

Escenario pedagógico de Europeana

(Educadores de museos)

TÍTULO

Desarrollando una cultura para museos en salud y bienestar: mentalización, la historia desde el interior

AUTOR(ES)

Katerina Mavromichali

RESUMEN

¿Qué ocurre cuando la historia de otros se convierte en tu propia experiencia? ¿Cómo podemos alcanzar una autoconciencia y mejores conexiones con nuestras comunidades a nivel local y global? Los museos, un nuevo ámbito en la salud, funcionan como una "base segura" con una fuerte función de relación y un vínculo emocional positivo. Permiten una exploración y expresión seguras de los sentimientos, pensamientos, experiencias y patrones de comportamiento. Por tanto, fomentan la resiliencia y crean nuevas posibilidades de aprendizaje. La mentalización es una herramienta vital que ayuda a comprender la experiencia en relaciones. Como respuesta a la pandemia de la COVID-19, los museos se han alzado como parte de la recuperación, como un recurso básico para el bienestar social y emocional, a través de una teoría de cambio en las políticas culturales y la responsabilidad social, así como la revisión del espacio y la interacción. La interdisciplinariedad, la multimodalidad, una cultura sinérgica y un enfoque holístico y basado en la experiencia son algunos de los conceptos en los que se fundamenta la investigación museística y la práctica para el desarrollo de este escenario pedagógico.

PALABRAS CLAVE

Empatía, mentalización, bienestar, práctica comprometida socialmente, humanidades médicas

TABLA DE SÍNTESIS

Materia	En este escenario pedagógico se hace uso de una metodología y modo de pensar y trabajar que se inspira en la experiencia de la autora al conectar los museos con la investigación y práctica terapéutica a través del arte. El objetivo es introducir actividades terapéuticas en museos, proporcionar opciones virtuales para su ejecución, indagar en el impacto a varios niveles de las emociones humanas y explorar el museo como un escenario mediador, comprometido socialmente, activo. En el entorno interconectado de hoy, este escenario pedagógico une arte, museos, aprendizaje, salud y bienestar a través de un enfoque creativo. Es un escenario pedagógico basado en proyectos e interdisciplinar que tiene el potencial de enriquecer una variedad de materias: lengua, arte y diseño, humanidades, ciencias sociales, comunicación, psicología, ciencia, etc.
Tema	La mentalización y la función de relación de los museos: un camino hacia el bienestar
Edad de los participantes	10-12 años
Entorno ideal para la ejecución	Este escenario pedagógico crea experiencias culturales tanto en un museo físico como en los nuevos espacios en línea y reuniones visuales, en pequeños grupos, coordinados por el educador/moderador de museo. Se necesitará un co-moderador en caso de que se trate de un grupo más amplio en un museo real. Está destinado a gente joven y también a familias. Se necesitarán pantallas, tabletas o teléfonos inteligentes, así como un sistema en línea de videoconferencia para las partes en línea del programa.
Tiempo de la actividad	1h 30 min x 4 sesiones

Material pedagógico en línea

Europeana, como el museo en línea que se une al cambio digital y al intercambio de ideas. Obras de arte de la colección del museo en formato digital seleccionadas por el educador siguiendo el concepto del escenario pedagógico. Para la ejecución en línea de este escenario pedagógico, Padlet, y "Padlet canvas" más específicamente, pueden utilizarse para las actividades de aportación de ideas y para crear conexiones. Da la opción de elegir archivos, hacer enlaces, dibujar cuando no hay la posibilidad del ArtBox real, además de la opción de guardar, lo cual es muy importante para la reflexión en la continuidad de las sesiones. "Padlet grid" puede gestionar las respuestas de los participantes en filas claras y ayudar a construir una comunidad de grupo. "Padlet back-channel" puede utilizarse cuando los participantes quieran publicar algo de forma anónima. Popplet es otra herramienta que organiza visualmente la información e interrelaciona ideas ofreciendo opciones para dibujar, escribir, añadir fotos, hacer enlaces, añadir comentarios, guardar, etc. Mentimeter es una herramienta que ayuda a ver el grado de comprensión de los participantes al recoger respuestas y compartir ideas, como por ejemplo con una nube de palabras que muestra todas las ideas de los participantes juntas. Zoom es una plataforma en la nube para hacer videoconferencias y que cuenta con opciones de chat, reacciones, presentar y compartir material en línea, mostrar obras de arte a la cámara o dividir al equipo en grupos más reducidos para que colaboren entre ellos y luego volver al grupo inicial al finalizar el trabajo.

Material educativo físico

Una "mesa de congresos" con hojas de papel grandes y rotuladores para las actividades de grupo. Bolígrafo, lápiz y papel para el trabajo individual. "ArtBoxes" que contengan una amplia variedad de materiales de dibujo con un surtido de colores (por ejemplo: lápices, lápices de colores, ceras, pasteles al óleo, rotuladores, papel de dibujo, cuaderno de bocetos). Material opcional: carbón, objetos encontrados, materiales naturales, plastilina, pinturas sólidas para carteles, pegamento, tijeras, materiales preestructurados como fotos de revistas, periódicos, imágenes fotocopiadas, papel rasgado, limpiadores de pipas, mini palos de manualidades multicolores, cuerdas, papeles (de varios tipos, texturas y colores), materiales blandos (algodón, hilos multicolores, etc.) para hacer un *collage*. Los ArtBoxes, además de compartir ideas y experiencias en una mesa, fomentan la conexión y refuerzan el vínculo entre los miembros del grupo. Obras de arte de la colección del museo en formato digital seleccionadas por el educador siguiendo el concepto del escenario pedagógico. Recursos recomendados para la preparación teórica de los educadores Bateman, A.W. & Fonagy, P. (2012). *Handbook of Mentalising in Mental Health Practice*. American Association Psychiatric Association Publishing: Arlington, VA. Bowlby, J. (1988). *A secure base*. Routledge: London & New York. Chatterjee, H. & Noble, G. (2013). *Museums, Health and Wellbeing*. Routledge: Oxon & New York. Coles, A. & Jury, H. (eds.) (2020). *Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice*. Jessica Kingsley Publishers: London & Philadelphia. Fancourt, D. & Finn, S. (2019). [What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review](#), Organización Mundial de la Salud. Ginebra. Hall, L., Hume, C. & Tazzyman, S. (2016) 'Five degrees of happiness: Effective smiley face likert scales for evaluating with children'. In *Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children*, University of Sunderland, UK, 311-321. Fonagy, P. & Allison, E. (2011). [What is mentalisation? The concept and its foundations in developmental research and social-cognitive neuroscience](#). Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). *Children and Nature: psychological, sociocultural and evolutionary investigations*, The MIT Press. King, St. & Camic, P.M. (eds.) (2016). *Oxford Textbook of Creative Arts, Health and Wellbeing: International Perspectives on practice, policy and research*. Oxford University Press. Mavromichali, K. (2020). [Museums, Health and Wellbeing: The Therapeutic Dimension in Humanities & the Development of Third Space](#), NEMO EU Presidency online Conference: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 September 2020. [Sounds likes Kandinsky](#), [Play a Kandinsky](#), Google Arts and Culture en colaboración con el Centre Pompidou, París. Springham, N., 'Through the eyes of the law: what is it about art that can harm people?', *International Journal of Art Therapy*, 13, 2008, 65-73. Thomson, L.J. & Chatterjee, H.J. [UCL Wellbeing Measures Toolkit](#). Yalom, I.D. (2005). *The theory and practice of group psychotherapy*. Basic Books: New York.

Arte

Diversidad e integración

Medioambiente

Historia

Asignaturas de idiomas

Música

Filosofía

STEAM
(CTIM + Arte)

Recursos de Europeaana utilizados

Sesión 1

[Asuntos familiares](#)-Europeana XX. Un siglo de cambios
[Vida familiar](#)-Victoria & Albert Museum. CC BY
[Reflexionando](#)-Victoria & Albert Museum. CC BY
[¡Eso!](#)-Victoria & Albert Museum. CC BY
[Jugando con la nariz de papi](#)-Victoria & Albert Museum. CC BY
[Desarrollo de la capacidad intelectual](#)- Wellcome Collection, CC BY

Sesión 2

Exploración de las colecciones de Europeaana utilizando las siguientes palabras clave:[Zoo](#),[Animales](#),[Naturaleza](#)
Exploración de las galerías de Europeaana, como orientación:[Caballos en el arte](#),[Bueyes](#),[Obara Koson](#),[Gatos](#),[Ratas](#),[Animales](#),[Loros](#),[Pájaros medievales](#),[Bestias medievales](#)

Sesión 3

[Umsomehr \(Más aún\)](#)-El museo de Israel, Jerusalén. Derechos de autor: uso educativo permitido
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#)-Deutsche Fotothek. Derechos de autor: uso educativo permitido
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#)-Deutsche Fotothek. Derechos de autor: uso educativo permitido

[Hombre en la calle \(análisis de volúmenes\)](#)-Thyssen-Bornemisza Museum. CC BY-NC-ND

Sesión 4

Exploración de las galerías de Europeaana, como orientación:
[Florecimiento del cerezo](#),[Frutas de China](#),[Tiempo de verano](#),[Flores de primavera](#),[Verde](#),[María Sibylla Merian](#),
[El otoño en el arte](#)

LICENCIAS

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más cómoda. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

INTEGRACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Sea en relación con el currículo artístico, cultural, creativo, etc. o sin ningún marco específico, este escenario pedagógico basado en proyectos y multidisciplinar refleja el valor de la mentalización y refuerza el trabajo en un ambiente multisensorial empático y su función vital hacia enfoques impulsados por personas.

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD PEDAGÓGICA

- Familiarizarse con Europeaana, ir más allá de los muros del museo y desarrollar formas híbridas de compromiso.
- Resaltar la función de relación de los museos y desarrollar un aprendizaje a través de la experiencia enriquecido con principios terapéuticos (por ejemplo: el grupo como un microcosmos social), conocimiento interpersonal, cohesión de grupo, conexión y desconexión.
- Desarrollar una comprensión de las experiencias de diálogo y mentalización dentro del entorno seguro y afable del museo, que puede actuar como agente de comprensión cultural, cambio social y bienestar.
- Aumentar la confianza y fomentar los enfoques creativos individuales y colectivos.

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD

Tras realizar la actividad educacional, los participantes estarán familiarizados con la mentalización y serán capaces de describir lo que es una actitud eficaz de mentalización y explicar por qué es importante a la hora de forjar relaciones. Serán capaces de examinar, identificar y poner nombre a los sentimientos y las emociones, así como evaluar e interpretar patrones de comportamiento. Estarán familiarizados con un enfoque de varias perspectivas y con modos de analizar la comunicación, los medios y la cultura. Habrán desarrollado hábitos mentales creativos y mostrarán activamente maneras de pensar que contribuyen al bienestar, aplicándolas al trabajo en equipo y autoguiado.

Contribuirán a la creación de experiencias compartidas en interpretación, relaciones y conexión. Habrán participado en actividades en las que se usa cuerpo y mente, oscilando entre espacios físicos y en línea, desde niveles somatosensoriales a los sentimientos, lenguaje y expresión creativa.

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

El proyecto permite desarrollar competencias disciplinarias (como historia del arte, historia, etc.) y transferibles como comunicación o pensamiento crítico.

Competencias sociales y de comunicación: los participantes están plenamente comprometidos con la actividad, sintetizando y ejecutando varios aspectos comunicativos de un modo equilibrado y flexible. Se familiarizan con el proceso de mentalización y entienden el mundo de las relaciones a su alrededor.

Colaboración: los participantes dan sentido a los pensamientos, sentimientos y patrones de comportamiento. Además, fomentan las relaciones y la reciprocidad y aprenden a crear un ambiente de confianza.

Creatividad: los participantes realizan actividades de cuerpo y mente que facilitan la expresión. Movimientos, gestos, sonidos, procesamiento emocional, construcción de significados, mindfulness, arte, redacción de poemas, etc. todo tiene una función de relación que refuerza el proceso creativo.

Pensamiento crítico: los participantes se familiarizan con el proceso de analizar hechos y de las interconexiones entre emociones, sentimientos y pensamientos a través de un enfoque integral.

Alfabetización audiovisual y tecnológica: los participantes utilizan herramientas tecnológicas simples para superar las barreras convencionales de espacio y tiempo y así formar parte de una actividad en medios sociales que amplía el acceso, fomenta la comunicación, aprendizaje y creación y enriquece los recursos disponibles.

ACTIVIDADES

Nombre de la actividad	Procedimiento	Tiempo
Sesión 1	<p>En este escenario pedagógico, se crea un itinerario multidimensional que el educador de museo/moderador y los participantes tienen que seguir. Se establecen todos los parámetros en un proceso de moldeado. Por ejemplo: aprender en el museo a través del uso de ciertas herramientas y técnicas esenciales, recopilación, modos de conservación y de observación, exposición, interpretación, participación del público, autoconciencia, diferentes perspectivas del uso del ser, el factor creativo y el marco terapéutico.</p> <p>¡Mira la imagen!</p> <p>Divide el equipo en grupos más pequeños. Cada grupo trabajará con una de las cuatro fotografías seleccionadas de J. Heywood: 1) Family Life, fotografía en blanco y negro sobre cartulina, 1984. Impresión de gelatina de plata sobre cartulina gruesa, Victoria & Albert Museum. CC BY, 2) Reflecting, fotografía en blanco y negro sobre cartulina, 1984. Impresión de gelatina de plata sobre cartulina gruesa, Victoria and Albert Museum. CC BY, 3) That! fotografía en blanco y negro sobre cartulina, años 90. Impresión de gelatina de plata sobre cartulina gruesa, Victoria and Albert Museum. CC BY, 4) Playing with Daddy's nose, fotografía en blanco y negro sobre cartulina, 1999. Impresión de gelatina de plata sobre cartulina gruesa, Victoria and Albert Museum. CC BY. El educador puede obtener más información en la exposición de Europea Family matters -Europeana XX. Un siglo de cambios. Prepárate y escucha atentamente las respuestas y narrativas de los participantes.</p> <p>Elabora una serie de preguntas. ¿Qué ves? ¿Qué crees que es lo que está ocurriendo? ¿Cómo te sientes al observar la imagen? ¿Te gusta o no? ¿Por qué? Tal vez te recuerde a algo. ¿Qué te imaginas que están haciendo/sobre qué estarán hablando? ¿Te gustaría hacerles alguna pregunta? ¿Qué están sintiendo en este momento? ¿Qué intenciones tienen? ¿Están interesados en lo que el otro está diciendo? ¿En qué parte del mundo crees que se sitúa la acción? ¿Qué sonidos se escucharían? ¿Qué olores se olerían? ¿Qué texturas se sentirían? ¿Qué es lo que más te llama la atención de esta imagen: colores, formas, actividad, etc.? ¿Qué título le pondrías?</p> <p>¿Qué es lo que hacemos a través de esta serie de preguntas? Intentamos imaginar qué pasa por la mente de las personas de las fotografías. Estamos mentalizando. En cuanto al material educativo físico, se sugieren recursos para la preparación teórica del educador dentro de un marco de formación continua, como Bateman & Fonagy 2012; Fonagy & Allison 2011, etc. A continuación, se ofrece un poco de información acerca de la psicoeducación en los procesos de mentalización para que el educador pueda compartirla de un modo apropiado y en el momento preciso con los miembros del grupo y así reforzar la confianza, el aprendizaje y la colaboración. En este contexto, el educador puede utilizar para la sesión de aportación de ideas, y como punto de partida del debate, una obra de arte de las colecciones de Europea, como Desarrollo de la capacidad intelectual, ilustración que muestra el desarrollo de la capacidad intelectual a medida que un niño crece, por Bill McConkey. Wellcome Collection, UK. CC BY.</p>	<p>30min.</p> <p>20min.</p>

Arte
Diversidad e integración
Medioambiente
Historia
Asignaturas de idiomas
Música
Filosofía
STEAM (CTIM + Arte)

Nombre de la actividad	Procedimiento	Tiempo
	<p>La capacidad de mentalización comienza con el vínculo que se crea entre el cuidador y el bebé a través de la interacción, la atención conjunta, el contacto visual, el tacto, el tono de voz, la imitación inconsciente de patrones en los gestos y el habla o de actitudes. Está intrínsecamente relacionada con el desarrollo de la personalidad y el cerebro. Una mentalización eficaz ve a través de distintas perspectivas y tiene en cuenta una serie de parámetros: el contexto cultural y social, el género o la edad. Es un modo de explorar la mente a través del desarrollo de la autoconciencia y de ponerse en la piel de los demás. La mentalización es frágil. En las escuelas, en las familias y en cualquier lugar donde haya varias personas bajo el mismo techo se pueden perder fácilmente la conexión, la comunicación y la empatía, como por ejemplo en el caso de bullying. Por eso es importante practicar esta habilidad, esta actitud. Es una ventaja en la vida, una posición vital asociada a la resiliencia. Por ello, es fundamental para la salud mental. Además, requiere sintonización, lo que se traduce en pararse a escuchar en lugar de responder rápidamente, ser conscientes del impacto del afecto en uno mismo y en los demás, la curiosidad, la capacidad de confianza, la jovialidad, el humor, la flexibilidad, la coherencia en la narrativa y tener en cuenta varias perspectivas. Citas de investigadores en la materia: «El ser humano universal necesita crear vínculos afectivos cercanos», J. Bowlby. «Cuando el bebé mira a su madre a la cara, se ve a sí mismo», D.W. Winnicott. «Tener a la mente en mente», A.W. Bateman & P. Fonagy. «Mi madre piensa que pienso, luego existo», P. Fonagy sobre Descartes.</p> <p>Reflexión Puedes plantear las siguientes preguntas a los participantes: ¿en qué sentido piensas que esto ha sido útil? ¿Cómo describirías la mentalización a un amigo? ¿Qué ejemplo de la vida cotidiana utilizarías para ayudar a entender este concepto?</p> <p>La Historia Oculta ¿Qué Pasa Ahora? Expresión creativa Actividad de creación de arte-ArtBox Puedes hacer las preguntas a los participantes e iniciar una exploración en su imaginación a medida que le van dando sentido a lo desconocido. Haz un dibujo o escribe lo que consideras que está ocurriendo en la imagen. Comparte tu dibujo y/o texto para volver a contar la historia. Esto aportará otro punto de vista. Al final, el educador puede compartir la información artístico-histórica, como por ejemplo el nombre del artista, título, fecha de la obra, medio y cualquier otra información adicional. ¿Esto cambia la perspectiva de los participantes? Sería interesante explorar esta cuestión.</p> <p>Resolución Evaluación</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>10min.</p>
<p>Sesión 2</p>	<p>Comienza la sesión con una reflexión acerca de la sesión anterior. Se pide a los participantes que piensen y compartan ejemplos de su vida diaria en los que entre en juego la mentalización (intentar entender los malentendidos, ponerse en la piel de los demás, etc.) y preguntarles si han observado algo nuevo en este aspecto desde la última sesión.</p> <p>Establecer las reglas del juego Dentro de este contexto, se pide a los participantes que establezcan las reglas del grupo para la siguiente sesión hasta que finalice el proyecto, para reforzar la confianza y colaboración entre ellos. Cada participante contribuirá y todos juntos crearán y sellarán su "acuerdo". Ejemplos de reglas: no corregir o ser maleducado con otro miembro del grupo, lo que se dice en el grupo se queda en el grupo, integrar a todos los miembros en el debate, no monopolizar la conversación, ser humilde, respetarse unos a otros, escuchar, hacer pausas, observar, reflexionar. ¿Qué más? Los participantes pueden debatirlo y añadir lo que consideren necesario para cerrar su acuerdo.</p> <p>Creando conexiones: trabajando con sentimientos y emociones Primero divide al equipo en grupos más reducidos para trabajar con mayor flexibilidad. Cada grupo escogerá dos temáticas de la exploración de las colecciones de Europeaana utilizando las palabras clave: Zoo, Animales, Naturaleza y/o de la exploración de galerías especiales de Europeaana como: Caballos en el arte, Bueyes, Ohara Koston, Gatos, Ratas, Animales, Loros, Animales medievales o Bestias medievales. Después, cada grupo escogerá 3-4 sentimientos como por ejemplo optimista, relajado, seguro, emocionado, confiado, cansado, amado, aburrido, energético, confundido, sorprendido, libre, orgulloso, feliz, etc. ¿Qué más? Es posible que los participantes descubran también otros sentimientos a través de su exploración (como celoso, aislado, herido, perdido, decepcionado, atrapado, etc.). Se pueden hacer nuevas aportaciones.</p>	<p>10min.</p> <p>20 min.</p>

Nombre de la actividad	Procedimiento	Tiempo	Arte Diversidad e integración Medioambiente Historia Asignaturas de idiomas Música Filosofía STEAM (CTIM + Arte)
	<p>Los participantes seleccionarán y recopilarán imágenes de los recursos de Europeana para relacionarlas debidamente con los sentimientos seleccionados de la lista. El objetivo es que cada grupo cree su "Galería de Sentimientos", su Museo.</p> <p>Información sobre psicoeducación para el educador: un consejo a tener en cuenta, para riesgos relacionados con el arte, durante el desarrollo de actividades en las que se lidia con emociones y sentimientos y sin la presencia de un terapeuta artístico es que el parámetro de la seguridad es siempre de vital importancia. Por ejemplo: mentalicemos, imaginemos el caso de no ser capaz de lidiar, de un modo adecuado y en el momento preciso, con las emociones matizadas negativamente de los participantes como el enfado, la frustración, la vergüenza, la lástima, la tristeza, etc. ¿Qué sería lo siguiente que podría pasar en este escenario, desde el punto de vista del educador y de los participantes? En este contexto, es aconsejable que diseñes y ejecutes tu proyecto teniendo siempre en cuenta este factor y, en base a ello, que pongas límites. Este es el motivo por el cual las actividades y la serie de preguntas que se han concebido para este escenario pedagógico fomentan el compromiso creativo, cultural y social y no abordan temas psicológicos. El tema es crear una "base segura". Lecturas recomendadas: Bowlby, 1988; Springham, 2008: 'a case study representing an important milestone in the current arts and health debate, particularly regarding the implementation of health and well-being programmes and the protection of the public' (un estudio de caso que representa un hito importante en el debate actual de las artes y la salud, especialmente en cuanto a la ejecución de programas de salud y bienestar y en la protección del público); Yalom 2005.</p> <p>Pedir que cada grupo comparta sus imágenes con el resto del equipo, para describir, explicar, hacer y recibir comentarios, ¡para reflexionar!</p> <p>Se puede hacer un mural grupal con las interrelaciones entre sentimientos e imágenes y exponerlo. El debate oscila entre interpretaciones personales y colectivas, y los participantes comienzan a conectar con los otros y con las obras de arte y las experiencias que forman parte del ejercicio. Con esto se fomenta la interacción de grupo y se consiguen nuevos puntos de vista.</p>	<p>30 min.</p> <p>10 min.</p>	
Sesión 3	<p>Resolución/Evaluación</p> <p>¡Emociones en juego!</p> <p>Expresión creativa y mindfulness Actividad de creación de arte-ArtBox</p> <p>Para comenzar, el educador empieza con un ejercicio de mindfulness y pide a los participantes que cierren los ojos y respiren profundamente. Que inspiren. Que expiren. Que se sienten cómodamente y sientan la respiración, el cuerpo. Hacer varias respiraciones profundas, ser conscientes de cómo estamos en este momento preciso. Que se relajen y recuerden los sentimientos que se han explorado en la sesión anterior. Que presten atención a sus sentimientos, sus pensamientos, sus sensaciones, cualquier imagen o sonido. Que sean abiertos y permitan que todas esas emociones simplemente estén ahí y sean observadas. A continuación, abren los ojos y continúan con la actividad de creación de arte. Cogen un rotulador, cera, pastel al óleo o lápiz de color. ¿Qué sienten? ¿Hay algún sentimiento que prevalece? Dibujan una emoción de ese mismo instante. Abren los ojos, observan la creación y finalizan el dibujo.</p> <p>Comparten sus dibujos y reflexionan con una serie de preguntas para explorar e identificar emociones:¿cómo ha sido la experiencia? ¿Cuáles fueron los sentidos con más importancia durante el proceso? ¿Qué emoción has dibujado? ¿Qué tipo de impacto tiene? ¿Cómo has utilizado los colores en tu dibujo para expresar esa emoción? ¿Tu emoción tiene una voz, un sonido? ¿Qué representan los colores, las formas y las líneas? ¿Las emociones cambian a lo largo del día? ¿Cuándo te sientes al máximo nivel de positividad? Representa tu emoción en el espacio físico y/o en línea: cántala, muéstrala con gestos, ¡báilala!, ¡interactúa!</p> <p>Representar la posición corporal. El educador, para fomentar una experiencia multisensorial, puede hacer grupos pequeños y trabajar con las obras de arte de Kandinsky y Rozanova, obras reflejan este procedimiento: la transformación, la narrativa expresada utilizando los sentidos, la representación, la improvisación y la narración: Umsomehr (Even More), Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Man on the street (Analysis of volumes). El educador puede plantear una serie de cuestiones al grupo: si pudieras entrar en esta imagen, ¿a dónde irías? ¿Qué harías? ¿Por qué motivo piensas que el artista ha elegido estos colores, estas líneas, estos gestos? ¿Qué fue lo que el artista decidió no representar en esta obra? ¿Cuál es la historia que se puede leer entre líneas?¿Cómo harías para darle vida a los colores a través del sonido? (Puedes buscar inspiración en el proyecto Project Kandinsky). Finalmente, el educador del grupo puede compartir la información histórico-artística: el título de las obras, sus creadores, los medios, los materiales utilizados, la fecha, etc. ¿Esta nueva información cambia la perspectiva? Sería interesante explorar esta cuestión</p> <p>Resolución/Evaluación</p>	<p>20min.</p> <p>30min.</p> <p>30min.</p> <p>10min.</p>	

Nombre de la actividad	Procedimiento	Tiempo
Sesión 4	<p>Una sesión que conecta a los participantes consigo mismos y con los otros a medida que se desarrolla el viaje por la naturaleza.</p> <p>¡Vamos al exterior! ¡Los sentidos en juego! Se pide a los participantes que traigan un objeto a la sesión que hayan cogido del exterior. Puede ser de un paseo por los jardines del museo, de la costa, del parque del barrio, de una exploración de las plantas del balcón, etc. El objeto natural "encontrado" puede ser cualquier cosa: una hoja, una piedra, una fruta, una concha, un palo pequeño, una flor, etc. Muestran los objetos a los otros participantes y comparten la historia. Una buena actividad para hacer en línea. Si no se puede llevar a cabo un paseo por la naturaleza, los participantes pueden cómodamente buscar en las exposiciones de Europea para inspirarse y seleccionar algo con lo que puedan conectar y que pueda encajar con una narrativa personal de las galerías de Europea para explorar: Florecimiento del cerezo, Frutas de China, Tiempo de verano, Flores de primavera, Verde, Maria Sibylla Merian, El otoño en el arte, etc.</p> <p>Historias ocultas en la naturaleza Para comenzar, un ejercicio de mindfulness: Cierran los ojos. Respiran profundamente. Inhalan. Exhalan. Se ponen cómodos y sienten su respiración, su cuerpo. Hacen varias respiraciones profundas, conscientes de cómo están en este preciso momento. Se relajan e imaginan el paseo, la experiencia sensorial en la naturaleza... cogen el objeto que han traído a la sesión. Después, abren los ojos. Necesitarán un bolígrafo/lápiz o un rotulador de cualquier color, además del objeto natural que han seleccionado para la sesión. Escriben un texto corto, un párrafo, sobre lo que ven, lo que sienten en sus manos. Exploran y escriben sobre el color, la textura, la luz, la sombra, los olores, los jugos, todos los sentidos, matices y cualidades del objeto.</p> <p>En el siguiente nivel, añaden al texto su imaginación y sentimientos en relación con el objeto y sus cualidades. El educador puede plantear una serie de cuestiones: ¿por qué has elegido ese objeto?, ¿Te recordaba a algo? ¿Qué sentimientos, asociaciones simbólicas o imaginativas te surgen? El educador dirige a los participantes en cada nivel. Leen el texto para sí mismos. Se puede utilizar el ArtBox y colorear en el texto.</p> <p>Leer los textos delante del grupo. Todos los participantes comparten sus creaciones. Se puede hacer un <i>collage</i> colectivo de las redacciones de los participantes, un mural poético, y exponerlo.</p> <p>Resolución Evaluación</p>	<p>20min.</p> <p>5min.</p> <p>15min.</p> <p>20min.</p> <p>20min.</p> <p>10min.</p>

IMPRESIONES DE LOS PARTICIPANTES

Después de cada una de las cuatro sesiones de esta experiencia de aprendizaje de educación en el museo, se recomienda a los educadores que pidan a los participantes que evalúen la experiencia utilizando el [UCL Museum Wellbeing Measures Toolkit](#), con las siguientes cuestiones, por ejemplo: si tuvieses que describir la sesión de hoy en una palabra, ¿cuál sería? ¿Cuáles han sido los puntos positivos, en tu opinión? ¿Qué logros has conseguido? ¿Qué se podría mejorar? También se puede utilizar el Well-being Umbrella (paraguas del bienestar) o el cuestionario del bienestar. Sino, también se puede utilizar una simple escala de evaluación del estado de ánimo (una escala de evaluación con iconos, por ejemplo, [Five degrees of happiness](#)). Los educadores pueden utilizar la herramienta de evaluación que prefieran. Sin embargo, es importante tener en cuenta la consistencia, es decir, utilizar la misma herramienta de evaluación para las cuatro sesiones. Los educadores pueden hacer uso de las herramientas en línea sugeridas para la ejecución del escenario y así recoger las respuestas de los participantes.

COMENTARIOS DE LOS EDUCADORES

Al final de cada una de las cuatro sesiones de esta experiencia de aprendizaje de educación en el museo, se recomienda a los educadores que evalúen su experiencia utilizando [UCL Museum Wellbeing Measures Toolkit](#). Pueden responder a las siguientes cuestiones: si tuvieses que describir la sesión de hoy en una palabra, ¿cuál sería? ¿Cuáles han sido los puntos positivos, en tu opinión? ¿Qué logros has conseguido? ¿Qué se podría mejorar? ¿Alguna otra aportación, comentario, observación? Además,

se puede utilizar el Well-being Umbrella (paraguas del bienestar) o el cuestionario del bienestar. Los comentarios de los educadores son muy valiosos. Podéis compartir la documentación de las sesiones y vuestras experiencias con el autor del escenario pedagógico en el blog de European Schoolnet.

¿Por qué es importante que el proyecto se base en la experiencia y sea evaluado por los participantes?

Para empezar, para tener datos para una planificación futura, en una relación de confianza con grupos usuarios del servicio. En segundo lugar, porque el desarrollo de la empatía/mentalización en la niñez mediana es un área que los investigadores conocen mucho menos que otras etapas en el desarrollo. Es un periodo marcado por cambios significativos, y esto representa una oportunidad de recabar información y contribuir a aportar información a algunos vacíos que existen en este área de investigación y práctica.

Arte

Diversidad e
integración

Medioambiente

Historia

Asignaturas de
idiomas

Música

Filosofía

STEAM
(CTIM + Arte)