo y maestro.

Por otro lado, Aristóteles ve en la creatividad un proceso natural y racional relacionado con el sentimiento de melancolía. Él pensaba que la creatividad se daba desde la locura y sólo ella podría inspirar a los artistas. Manuela Romo (1997), profesora de psicología de la Universidad Autónoma de Madrid, relaciona e identifica este concepto con la teoría implícita del trastorno psicológico donde la inspiración surge como una especie de furia incontrolable.

Otros autores del siglo XX como Stein (1964) definían la creatividad como la capacidad para conectar y relacionar ideas, por lo que se puede dar en cualquier disciplina y no solamente achacado a las artes.

La conectividad defendida por Stein va a suponer una pieza clave para el desarrollo de nuestra investigación. Otros autores como Mednick (1962) argumentan que el pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos ya existentes en la mente y esquemas previos del individuo. Cuanto más lejanas sean las combinaciones que se hagan más creativo es el proceso o la solución que se encuentre.

Este hecho de creatividad como conexión de ideas da como resultado otras nuevas susceptibles de volver a ser conectadas. Menchén (1998) recopila este hecho, desarrollando que la creatividad es una habilidad por la cual se transforma la realidad, expresando nuevas ideas y aportándoles tanto nuevos valores como significados.

Podríamos decir que la creatividad [Figura 1] tiene como características principales la de inspiración traducida como esa sensación de chispa, la expresión que se evoca en la búsqueda de uno mismo junto con lo emocional, tal y como afirma Romo (1997), y la aportación de lo novedoso u original. Aunque Guilford (1950) añade también a ellas la flexibilidad, la fluidez y el pensamiento divergente pero que podemos clasificar entre las tres principales.

El pensamiento divergente descrito por Guilford (1950) asegura que la creatividad está relacionada con la exploración múltiple y la capacidad expansiva del individuo para generar muchas vías diferentes y soluciones para un problema. De esta manera se ge-



Figura 1 - Esquema de las características de creatividad (2023).
Fuente: Elaboración propia.

nera un amplio abanico de opciones y caminos diferentes a explorar, rompiendo ideas preconcebidas del pensamiento lineal y estableciendo conexiones entre los conceptos.

Desde hace tiempo se sabe que el pensamiento divergente está relacionado con la parte derecha del cerebro. Betty Edwards (2004) en su estudio recoge esta idea para, aparte de definir el hemisferio izquierdo y derecho del cerebro, explorar el cómo poner en funcionamiento y estimular creativamente el hemisferio derecho mediante el dibujo.

A diferencia del divergente, el pensamiento convergente se centra en buscar una única solución correcta a la problemática. En este pensamiento se plantean y aplican reglas lógicas para evaluar y seleccionar la opción más conveniente para solucionar el problema. Se busca llegar a una conclusión basada en la lógica, las restricciones y la información más importante.

Ambos pensamientos, dice Guilford (1950), pueden complementarse entre sí cuando se requiere tanto de la generación de ideas múltiples como el escoger y discernir entre ellas la mejor de las opciones en base a un riguroso método convergente.

De los autores que hemos citado extraemos entonces que la creatividad es una habilidad, una capacidad, una competencia del ser

humano para poner de manifiesto estas características principales. Sin embargo, Ken Robinson (2010) usa la palabra proceso para referirse a la creatividad. Para él la creatividad es una habilidad aprendida igual que como se aprende a leer o a escribir y muchas veces es el sistema educativo el que corta o frena este proceso.

Que la creatividad es algo que se puede estimular también lo defiende Romo (1997) en contraposición de la teoría del genio creador, donde la creatividad solo pertenece por derecho de nacimiento, lo innato, a personas específicas. Menchén (1998) también se opone a la teoría de las dotes especiales argumentando que la creatividad es innata, sí, pero de todo ser humano. Este último autor crea el modelo Imaginación, Originalidad y Expresividad (IOE), que se desarrollará en el siguiente apartado, con el que busca avivar y dar alas a la creatividad en el alumnado.

Se podría terminar este epígrafe, teniendo en cuenta todo lo expuesto, definiendo creatividad como aquella **capacidad** que tenemos **todas las personas** capaz de desarrollarse y estimularse en un **proceso** propio de cada individuo para la búsqueda de **conectividades** que **expresan**, se inspiran y dan productos novedosos en **cualquier disciplina**.

4.1.2. Interpretación del modelo ioeísta (IOE)

Si la creatividad es una habilidad que se puede estimular y desarrollar debe haber por obligación una metodología para poder acceder a ella. Esto lo tenía muy claro el profesor Menchén Bellón al idear el modelo IOE (1998).

Todo este modelo busca incentivar lo que Menchén describe como la chispa o la inspiración, cuando al conectar ideas surge de manera espontánea soluciones recurrentes, característica propia de la creatividad.

Esta sensación ya fue acuñada por el pensador griego Arquímedes de Siracusa como eurêka, expresión que exclamó al encontrar la solución frente a una problemática.

Betty Edwards (2004) describe esta sensación como la reacción del ¡Ahhh! y lo vincula al modo de pensar y conectar la información por parte del hemisferio derecho del cerebro. Para Edwards lo que experimentó Arquímedes fue una relación de esquemas que encajaron sin haber seguido un orden lógico. No hubo una predisposición para hallar una solución al problema.

Resulta que un rey le entregó una cantidad de oro a un artesano para fundir una corona, pero corría la sospecha de que el artesano usó plata y la bañó en oro. Arquímedes recibió el encargo de resolver el misterio y encontró la solución cuando se sumergió en el agua de su bañera para bañarse.

La **iluminación creadora** repentina que se experimenta en el descubrimiento científico también es nombrada por Romo (1997) con la palabra ¡Ajá! a partir de las observaciones de otros autores como Parnes (1975). Este momento de creatividad se acompaña de una sensación de satisfacción y euforia por el descubrimiento de algo nuevo, o en parte ya que nunca va a haber algo completamente nuevo.

«El eterno retorno de lo nuevo» como diría Nietzsche.

En base a las observaciones de Romo y los demás autores se nombra a esta sensación como la **iluminación** [Figura 2], término utilizado para nombrar un aspecto clave del proceso de la creatividad. Ver con claridad.



Figura 2 - Gráfico de las expresiones de la iluminación (2023).
Fuente: Elaboración propia.

Romo (1997) habla también de un proceso de incubación, preparación previa antes de tener la iluminación, la chispa, la inspiración o cualquiera de sus expresiones. Pero en base a estudios previos rectifica y propone que este proceso no es imprescindible para alcanzar la iluminación.

Además Romo (1997) apunta que cuando se da este proceso no hay implicación de una actividad inconsciente, si no que se pospone el problema y se ignora para descansar. Esto se debe intentar no confundir con lo que propone Menchén Bellón en el modelo IOE.

Este modelo se basa en tres ejes o pilares fundamentales que nuestro autor asocia a la creatividad: **La imaginación, la originalidad y la expresión**. Esta trinidad de conceptos da forma a los elementos de la creatividad, pilares que coinciden con las que desengranamos en el apartado anterior.

En base a estos pilares se proponen tres vías diferentes de estimulación de la creatividad. La **vía intelectual** asociada a las capacidades de la inteligencia y la imaginación, la **vía ecológica** donde las capacidades son las asociadas con la sociedad y la cultura, y la **vía multisensorial** donde se afinan los sentidos y la expresividad.

Cada una de las vías posee un indicador que posibilita y perfila un resultado lleno de creatividad. Los resultados expresivos son producidos por la vía multisensorial, los imaginativos por la vía intelectual y los originales por la vía ecológica. Aunque evidentemente los tres elementos están en sintonía y se equilibran unos con otros, es decir, están relacionados entre sí.

Se ha tomado el esquema propuesto por Menchén (1998) pero cambiando el punto de atención hacia los procesos. Como lo que nos interesa son los procesos que dan como resultado la iluminación o chispa, los ponemos en el punto de mira principal en este nuevo gráfico [**Figura 3**]. Tomamos para ello lo defendido por Ken Robinson (2010) al definir la creatividad como un proceso.

Las diferentes charlas Technology, Entertainment, Design (TED) del profesor Ken Robinson (2006, 2010 y 2013) aportan varias ideas sobre el instinto creador del ser humano y de cómo las propias instituciones educativas coartan este carácter al alumnado, afirmando incluso que estamos educando a las personas para dejar de ser creativas.

Nuestro sistema educativo actual, desde el punto de vista de Robinson (2006), fue creado exclusivamente para satisfacer las necesidades de la revolución industrial y sus demandas en el siglo XIX dando lugar a dos puntos, la habilidad académica y la importancia de unas materias sobre otras dependiendo de sus salidas laborales.

En este sentido, si una persona no es capaz de arriesgarse a explorar sus habilidades, al igual que un infante cuando tiene ansias de conocimiento, no puede ser creativa. Es por ello por lo que la alfabetización y la creatividad deberían tener la misma importancia y estatus según Ken Robinson (2010).

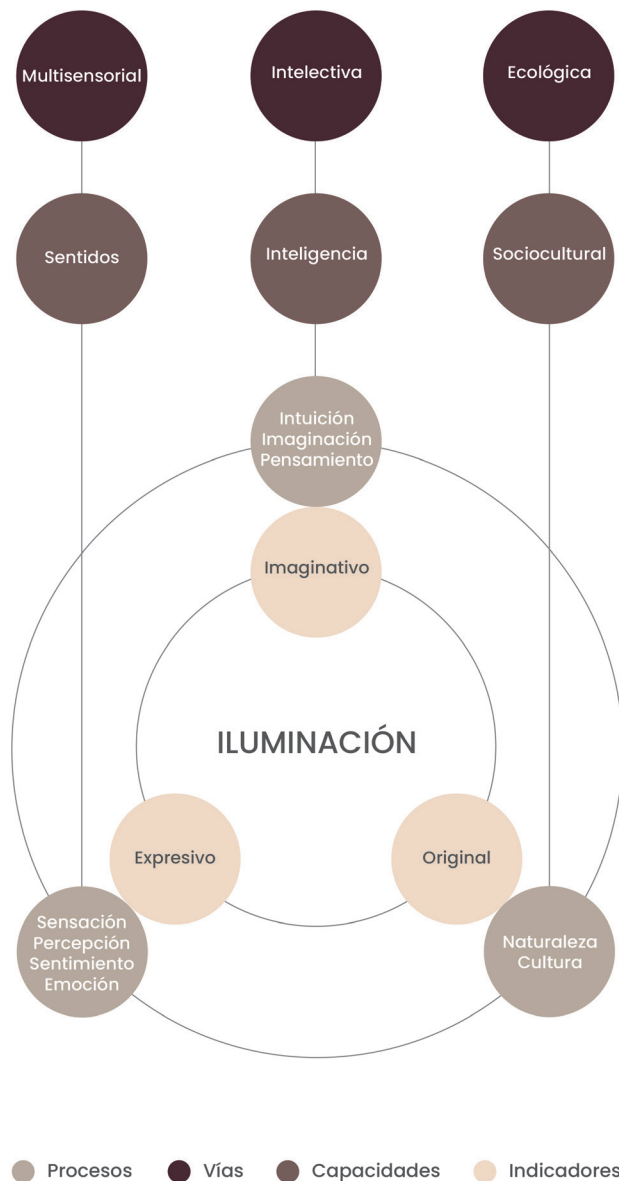


Figura 3 - Esquema recompuesto del modelo IOE de Menchén Bellón (2023). Fuente: Elaboración propia.

Dar la oportunidad al alumnado de arriesgarse para aprovechar sus cualidades creativas tiene que ver directamente con la medida en la que nosotras como educadoras estimulemos esos procesos creadores.

4.1.2.1. Procesos para la estimulación de la creatividad

Tomando como referencia el modelo ioeista vamos a concretar los procesos fundamentales de cada una de las tres vías, desengranando todos los ejercicios que se proponen específicamente

para la estimulación de la creatividad en el alumnado, aunque también es aplicable a otros públicos.

Conocer al detalle estos procesos nos ayudará en el desarrollo de la investigación a analizar con mayor perspectiva las experiencias vividas y los datos recabados.

Procesos de la vía intelectual

Menchén (1998) explica la relación directa de esta vía con la inteligencia, entendida como la capacidad de adquirir conocimientos necesarios para la resolución de los problemas.

A ella se le relacionan en el proceso, la intuición, la imaginación y el pensamiento. En base a cada una de estas características propone unos métodos de estimulación con los que busca favorecer la creatividad desde la inteligencia.

Para la intuición nos propone que invitemos al alumnado cerrar los ojos y buscar un clima de relajación con música suave. El intento de evitar tachar de incorrectas las intuiciones o respuestas que el alumnado tenga y hacer puestas en común.

Analizar un mismo hecho desde diferentes perspectivas y producir historias con diferentes lenguajes ayudan a estimular la parte imaginativa del proceso. También propone las sesiones de dibujo libre con las consignas “exprésate”.

En cuanto al pensamiento propone que se disfrute del entorno con un ejercicio que consiste en seleccionar un entorno habitual o atractivo para retenerlo, analizar sus características, valorar sus formas colores y funciones, descubrir el significado de este espacio para después proceder a representarlo pintando. Al volverla a representar se incita a jugar con ella modificando sus funciones y cambiando sus elementos.

Procesos de la vía multisensorial

La vía de los sentidos necesita de estimulación en la sensación, la percepción, la emoción y el sentimiento según Menchén (1998) para poder alcanzar un resultado creativo. Para ello se busca que la persona explore por sus sentidos las nuevas ideas y soluciones.

Para el desarrollo de las sensaciones se propone una lista de situaciones para analizar y expresar las sensaciones que producen, tales como, un jardín en primavera, un parque en otoño, un pa-

seo en barca por un río o una playa, un regalo inesperado, contemplar el arcoíris o terminar una obra difícil.

También se propone lo mismo para el desarrollo de la percepción pero centrándose en los elementos como pueden ser las formas y el color. Para ello se puede valer desde una obra artística hasta la misma puesta de sol.

Para el desarrollo de la creatividad por medio del sentimiento propone una estrategia algo más elaborada. Incentiva hacer un *role playing* donde se represente una escena familiar cuando los hijos e hijas muestran a los padres las calificaciones obtenidas en el colegio, con los roles de los personajes muy marcados y los papeles bien definidos en las personalidades. Al finalizar se realiza una puesta en común donde tanto los actores como los espectadores analizan y exponen cómo se han sentido, prestando atención a las ventajas y las desventajas de cada sentimiento.

Para la emoción se propone un programa donde el sujeto se experimente sobre sí mismo analizando sus habilidades emocionales tomando conciencia de ellas. Describir lo que ocurre después de una emoción fuerte ayuda a regular los estados de ánimo y controlar los impulsos. También propone un registro de emociones vividas en el día de manera que al anochecer se analicen y clasifique las experiencias vividas valorando el resultado y proponiendo un plan de mejora.

Procesos de la vía ecológica

Para esta vía se relacionan dos conceptos en su proceso, **la naturaleza y la cultura**. Estos atractivos que rodean a la persona en su contexto son determinantes para dar un paso a la creatividad. Al estimular estos procesos lo más probable es que lleguemos a resultados creativos (Menchén, 1998).

La naturaleza es muy sencilla de estimular, un simple paseo por el campo observando todo lo que hay a nuestro alrededor y anotando al final de la experiencia los valores y matices que hemos percibido. Menchén (1998) también propone parar en aquellos sitios que resulten significativos para analizarlos o simplemente contemplarlos.

Para trabajar la cultura se propone una investigación previa para profundizar en los aspectos fundamentales que rodean al estudiante, los orígenes, la historia, las obras artísticas etc. para hacerles partícipes de difundir y entender la cultura propia junto con la de los demás.

A estas observaciones también añadimos la observación y análisis de culturas no propias que también favorecen en el proceso de la estimulación de la creatividad.

4.1.3. La conectividad: Experiencias, conocimientos e imaginación

Al proceso de iluminación que venimos comentando, Betty Edwards (2004) lo nombra como Serendipia entendido como una secuencia de encajes de ideas sin haberlo querido. El término ha sido explorado también por Steven Johnson (2011) quien explica que es más favorable que ocurra con variedad de campos de conocimientos. Asegura que cuanta más diversidad de ideas, más innovadoras y creativas serán las respuestas.

Mednick (1962) también describe que cuanto más lejanas sean las combinaciones que se hagan el proceso de iluminación más creativa va a ser la solución que se encuentre. Recordemos que también Stein (1964) definía la creatividad como la capacidad para conectar y relacionar ideas, apuntando a la variedad de estas para un mejor resultado.

Está claro que hay una relación intrínseca entre **la conectividad de ideas** y el **momento de iluminación** que hemos descrito. Si Menchén (1998) buscaba la estimulación de la creatividad no cabe duda de que hay que buscar en los procesos de las vías que propone una insistencia en el proceso de la conectividad.

La conectividad [Figura 4] desempeña un papel fundamental en el proceso creativo, ya que permite establecer relaciones e integrar diferentes ideas, perspectivas y recursos para generar nuevas soluciones y conceptos innovadores. En el contexto creativo, la conectividad puede referirse a varios aspectos que se pueden observar en el esquema que hemos construido en base a los estudios de nuestros autores.

La conectividad se puede dar entre tres aspectos generales: **el conocimiento, la experiencia y la imaginación**. Cuando Arquímedes tuvo el proceso de iluminación conectó los conocimientos, saber sobre los materiales de la corona y cómo se comportan, y la experiencia que estaba teniendo en la bañera. Así sugerimos que la conectividad se rige por la relación entre las experiencias vividas o que se viven, los conocimientos con los recursos ideas y conceptos, y la imaginación como dice Menchén (1998) es la flexibilidad para relacionar las vivencias y experiencias en un mundo imaginario y de en sueño más allá de la realidad.

Al repasar el proceso de iluminación de Arquímedes de Siracusa, podemos observar que su momento creativo surgió por la chispa cuando conectó conceptos. Al sumergirse en la bañera la experiencia fue conectada con la problemática de la corona de oro. Si hacía lo mismo con la corona y la sumergía en agua, podía identificar si estaba chapada en oro o realmente era maciza.

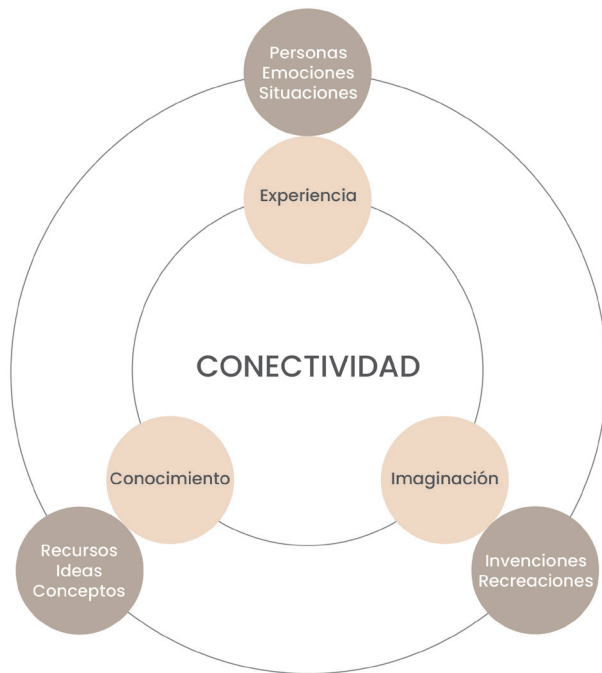


Figura 4 - Gráfico de conectividad (2023). Fuente: Elaboración propia.

Bronowski (1981) apunta que la conectividad está presente e inunda el mundo entero, todos y cada uno de los hechos, y habla de la necesidad de un “conector” que facilite estas conexiones para que pueda darse la creatividad.

Enfatizar en estas conexiones para que pueda darse la creatividad también es algo que apunta Austin Kleon (2012) donde explica como las artes tienen un papel fundamental en el desarrollo creativo. Este autor defiende que nada es original, todo es fruto de las conexiones y mezclas entre los aspectos de la conectividad.

Teniendo en cuenta el conocimiento como uno de los vértices del pensamiento conectivo [Figura 4] encontramos tres elementos clave:

Las ideas: La capacidad de conectar ideas aparentemente no relacionadas es crucial para la generación de ideas creativas. La mente humana es capaz de encontrar conexiones entre conceptos aparentemente dispares y combinarlos de maneras novedosas.

Los recursos: La accesibilidad a diferentes fuentes de información y recursos puede potenciar la creatividad. La capacidad de conectar y combinar recursos de manera eficiente

amplía las posibilidades creativas y facilita la experimentación y la iteración en el proceso de creación.

Los conceptos: Formar parte de la capacidad de conocimiento de una persona. Tener claros los conceptos puede ayudar a conectarlos entre sí para desarrollar ideas creativas.

La experiencia como otro de los vértices representativos de la conectividad engloba:

Las personas: La colaboración y el intercambio entre personas con diferentes experiencias, habilidades y perspectivas pueden impulsar la creatividad. La conectividad entre individuos puede estimular el pensamiento divergente, el debate constructivo y el enriquecimiento mutuo.

Las emociones: Nuestras reacciones emocionales a los estímulos y eventos pueden influir en cómo percibimos una experiencia. Las emociones positivas, como la alegría y la satisfacción, y las negativas, como el miedo o la frustración, influyen en el contenido de las experiencias y el cómo las relacionamos de manera creativa.

Las situaciones: Las circunstancias específicas en las que ocurre una experiencia también pueden influir en cómo se percibe. La ubicación física, el tiempo, el clima, el entorno físico y otros elementos del contexto afectan a la experiencia directamente.

Una vez desglosado esos dos vértices y componentes de la conectividad podríamos plantearnos ¿Cuál es el papel que tiene la imaginación en todo este proceso? La imaginación es una facultad fundamental en el proceso creativo. Es la capacidad de formar imágenes mentales, ideas y conceptos abstractos que no se basan directamente en la percepción sensorial. Permite explorar posibilidades más allá de lo ya conocido y ayuda a generar ideas originales y novedosas.

Se podría decir que sirve en parte como un aglutinante entre las distintas experiencias, los diferentes conocimientos y la propia parte inventiva y recreativa. Permite explorar escenarios y posibilidades antes de tomar decisiones.

La imaginación la dividimos en dos aspectos generales, la invención y la recreación:

La recreación: Al imaginar y visualizar posibilidades diferentes, podemos explorar escenarios y combinaciones de elementos que pueden no existir en la realidad pero formados a partir de ella. Esto ya implica de por sí en parte un proceso de conectividad, donde se mezclan parte de conceptos, objetos, situaciones etc. para generar otras nuevas.

La invención: Nos permite dar forma a nuestras ideas, verlas en nuestra mente y explorar cómo podrían materializarse en la realidad sin ser parte de ella. La visualización mental elabora detalles, identifica posibles problemas y trabaja en soluciones que solo son posibles en la mente.

Desengranar los aspectos de la conectividad permite conocer de primera mano cómo funciona el proceso de la chispa descrita por Menchén (1998) para poder estimular los procesos creativos en el alumnado.

Siguiendo lo que se plantea en el proyecto DECHADOS podemos buscar en espacios como los museos una ayuda para llevar al alumnado a esos procesos creativos, buscando conectividad con nuevas experiencias, conocimientos y estimulando la imaginación.

4.2. Análisis educativo en los museos de Tenerife

Inspirados por la propia morfología de la palabra nos disponemos a investigar en cómo los museos pueden suponer un espacio para el desarrollo de la creatividad en la educación del alumnado. Qué resultados da la relación museos-creatividad-educación y la cantidad de instituciones museales que hay en Tenerife, ahondando en sus características divulgativas, investigadoras y educativas para definir un campo de estudio de evaluación y registro de datos.

Este apartado lo hemos estructurado primeramente como una exploración del término museo enfocado a buscar los elementos educativos en él. Después se ahonda en la educación vista desde la perspectiva de las instituciones museales para recopilar datos estructurados por tablas y con un análisis final de los museos que hay en Tenerife y sus programas educativos.

4.2.1. Revisión histórica del museo y sus funciones

Concretar un significado y desarrollar un concepto que describa una entidad, objeto, persona, material o inmaterial, es sumamente complicado al tener en cuenta que nuestra lengua cambia y con ella los significados específicos, donde sólo un pequeño matiz puede cambiar la percepción de aquello que se describe.

La etimología de la palabra museo nos habla de su evolución del latín *museum* y a su vez del griego *moysēion* que al parecer significa el “lugar dedicado a las musas”, las musas inspiradoras de las artes. Por lo tanto, es el lugar donde se cultivan las artes, donde la creatividad florece.

Así el espacio museal ha variado en su definición, atendiendo a las necesidades e intereses de las épocas, a lo largo de la historia. Si tenemos en cuenta que el primer museo de carácter público, que reunía piezas de la cultura minoica y objetos naturales procedentes de muchas zonas del planeta, se abrió en 1683 en Oxford (Duarte, 2021) da que pensar en la cantidad de definiciones que pudieron darse a las instituciones museales desde el siglo XVII y que evidentemente han evolucionado con las sociedades.

En nuestro caso haremos hincapié en cuando el entorno museal empezó a percibirse como un espacio educativo y de difusión del conocimiento, que definiciones se han dado y cuáles de nuestra contemporaneidad se ajustan más a los intereses de la investigación.

Desde el Renacimiento el espacio del museo se concebía para la conservación de las piezas en un entorno, mayoritariamente artísticas, que se exhiben de cara al público pero con la única intencionalidad de ser mostradas. Son los llamados coleccionistas los encargados para esta tarea, acercándose a la nobleza con intereses (EVE Museos e Innovación, 2022). Por ello, las colecciones se centraban en acumular y exhibir las piezas sin ninguna intencionalidad educativa o investigadora [Figura 5]. Así, se daba lugar a salas repletas de cuadros amontonados en las paredes, unos encima de otros, sin ningún tipo de discurso vinculante. Si bien la museografía es un concepto posterior.

La intencionalidad educativa junto a la idea de acumulación en una colección museal no entró en el imaginario colectivo hasta bien entrado el siglo XIX, se trata más bien de una cuestión decimonónica tardía.



Figura 5 - *Les copistes* de Firmin Maglin, mujeres pintando en el Museo del Louvre (1889). Fuente: Jesús Rodríguez Bravo.

El paleontólogo y zoólogo estadounidense Edwin Harris Colbert fue el primero en introducir textualmente, en 1961, la interpretación para que formara parte de la ya establecida preservación y acumulación de piezas en la definición de museo: «a menos que una institución tenga objetos en su poder que **interprete a través de la investigación** o exhibición, o de ambos, no es propiamente un museo» (p. 139). Dando pie a lo que a posteriori se convertirá en una evolución exponencial del término museo.

Quince años antes el Consejo Internacional de Museos (ICOM), institución no gubernamental creada en 1946 para la organización internacional de museos y profesionales, había definido al momento de su creación lo que consideraban un museo: «La palabra ‘museo’ incluye todas las colecciones abiertas al público, de material artístico, técnico, científico, histórico o arqueológico

incluidos los zoológicos y jardines botánicos, pero excluyendo las bibliotecas, excepto en la medida en que mantengan salas de exposición permanentes» (EVE Museos e Innovación, 2022).

Tras la observación de Colbert (1961) el ICOM revisa su definición en los estatutos de la institución justo en el mismo año, añadiendo que debe haber **propósitos de estudio, educación y disfrute**, para que un museo pueda ser considerado como tal. Más adelante, en 1974, la organización vuelve a añadir características a la definición para concretarla mucho más, entre ellas la acción altruista sin ánimo de lucro y el deber de permanecer sirviendo al desarrollo de la sociedad.

En la actualidad estas definiciones quedan en parte obsoletas. Pese a que una vez entrado el siglo XXI la organización la ha reformado varias veces, ha estado en el punto de mira de las críticas. Algunos autores argumentan que es una definición injusta y excluyente de museos que no tienen colecciones permanentes y sustrae connotaciones de tópicos aspiracionales inconcluyentes (Fraser, 2019). Se habla de una valorización excesiva del objeto cuando lo verdaderamente importante es la interacción humana que está detrás y entorno a ellos.

Esta concepción vuelve atrás en el tiempo, al siglo XIX y al Renacimiento, donde las piezas en sí mismas eran el motivo de las instituciones museales, de manos de los coleccionistas más formados en la crítica de arte y la historia.

En base a los principales razonamientos en contra de la definición se argumenta que no debería basarse solamente en lo que un museo es o lo que contiene, sino en los objetivos y metas a las que los museos deben aspirar. De esta manera se retiraría la característica misionera para dar a las personas la posibilidad de **intervenir, reflexionar y debatir** (EVE Museos e Innovación, 2022).

Así justo el año pasado, en 2022, el ICOM aprobó la nueva definición de museo en la que se tienen en cuenta estas observaciones: «Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para **la educación, el disfrute, la reflexión** y el intercambio de conocimientos» (International Council of Museums, 2022).

Atendiendo a la definición que da la Real Academia Española de la lengua, el museo es una «institución de carácter permanente que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para **fines de estudio, educación y contemplación** conjuntos y colecciones de valor histórico-artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural» (RAE, voz museo, 1. Adm.) «abierta al público que está al servicio de la sociedad y de su desarrollo y que, sin ánimo de lucro, reúne y ordena con criterios científicos y de forma didáctica un conjunto de bienes culturales o naturales para **la investigación, la enseñanza y el gozo intelectual** y estético, y que asimismo constituye un espacio para la participación cultural, lúdica y científica de los ciudadanos» (RAE, voz museo, 2. Adm.).

Esta última definición fue modificada en la Ley del 29 de junio de 1985 donde podemos observar la inclusión de la participación cultural de las personas, posicionando la investigación y la enseñanza frente al objeto estético, características que se requerían de la definición oficial por parte del ICOM.

También el Gobierno de Canarias, donde se acota el campo de nuestra investigación, se acoge a esta definición y la redacta de la misma manera en la modificación de la Ley 4/1999, de 15 de marzo, de Patrimonio Histórico de Canarias.

4.2.2. El museo como ente creativo y educativo

En las últimas definiciones que hemos visto la función educativa se reitera constantemente y tiene un papel fundamental en la estructura del museo. Junto a ella la reflexión, el disfrute y la participación social forman las características principales que debe de tener una institución museística.

Según Eisner (2008) el museo, sobre todo los museos dedicados a las artes, debe de ser capaz de promover la construcción de la mente en el individuo. La mente es algo que se construye y se diferencia del cerebro como algo que no viene dado por la naturaleza, sino que se forma mediante la apropiación de recursos culturales. Así el desarrollo individual viene dado por el profesorado que se dedica a la enseñanza, pero del que también puede ser partícipe los museos.

La educación mantiene contacto con las instituciones museales o espacios culturales para formar parte de la etapa educativa de los diferentes niveles, Primaria, ESO, Ciclos e incluso la Universidad. Sin embargo, la mayoría de estas visitas radicaban en la mera

observación, realización de actividades con poco impacto y la escasa motivación de interés por parte del alumnado.

Algo que defiende Huerta (2005) es que el profesorado **debería volver a los espacios museísticos** con sus clases, pero no como meros acompañantes sino como personas activas capaces de transformar lo que el museo ofrece para la educación de su alumnado.

Este autor asegura que para los futuros profesionales de la educación artística complementen bien sus acciones en el aula deben estar bien formados con las diferentes áreas de conocimiento. Y el espacio museal es un potencial recurso para ello.

En este sentido el espacio museal está siempre al servicio del sistema educativo para participar en la enseñanza del alumnado. El problema está en la forma en la que se pretende enseñar sin verdaderamente enseñar, dejando que sea el alumnado como público quienes se enfrenten solos a la experiencia sin ningún tipo de *feedback*.

En palabras de Eisner (2008) la parte estética de una institución museal es una condición necesaria para que la visita al museo tenga algún tipo de recompensa. Pero según él, comúnmente se ofrece imágenes aisladas que funcionan muy bien para aquellos que saben interpretarlas, pero para aquellas personas carentes de experiencias estéticas se convierte en un sin sentido del que no se aprende nada ni les es de utilidad.

Si lo enseñado no es recibido con una utilidad no lo podemos llamar educación. Ese es uno de los cuatro criterios que según Esteve Zarazaga (2010) se deben de cumplir para que una acción pueda ser considerada educativa. Para él, el contenido debe ser moral, la forma debe respetar la dignidad e integridad de la persona que aprende, esta debe entenderlo y saber su utilidad y el aprendizaje no debe ser un desequilibrio.

La educación, ligada al espacio museal, debe de ser para el alumnado un surgimiento de saberes que se movilizan para desarrollar experiencias y sensibilidades nuevas (Desvallées & Mairesse, 2010) lejos de convertirse en una experiencia vacía.

El museo entonces debe de ser un espacio al servicio de la educación y la diversidad. Así podemos asegurar que las experiencias en los museos de nuestra generación tienen mucho que envidiar de todas estas expectativas, pero ¿Cómo podemos entonces usar el museo como un contexto educativo?

Es interesante citar una de las actividades que se dieron en el Máster de Formación del Profesorado de La Universidad de La Laguna en la asignatura de Aprendizaje y Enseñanza del Dibujo, el Diseño y las Artes plásticas. Consistía en citar las experiencias que se hayan tenido en los espacios museales desde el sistema educativo añadiendo una valoración crítica desde la perspectiva actual.

En las conclusiones de este ejercicio primaba los pocos espacios de la isla que habían sido visitados en las actividades escolares. Se citaban museos como el Tenerife Espacio de las Artes (TEA), el Museo de la Ciencia y el Cosmos y si acaso el Museo de la Naturaleza y la Arqueología (MUNA). La mayoría de las actividades consistían en meras visitas y la sensación de no entender mucho el espacio y su fin.

Para Escarbajal y Martínez (2012) la respuesta viene dada por **la interculturalidad** y el desarrollo de la participación ciudadana activa en las instituciones. Llaman a los museos a ser espacios creativos donde los individuos sean capaces de desarrollarse y participar activamente a través de sus colecciones y sus acciones educativas. Lo que nos recuerda las definiciones de museo más recientes donde se contempla la participación activa de la sociedad.

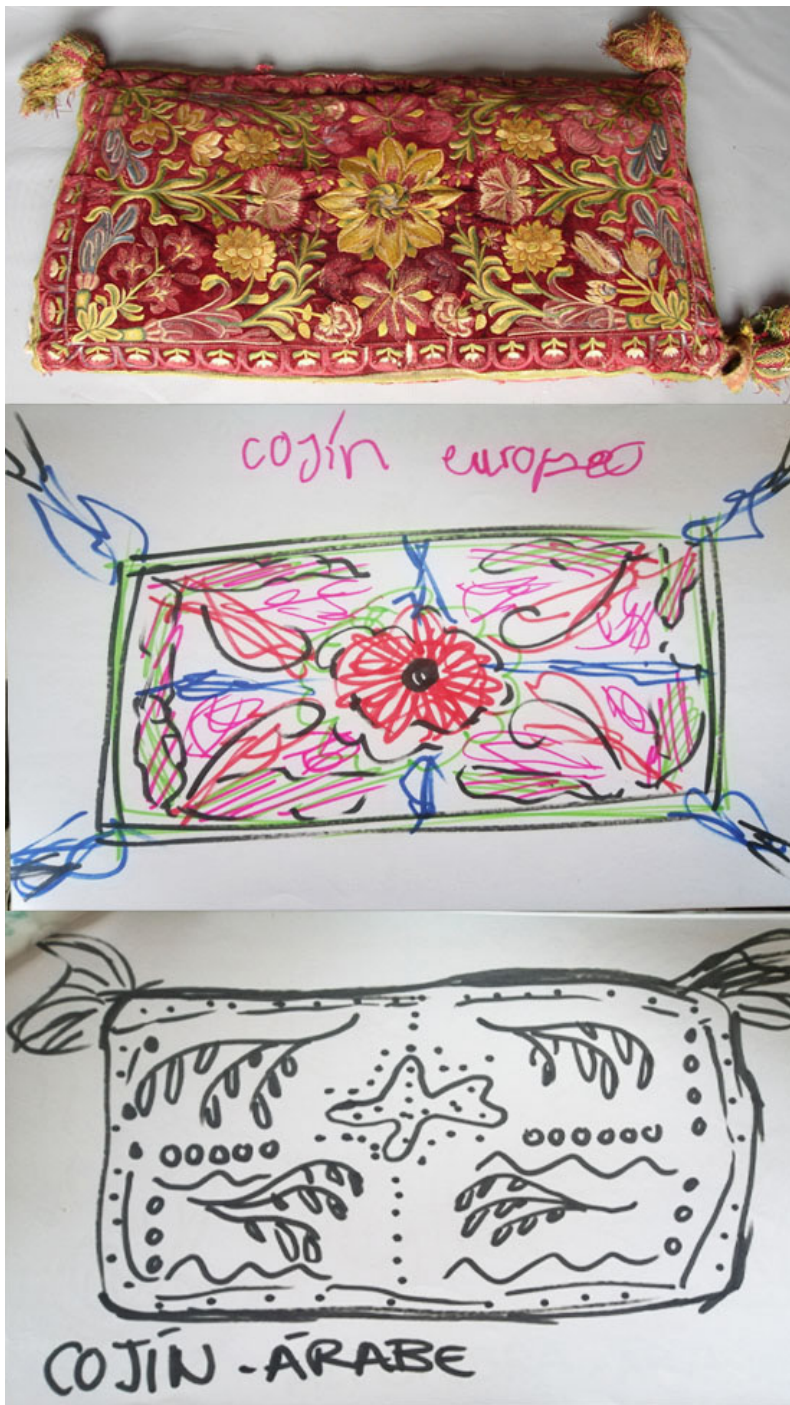
Por otro lado, el propio sistema educativo también puede usar los espacios museales para darles forma y fomentar el desarrollo creativo de su alumnado (Huerta, 2005). Las piezas de un museo ayudan a la adquisición de experiencias visuales y de conocimientos favoreciendo, tal y como vimos en los apartados anteriores, a la conectividad y la estimulación de la chispa.

En las prácticas de centro llevamos a cabo una experiencia [Figura 6] siguiendo estos conceptos donde tomábamos varias piezas del Museo de Arte Sacro *El Tesoro de la Concepción* de Tenerife que fueran interculturales. Así se descontextualizaron y se proyectaron al alumnado una a una en un ejercicio de retención visual para después plasmarlo en un papel e intentar adivinar el objeto que era y la cultura de dónde venía, escribiéndolo justo al lado del dibujo.

Menchén (1998) también propone como contexto los museos. En base al modelo ioeísta servirían para estimular la imaginación y la expresión de los individuos ahondando en sus habilidades asociativas.

Así podemos afirmar que los museos tanto como instituciones, con sus colecciones e instalaciones, exposiciones temporales etc. tienen un gran potencial para la estimulación del desarrollo creativo de los individuos, en especial del público adolescente que es el que nos interesa.

Para poder ahondar más, estudiaremos las propuestas existentes de los diferentes museos de la isla de Tenerife, analizando como dan pie al desarrollo de la creatividad en base a la conectividad.



En la experiencia de las prácticas realizamos una situación de aprendizaje tomando esta idea. Lo interesante de este ejercicio estaba en las relaciones que el alumnado tenía y la conectividad entre los conocimientos, las experiencias y la imaginación a la hora de interpretar las imágenes. Por ejemplo una alumna argumentó que una de las piezas le parecía azteca o maya por la composición de las formas. Al parecer su padre es de origen mexicano y efectivamente la pieza era un plato mexicano de alpaca repujado y decorativo de mediados del siglo XVIII. En su mente se había producido la sensación de chispa o iluminación a la hora de conectar la experiencia visual con los conocimientos previos.

Figura 6 - Situación de aprendizaje en las prácticas en imagen cojín de Filipinas, siglo XVIII, Museo de Arte Sacro "El Tesoro de la Concepción" (2023). Fuente: Elaboración propia.

4.2.3. Análisis de los museos en Tenerife

En este estudio sobre los museos hemos querido centrarnos en los museos de Tenerife y dando como resultado este apartado donde primeramente identificamos los diferentes espacios museísticos y la representatividad del arte. Para esto se realizará un estudio de los museos en la isla, identificando tipologías de mu-

seos y aquellos que presenten mayor potencial para el desarrollo de actividades creativas por medio de las artes.

Por otra parte, una vez recopilada la información de cada uno de los museos se han elaborado fichas de cada espacio museal analizando diferentes aspectos y la identificación de propuestas educativas, haciendo hincapié en la búsqueda de aquellas dirigidas específicamente al público adolescente.

Para ello hemos ido físicamente a cada museo para analizarlo y extraer información sobre estas propuestas en base a diferentes criterios para identificar si existen productos de las relaciones entre el arte y la espiritualidad, el arte y la cultura popular isleña o el arte y la cultura actual contemporánea para el desarrollo de actividades educativas donde haya hueco para la diversidad cultural:

- **Titularidad**, si es pública o privada.
- **Ubicación**, importante para conocer como se distribuyen los museos en la geografía insular.
- **Página web**, si difunden o promocionan por medios web o redes sociales sus actividades.
- **Características**, una breve reseña histórica y las descripciones generales de la institución.
- **Programa educativo**, las actividades que ofrecen indagando en las enfocadas hacia nuestro público adolescente.
- Las **salas** destinadas a exposiciones individuales, de manera que consideremos si los recursos de los museos tienen un **componente creativo** que pueda ser utilizado para fomentar la imaginación y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Para la selección de los museos se ha atendido únicamente a los espacios oficiales que se encuentran operativos actualmente abiertos al público. Según la Red de Museos de Canarias en 2017, Tenerife contaba con treinta museos operativos y siete espacios culturales (Consejería de Turismo, Cultura y Deportes, 2017) antes de la pandemia del COVID-19. Tras este hecho mundial, los espacios museales se vieron perjudicados durante el confinamiento, sobreviviendo mayoritariamente los que disponían de redes sociales o sitios web. De esta manera seguían sus funciones educativas, investigadoras y pedagógicas con el público.

Es curioso como una de las temáticas que se vieron más perjudicadas y a la vez más abundantes en las colecciones es la de carácter sacro [Figura 7]. Esto es muy común a sabiendas del tradicionalismo y espíritu religioso dado en el archipiélago durante todos los siglos en mayor o en menor medida. Da como resultado la acumulación de piezas de interés histórico y artístico tanto en los templos, lugares de culto que reflejan la espiritualidad humana, como en las casas particulares que se han ido legando de generación en generación (Álvarez Hernández, 2021).



Figura 7 - Sala colección de Arte Sacro parroquial de El Sauzal (2021). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Al hacer la indagación de información sobre los museos o instituciones en Tenerife, nos encontramos con que sólo dos de estas características siguen abiertos oficialmente como museos tras la pandemia: El Museo de Arte Sacro *El Tesoro de la Concepción* y el Museo de Arte Sacro Santa Clara, frente a los seis que reconocía la Red en el 2017 (Consejería de Turismo, Cultura y Deportes, 2017). Los otros cuatro cerraron permanentemente que merecen un interés por las piezas que reúnen en colecciones improvisadas. Adolfo Román (2018) en su estudio *Red de Museos de la Iglesia* trató sobre estos espacios en el intento de crear una red de museos oficial, donde se den a conocer, mejoren museográficamente, se unifiquen y pongan en valor estos espacios.

La Red de Museos identificó todos los espacios museales en base a tres criterios: Horario mínimo de apertura estable y visible al público, inmueble o espacio que garantice la visita pública y un desarrollo temático y expositivo (Consejería de Turismo, Cultura y Deportes, 2017). Algunos de estos criterios han sido incorporados a los nuestros para realizar una búsqueda más concreta:

-Estar en posesión de una **colección permanente**: Aunque esta característica, como comentamos en apartados anteriores, es bastante decimonónica, nos servirá para concretar mejor los espacios que vamos a estudiar.

-Ser **identificado como museo** en su título: Con este criterio conseguimos identificar concretar los espacios como museos propiamente dichos y no incluimos los espacios culturales con el único objetivo de tener el material necesario para investigar y no sobrepasarlo.

Las tipologías las hemos identificado en base a las establecidas por el Instituto Nacional de Estadística (INE): Etnografía, historia, arte contemporáneo, natural, sacro y ciencias [Figura 8]; teniendo en cuenta las temáticas abundantes de los museos en la isla y sus colecciones. Hay que advertir que identificamos a veces un solo museo con varias temáticas, por ejemplo, el Museo de Antropología e Historia de Tenerife se clasifica como de historia y etnográfico al demostrar estas dos características en su colección.

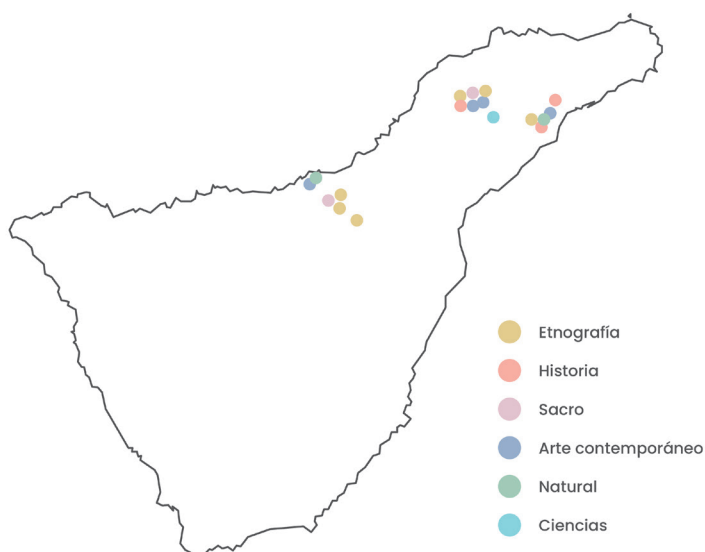


Figura 8 - Mapa de temáticas en los museos y sus ubicaciones en Tenerife (2023). Fuente: Elaboración Propia.

Es interesante observar en el mapa anterior cómo los museos se aglutinan en la zona metropolitana entre la capital de la provincia y de la isla Santa Cruz de Tenerife, y la población de San Cristóbal de La Laguna, ciudad declarada Patrimonio Mundial por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en 1999. El resto hacen presencia en la zona norte de la isla, entre los municipios de La Orotava y el Puerto de La Cruz. En esta parte de la isla predominan más los museos de tipo etnográficos.

La intención de este estudio es identificar y valorar el perfil educativo de estos museos y si promueven el desarrollo de la creatividad, con cuales actividades o métodos y si permiten a las exposiciones temporales dentro de la institución favoreciendo al desarrollo de la diversidad en las colecciones. Para ello se recogen en forma de tablas con las siguientes características: Titularidad si es privada o pública, ubicación, si disponen de un sitio web o red social, las características propias del museo, el plan educativo ahondando en sus propuestas y metodologías y las exposiciones temporales.

4.2.3.1. Fichas de los museos en Tenerife

Se han elaborado 17 fichas, una para cada museo seleccionado, divididas en los criterios que establecimos al comienzo del apartado anterior: Titularidad, ubicación, sitio web, características, programa educativo y exposiciones temporales. Además hacemos uso del código de color por tipologías del mapa anterior [Figura 8] para las etiquetas al lado del nombre y las letras de los criterios.

▀ MUSEO DE LA CIENCIA Y EL COSMOS



Titularidad: Pública

Ubicación: Av. de los Menceyes, 70, 38205 La Laguna

Sitio web: <https://www.museosdetenerife.org/mcc-museo-de-la-ciencia-y-el-cosmos/>

Características:

Este museo fue creado en 1993 promovido por el Instituto de Astrofísica de Canarias en colaboración con el Cabildo de Tenerife. En la muestra permanente posee en su mayor parte elementos didácticos e interactivos que muestran principios físicos y cosmológicos. Centrado mayoritariamente en la divulgación científica a través de experimentos y sus contenidos.

Programa Educativo:

-Actividades educativas basadas en el Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso experimental como herramienta pedagógica en el aprendizaje. Actualmente mantienen dos actividades *Artilogios* y *Un salto de gigante* ambas enfocadas para el público escolar.

-Sala infantil donde los más pequeños pueden desarrollar su creatividad con herramientas que se les proporcionan.

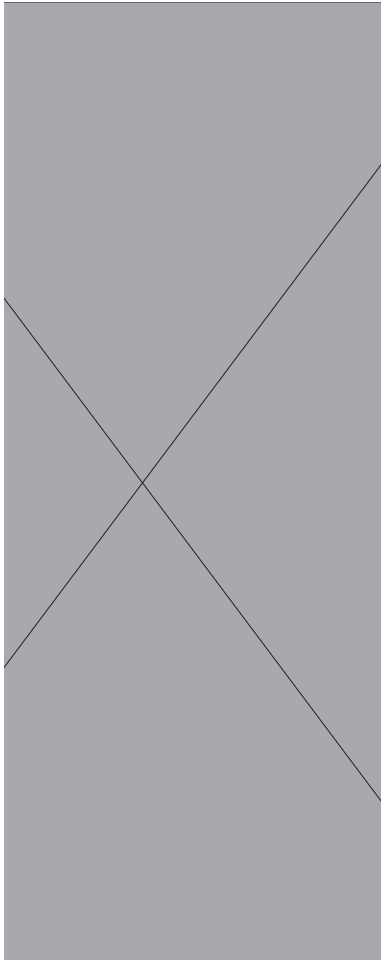
-Acampadas astronómicas y talleres vacacionales educativos con reserva.

Público adolescente: Actividades *Artilogios* y *Un salto de gigante*. Todos los talleres.

Exposiciones temporales:

El museo no cuenta con sala de exposiciones temporales.

📌 MUSEO ARQUEOLÓGICO PUERTO DE LA CRUZ



Titularidad: Pública

Ubicación: C. del Lomo, 9a, 38400 Puerto de la Cruz

Sitio web: No consta

Características:

Este museo fue creado en 1953 a partir del Instituto de Estudios Hispánicos de Canarias y su colección permanente está conformada por piezas arqueológicas de la actividad aborigen de Canarias, constituyendo así una de las más importantes de Tenerife. Toda esta colección se expone en cinco salas con cartelas de información y metodologías didácticas para la explicación de la alfarería aborigen.

Programa Educativo:

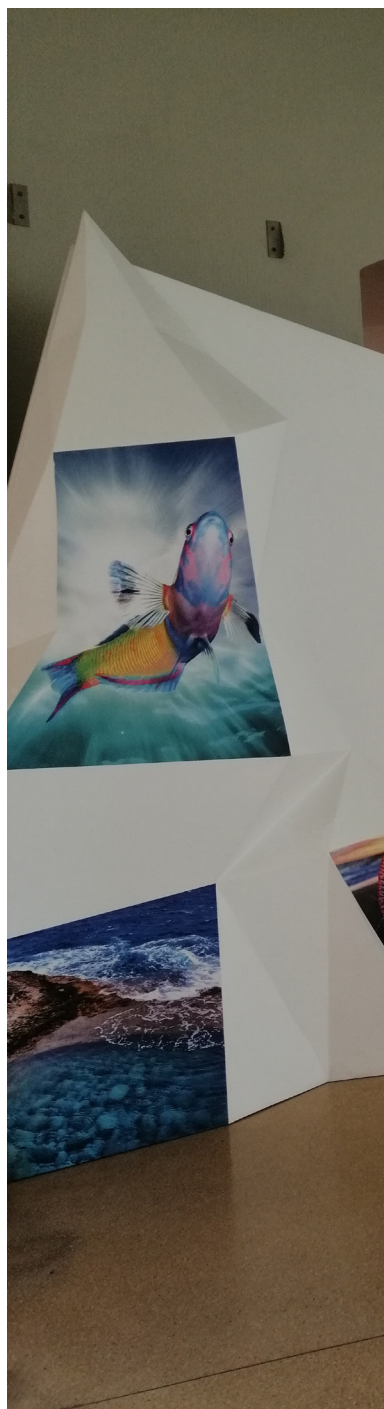
No posee departamento de educación ni un plan de actividades de difusión.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

No posee sala de exposiciones temporales.

MUSEO DE NATURALEZA Y ARQUEOLOGÍA



Titularidad: Pública

Ubicación: C. Fuente Morales, s/n, 38003 Santa Cruz de Tenerife

Sitio web: <https://www.museosdetenerife.org/muna-museo-de-naturaleza-y-arqueologia/>

Características:

El actual museo se dio a partir de la unión de dos instituciones el Museo Insular de Ciencias Naturales creado en 1951 y el Museo Arqueológico de Tenerife fundado en 1958. Las dos instituciones dieron lugar a una colección muy abundante entre historia, arqueología y biología de la que se expone con un número importante de recursos didácticos e interactivos, maquetas, así como pantallas, paneles informativos y códigos QR.

Programa Educativo:

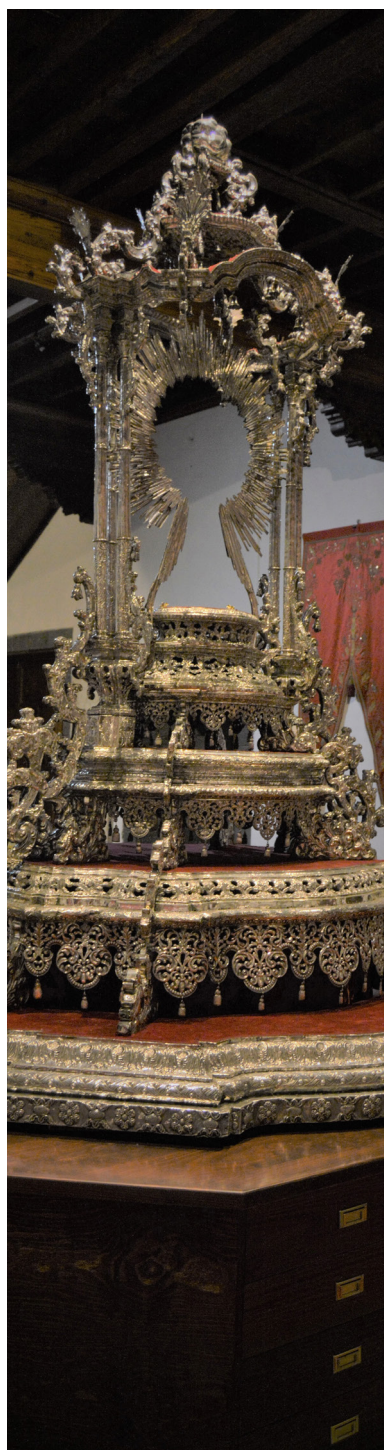
- Espacios destinados al desarrollo de la creatividad, con mesas y útiles para trabajar.
- Talleres educativos para infantil, primaria, ciclos formativos, Bachillerato, ESO y Universidad. Dispone de quince talleres diferentes con metodologías activas.
- También dispone de ocho visitas virtuales a las que se puede acceder a través de su web.
- Actividades consecutivas del propio museo.

Público adolescente: Todas.

Exposiciones temporales:

Dispone de salas para exposiciones temporales y además puede haber hasta tres simultáneas.

MUSEO DE ARTE SACRO EL TESORO DE LA CONCEPCIÓN



Titularidad: Privada

Ubicación: C. Cologan, 38300 La Orotava

Sitio web: <https://www.facebook.com/tesorocon-cepcion-rotava/>

Características:

El actual museo se constituye en 2007 a partir de la exposición permanente que la parroquia titular efectuaba con sus bienes de valor histórico y patrimonial, con el fin de organizar, catalogar y mostrar al público la colección. Las piezas se distribuyen en siete salas diferentes y organizadas por temáticas: textil, platería, escultura, pintura, documentación y mobiliario. Sólo se puede acceder con guía, pues no dispone de cartelas o paneles informativos, pero sí recursos didácticos.

Programa Educativo:

-Rutas culturales guiadas. Actualmente cuenta con trece temáticas diferentes en las que se muestra la historia del entorno y del museo y la colección.

-Talleres y cursos destinados al aprendizaje de técnicas en desuso y curiosidades de la colección. Dispone de cuatro actividades con metodologías activas.

-Propuestas educativas para infantil y primaria, ESO, Bachillerato, profesorado y personas no escolarizadas.

Público adolescente: Todas las rutas culturales guiadas. Propuestas *Los enigmas del tesoro* y *Tesoros 360°*. Todos los talleres.

Exposiciones temporales:

El museo no dispone de salas exclusivas para exposiciones temporales, pero si acoge y organiza este tipo de exposiciones fuera de las estancias museales.

MUSEO DE ARTE SACRO SANTA CLARA



Titularidad: Privada

Ubicación: C. Viana, 38, 38201 La Laguna

Sitio web: <https://www.clarissalaguna.com/>

Características:

La colección permanente de este museo parte de los bienes adquiridos a lo largo de la historia por el convento de la orden franciscana femenina en La Laguna. El museo se instituyó en 2013 con sede en el propio monasterio después de su restauración y rehabilitación, organizando las piezas en siete salas diferentes organizadas por temáticas conceptuales de las obras. Posee paneles informativos de las obras y la historia de las piezas, espejos para visualizar curiosidades de las obras, elementos interactivos, códigos QR y pantallas didácticas con las que se puede interactuar. Además tiene una sala de proyecciones habilitada para proyectar documentales y videos educativos.

Programa Educativo:

Actualmente este museo no posee un plan educativo activo ni tampoco actividades, cursos y talleres.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

El museo no dispone de salas destinadas al uso de exposiciones temporales.

📌 MUSEO HISTÓRICO MILITAR DE CANARIAS



Titularidad: Pública

Ubicación: C. San Isidro, 2, 38001 Santa Cruz de Tenerife

Sitio web: No consta

Características:

Este museo se instituyó en 1988 con la colección permanente de objetos legados del Fuerte de Almeyda y se ubica en el propio edificio museográficamente. En la planta alta se dispone un recorrido histórico-militar de las islas y en torno a ese discurso se disponen los objetos con paneles informativos de las piezas.

Programa Educativo:

El museo no dispone de un plan educativo activo.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

El museo no dispone de salas destinadas a exposiciones temporales pero sí un salón de actos.

MUSEO DE HISTORIA Y ANTROPOLOGÍA DE TENERIFE



Titularidad: Pública

Ubicación: C. San Agustín, 22, 38201 La Laguna

Sitio web: <https://www.museosdetenerife.org/mha-museo-de-historia-y-antropologia/>

Características:

En 1993 se erige, en su sede principal la Casa Lercaro, el museo de historia de Tenerife en base al legado de piezas de la propia familia y a posteriori de las labores de recopilación histórica y etnográfica. A ella se unen su otra sede y un centro de interpretación: La Casa de Carta instituida como museo etnográfico en 1987 y El Castillo de San Cristóbal instituido como Centro de Interpretación tras los descubrimientos arqueológicos e históricos del antiguo fuerte de defensa de Santa Cruz. En todas sus sedes el discurso museográfico cuenta con paneles informativos de las piezas y recursos didácticos.

Programa Educativo:

-Actividades para primaria, ciclos formativos y universidad con metodologías activas.

-Talleres vacacionales y acampadas grupales para público joven.

Público adolescente: Actividad *La Caja de Mnemosyne*. Todos los talleres.

Exposiciones temporales:

La sede de la Casa Lercaro cuenta con una sala de exposiciones temporales pero que actualmente se ve ocupada por piezas de la colección permanente.

■ MUSEO LM ARTE COLECCIÓN



Titularidad: Privada

Ubicación: C. Obispo Rey Redondo, 32, 38201 La Laguna

Sitio web: <https://lmartecoleccion.es/la-coleccion/>

Características:

Su creación es bastante reciente, se creó en 2021 a partir de la colección de Luz Marina Lorenzo, que adquirió piezas del arte popular canario y de artistas locales reconocidos de su contemporaneidad. Se instituyó en una vivienda de la segunda mitad del siglo XVIII que tras su restauración y rehabilitación pasó a albergar la colección permanente. La distribución contiene códigos QR, paneles informativos de las obras y elementos didácticos así como pantallas que muestran videos educativos sobre las piezas.

Programa Educativo:

Actualmente este museo no cuenta con un plan educativo vigente ni actividades relacionadas.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

El museo cuenta con un espacio exclusivo para exposiciones temporales de artistas contemporáneos, pero además realiza otras exposiciones simultaneas modificando el espacio museístico de la colección permanente.

▀ MUSEO CRISTINO DE VERA-ESPACIO CULTURAL CAJACANARIAS



Titularidad: Privada

Ubicación: C. San Agustín, 18, 38201 La Laguna

Sitio web: <https://fundacioncristinodevera.org/>

Características:

La colección permanente se forma a partir del legado del artista local Cristino de Vera en su interés por mantener de cara al público sus producciones artísticas para la observación, investigación y documentación en unión con el Espacio Cultural Cajacanarias. Para ello dispone la colección en una casa antigua adquirida en 1746 por el licenciado Antonio Vizcaíno de Quesada que se terminó de rehabilitar para tal efecto en 2008. Museográficamente las obras se disponen con sus respectivas cartelas y además cuenta con una sala de proyecciones audiovisuales.

Programa Educativo:

- Talleres familiares novedosos dependiendo de las temáticas o exposiciones temporales.
- Actividades para los centros educativos de ESO y Bachillerato.
- Dispone de un espacio para el desarrollo de la creatividad con herramientas para el uso.

Público adolescente: Todas.

Exposiciones temporales:

El museo dispone de una sala completa destinada a exposiciones temporales para artistas locales y foráneos.

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO EDUARDO WESTERDAHL



Titularidad: Pública

Ubicación: C/ Las Lonjas, s/n. Casa de La Aduana (1ª planta), 38400 Puerto de la Cruz

Sitio web: <https://www.iehcan.com/inicio/macew/>

Características:

Este museo fue puesto en marcha en 1953 por el crítico de arte Eduardo Westerdahl reuniendo en su colección piezas de artistas canarios del siglo XX. En 2007 se reinaugura como espacio museal anexo al Instituto de Estudios Hispánicos de Canarias con obras de Óscar Domínguez, César Manrique, Manolo Millares, Juan Ismael, Lola Massieu y Pedro González, junto con artistas foráneos.

Programa Educativo:

No posee plan educativo y no mantiene actividades vigentes desde 2018.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

El museo cuenta con una sala destinada al uso exclusivo de las exposiciones temporales.

■ MUSEO DE BELLAS ARTES DE TENERIFE



Titularidad: Pública

Ubicación: C. José Murphy, 12, 38002 Santa Cruz de Tenerife

Sitio web: No consta

Características:

El museo fue en parte instituido en 1840 por parte del ayuntamiento de Santa Cruz para albergar piezas de interés histórico y artístico. Mas adelante se construyó el edificio en 1929 para comenzar a albergar más piezas desde el siglo XVI hasta el siglo XX. El museo cuenta con paneles informativos y didácticos en la exposición permanente que se reparte en tres plantas diferentes con varias salas.

Programa Educativo:

No posee un plan educativo constituido como tal, pero si realiza otras actividades como presentación de libros, conferencias y visitas guiadas.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

La institución cuenta con dos salas destinadas a exposiciones temporales con temáticas diversas y otra para la exposición de obras de artistas contemporáneos.

■ TENERIFE ESPACIO DE LAS ARTE



Titularidad: Pública

Ubicación: Av. de San Sebastián, 10, 38003 Santa Cruz de Tenerife

Sitio web: <https://teatenerife.es/>

Características:

Este museo tiene su creación en 1995 con la colección del artista local Óscar Domínguez. En 2008 se inaugura como TEA en un nuevo edificio, conglomerando más colecciones como la Colección Los Bragales, la Colección COFF de Fotografía y el de la Asociación Canaria de Amigos del Arte Contemporáneo. Esta colección se encuentra expuesta permanentemente en una de sus cuatro salas principales.

Programa Educativo:

- Posee un departamento educativo.
- Hay unas salas/taller (Minita) dedicado a la práctica educativa artística.
- Actividades dedicadas a los centros educativos, las familias y grupos en riesgo de exclusión social.
- Programación de visitas comentadas.
- También dispone de actividades online.

Público adolescente: Todas.

Exposiciones temporales:

Tres de las cuatro salas que posee la institución museística están dedicadas a exposiciones temporales de artistas tanto locales como foráneos.

📌 CASA DEL CARNAVAL



Titularidad: Pública

Ubicación: C. Aguere, 17, 38005 Santa Cruz de Tenerife

Sitio web: <https://casacarnavalsantacruz.com/>

Características:

Se creó e inauguró en 2017 tras la construcción de un espacio para albergar parte de la tradición del carnaval en la provincia. La colección la conforman sobre todo las indumentarias y parte de la historia de esta manifestación cultural, que se distribuye por una sala con paneles informativos, pantallas interactivas, códigos QR y elementos didácticos como la muestra de materiales y los procesos. Apartados creativos de diseño y juego.

Programa Educativo:

Desconocemos la existencia de un plan educativo o actividades. Sin embargo, al observar el museo tienen dispuesto un espacio para talleres y actividades de dinamización creativa.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

Cuenta con una sala exclusiva para las exposiciones temporales relacionadas con la temática del museo.

📌 MUSEO ETNOGRÁFICO DE PINOLERE



Titularidad: Pública

Ubicación: C. Alzados Guanches, s/n, 38310 Pinolere

Sitio web: <https://teatenerife.es/>

Características:

Este museo se creó en 2002 bajo la necesidad de conservar en las periferias de la población del Valle los oficios artesanos que están en peligro de desaparecer. El espacio es casi un parque cultural donde se distribuyen diferentes casas terreras y pajares con piezas de la colección permanente, conformada en su mayor parte por el oficio de cestería de madera rajada. A esta le acompañan paneles informativos y recursos interactivos dispuestos para el visitante.

Programa Educativo:

- Realización de cursos y talleres sobre las técnicas tradicionales artesanas.
- Visitas guiadas a centros escolares.

Público adolescente: Todas.

Exposiciones temporales:

Este museo no dispone de una sala exclusiva para exposiciones temporales.

MUSEO CASA DE LOS BALCONES



Titularidad: Privada

Ubicación: C. San Francisco, 3, 38300 La Orotava

Sitio web: <https://casa-balcones.com/museo/>

Características:

El primer piso de la casa de los balcones se abre como museo en 1990 tomando como colección permanente el propio entorno de la casa para mostrar a lo largo de sus habitaciones el estilo de vida de la población canaria. Durante las estancias no se muestran paneles informativos, pero en su web si hay recursos de las habitaciones, su localización y función dentro de la tipología de casa canaria.

Programa Educativo:

Se desconoce la existencia de un plan educativo.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

Este museo no tiene salas exclusivas para exposiciones temporales.

📌 CASA MUSEO CAYETANO GÓMEZ FELIPE



Titularidad: Privada

Ubicación: Pl. de la Concepción, 13, 38201 La Laguna

Sitio web: <https://casamuseocgf.com/>

Características:

La colección de este museo parte del legado del coleccionista Cayetano Gómez Felipe. Instituido en la casa del propio coleccionista recoge todos los objetos relacionados con la vida cotidiana y las costumbres de Canarias. Solo se puede acceder con guía y la colección se dispone con pequeños paneles informativos.

Programa Educativo:

-Posee un aula didáctica con mesas útiles y pantalla expositiva.

Se desconoce la existencia de un plan educativo.

Público adolescente: Ninguna.

Exposiciones temporales:

Este museo no tiene salas exclusivas para exposiciones temporales.

■ MUSEO DE ARTESANÍA IBEROAMERICANA DE TENERIFE



Titularidad: Pública

Ubicación: C. Tomás Zero, 34, 38300 La Orotava

Sitio web: <https://artenerife.com/museo-de-artesania/>

Características:

Este museo abre sus puertas en 1991 para acoger una muestra permanente de la realidad artesana de Tenerife. A la colección se sumaron piezas de artesanía iberoamericana, estableciendo un diálogo entre varias formas de hacer. Todas las piezas se exponen con paneles informativos y didácticos a lo largo de diez salas diferentes.

Programa Educativo:

- Realización de rutas guiadas con diferentes temáticas.
- Talleres y cursos didácticos de artesanía.
- Visitas para los centros escolares.

Público adolescente: Talleres *Tintes naturales* y *Conociendo Canarias*. Todas las visitas.

Exposiciones temporales:

De entre las diez salas hay varias dedicadas a exposiciones temporales que tienen que ver con la temática del museo aunque ya se han dado pie a varias de arte contemporáneo contando en sus muestras con piezas de artistas locales.

4.2.3.2. Valoración y resultados

En este apartado volcaremos los datos recogidos en las fichas estructurando una serie de aportaciones. Primeramente sobre las tipologías de los museos, la abundancia y su relación con los criterios de las fichas. Después nos centraremos sobre todo en el valor educativo de los museos prestando especial atención a los de arte-contemporáneo, ya que nos interesa la educación artística.

Al finalizar las valoraciones definiremos los espacios que mayor oferta educativa tienen para la realización de la observación en la parte experimental, teniendo en cuenta también la cantidad de salas que dedican a las exposiciones temporales favoreciendo a la diversidad cultural.

Sobre las tipologías de museo y su titularidad

Si atendemos al gráfico [Figura 9] según el criterio de selección y clasificación de las instituciones museísticas que planteamos al principio, podemos observar que el mayor porcentaje lo obtienen los museos de tipo etnográfico frente al único de ciencias en toda la isla. Le siguen los museos de carácter sacro y los de tipo natural-arqueológico, y sobre ellos los museos de historia y los de arte contemporáneo.

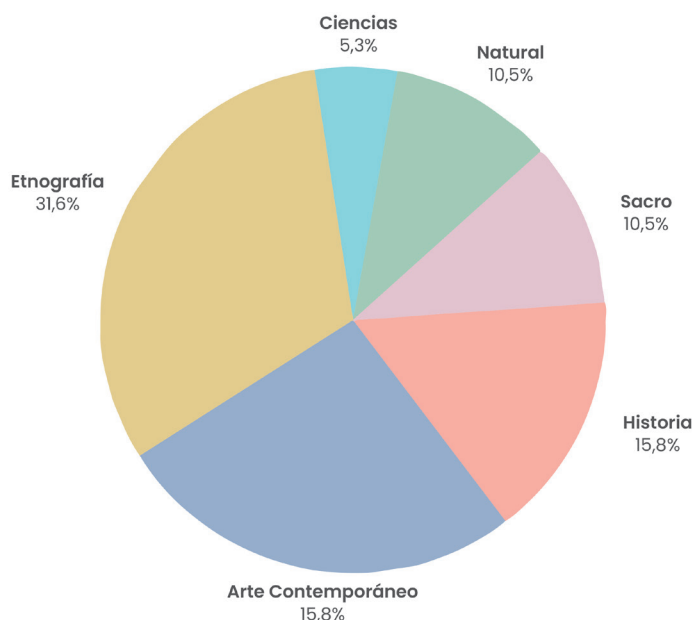


Figura 9 - Gráfico de porcentajes temáticos en los museos de la isla de Tenerife (2023). Fuente: Elaboración propia.

Ello supone que existen por mayoría las colecciones que hablan sobre la etnografía en el territorio insular, lo que pone de manifiesto a la cultura popular por encima de otras ramas en cuanto a

su divulgación. Sin embargo, es la temática que menos propuestas educativas tiene y también son pocos de sus museos los que tienen exposiciones temporales o espacios destinados a ellas.

Sobre la oferta educativa

Con esta recogida de datos en base a los parámetros establecidos que nos interesaban, podemos sacar en conclusión varias cuestiones interesantes. En primer lugar, más de la mitad de los museos estudiados en Tenerife, el 52%, poseen actividades educativas con las que se pretenden aprendizajes en la población y más concretamente para los centros educativos. Si es verdad que no es lo óptimo en relación con la cantidad de museos que hay, el cual por lógica debería dar como resultado más planes educativos dentro de las instituciones.

La mayoría de los museos que cuentan con un plan educativo, o actividades, su titularidad corre a cargo de una institución mayor y son apoyadas, ya sea política o empresarial, de manera pública lo que les facilita el poder desarrollarlos al tener más medios. En concreto un 64% de las instituciones investigadas son de carácter público frente al porcentaje restante que es de titularidad privada.

La implicación de espacios para el desarrollo de la creatividad, refiriéndonos con esto a zonas donde haya herramientas para la creación en base o no a la experiencias del museo, también es escasa en cuanto a la cantidad de recursos, siendo esta una de las opciones más sencillas para ofrecer una experiencia creativa autónoma al visitante fuera de actividades dirigidas, como los talleres prácticos más habituales en los entornos museísticos.

En cuanto a ellos la mayoría se basan en la creación y el aprendizaje de técnicas manuales dependiendo de la temática del museo. Si es científico o natural en base a experiencias de ensayos u observaciones de experimentos y principios, si es histórico se darán talleres de carácter documental e historiográfico, si es sacro en base a las técnicas tradicionales de las artes decorativas, si es etnográfico en relación a las técnicas artesanales como la cestería o la alfarería -que son las más usuales- y si son de carácter artístico toman como metodología los talleres de creación artística enfocadas en su mayor parte a la gamificación y el aprendizaje creativo situado, siendo esta última tipología la que más nos interesa.

Dentro de este punto todos los planes educativos tienen en mayor o menor medida actividades dedicadas al público adolescente (ESO, Bachillerato, Ciclos).

Por otro lado, también el 52% de los museos poseen exposiciones temporales de artistas contemporáneos locales y foráneos, pero no necesariamente coinciden con los mismos que poseen plan educativo. De este modo está repartido el número de museos que tienen salas de exposiciones temporales con los que poseen un plan activo. Esto es interesante de cara al grado de diversidad en las muestras del museo, que no solo ofrecen lo permanente sino también artistas locales, favoreciendo así a la diversificación de la cultura en sus muestras.

La presencia de ambos puntos en el mismo museo favorece a la realización de nuevas actividades cada vez que hay una nueva exposición temporal, lo que obliga en cierto sentido a la institución a una renovación constante en su plan educativo, creando nuevas actividades o adaptando otras a según cuales exposiciones se den durante el año. Solamente el Museo de la Naturaleza y la Arqueología (MUNA), el Museo de Artesanía Iberoamericana de Tenerife (MAIT), el Museo de Cristino de Vera (MCV) y el Tenerife Espacio de las Artes (TEA) son las instituciones que manejan estas dos características al mismo tiempo [Figura 10].

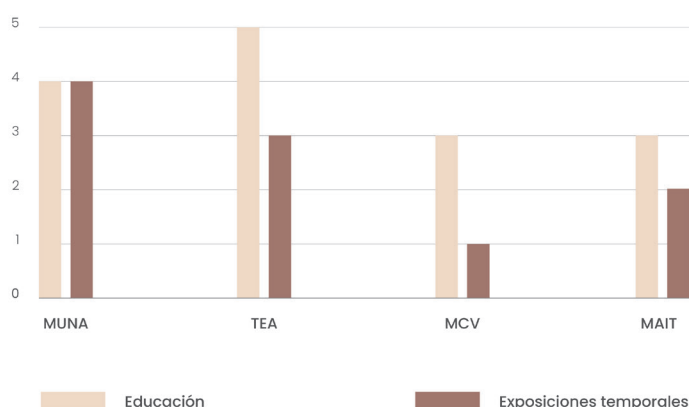


Figura 10 - Gráfico de museos potencialmente educativos (2023).
Fuente: Elaboración propia.

Lo que podemos observar es que el **TEA** y el **MUNA** son los principales museos que más esfuerzo dedican a la parte educativa en sus instituciones con la realización de variadas actividades para los distintos públicos y en especial para nuestro público adolescente. Son instituciones que dedican todas las actividades al público estudiante de la ESO, Bachillerato y Ciclos, salvo aquellas pocas destinadas a infantil y primaria.

Podríamos decir que el **TEA**, espacio escogido para analizar por el proyecto **DECHADOS**, orientada a la difusión de colecciones de arte y teniendo un alto potencial en los datos que hemos registrado es una institución idónea para realizar una investigación posterior atendiendo a la conectividad en los procesos creativos.

5. MARCO INVESTIGADOR

Análisis de la estimulación de la conectividad creativa

En este apartado desarrollaremos el marco investigador de nuestro trabajo, planteando el objeto de estudio, las preguntas de investigación y las metodologías de trabajo. Por ello, lo hemos dividido en dos apartados. En un lado el diseño y planificación de la investigación donde desarrollaremos el contexto, los participantes que han sido objeto de nuestra investigación, las preguntas de investigación y el diseño de las herramientas que vamos a utilizar así como las estrategias.

Por último redactaremos como se ha desarrollado la investigación y en qué fases, con la toma de datos correspondientes y observaciones sobre las visitas. Posteriormente se analizarán los datos extraídos para elaborar finalmente una discusión donde se contrasten y realicen valoraciones.

5.1. Diseño y planificación de la investigación

El estudio previo de los espacios museísticos en Tenerife permitió hacer una mejor selección del espacio en el que enmarcar nuestro trabajo. Entre el MUNA y el TEA el contenido de la colección y la orientación educativa hacia la comprensión del objeto artístico condicionaron la elección de este último para el estudio.

A continuación describiremos el contexto y sus características atendiendo a las actividades y los participantes de cada una de ellas.

5.1.1. El contexto y los participantes

Como hemos comprobado en el apartado teórico la institución museal del TEA es un potencial espacio para que los centros educativos desarrollen sus actividades educativas con alumnado de Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos. Además, ofrece al público diferentes herramientas para el desarrollo de la cultura, como espacios para el ocio, cine, biblioteca y cafetería entre otros [Figura 11]. Por ello hemos enmarcado nuestro proyecto en este espacio para desarrollar nuestra investigación, teniendo en cuenta que el proyecto DECHADOS también había seleccionado este espacio en Tenerife para el estudio de los productos de esas relaciones entre espacio-museo y centros educativos.



Figura 11 - Infografía de espacios en el TEA (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Este espacio museal tiene su creación en 1995 con la colección de las obras del reconocido artista local Óscar Domínguez. En 2008 se inaugura como TEA en un nuevo edificio, conglomerando más colecciones como la Colección Los Bragales, la Colección

COFF de Fotografía y el de la Asociación Canaria de Amigos del Arte Contemporáneo.

Esta colección se encuentra expuesta permanentemente en una de sus cuatro salas principales. Las otras tres están dedicadas enteramente a exposiciones temporales por lo que hay un gran potencial de obras pertenecientes a artistas locales y foráneos. Con ello se fomenta la diversidad cultural dada la rica variedad de artistas y obras que pueden acoger sus salas.

Lo que pesa una cabeza. Escultura tras el 73 es una de estas exposiciones temporales, abierta desde el 3 de marzo hasta el 4 de junio de 2023 en la Sala B, que nos ha servido de marco experimental para realizar nuestra investigación [Figura 12].



Figura 12 – Cartel de la muestra *Lo que pesa una cabeza. Escultura tras el 73* (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Esta exposición es una oda a la escultura a partir de las muestras celebradas en la calle en 1973 y 1994, de las que se rescata la obra *Penetrable* de Jesús Soto. En la propia descripción de la muestra se argumenta que no es un intento de un tercer encuentro como los vividos a finales del siglo XX, pero si recoge las ideas en torno a la escultura y plantea otras contrapuestas a las de aquellas muestras (TEA Tenerife Espacio de las Artes, 2023). La muestra reúne en total a 29 artistas, personas dedicadas a la escultura al-

gunas locales y otras foráneas, que cuentan una obra cada una distribuidas en las cuatro estancias de la sala [Anexo 1].

Néstor Delgado, conservador de exposiciones temporales, y Gilberto González, director artístico del TEA, junto al equipo del museo han sido los comisarios de esta exposición y su papel es cuanto menos relevante. Durante la permanencia de la muestra se han realizado varias visitas guiadas por parte de los dos principales comisarios y hemos tenido a bien asistir a una de ellas, guiada por Néstor, para cruzar datos y realizar análisis.

Por otro lado, las mediadoras del departamento educativo han dirigido una actividad para centros educativos utilizando esta exposición. Fueron Joana Carrión González y Paloma Tudela las guías de esta visita a la muestra.

La visita guiada está compuesta por una primera parte donde se explica al alumnado todo el contexto de la exposición, para posteriormente visitar y comentar la muestra con una selección específica de obras. La segunda parte sería un taller experimental con herramientas escultóricas para que el alumnado tenga una toma de contacto con los materiales.

Al final el proyecto DECHADOS plantea una experiencia donde los participantes bajo la premisa “exprésate” sean creativos con utensilios de dibujo en un gran soporte de papel [Figura 13]. De esta manera se atiende al concepto propuesto por Menchén (1998) en la vía ecológica del modelo IOE donde el dibujo expresivo se da, teniendo en cuenta la naturaleza y la cultura, con total libertad para la estimulación de la creatividad.



Figura 13 - Fases de la visita con los estudiantes (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

El grupo de participantes en esta actividad está constituido por el alumnado de 3º de la ESO del CPEIPS Acaymo Nuestra Señora de Candelaria del municipio de San Cristóbal de La Laguna. Junto a sus dos profesores, Itahisa Alfageme y Carlos Cabrera, participaron de la experiencia y formarán parte de los sujetos de estudio para nuestra investigación.

En total fueron 23 estudiantes que se dividieron en dos grupos para facilitar la visita, un grupo de 11 más el profesor Carlos Cabrera y la mediadora Joana, y otro grupo de 12 con la profesora Itahisa Alfageme y la mediadora Paloma.

5.1.2. Metodologías de investigación

Nuestra línea de investigación educativa al ser cualitativa requiere de una planificación específica en cuanto a la recogida de información e interpretación de esta. Según Martínez González (2007) para esta línea la mejor metodología es el estudio de casos, donde la principal finalidad es describir los sucesos de un contexto fijándonos en la organización social, la conducta de cada sujeto en relación con la de los otros miembros y a la interpretación de los significados.

Estas interacciones dan mucha información cualitativa que nos puede servir para estudiar sobre la estimulación de la creatividad de las relaciones que se dan entre los centros educativos y las entidades museales.

Para ello, hemos dividido la investigación en varias fases apoyados en las recomendaciones de Martínez (2007), donde desarrollamos la metodología en función de nuestros intereses. Por otro lado, se especifican las herramientas para la recogida de los datos y de información durante las visitas además de reflejar posteriormente el volcado de datos en una serie de gráficos para poderlos interpretar.

Investigar en educación puede percibirse extraño al relacionar la tarea de investigar con las ciencias matemáticas, físicas, o químicas. Sin embargo, en nuestro caso sirve para dar respuesta a la necesidad de conocer y mejorar una determinada realidad, la realidad del desarrollo de la creatividad en el alumnado, aquella que tanto defendió Ken Robinson (2006).

En base a esta cuestión general planteamos dos preguntas de investigación, una aplicada a los responsables de cada visita, en este caso Néstor y las mediadoras del museo Joana y Paloma, y otra a los participantes de la actividad, el alumnado del CPEIPS Acaymo y las personas voluntarias de la visita con el comisario.

La **primera pregunta** da respuesta a las acciones tomadas para la estimulación de la creatividad, para ello se propone un análisis de los tiempos dedicados a cada obra y el itinerario escogido para esclarecer cuales son aquellas piezas a las que se les dedica más explicaciones, recursos, estrategias y por lo tanto más importancia.

La **segunda pregunta** estudiar u observar el papel de la conectividad en las visitas a partir de la propia respuesta de los participantes, si realmente se ha suscitado un interés personal creativo. De esta manera se comprende una evaluación estandarizada de las interacciones de los sujetos con las obras.

Lo más interesante de esta metodología será el cruce posterior de los resultados de ambas visitas en el apartado de discusión para tener un contraste de diferencias y similitudes entre las dedicadas expresamente a la educación secundaria y las del público general. Por otro lado, también es de interés el contraste entre ambas preguntas de investigación, si las obras a las que más se les dedica tiempo corresponden con las que los participantes muestran más interés.

5.1.2.1. Fases de la investigación

Hemos dividido las labores de investigación en fases para poder estructurar las tareas y así profundizar en lo que realmente ha consistido la labor experimental.

Primeramente atendimos al **estudio de la parte teórica**, comprender todos los antecedentes en base a la creatividad, los museos y en nuestro caso específico la conectividad junto a la diversidad cultural es muy importante para poder desarrollar unas buenas metodologías y herramientas de trabajo. Saber qué es lo que vamos a investigar y cómo.

Antes de recoger datos sobre las visitas nos vemos en la obligación de **visitar el contexto** primeramente para conocerlo y entenderlo. De esta manera y en base a nuestras observaciones podemos valorar cuales serían las obras que consideramos potenciales para el desarrollo de la chispa en el alumnado, viendo si estas coinciden con las demás visitas.

Una vez analizado este contexto se plantean las preguntas de investigación y se diseña **una hoja de observación [Anexo 2]** para las tomas de datos que respondan a unas posibles necesidades de la visita. A continuación, se plantea la visita con el comisario de la exposición Néstor Delgado para una primera toma de contacto [**Figura 14**] y una puesta en práctica de la ficha que se diseñó.

Tras esta primera toma de contacto se perfilaron los pequeños detalles o necesidades que daba la visita para poder registrar los datos de interés. De esta manera pudimos **registrar la visita** del CPEIPS Acaymo, la más importante para nuestra investigación, con mayores facilidades y preparación.



Figura 14 - Puesta en práctica de la ficha en la visita con el comisario (2023). Fuente: Claudia Torres Martín.

El volcado de datos [Anexo 3] viene a continuación para redactar y ordenar toda la información registrada en forma de diferentes diagramas de barras y fotografías en el margen derecho, de manera que podamos verla claramente para poder analizarla. Una vez hecho esto y mentalizándonos en la tarea de interpretación se procede al **análisis y el contraste** de los datos obtenidos, valorando los resultados y poniéndolos al servicio de la educación en secundaria, bachillerato y ciclos formativos.

5.1.2.2. Técnicas e instrumentos de investigación

El tipo de observación es muy importante a la hora de registrar los datos, pudiendo ser participante o no participante. González (2007) apunta que la observación participante es mucho más beneficiosa al captar significados y procesos más profundos que ayudan a interpretar mejor lo observado, estableciendo conclusiones más precisas. Sin embargo, atañe otras dificultades como la cantidad de tiempo necesario para la observación, la falta de estructura al ser recogida in situ, etc.

En nuestro caso atenderemos a una observación rotundamente **no participante**, limitándonos a la mera observación de lo que sucede como un agente externo que no influye en las acciones de los participantes. Esta observación permite registrar la información inalterada por nuestros intereses.

González (2007) propone que esta observación está dirigida a agentes externos, como es el caso, que no tienen ningún tipo de relación con el alumnado o los participantes. Si la hubiera, no participar de la muestra sería complicado por la relación docente-estudiantes.

En cuanto a **los instrumentos** se incluyen la toma de notas en una libreta sobre lo que sucede en las visitas, la toma de imágenes, video y audio como herramientas de registro. Estar pendiente de todo lo que se desarrolla durante la observación es bastante complejo al tratarse de grupos con muchas personas. Esto permite que, una vez concluidas las visitas, tengamos la oportunidad de revisar lo sucedido para asegurarnos de tomar todos los datos posibles.

Por otro lado, la principal toma de **registro de datos** se recoge en la hoja de observación que se ha construido en base a las dos preguntas de investigación. La primera se toma en una tabla el número de la obra clasificadas por el TEA con el tiempo respectivo que se le ha dedicado. El modo de tomar el tiempo se establece desde que se llega a una obra, por minutos midiendo con un reloj de bolsillo, y se termina cuando nos apartamos de ella hacia otro espacio. De esta manera se genera un itinerario escogido por las personas mediadoras en las visitas y la importancia que se le ha dedicado a cada una.

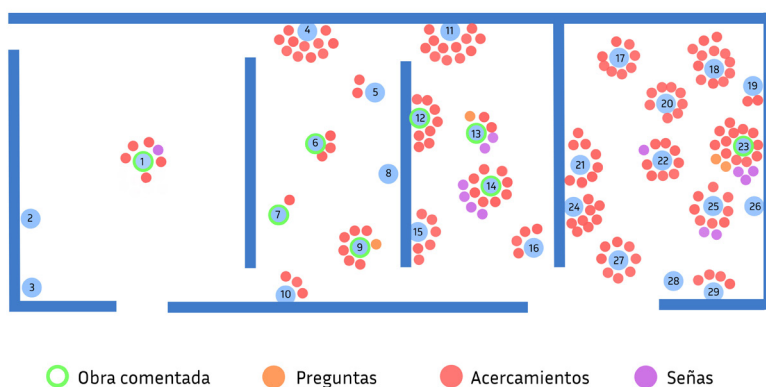


Figura 15 - Registro de datos de la segunda pregunta de investigación (2023). Fuente: Elaboración propia.

El registro para la segunda pregunta se divide en tres características principales: los acercamientos, las preguntas y los señalamientos por parte de los participantes que se registran mediante puntos de diferentes colores en el mapa de la sala [Figura 15].

Los **acercamientos** tienen que ver con las aproximaciones de los participantes hacia las obras pero sólo en los momentos donde se les deja explorar las salas. Tener esto en cuenta es importante, porque si el mediador invita o comenta una obra todos los participantes le seguirán y se acercarán a ella. Si lo que nos interesa es captar los intereses de los participantes debemos obviar estos momentos al registrar los acercamientos.

Las **preguntas** significan una muestra de interés significativa donde se busca algo mucho más profundo, una explicación a una



duda o necesidad de conocimiento sobre lo que se pregunta. La cantidad de preguntas también es un signo de interés mostrado.

Las señas, entendidas como los señalamientos con el dedo índice extendido, constituyen una relación entre los participantes y las obras. Una relación que se expresa de manera corpórea. No sólo se demuestra un interés inmediato, que normalmente se acompaña de asombro espontáneo, sino que además es un método de invitar a la persona más cercana de la experiencia de chispa que está surgiendo [Figura 16].

En esta ficha también se construyen unas tablas dedicadas a la conectividad [Anexo 2] para realizar apuntes de interés. Las afirmaciones que se hayan dado por parte de los participantes o las mediadoras del museo son importantes para dar cualidades a las experiencias vividas durante las visitas.

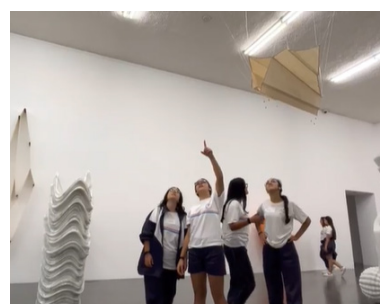


Figura 16 - Ejemplos de lo que consideramos como acercamientos, señas y preguntas (2023). Fuente: Elaboración propia.

Por último, los diagramas de barras junto con otros métodos visuales serán herramientas importantes para traducir el volcado de datos a un entendimiento visual más fácil de interpretar y sacar conclusiones.

5.2. Desarrollo y resultados

Para la exposición que nos ocupa *Lo que pesa una cabeza* hemos analizado y tuvimos en cuenta dos visitas diferentes, una comentada por el comisario de la exposición Néstor Delgado con un público adulto y otra comentada por parte del personal del departamento educativo a un curso de escolares del CPEIPS Acaymo Nuestra Señora de Candelaria.

Pese a que nuestro foco de atención se centra en la última visita al tener en cuenta la primera nos permitirá tener un punto de comparación entre ambas actividades y sus metodologías. Hallar las diferencias y similitudes, si las hay, entre los itinerarios de las obras comentadas y las fases en cada una.

Pero primeramente, tal y como desarrollamos en nuestra metodología, se dispuso a realizar una visita previa a la muestra para analizar su contexto y establecer una primera toma de contacto

5.2.1. Visita personal intuitiva

En esta visita previa a parte de observar el contexto hemos seleccionado unas obras en primera instancia y bajo nuestro criterio, que podrían ser interesantes para el estímulo de la creatividad por la vía ecológica, es decir mediante la diversidad cultural, que según Menchén (1998) es la más potencial para estimular la chispa. Analizaremos desde las informaciones buscadas hasta las percepciones desde las experiencias personales con una mirada propuesta en el “Personal Approach” de Charman, Katherine y Gillian (2006).

Lo más que impacta al entrar a la primera sala es la obra *Penetrable* de Jesús Soto. Se nota que se le ha dedicado más importancia a esta obra principalmente porque abarca toda una sala exclusivamente para ella. La recuperación de esta obra es uno de los detonantes de la inauguración de la muestra.

Al ser la única pieza de la exposición que se puede tocar la convierte en una experiencia matérica única, que de cara a la estimulación de la creatividad puede ser, y de hecho lo afirmamos, un factor influyente.

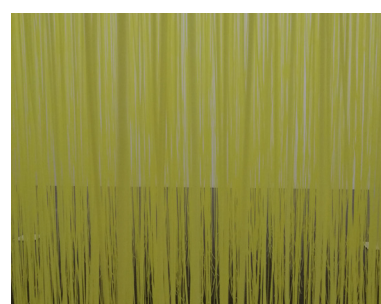
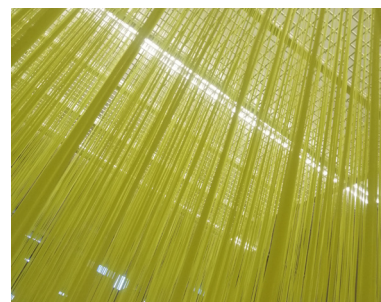


Figura 17 - Interior de la obra *Penetrable* de Jesús Soto (1973).
Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

La siguiente obra que nos llama la atención es la obra de la artista Adelaida Arteaga Fierro *A pesar de todo*. La artista local isleña nos hace reflexionar con una instalación formada por 18 horcones de madera de brezo que hablan de la tradición y costumbres del campo de la cultura canaria.

El factor cultural tiene mucho que decir en esta obra y lo transmite eficazmente. Denota a nuestro punto de vista una llamada a conocer nuestro propio territorio y la delicadeza de nuestras raíces culturales. Los brezos casi parecen los árboles consumidos en los incendios forestales que en épocas de verano se dan por el descuido humano. Alertan del incendio y la descomposición en cenizas de algo más etéreo.

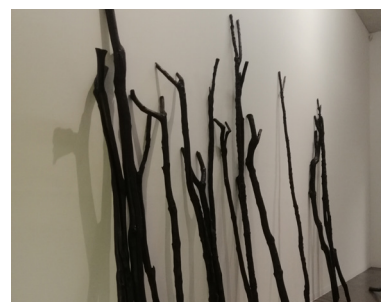
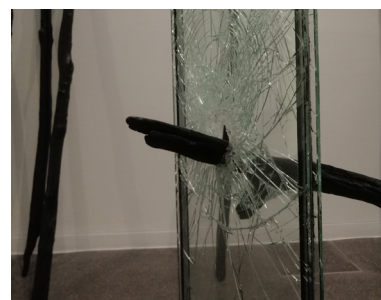


Figura 18 - *A pesar de todo* de Adelaida (2018). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Pasando a la siguiente estancia nos encontramos con varias instalaciones que tienen un interés matérico y escultórico, destacando dos a las que hemos intuido un potencial para la estimulación de la creatividad del alumnado. Dos obras con connotaciones culturales completamente diferentes.

La primera del artista Petrit Halilaj *Do you realize there is a rainbow even if it's night!?* (*light pink*) a la que también incluye como autora a su madre Shkurte Halilaj naturales de Kosovo. La obra **[Figura 19]** se compone de una tela brocada que había tejido su madre de la que sus formas nos hablan de unas reminiscencias culturales interesantes.

La segunda *Bajo Guadalquivir* ideada por la artista Eva Lootz está hecha con las acciones sobre el delta del río Guadalquivir. A partir de una serie de datos que la artista recogió se plasma en registro sobre unas columnas de mármol, que recuerdan a las más antiguas artes arquitectónicas de Grecia y Roma **[Figura 20]**. Esta obra es interesante por la alta capacidad conectiva de

conceptos, conocimientos y experiencias básicas del alumnado vividas con las artes.



Figura 19 - *Do you realize there is a rainbow even if it's night!?* (light pink) de Petrit Halilaj y Shkurte Halilaj (2017). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

La siguiente y última estancia impactó por la cantidad de obras que albergaba en tan poco espacio. De entre todas ellas podemos destacar la obra de Laura Mesa [Figura 21], artista local, que habla de sus propias experiencias con la salud corpórea utilizando en TAC otros materiales escultóricos poco usuales en la actividad contemporánea como es el vidrio soplado.

Pero de la obra que más nos ha llamado la atención para la estimulación de la creatividad en esta sala ha sido *Cloud Canyons* (*Bubble machine autocreative sculptures*) del artista David Medalla [Figura 22]. Esta obra tiene una capacidad matérica muy interesante. Por medio de un oxigenador de acuarios, agua y jabón se generan formas aleatorias escultóricas. Por lo tanto las formas de esta escultura no son nunca las mismas e invitan al pensamiento creativo.



Figura 20 - Detalle de la obra *Bajo Guadalquivir* de Eva Lootz (2009-2013). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Figura 21 - Detalle de la obra *TAC* de Laura Mesa (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

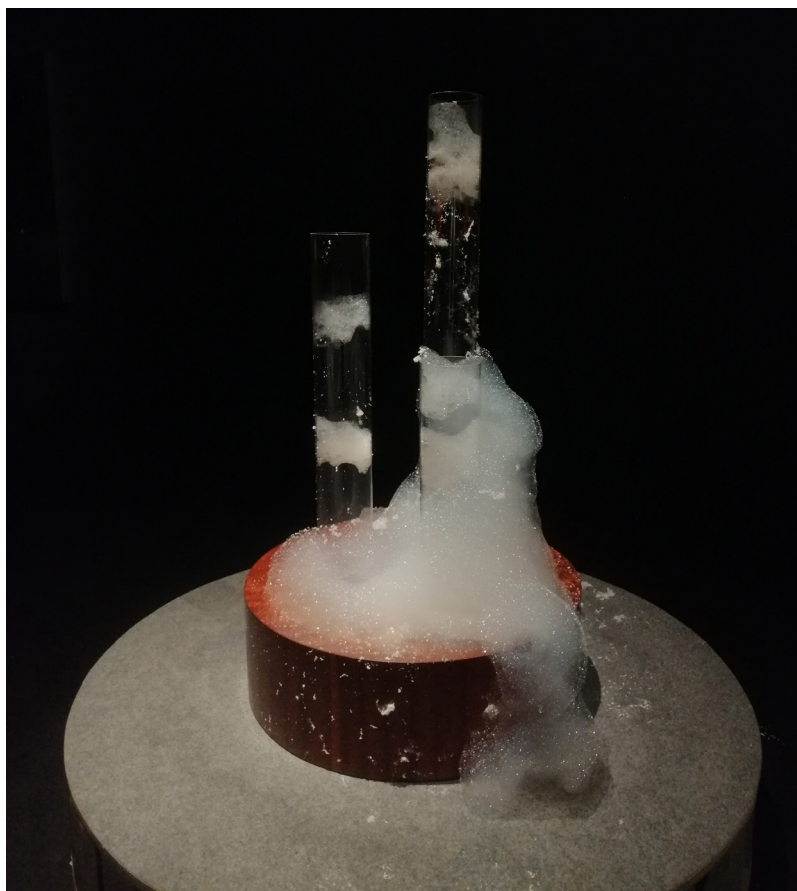


Figura 22 - *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* de David Medalla (2016). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

5.2.2. Análisis del itinerario y tiempo

A continuación veremos cómo se han desarrollado las dos visitas que hemos analizado en base a las preguntas de investigación. En este caso expondremos los datos recogidos en torno a la primera pregunta, la relación itinerario y tiempo invertido a cada obra.

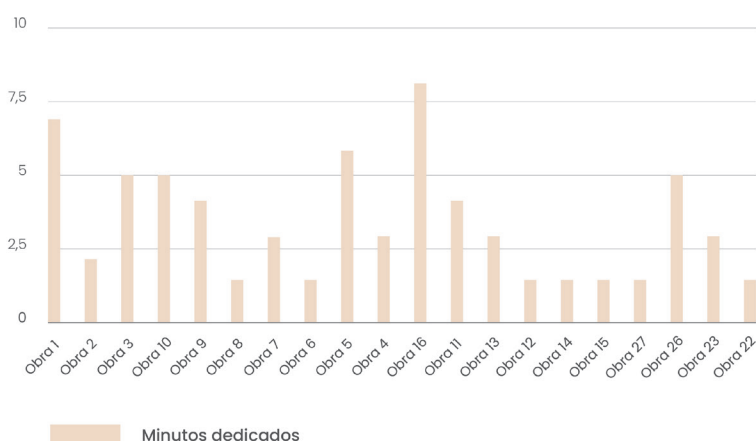
5.2.2.1. Visita guiada por el equipo curatorial

Esta visita fue realizada por el comisario de la exposición Néstor Delgado de cara al público general el día 20 de mayo de 2023. Hizo un recorrido por casi todas las obras expuestas en sala y explicando una por una todos sus entresijos.

Primeramente realizó una intervención general en la primera estancia frente a la obra de Jesús Soto para contextualizar y explicar el motivo de la muestra. Seguidamente hizo pausa en cada una de las obras salvo en la última estancia, que explicó algunas de ellas y el resto dejó a los participantes descubrirlas por ellos mismos. En total fueron nueve participantes.

En total la visita duró aproximadamente una hora y media y se dedicó más de setenta minutos a explicar las obras expuestas invirtiendo más o menos tiempo en algunas de ellas.

Lo que sí quedó claro es el lenguaje del comisario, profesional y correcto. Para él todas las obras eran importantes y merecían un pequeño protagonismo en lo que iba narrando. Sin embargo, tal y como podemos observar en el gráfico del tiempo recogido por obra [Figura 23] hay algunas a las que se les ha dado más presencia, ya sea por la cantidad de información que engloba la obra o por los entresijos de su morfología. Pero lo que está claro es que hay una intención detrás en las piezas que más se desarrollan.



Obra 16. *Miró peintre* de Sarah Maldoror (1980). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



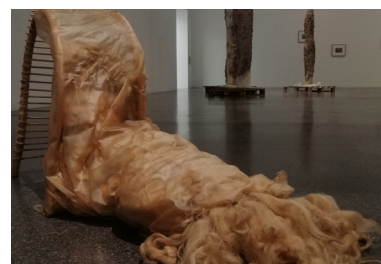
Obra 1. *Penetrable* de Jesús Soto (1973). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Figura 23 – Gráfico de relación obra/tiempo en la visita del comisario (2023). Fuente: Elaboración propia.

Para todos los gráficos hemos incluido en el anexo el folleto completo de la muestra donde se pueden ver los números que corresponden a cada obra [Anexo 3]. Aunque igualmente incluiremos en el margen derecho las fotografías y los números de las obras que se mencionan.

Lo que podemos observar es que hay una de las obras que destaca por sus ocho minutos aproximados de explicación. Esta obra es de la artista Sarah Maldoror titulada *Miró pintre* (obra 16). Se trata de una instalación audiovisual y filmográfica que el comisario describe como una crítica social al momento contextualizado.

La siguiente obra en el *ranking* es la ya comentada *Penetrable* de Jesús Soto (obra 1), que por su importancia como detonante de la muestra debía de tener una dedicatoria extensa. Le sigue la obra de Mónica Mays *a_slowmo rollercoaster* (obra 5) con una materialidad visible convirtiendo lo orgánico en algo artístico, lo informe como nuevas formas de los cuerpos.



Obra 5. *A_slowmo rollercoaster* de Mónica Mays (2022). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

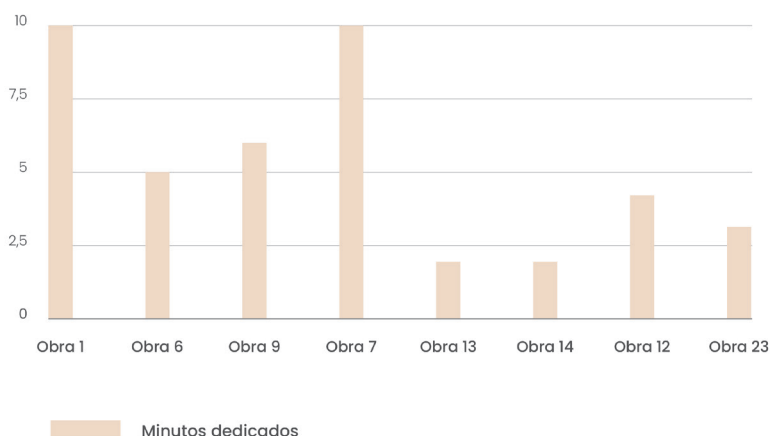
Por último como observación le siguen con cinco minutos de duración las obras 3, 10 y 26. Centrándonos en esta última *The Way Things Go (Der Lauf der Dinge)* de Peter Fischli y David Weiss el comisario explicaba que era como el culmen de la visita guiada, donde quedaban reflejadas todas las esculturas de la muestra. La escultura mostrando esa funcionalidad del sujeto y el predicado de las obras que tienen agencia sobre el mundo.

5.2.2.2. Visita guiada por el departamento educativo

La visita con el alumnado del centro se estructuró en varias fases. Primeramente una exposición por diapositivas para contextualizar, después la visita guiada por las estancias de la Sala B y por último un taller didáctico de experimentación con materiales.

Hay que puntualizar que al ser un grupo de 23 estudiantes se decidió dividirlo en dos grupos uno de 11 (el grupo que observamos) y otro de 12 provocando que un grupo tuviese la exposición de diapositivas al comienzo y otro al final. Como primera observación el grupo de 11 que tuvo la contextualización al final estuvo en general menos cohibido con las obras y el espacio museal, queriendo ser partícipes de las instalaciones y las experiencias matéricas pese a que estaba prohibido tocar las piezas.

La mediadora del grupo de 11 estudiantes Joana Carrión utilizó durante toda la visita un lenguaje adecuado y entendible para los y las estudiantes de secundaria y seleccionando, como podemos ver en el gráfico [Figura 24], unas obras específicas. Frente al itinerario casi completo del comisario se convierte en el doble de intencionalidades al hacer un recorrido corto y específico.



Obra 26. *The Way Things Go (Der Lauf der Dinge)* de Peter Fischli y David Weiss (1987). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Figura 24 - Gráfico de relación obra/tiempo en la visita con el CPEIPS Acaymo (2023). Fuente: Elaboración propia.

En la visita con la mediadora del museo podemos observar que hay una máxima prestancia de 10 minutos a dos de las obras de la muestra. *Penetrable* de Jesús Soto, que a estas alturas ya no le podemos discutir el protagonismo, y la obra de la artista Mónica Planes *Bocas* (obra 7) realizada en arena, cemento y vigas de acero que cuentan de nuevo sobre la materialidad de la obra y los elementos arquitectónicos.

Las siguientes con más dedicación de tiempo son las obras de David Bestué (obra 9) y Paula García-Masedo (obra 6) elegidas de nuevo por su materialidad. La primera *Lady* está compuesta por columnas y material orgánico de buganvillas proyectadas que invitan a la reflexión de la descomposición y perdurabilidad del material. De igual manera la obra *Nada separado*, también nos invita por las algas de las que están compuestas todas las bandas de la obra.

5.2.3. Conectividad de las obras

En este apartado trataremos de volcar todos los datos recogidos en torno a la segunda pregunta de investigación donde valoraremos primeramente las dos visitas principales en base a las tres características que planteamos en la metodología de investigación: los acercamientos, las señas y las preguntas.

De esta manera se analizarán los datos recogidos contrastando, como en el apartado anterior, entre ambas visitas para sacar conclusiones sobre la estimulación en los participantes por parte de la propuesta y las similitudes/diferencias entre los distintos enfoques.

5.2.3.1. Análisis de las interacciones

Las interacciones con las obras muestran de manera corpórea y física un interés personal por parte de los participantes, los cuales deben de estar realizando conexiones mentalmente entre los estímulos visuales, la experiencia y los conceptos previos.

Se recogen todas las interacciones con la totalidad de las obras en sala, no nos ceñimos simplemente al itinerario escogido. Esto nos permitirá evaluar si la selección del recorrido y las obras son las que realmente estimulan la curiosidad de los participantes.

En cuanto a los acercamientos nos hemos centrado en las aproximaciones de los participantes hacia las obras pero sólo en los momentos de exploración, descartando los acercamientos producidos por la invitación de las mediadoras del museo.



Obra 7. *Bocas* de Mónica Planes (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 6. *Nada Separado* Paula García-Masedo (2022). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

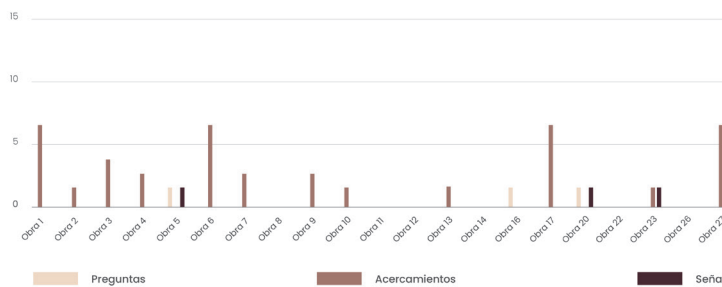


Obra 9. *Lady* de David Bestué (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Las preguntas las hemos recabado en cualquier momento pero las que se dirigen hacia obras en concreto, descartando las demás preguntas que tengan que ver con el contexto, otras informaciones etc.

Las señas las entendemos como la extensión del brazo o alguna parte del cuerpo hacia una obra para hacer partícipe a los demás de la experiencia que se está viviendo. Esto tiene que ver con la conectividad creativa, que cuando se produce reacciona de esta manera.

Al volcar los datos de la visita con el comisario [Figura 25] nos encontramos con unos resultados bastante bajos, más de lo esperado. También tiene que ver con la cantidad de participantes que en este caso solo eran 9 personas aunque para un contraste con la visita de los estudiantes no es mucha la diferencia, sólo 2.



Obra 17. TAC de Laura Mesa (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Figura 25 - Gráfico de interacciones en la visita con el comisario (2023). Fuente: Elaboración propia.

Aunque los resultados hayan sido bajos hay varias obras que destacan por los acercamientos recogidos. La que recoge más acercamientos *Penetrable* de Jesús Soto (obra 1), *Nada separado* de Paula García-Masedo (obra 6), TAC de Laura Mesa (obra 17) y *Peso pluma* de Tony Cruz Pabón (obra 27). En esta visita se convierten en las obras que más han destacado la curiosidad de los asistentes.

En cuanto a las preguntas y las señas se han dado bastante poco con respecto a los acercamientos, lo que es normal en un comportamiento adulto cohibido y recatado frente al entorno museal. Las obras que fueron participes de ambas situaciones y curiosamente sin ningún acercamiento son *a_slowmo rollercoaster* de Mónica Mays (obra 5) y *Osteoclast* de Teresa Solar (obra 20).

En general la visita se dio con formalidad y no se dieron muchas interacciones por parte de los participantes. Sin embargo, queda claro que la obra de Jesús Soto tiene algo especial que llama a todos los sentidos, a ser partícipe de la obra y su materialidad.



Obra 27. *Peso Pluma* de Tony Cruz Pabón (2023). Fuente: Claudia Torres Luis.



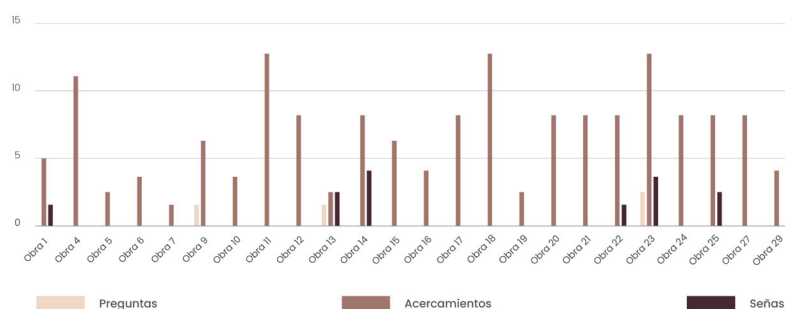
Obra 20. *Osteoclast* de Teresa Solar (2021). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Por otro lado, si prestamos atención a los datos recogidos de la visita con el CPEIPS Acaymo podemos observar cómo se ha recogido un número de interacciones bastante elevado. Lo que nos permite hacer la observación de que hay una gran cantidad de estímulos percibidos en el alumnado durante la visita a la exposición en sala.

En primer lugar y atendiendo a la obra *Penetrable* vemos que el número de acercamientos es bastante bajo con respecto a lo esperado. Pero debemos avisar que en base a nuestros criterios no recogimos los acercamientos que se daban por la invitación de la mediadora. Una vez Joana dio el permiso para interactuar con la obra, los once estudiantes y el profesor participaron de la experiencia y de hecho mostraban emoción por poder interactuar con ella.

Esto se nota en la estabilización en aumento de interacciones del gráfico a medida que avanza en las obras. Esto significa que el alumnado comenzó a sentirse más conectado con el espacio museal a medida que se avanzaba en la visita.

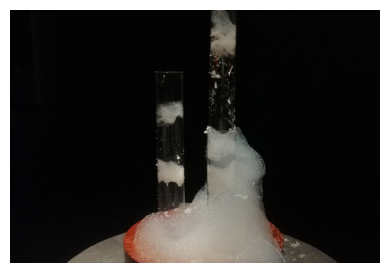
Una vez puntualizado el gráfico [Figura 26] nos habla de tres obras que obtuvieron un máximo de acercamientos por parte de todo el alumnado. *Do you realize there is a rainbow even if it's night!?* (*light pink*) de Petrit Halilaj y Shkurte Halilaj (obra 11), *Conspiración* de Carlos Rivero (obra 18) y *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* del artista David Medalla (obra 23).



Obra 11. *Do you realize there is a rainbow even if it's night!?* (*light pink*) de Petrit Halilaj y Shkurte Halilaj (2022). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 18. *Conspiración* de Carlos Rivero (2012). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 23. *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* del artista David Medalla (2016). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Figura 26 - Gráfico de interacciones en la visita de los estudiantes (2023). Fuente: Elaboración propia.

6. DISCUSIÓN

En el apartado anterior hemos desarrollado en que ha consistido nuestra investigación, las metodologías, las herramientas, el volcado de datos y los resultados con algunas observaciones. Ahora debemos poner en contraste esa información y redactar un apartado de discusión en torno a las dos preguntas de investigación para extraer conclusiones más claras.

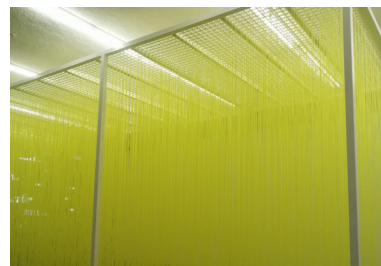
¿Cuáles han sido las obras elegidas en cada itinerario y cómo influye el tiempo en cada una de ellas?

Responder a esta pregunta de investigación permite conocer las intencionalidades de las guías en las diferentes visitas a la muestra y las obras a las que se les presta más y menos importancia en el discurso general de la visita.

Contrastando las informaciones de las dos visitas vemos que hay una serie de coincidencias a las obras que se les dedica más tiempo. Entre ellas la obra 1 de Jesús Soto y la obra 9 *Lady* de David Bestué. Estas dos obras destacan por su diversidad de materiales, que permiten explicar relaciones en el campo de la escultura y como ha evolucionado su concepto, y atractivo visual que atrae a los participantes a conocer más de ellas.

Selección de obras comentadas en cada uno de los itinerarios y la relevancia del tiempo como factor de análisis

En contraste con la visita del comisario [Figura 27] podemos deducir primeramente que hay **intencionalidades diferentes** en cada uno de los itinerarios. Mientras que en la del comisario se dedicó un tiempo más repartido a todas las obras dando prestancia a aquellas que interesaban por la relación con la muestra, como la de Jesús Soto o la obra de Mónica Mays, en la visita con el CPEIPS se hizo una selección más corta y eligiendo las obras que más hablaban sobre la materialidad, la obra escultórica. Aunque también coincide en la selección de la obra de Jesús Soto como una de las que más se les dedica tiempo.



Obra 1. *Penetrable* de Jesús Soto (1973). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 9. *Lady* de David Bestué (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

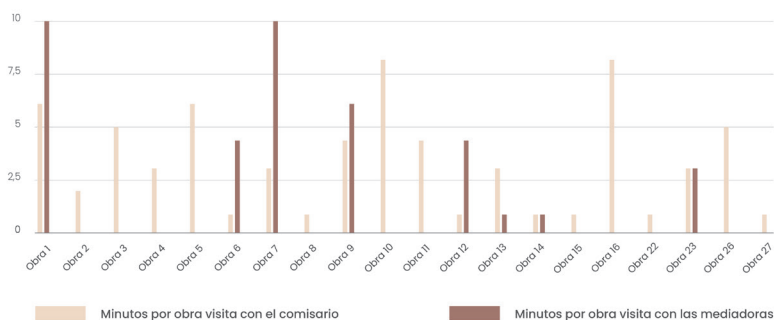


Figura 27 – Gráfico de comparaciones de tiempos entre en la visita con el comisario y la visita con las mediadoras (2023). Fuente: Elaboración propia.

Esto radica en las intencionalidades educativas de la visita del centro con respecto a la visita de personas del público general que se enfoca desde un punto de vista más formal. Podríamos hablar de que la selección específica de obras es una **estrategia para sintetizar** la información que se va a exponer al público.

Esta estrategia es fundamental para el desarrollo de la creatividad, si la visita del CPEIPS hubiese tenido un número mayor de obras comentadas estaría recargada de información innecesaria para el alumnado. En este sentido la selección del itinerario influye en cómo va a recibir la información el participante.

Análisis del factor tiempo en el discurso de las obras

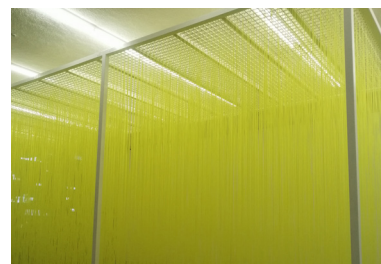
Centrándonos en la visita de los estudiantes observamos que ha habido una mayor dedicación del tiempo a las obras *Penetrable* de Jesús Soto (obra 1), *Bocas* (obra 7) de Mónica Planes, *Lady* de David Bestué (obra 9) y *Nada separado* de Paula García-Masedo (obra 6). La materialidad de estas obras es una de las características que más han ocupado tiempo en la visita. Esto tiene que ver con una intención de estimulación de la creatividad. Además en el taller posterior a la visita se dieron experimentaciones con materiales escultóricos.

La escultura es una de las artes que más se presta a la exploración de los sentidos táctiles y si nos fijamos en las obras que más ocuparon tiempo podemos observar que se aprovecha esta característica para estimular al alumnado.

La intencionalidad de las mediadoras en la búsqueda de la estimulación en el alumnado es clara teniendo en cuenta estos aspectos que hemos destacado sobre el tiempo y el itinerario seleccionado.

En la obra 1 la utilización de esa cantidad de tiempo tiene que ver con el protagonismo de la obra en la muestra. Tenemos que entender que a partir de el rescate de la obra de Jesús Soto se genera

Recuerdo a una buena profesora de escultura que tuve en la carrera de Bellas Artes que me decía que para que una escultura sea una buena obra tiene que invitarte a tocarla, a ser partícipe de ella. Una buena escultura radica en la sensibilidad táctil con la que haya sido hecha.



Obra 1. *Penetrable* de Jesús Soto (1973). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

el resto de la exposición por lo que sirve como propio contexto y para situar a los participantes de esta.

La obra 7 se usó para explicar los procesos escultóricos y el uso de materiales, tomando bastante tiempo para la explicación de estos. Esta obra sirvió también para hablar sobre la materialidad de la escultura y como ha evolucionado, además de las diferencias entre escultura de bulto redondo e instalación.

De la misma manera la obra 9 se utilizó para explicar el propio elemento performático de algunas obras de escultura, que significaba la performance y como la perdurabilidad de los materiales también formaban parte de la pieza.

En general el tiempo invertido en las obras tiene que ver primero con la importancia para la exposición y segundo con la facilidad para explicar conceptos por medio de asociaciones y conexiones. Usándolas como ejemplos.

¿Qué reacciones producen las obras en el alumnado y cuáles son las que más estimulan su curiosidad?

Responder a esta segunda pregunta de investigación nos permitirá contrastar si la selección de obras ha sido adecuada a los intereses y las inquietudes del alumnado y el porqué de esas interacciones.

Estudio de la interacción en las obras comentadas

En general la visita del alumnado muestra un número de interacciones mayor que la del público general, lo que nos permite hacer la observación de que hay una gran cantidad de estímulos percibidos en el alumnado.

Las obras que mayor número de acercamientos han tenido han sido la obra *Penetrable* (obra 1) teniendo en cuenta la puntualización sobre el recogido de datos en esta obra, *Do you realize there is a rainbow even if it's night!?* (light pink) de Petrit Halilaj y Shkurte Halilaj (obra 11), *Conspiración* de Carlos Rivero (obra 18) y *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* del artista David Medalla (obra 23).

De esta última obra es de las pocas, por no decir la única, que ha reunido los tres tipos de interacciones que buscábamos recabar. De hecho demostró un **gran interés** por parte del alumnado en la obra y el cómo estaba conformada. La materialidad de la



Obra 7. *Bocas* de Mónica Planes (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 9. *Lady* de David Bestué (2023). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

espuma y las formas aleatorias que componía estaba estimulando conectivamente a los participantes de muchas maneras.

Otra que también reúne a los tres factores pero en menor medida es la obra 13 *Bajo el Guadalquivir* de Eva Lootz. Esta obra la habíamos observado en nuestra visita previa a la muestra como una potencial pieza para la conectividad.

Análisis de las interacciones producidas

Cruzar los datos de las dos preguntas de investigación nos permite concretar y evaluar las obras que más han influido tanto en los participantes, como herramientas de las mediadoras y las visitas en general.

Para ello hemos tomado el gráfico de las interacciones de la visita con Joana y lo hemos sobrepuesto con el factor itinerario/tiempo de la primera pregunta de investigación.

En la visita del comisario al comentar casi todas las obras hay muy pocas afirmaciones que podamos realizar. Sin embargo, es interesante cómo en la obra 17 *TAC* de Laura Mesa hay un alto porcentaje de acercamientos pese a ser una obra que no se tuvo en cuenta en el itinerario.

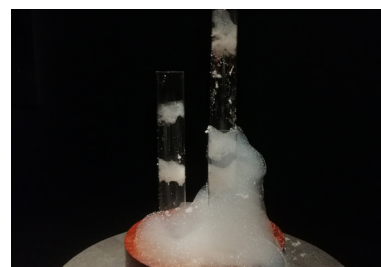
Igualmente le ocurre algo similar a la obra 20 *Osteoclast* de Teresa Solar que tiene un mínimo en preguntas y señas pero tampoco fue incluida en el itinerario.

Contrastando la información con la visita de los estudiantes nos encontramos con cuestiones curiosas como la **gran interacción** del alumnado con el resto de las obras pese a no ser comentadas.

En este sentido podemos afirmar que los participantes del centro educativo sintieron una estimulación, ya sea visual, conectiva o creativa con los demás elementos expuestos en sala.

Otra cosa que también podemos señalar del cruce de datos en el gráfico [Figura 28] es la **buena selección** de obras en general por parte de las mediadoras del museo para la realización de la visita. El tamaño de los puntos indica el tiempo que se ha invertido en la explicación de las obras seleccionadas.

Podemos ver por ejemplo que en la obra 23 se cumplen los tres aspectos buscados en las interacciones, al igual que en la obra 13 pese a no haber mucho porcentaje.



Obra 23. *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* del artista David Medalla (2016).
Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

Por el contrario se quedan detrás **sin ser comentadas** dos obras de las tres que tienen un alto porcentaje en acercamientos, por no decir el total de ellos. Esto es interesante de cara a una selección de obras que podamos comentar como buenas estimuladoras de la conectividad en el alumnado.

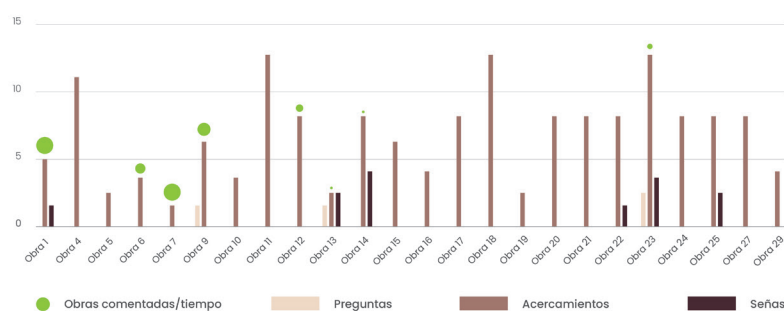


Figura 31 – Gráfico de interacciones en contraste con itinerario/ tiempo en la visita de los estudiantes (2023). Fuente: Elaboración propia.

Para la selección de las obras tendremos en cuenta mayoritariamente los datos de la visita con el alumnado del CPEIPS ya que nuestro sujeto de estudio es principalmente el público adolescente. Para una mejor selección cruzaremos también los datos del factor tiempo de la primera pregunta de investigación, dando unos resultados más precisos.

En relación a las preguntas vemos como se dan solamente en tres obras de todo el gráfico. El hecho de preguntar muchas veces se hace complicado a los estudiantes al estar en un entorno que se prejuzga de seriedad. Pero en los casos donde si se realizaron preguntas tuvieron que ver con la materialidad de las obras nuevamente e incluso pidiendo permiso de si se podían tocar.

En cuanto a las señas podemos observar que se dieron en una cantidad parecida o incluso mayor que las preguntas. De la misma manera gestualizar frente a otros en un espacio nuevo es complejo, pero cuando se dan las señas significa que algo se ha despertado dentro del individuo. Estas señas coinciden con el interés de las preguntas en algunas obras como la obra 13 y la obra 23, teniendo que ver de nuevo con la materialidad de estas y su diversidad.

Lo que podemos afirmar es que de las tres cuestiones analizadas, los acercamientos son los que tienen mayor presencia en el gráfico. Frente a las señas y las preguntas los desplazamientos hacia las obras en un museo se ve socialmente más normal y por ello se dan en mayor cantidad. Tenemos también que recalcar que normalmente estos acercamientos se producían o en parejas o en grupos y muy pocas veces una sola persona, lo que demuestra

también en cierto sentido el no enfrentarse solas a las obras sino en comunidad compartiendo las experiencias.

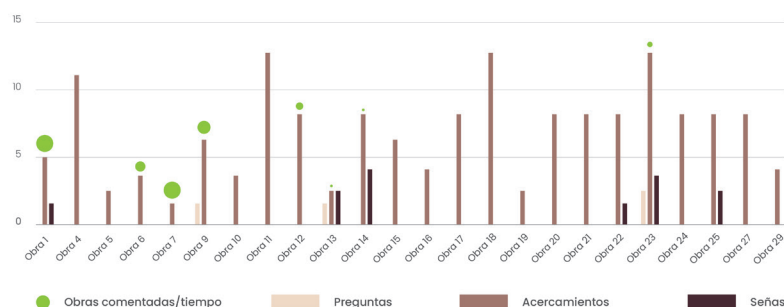


Figura 31 - Gráfico de interacciones en contraste con itinerario/tiempo en la visita de los estudiantes (2023). Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta todas las observaciones planteadas, la obra 1 *Penetrable* de Jesús Soto, la obra 13 *Bajo Guadalquivir* de Eva Lootz y la obra 23 *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* del artista David Medalla, son las piezas que consideramos las **más adecuadas** para el estímulo de la creatividad en el alumnado de secundaria, bachillerato y ciclos formativos.

Todas ellas, principalmente por su **materialidad**, provocaron una reacción en los participantes que tiene que ver con conexiones entre las experiencias, los conocimientos y la imaginación.

En el caso de la obra 1 el mayor estímulo está en la participación de la propia pieza. Ella invita a adentrarse a experimentar las sensaciones y es muy difícil resistirse. La experiencia de esta pieza es un detonador de conectividad.

En la obra 13 la conectividad tiene que ver con los conocimientos. Tenemos que apuntar los comentarios de la mediadora en la visita con los estudiantes sobre esta obra. Utilizó mucho conceptos sobre la historia del arte en la antigua Grecia y Roma para explicar y desarrollar esta pieza de una manera en que el alumnado pudiese entenderla.

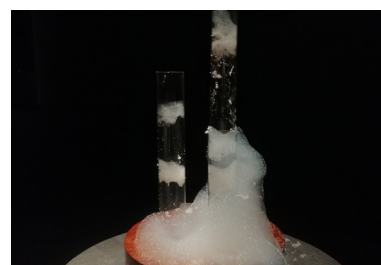
Por último en la obra 23 volvemos de nuevo a los estímulos matéricos. La experiencia visual de la obra estimula la sensibilidad de los participantes y además invita a tocarla y experimentar con ella. De hecho se preguntó insistentemente a la mediadora varias veces de poder jugar con la materialidad de la pieza.



Obra 1. *Penetrable* de Jesús Soto (1973). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 13. *Bajo Guadalquivir* de Eva Lootz (2009-2013). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.



Obra 23. *Cloud Canyons (Bubble machine autocreative sculptures)* del artista David Medalla (2016). Fuente: Alejandro Hernández Pérez.

7. Conclusiones

A lo largo de este trabajo, hemos investigado la relación entre la creatividad y los museos, centrándonos en la observación y análisis de la conectividad creativa durante las visitas realizadas en un espacio museístico.

En primer lugar, hemos profundizado en el concepto de la creatividad, explorando sus procesos, variables y componentes. La investigación nos ha permitido identificar los aspectos más relevantes de esta característica humana para comprender todos sus aspectos y en especial la conectividad.

Esta característica es esencial para estimular la creatividad en el alumnado. Al ser la acción que produce las ideas creativas es la que nos lleva a la propia acción de crear. Como educadoras del dibujo, el diseño y las artes plásticas debe ser uno de nuestros objetivos en los y las estudiantes.

Asimismo, hemos analizado detalladamente los diferentes museos de Tenerife, investigando sus programas educativos, características y tipologías. Esta exploración nos ha proporcionado una visión más clara de los espacios museísticos disponibles y nos ha ayudado a seleccionar un enclave idóneo para llevar a cabo la investigación.

Para lograr nuestro objetivo de analizar la conectividad creativa durante las visitas, hemos realizado un estudio comparado mediante la observación no participante de las visitas guiadas. Durante este proceso, hemos examinado las obras a las que se les presta mayor importancia y hemos investigado las razones detrás de esta selección.

Además, hemos observado las reacciones e interacciones de los participantes hacia las obras, con el fin de identificar aquellas que suscitan un mayor interés conectivo y creativo en el alumnado. Estas observaciones han sido fundamentales para comprender cómo el entorno museístico puede estimular la creatividad y promover un aprendizaje más significativo.

Después de todo el trabajo de investigación consideramos que el museo puede ser y es una herramienta potencial para la estimulación de la creatividad en el alumnado. No sólo con lo que el museo ofrece desde sus actividades educativas, sino como un campo abierto para el profesorado de la educación artística para tomar metodologías como, por ejemplo, los objetos interculturales tomados, prestados y reconvertidos que se pueden llevar al aula de forma didáctica. Con un enfoque interactivo y estimulante, ofrece una oportunidad única para fomentar la creatividad, el pensamiento y la expresión artística.

Las partes más complejas del trabajo ha sido la fundamentación teórica previa. Debíamos tener un gran abanico de conocimientos sobre el tema de investigación para poder abordarlo de manera correcta. Quizás la parte experimental por ser de observaciones y análisis ha resultado estar llena de facilidades al precisamente tener una base teórica tan fundamentada.

Una de las cosas que nos hubiera gustado desarrollar más, entre otras, es la diversidad cultural, que aunque lo abordamos ligeramente, tiene mucho potencial de cara a la estimulación de la creatividad. La diversidad en las obras es un potencial recurso para utilizarse dentro y fuera del aula y el entorno museal. Se pueden desarrollar ideas en torno a la diversidad de las obras y las artistas, estructurarlo en una nueva visita o aplicaciones dentro del aula con gamificaciones.

Personalmente propongo la idea de los objetos tomados y prestados de diferentes culturas, que forman parte de las características de las obras y que se encuentran expuestas en los museos. Llevarlos al aula después de una visita puede ser estimulante para la conectividad creativa.

En última instancia, esperamos que este trabajo sirva como punto de partida para futuras líneas de investigación, a comenzar a saber cómo aproximarnos y plantear una investigación educativa, su diseño y los instrumentos que usamos.

Los museos tienen un potencial extraordinario para enriquecer la experiencia educativa. Es fundamental seguir explorando y promoviendo la conexión entre la creatividad y la educación en el museo para que, como decía Ken Robinson (2010), la creatividad alcance la misma importancia que la alfabetización.

8. Referencias

- Álvarez Hernández, N. (2021). *Tesoros Ocultos. Las colecciones particulares como vía para la consolidación del patrimonio integral y desarrollo local. El caso práctico de La Orotava, Tenerife*. [Trabajo de Fin Máste] Universidad de Murcia.
- Armand Colin (2010). *Conceptos claves de museología*. Bajo la dirección de André Desvallées y François Mairesse https://icom.museum/wpcontent/uploads/2022/02/Conceptos_claves_ES.pdf
- Bronowski, J. (1978). *Los orígenes del conocimiento y la imaginación*. Editorial GEDISA.
- Charman, H., Rose, Katherine & Wilson, Gillian (2006). *The Art Gallery Handbook: A Resource for Teachers*. Tate Publishing(UK).
- Colbert, E. H. (1961). ¿Qué es un museo? *Curator: The Museum Journal*, 4: 138-146.
- Consejería de Turismo, Cultura y Deportes. (2017). *Guía de Museos y Espacios Culturales de Canarias*. Gobierno de Canarias. <https://www.laspalmasgc.es/web/bibliojuven/Cultura/Espacios/GUIA%20MUSEOS%20DE%20CANARIAS-2017.pdf>
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2010). *Conceptos claves de museología*. https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/02/Conceptos_claves_ES.pdf
- Duarte, M. C. (4 de septiembre de 2021). *El primer museo público del mundo*. viajes.nationalgeographic.com.es. https://viajes.nationalgeographic.com.es/ubicacion-exacta/primer-museo-publico-mundo_17208
- Edwards, B. (2004). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: un curso que potencia la creatividad y la confianza creativa*. Ediciones Urano.

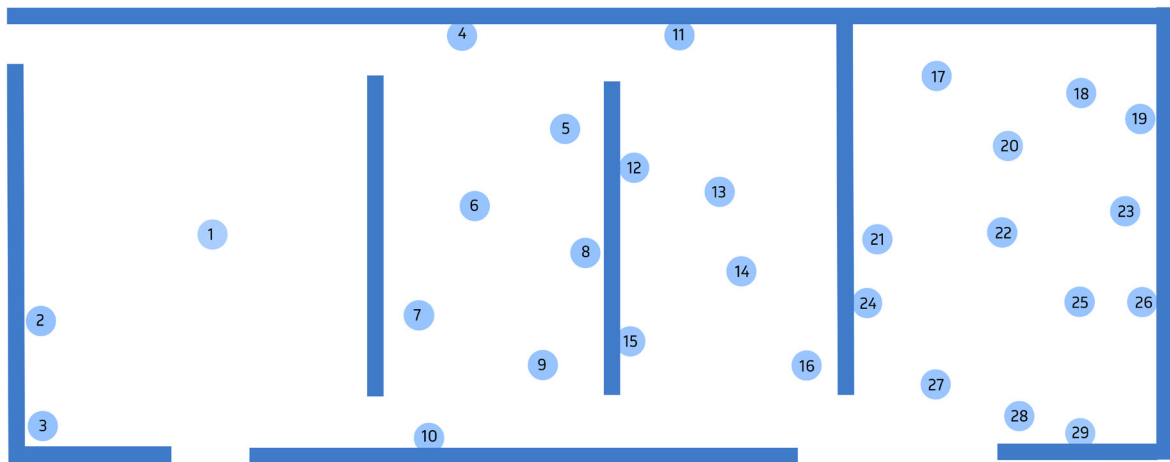
- Eisner, E.W. (2008). *El museo como lugar para la educación*. Actas I Congreso Internacional Los Museos en la Educación. La formación de los educadores , 12-21. https://www.educathyssen.org/sites/default/files/document/2017-02/Actas_ICongreso.pdf
- Escarbajal, A. y Martínez, S. (2012). *El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución desde la animación sociocultural*. *Educatio Siglo XXI*, 30 (2), 445-466.
- Esteve Zarazaga, J. M. (2010). *Educación: un compromiso con la memoria*. Octaedro.
- EVE Museos e Innovación. (4 de mayo de 2022). *Breve Historia de los Museos*. <https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>
- Fraser, J. (2019). Una definición incómoda de museo. *Curator: The museum journal*, 62: 501-504.
- García, I. M. (2015). El papel de los museos en la sociedad actual: discurso institucional o museo participativo. *Complutum*, 26 (2), 39-47.
- González, R. M. (2007). *La investigación en la práctica educativa: guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Ministerio de Educación.
- Guilford, J. P. (1950). *Fields of Psychology: Basic and Applied*. New York Van Nostrand [1950].
- Huerta, R., de la Calle, R. & Arañó Gisbert, J. C. (2005). *La mirada inquieta: Educación artística y museos* (Colección oberta.Història ;115). Valencia: Universitat de València. <https://puntoq.ull.es/permalink/f/6auhvr/ullabsysULL00352075c-4>
- INE (2023). *Estadística de Museos y Colecciones Museográficas*. Madrid: Instituto Nacional de Estadística.
- International Council of Museums. (30 de agosto de 2022). *El ICOM aprueba una nueva definición de museo* - International Council of Museums. <https://icom.museum/es/news/el-icom-aprueba-una-nueva-definicion-de-museo/>

- Johnson, S. (2012). *Las buenas ideas: Una historia natural de la innovación*. Turner.
- Kaprow, A. (2007). *La educación del des-artista*. Ardora Ediciones.
- Kleon, A. (2012). *Roba Como un Artista / Steal Like an Artist*. Aguilar.
- Ley 4/1999, de 15 de marzo, de Patrimonio Histórico de Canarias. *Boletín Oficial del Estado*, 85, de 9 de abril de 1999. <https://www.boe.es/eli/es-cn/l/1999/03/15/4>
- Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español. *Boletín Oficial del Estado*, 155, de 29 de junio de 1985. <https://www.boe.es/eli/es/l/1985/06/25/16>
- Martorell, A. (2014). *Criterios de comparación entre itinerarios culturales (patrimoniales) y rutas diseñadas*. *Turismo y Patrimonio*, 8, 103 – 114. <http://ojsrevistaturismoypatrimonio.com/index.php/typ/article/view/53/44>
- Mednick, S. (1962). The Associative basis of the Creative Process. *Psychological Review*, 69(3), 220–232.
- Menchén Bellón, F. (1998). *Descubrir la creatividad: Desaprender para volver a aprender*. (Ojos solares sección desarrollo). Madrid: Pirámide.
- Padrón Rodríguez, A. R. (2018). *Red de Museos de la Iglesia*. [Trabajo Fin de Máster] Universidad de La Laguna. <https://riullull.es/xmlui/bitstream/handle/915/7354/RED%20DE%20MUSEOS%20DE%20LA%20IGLESIA%20DE%20TENERIFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parnes, S. J. (1975). *Aha! Insights into Creative Behavior*. Perspectives in Creativity, Chicago, Illinois, Aldine Publishing Company.
- Pol, E., Noguera, L. & Asensio, M. (2016). Conocimiento informal de la ciencia, o por qué los museos de ciencia son tan eficientes. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (44) pp. 67-86.

- Robinson, K. (2006). *¿Las escuelas matan la creatividad?* [Video]. Conferencias TED. https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity/comments
- Robinson, K. (2010). *¡A iniciar la revolución del aprendizaje!* [Video]. Conferencias TED. https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?language=es
- Robinson, K. (2013). *Como escapar del valle de la muerte de la educación* [Video]. Conferencias TED. https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley?language=es
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Temas de Psicología. Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Stein, J. (1964). *Fiddler on the Roof*. Crown Publishers.
- TEA Tenerife Espacio de las Artes. (2023). Lo que pesa una cabeza-TEA Tenerife Espacio de las Artes. <https://teatenerife.es/exposicion/lo-que-pesa-una-cabeza/231>

9. ANEXOS

Anexo 1: Mapa de la distribución de obras en sala



Anexo 2: Hoja de recogida de datos

HOJA DE OBSERVACIÓN VISITA "LO QUE PESA UNA CABEZA" AL TENERIFE ESPACIO DE LAS ARTES (TEA)

Fecha de la observación:

Investigador:

Hora de inicio:

Hora de fin:

Estudiantes:

Centro:

Curso:

Número:

Profesorado:

Personal del museo:

OBSERVACIÓN DURANTE LA VISITA GUIADA

1. ITINERARIO DE OBRAS COMENTADAS/TIEMPO INVERTIDO

OBRA										
TIEMPO										

2. INTERACCIONES DEL ALUMNADO CON LAS OBRAS


PREGUNTAS	ACERCAMIENTOS	SEÑAS
Comentarios sobre las obras	Desplazamientos hacia las obras	Señalamientos y gesticulaciones hacia las obras

Obsérvese el mapa


OBSERVACIÓN DURANTE EL TALLER

3. DIÁLOGOS

	Estudiantes/estudiantes	Estudiantes/profesorado	Estudiantes/mediadoras
SOBRE LA VISITA			
SOBRE LAS OBRAS			
SOBRE CONECTIVIDAD			



CONECTIVIDAD		
	EXPERIENCIAS	CONOCIMIENTOS
CON LAS OBRAS		
CON LA VISITA		
CON EL TALLER		
OTRAS CONEXIONES		



Anexo 3: Ficha de recogida de datos de la visita con el departamento educativo del museo

HOJA DE OBSERVACIÓN VISITA "LO QUE PESA UNA CABEZA" AL TENERIFE ESPACIO DE LAS ARTES (TEA)

Fecha de la observación: 26 de mayo de 2023

Investigador: Alejandro Hernández Pérez

Hora de inicio: 9:45h

Hora de fin: 12:30h

Estudiantes:

Centro: CPEIPS Acaymo. Nuestra Señora de Candelaria

Curso: 3º ESO

Número: Total 23. Grupo observado 12

Profesorado: Itahisa Alfageme y Carlos Cabrera

Personal del museo: Joana Carrión González y Paloma Tudela

OBSERVACIÓN DURANTE LA VISITA GUIADA

1. ITINERARIO DE OBRAS COMENTADAS/TIEMPO INVERTIDO

OBRA	1	6	9	7	13	14	12	23	
TIEMPO	10 min	5 min	6 min	10 min	2 min	2 min	4 min	3 min	

2. INTERACCIONES DEL ALUMNADO CON LAS OBRAS

PREGUNTAS	ACERCAMIENTOS	SEÑAS
Comentarios sobre las obras	Desplazamientos hacia las obras	Señalamientos y gesticulaciones hacia las obras

Obsérvese el mapa

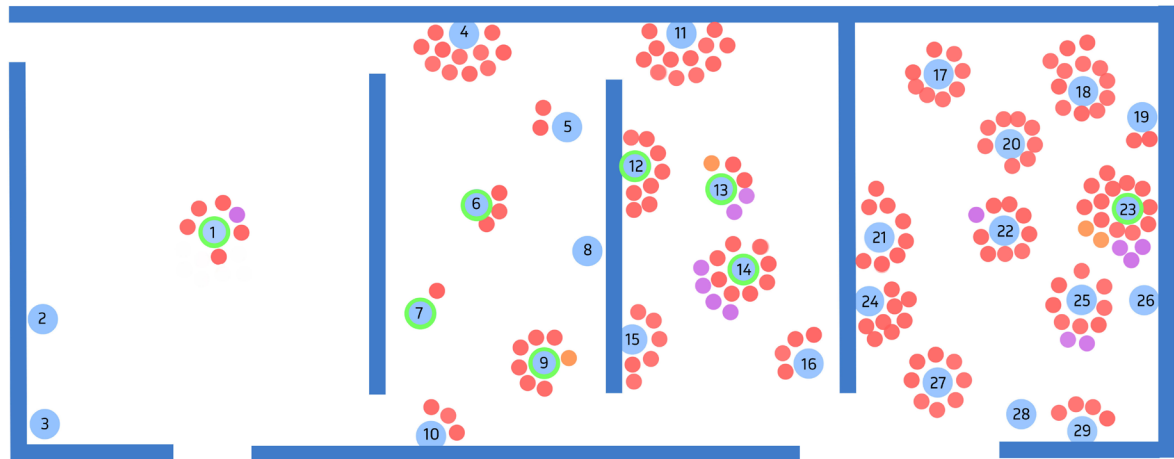
OBSERVACIÓN DURANTE EL TALLER

3. DIÁLOGOS



	Estudiantes/estudiantes	Estudiantes/profesorado	Estudiantes/mediadoras
SOBRE LA VISITA			
SOBRE LAS OBRAS			Las obras de José Herrera
SOBRE CONECTIVIDAD			Sobre los materiales Las vendas de escayola

CONECTIVIDAD		
	EXPERIENCIAS	CONOCIMIENTOS
CON LAS OBRAS	Las piezas tienen que ser como las del museo	Como los troncos de la exposición
CON LA VISITA		
CON EL TALLER	<p>Me siento una niña</p> <p>Yo me pasaría la vida haciendo esto</p> <p>Se ha quedado todo en el fondo, parece un estanque</p> <p>Yo me acostaría encima de eso</p>	<p>No lo estas haciendo bien, quedan agujeros</p> <p>Pero si lo recortamos así y después las unimos queda una esfera (querían una esfera)</p> <p>Hacemos un tubo grande y así conseguimos la forma</p> <p>Profe sabes que a mi esto no...Si me dices escribir, sí.</p>
OTRAS CONEXIONES	<p>Le pega un vestido de maga</p> <p>Están un poco bizcos todos</p> <p>Esto huele a té</p> <p>No, huele a rotulador</p> <p>Mira que encesto como si fuera una canasta (tira la bola de papel)</p>	<p>Sobre el cómo hacer una esfera</p> <p>Imaginate que vienes aquí con los de 4º profe</p> <p>Parece un alien obra</p> <p>Parece que tiene un problema</p>



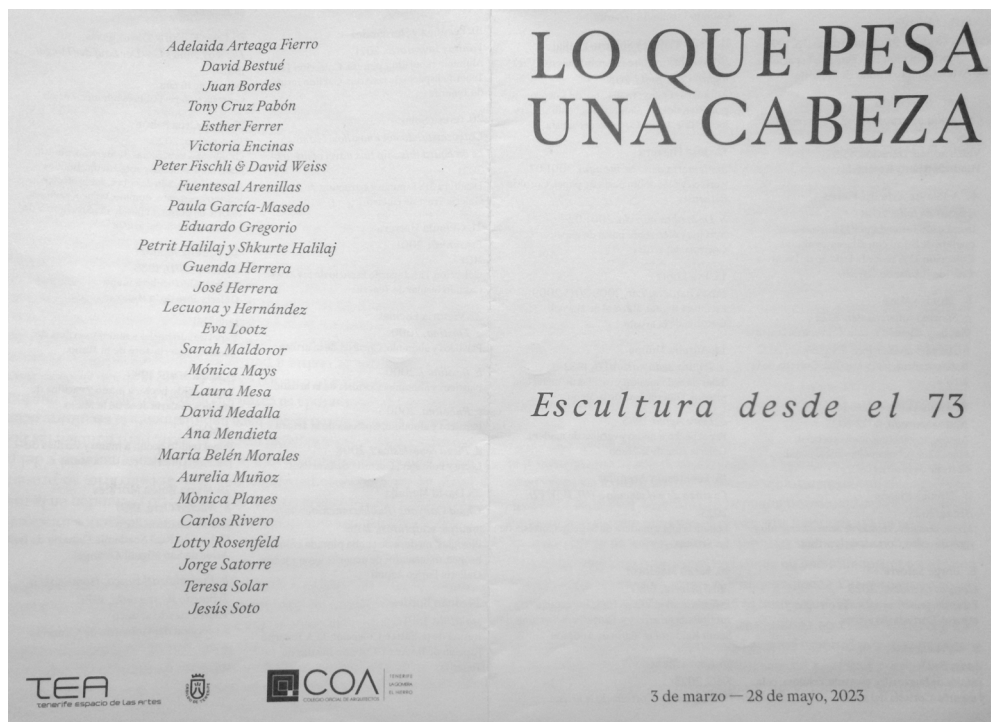
○ Obra comentada

○ Preguntas

○ Acercamientos

○ Señas

Anexo 4: Folleto de la exposición *Lo que pesa una cabeza. Escultura desde el 73*



Los dos únicos encuentros de Escultura en la Calle celebrados en Tenerife en 1973 y en 1994 plantearon cuestiones distintas y sin embargo consecutivas. En el primero parecía planear la idea de la escultura como una disciplina capaz de resignificar el espacio público. Frente al que entonces era un poder asfixiante, se presentaban un rosario de elementos que convocaban y acompañaban a la ciudadanía como una eclosión colectiva e ilusionante que no celebraba victorias o derrotas, sino cuestiones aparentemente más triviales, pero centrales en el discurrir de la vida. Fue en ese sentido y tras una convocatoria masiva que un buen número de obras plantearon infinidad de variantes, lenguajes y posibilidades. El segundo encuentro, sin embargo, giró en torno a las ideas nacidas de un simposio celebrado a tal efecto, y en el que se cuestionaba si el espacio público necesitaba, ya por aquel entonces, más escultura.

¿Esto que vemos en sala es un tercer encuentro? No, no aspira a serlo, pero sí recoge de nuevo las preguntas e intenta contestar de manera por supuesto sesgada a alguna de ellas. En 2025 cuando nuestras relaciones públicas e íntimas parecen estar casi sublimadas al campo de lo virtual y cuando la esfera de lo público es cada vez más cuestionada, debemos preguntarnos en qué modo la escultura puede ser un reflejo de la disolución de todo lo que hasta ahora dábamos por sentado. Al reinstalar *Penetrable* de Jesús Soto, la misma obra acaba por confirmar el carácter premonitorio que ya tuvo en los dos encuentros. Frente a otra de las obras más emblemáticas como es *El Guerrero de Goslar* de Henry Moore —esta obra es en realidad posterior ya que en 1973 se presentó *Figura Reclinada*— Soto plantea algo que no es escultura per se, que tiene un innegable carácter lúdico y a causa de esto se vuelve perecedera. El pavor a un accidente, la duda de si puede o no pervivir sin vigilancia, hacen que la misma sólo exista, y esto es probablemente lo más fascinante, en la mente de quienes la vieron o creyeron verla. La cuestión es que Soto, que encarna lo mejor del modernismo latinoamericano y en

muchos aspectos el optimismo de una América que no fue, acaba por el desgaste de sus propias piezas; alineándose de manera involuntaria con escultoras como Eva Hesse o Franz West, que ahondando en cualidades tan poco escultóricas como lo blando, lo informe y lo inaprensible, vislumbraron un tiempo de desesperanza que es el nuestro. *Penetrable* nos recuerda algo tan simple y que, sin embargo, no siempre percibimos, como que la vida nos desgasta.

Así lo que encontraremos en estas salas son obras, digamos miedosas en cuanto dan por perdida la batalla del tiempo, no pretenden en la mayor parte de las ocasiones perdurar, sino que, al contrario, se presentan como reflexiones urgentes sobre la fragilidad de lo material y del propio espacio. Así el yeso, el papel maché, lo textil, pero también las fibras plásticas y el vidrio hacen lo que hace habitualmente la escultura: ocupar un espacio y presentar toda su carga ideológica. No olvidemos que hasta la evasión apelando a lo estético es una actitud política, pero lo hacen en un espacio que se resiste a perder su dimensión pública, el museo, como reducto de lo que aún aspiramos sea un foro de desacuerdo cordial. Joan Miró vuelve a estar presente, como lo estuvo en 1973, pero a través de una serie de marionetas que inactivas son esculturas blandas y que, sin embargo, en el video de Sara Maldoror, cobran la dimensión del cuerpo que nos remite a las opciones que abrió ese primer encuentro. Planteamos así una opción que no fue tal, entre lo inamovible, como es el caso de *Femme Bouteille* —la obra actualmente instalada en Avenida Asuncionistas— o lo ambulante, lo móvil y lo disruptivo que nos remite a toda esa tradición que la escultura, digamos rígida, es a veces incapaz de recoger. Esta exposición junto con *Este puede ser el lugar* en la sala C deben entenderse entre el conflicto y el diálogo, como un tándem en el que la escultura y las artes vivas o en movimiento, juegan un papel fundamental como escenario de nuevas formas artísticas. Tenemos las mismas dudas pero quizá cincuenta años después respuestas nuevas.

1. Jesús Soto <i>Penetrable</i> , 1973 Estructura metálica de hierro y cordones de nylon. Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias (COAC)	10. Ana Mendieta <i>Sandwoman</i> , 1983 Gelatina a las sales de plata. Colección COFF Ordóñez-Falcón de Fotografía. TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	18. Carlos Rivero <i>Conspiración</i> , 2012 Cerámica esmaltada. Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	25. Eduardo Gregorio <i>Cabeza de ángel</i> , 1969 Piedra maciza de alabastro. Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife
2. Esther Ferrer <i>Paquet Cadeau-Made in France 2-5</i> , 1975 Adoquín. Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	11. Petrit Halilaj y Shkurte Halilaj <i>Do you realise there is a rainbow even if it's night? (light pink)</i> , 2017 Alfombras Qiim/Dyshek/Jan de Kosovo, poliéster, flokati, alambre de chenilla, acero inoxidable, latón. Cortesía del artista	19. Lecuona y Hernández <i>Vanitas-inventario</i> , 2021 Aluminio repujado y pintura. Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	26. Peter Fischli & David Weiss <i>The Way Things Go (Der Lauf der Dinge)</i> , 1987 Película de 16 mm. Cortesía Galerie Eva Presenhuber, Zürich
3. Lotty Rosenfeld <i>Una milla de cruces sobre el pavimento</i> , 1979 Video acción. Duración: 4'29". Fundación Lotty Rosenfeld	12. José Herrera <i>a. Memoria de suberme aquí</i> , 2001-02 Acrílico y óleo sobre pasta de papel. Cortesía del artista	20. Teresa Solar <i>Osteoclast (I do not know how I came to be on board this ship this navel of my ark)</i> , 2021 Escultura 3D. Espuma y estructura de metal. Galería Travesía Cuatro	27. Tony Cruz Pabón <i>Peso pluma</i> , 2025. Grafito, madera, ramas de Maricao, piedra, adoquines, pintura, papel, tuerca, bolines de metal, hilo, hilo de cobre, cable eléctrico, ladrillos, cemento, domino, bejuco, azulejos, resorte de pinzas, cuñas de madera, goma de borrar. Cortesía del artista
4. Adelaida Arteaga Fierro <i>A pesar de todo</i> , 2018 Instalación formada por 18 horcones de madera de brezo con diferentes alturas. Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	<i>b. De la obra mirada</i> , 2001-02 Acrílico y óleo sobre pasta de papel. Cortesía del artista	21. Guenda Herrera <i>Estantería</i> , 2001 MDF Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	28. Aurelia Muñoz <i>a. Móbil M#11</i> , 1988 Papel teñido hecho a mano Galería José de la Mano
5. Mónica Mays <i>a. Slowmo rollercoaster</i> , 2022 Piel, lana, algodón y ratán. Cortesía de la artista	13. Eva Lootz <i>Bajo Guadalquivir</i> , 2009-2015-2009 Escultura digital. Mármol de Macael. Cortesía de la artista	22. Victoria Encinas <i>a. Elastina</i> , 2000 Plásticos y aluminio. Cortesía de la artista	<i>b. Móbil</i> Papel teñido hecho a mano y varillas de madera. Galería José de la Mano
<i>b. Another unidentified flying object</i> , 2022 Ratán, madera, piel y algodón. Cortesía de la artista	14. Aurelia Muñoz <i>a. Pájaro, seda natural II</i> , 1982 Telas de seda natural y varillas de metal con plomos. Galería José de la Mano	<i>b. Resilina I</i> , 2000 Plásticos y aluminio. Cortesía de la artista	<i>c. Móbil M#19</i> , 1989 Papel teñido hecho a mano y varillas de madera. Galería José de la Mano
6. Paula García-Masedo <i>Nada separado</i> , 2022-2023 Agar-agar, glicerina, aceite esencial, sauce blanco, buganvilla y cable metálico. Cortesía de la artista	<i>b. Libro Aéreo</i> , 1985 Papel hecho a mano y varillas de madera. Galería José de la Mano	<i>c. Rubalina</i> , 2000 Plásticos y aluminio. Cortesía de la artista	<i>d. Móbil</i> Papel teñido hecho a mano y varillas de madera. Galería José de la Mano
7. Mónica Planes <i>Bocas</i> , 2025 Arena, cemento, varillas de acero corrugado y vigas de acero. Cortesía de la artista	15. Fuentesal y Arenillas <i>La traza de y el vínculo a (III, IV, V, VI)</i> , 2023 Loneta cruda y madera de Sapelly. Cortesía de los artistas	<i>d. Pieza cenestésica I</i> , 2008 Lykra y Poliester. Cortesía de la artista	29. María Belén Morales <i>a. Núcleo Ocre</i> , 1997 Hierro lacado al duco Colección Real Academia Canaria de Bellas Artes de San Miguel Arcángel
8. Jorge Satorre <i>Cornisa (Ayadán)</i> , 2023 Escayola, poliestireno, malla metálica y esparto. Cortesía del artista	16. Sarah Maldoror <i>Miró peintre</i> , 1980 Película a color, V.O. en francés y catalán subtitulada en español. Cortesía de Les amis de Sarah Maldoror et Mario de Andrade	23. David Medalla <i>Cloud Canyons (Bubble machines auto-creative sculptures)</i> , 2016 Plexiglás, madera de caoba pintada color bronce, oxigenador de acuario, agua y jabón. Galleria Enrico Astuni	<i>b. Pirámide atlántica. Homenaje a Eduardo Westerdahl</i> , 1986 Hierro lacado al duco Colección del Gobierno de Canarias
9. David Bestué <i>Lady</i> , 2023 Pétalos de buganvilla, escayola, celulosa, cola y esparto. Cortesía del artista	17. Laura Mesa <i>TAC</i> , 2023 Hierro y vidrio. Cortesía de la artista	24. Juan Bordes <i>sin título</i> , 1991 Resina de poliéster. Colección TEA Tenerife Espacio de las Artes. Cabildo Insular de Tenerife	

