

Museum Education Archive (meCHive), conectando las experiencias de los DEAC

Introducción al proyecto

«MuseumEducationArchive» (meCHive)

Con el desarrollo de la educación en museos como campo de estudio, se han llevado a cabo muchos esfuerzos con el fin de preservar su historia y establecer una investigación sistematizada para fortalecer su posición como disciplina dentro del amplio trabajo que se realiza en los museos. A pesar de que esos esfuerzos han sido grandes, la situación del campo (historia, identidad y propósito) no está tan evolucionada como debería.

Para mejorar esta situación, hemos desarrollado el **proyecto meCHive**, que consiste en la creación de un archivo *online* de educación en museos. Ese archivo servirá como plataforma común en la que diferentes museos podrán subir información relativa a los programas que están implementando. La creación de un archivo de estas características aborda una serie de cuestiones básicas de la profesión del educador de museos.

PARTICIPACIÓN

La importancia de la participación en el trabajo del educador de museos es una característica fundamental en el diseño del archivo. Un archivo participativo se define como una plataforma en la que los usuarios pueden crear, compartir y conectar unos con otros, en torno a un contenido específico¹. «Crear» significa que los usuarios contribuyen con sus propias ideas, objetos o expresión creativa a la institución. «Compartir» significa que los usuarios discuten, se apropian, adaptan y redistribuyen lo que ven y lo que hacen durante la visita. «Conectar» significa que los usuarios socializan con otras personas que comparten intereses particulares. Con «en torno a un contenido específico» queremos decir que las conversaciones de los usuarios y sus creaciones se centran en las evidencias, objetos e ideas más importantes de los programas archivados.

VISIBILIDAD

A lo largo de nuestra investigación, rápidamente nos dimos cuenta de que la enseñanza en el museo es una práctica centenaria y, sin embargo, no podemos decir que tenga una historia propia². Esta historia merece ser escrita.

Para escribir esta historia, el archivo aporta una estructura base sobre la que construirla, basada en una información fidedigna cuya fuente no es otra que las experiencias educativas de los museos. Este archivo no solo ayudará a los educadores e instituciones a aprender de lo que otros hacen, sino que, además, aportará información a la sociedad en general, cuyo conocimiento de la profesión es muy escaso.

CAMBIO DE FORMATO

A pesar de las llamadas a poner más énfasis en educación y comunicación durante la última década, las perspectivas del usuario y del uso en general han recibido poca atención en el contexto de los archivos. Tanto el modelo histórico-tecnológico de la archivística como el más reciente paradigma científico-informático, han adoptado la premisa de que un archivo es lo que es y el rol de los usuarios y su educación se limita a aprender y utilizar los recursos tal cual están³. El formato *online*, enmarcado en la web 2.0, es una nueva manera de introducir la inteligencia necesaria en la red. De esta manera, se incluye al usuario, desarrollando una verdadera web semántica en la que el conocimiento puede ser articulado en torno a la conexión de seres humanos como nodos.

FORMACIÓN

La formación ideal del educador de museos ha sido un asunto clave desde los orígenes de la profesión. Un archivo de educación en museos podría representar un cambio en la manera en la que comunicamos los contenidos, teniendo una visión más clara del punto del que partimos y aventurar hacia dónde nos dirigimos.

INVESTIGACIÓN

En la enseñanza en el museo, la investigación del educador es el elemento con más potencial para generar nuevas interpretaciones⁴. Esta exploración puede ayudarnos a medir el impacto de proyectos pasados y proponer futuras iniciativas. Nos ayuda a articular y compartir lo que funcionó y lo que no. Con este propósito, el archivo servirá como lugar en el que colocar nuestras averiguaciones como educadores de museos para ponerlas al servicio de

la comunidad. Estos temas clave son las categorías de nuestro proyecto de investigación. A continuación, explicamos la metodología que hemos seguido para extraerlas.

Metodología

Gran parte de la información expuesta en esta comunicación surge a partir de los encuentros con un grupo de personas expuesto a la problemática de la educación en museos y archivos. A partir de estas experiencias, pretendemos generar una teoría acerca de cómo puede ser el archivo de educación en museos que el campo necesita.

Por tanto, estamos aplicando la teoría fundamentada. Dentro de esta, hemos llevado a cabo una aproximación sistemática. Hemos intentado desarrollar una teoría que fundamente el diseño de un archivo en educación en museos a través de diez entrevistas y cuarenta encuestas, observando prácticas en educación en museos y en archivos y organizando grupos de discusión, con el fin de saturar las categorías. Una categoría es una unidad de información compuesta de eventos, hechos o instancias que han sido repetidos en todos los eventos de recogida de información.

En esta investigación, las categorías son los temas clave que hay que tener en cuenta según nuestro estudio, a la hora de planificar el diseño de un archivo de educación en museos. Ha sido un proceso de construcción constante: salimos a buscar información, reflexionamos sobre ella, volvimos a buscar información, volvimos a reflexionar sobre ella, etc. Una vez las categorías se desarrollaron en toda su complejidad (saturación teórica), se compararon con el análisis de datos y se complementaron con la información bibliográfica.

Comenzamos con un código abierto, organizando los datos en torno a temas mayores, las categorías. Con esta sistematización, surgieron los ejes de agrupación en los que identificamos una codificación abierta en la que nos centramos: el fenómeno-núcleo⁵. Con esto podemos exponer una hipótesis de los requisitos que debe tener el archivo de educación en museos. A continuación detallamos las herramientas utilizadas para la

obtención de temas clave para el diseño de un archivo de educación en museos.

HERRAMIENTAS

Se realizaron ocho entrevistas a jefes de departamentos de educación de museos (soporte audio) y cuarenta encuestas (soporte papel), y se llevó un registro de las visitas a archivos y a programas educativos de museos en un cuaderno de campo (digital).

MUESTREO

En la teoría fundamentada, hemos utilizado un muestreo dirigido por la teoría que emerge⁶. En las etapas iniciales, el muestreo estuvo abierto y relativamente desenfocado. Hemos acudido a aquellas situaciones que nos pudieran aportar información relevante. Mientras analizábamos los datos, utilizamos los resultados para dirigir la investigación a otros grupos y a las diversas localizaciones que podían ensanchar la interpretación. La clave en esta fase de muestreo es mantener la máxima flexibilidad ya que, de esa manera, la gama de posibilidades se mantenía abierta.

La muestra se eligió con el método de «bola de nieve». Hemos utilizado este método porque la muestra para el estudio está limitada a un subgrupo muy pequeño de la **población** (personas relacionadas con la educación en museos que trabajen o hayan estado vinculados a proyectos relacionados con el archivo). Este tipo de técnica de muestreo funciona en cadena. Tras tener la primera entrevista, fui dirigida a otra persona que pudiera contribuir a este estudio. Y con este proceso, establecimos una red de contactos con intereses en la relación de la educación en museos con los archivos.

- Entrevistas semiestructuradas

- > Pablo Martínez, responsable del Departamento de Educación y Programas Públicos del CA2M.
- > Ana Moreno, responsable del Programa Didáctico del Museo Thyssen-Bornemisza.
- > Wendy Woon, directora del Departamento de Educación de la Fundación Edward John Noble en el MoMA.

- > Rika Burnham, responsable de educación de The Frick Collection; previamente fue educadora del Metropolitan Museum.
- > Radiah Harper, vicerrector del Brooklyn Museum.
- > Kim Kanatani, director adjunto del Gail Engelberg y director del Departamento de Educación en el Solomon R. Guggenheim Museum de Nueva York.
- > Sergio Bessa, director de los programas educativos y curatoriales del Bronx Museum of the Arts.
- > Marvin J. Taylor, responsable de la Fales Library at NYU.

- Encuestas

Cuarenta educadores y directores de museos de todo el mundo.

- Grupos de discusión

Un grupo de quince educadores del MoMA.

- Cuaderno de campo

- > Registro de la visita a los archivos:
 - 1.º MoMA Archives: D'Amico Papers (abierto).
 - 2.º The Brooklyn Museum Archives (abierto).
 - 3.º The Bronx Museum Archives (cerrado).
 - 4.º Fales Library NYU (abierto).
- > Observación participante en museos:
 - 1.º MoMA.
 - 2.º The Brooklyn Museum.
 - 3.º The Bronx Museum.
 - 4.º The Solomon R. Guggenheim Museum de Nueva York.

A partir de estas experiencias pretendemos generar una teoría de cómo puede ser el archivo de educación en museos que este campo necesita.

Aunque el paradigma cualitativo enfatiza el significado de la experiencia de un número de personas, el intento de la teoría fundamentada es ir más allá de la descripción para generar una teoría. Los participantes del estudio han experimentado el proceso y el desarrollo de la teoría, que ha ayudado a explicar la práctica o aportar

un marco para futuras investigaciones. La idea clave es que la teoría no surge de repente, sino que aparece basada en la información que los participantes aportan.

Los resultados de todas estas fuentes de información y su posterior análisis nos hicieron establecer que el tipo de archivo que más se ajusta a los requisitos establecidos por los usuarios es el archivo participativo. En el siguiente apartado de la comunicación explicamos qué implica esto en profundidad y cuál ha sido su aplicación para el diseño de este proyecto.

El archivo participativo como formato

Como hemos descrito anteriormente, el archivo participativo se define como una plataforma en la que los usuarios pueden crear, compartir y conectar unos con otros en torno a un contenido específico. El «verdadero valor» de un proyecto participativo no solo está determinado por la cantidad de tiempo y dinero que supone para los implicados ofrecer un trabajo a los participantes. También incluye el valor social de construir relaciones dentro de una comunidad y el valor educativo de ofrecer experiencias para el desarrollo de capacidades a los participantes⁷.

Este concepto va en la línea de la educación en museos que promueve un diálogo entre los visitantes en torno a un objeto, una visión constructivista basada en la construcción personal del conocimiento. Para que el aprendizaje constructivo ocurra, hacen falta dos factores: primero, el reconocimiento de que la participación activa del visitante es necesaria; en segundo lugar, las conclusiones extraídas por los visitantes no son validadas en función de si coinciden o no con algún estándar de verdad externa, sino por el hecho de que «tengan sentido» dentro de la realidad construida del visitante⁸.

Esta participación activa del visitante hace que el archivo deba apoyar experiencias de contenido multidireccional. Un contenido que represente la diversidad de posibilidades que pueden surgir al trabajar junto a usuarios con diferentes intereses y apreciaciones de lo que es la experiencia de aprendizaje en el museo. El archivo sirve como plataforma que conecta a los diferentes usuarios

que actúan como creadores de contenido, distribuidores, consumidores, críticos y colaboradores. Esto implica que el archivo no puede garantizar la consistencia de las experiencias de los visitantes. En cambio, sí representa una oportunidad para conocer la diversidad de visiones de la experiencia de aprendizaje en el museo.

«Apoyar la participación significa confiar en las habilidades de los visitantes como creadores, remezcladores y redistribuidores de contenido»⁹. Esto quiere decir que debemos estar abiertos a que, con el desarrollo del proyecto, las intenciones iniciales dejen paso a otras nuevas, producto de la evolución que está tomando el proyecto a través de la presencia de los distintos agentes. Pese a ello, consideramos que el proyecto seguirá teniendo sentido siempre que ayude a construir relaciones más fluidas entre los miembros de la comunidad educativa, visitantes, participantes, educadores y cualquier otro agente implicado en la institución museística.

ORIENTACIÓN RADICAL HACIA EL USUARIO

En el paradigma tradicional de archivística, el problema principal al que se enfrentaban los archivos, era la conservación de los fondos y la organización de estos. La utilización de estos archivos era una cuestión de segundo orden, que solo ha adquirido cierta importancia en la actualidad. En el archivo participativo, la utilidad y la facilidad para encontrar recursos son la prioridad número uno. Esto guía las prácticas de preservación y valoración de los fondos. En el archivo participativo, la utilización no solo se refiere al uso, sino que hace referencia a un nivel de implicación más profundo. Estamos hablando de una participación real tanto en el uso del archivo como en el proceso de archivo. El encauzamiento radical hacia el usuario está orientado y reorientado hacia y con los usuarios durante todo el tiempo¹⁰.

En un archivo tradicional, los usuarios son invitados a comentar sobre los elementos del archivo pero los cambios en los fondos son hechos por archiveros profesionales. Enfatizar la orientación radical hacia el usuario significa que los usuarios tendrán permiso de editar informes reales para ofrecer descripciones más completas y establecer enlaces entre los documentos. Esto

supone la aceleración del proceso de actualización del archivo, es una ocasión para que los usuarios se impliquen y colaboren de manera activa en el archivo, y así se reduciría la cantidad de trabajo administrativo que este debe afrontar habitualmente.

Esta orientación radical hacia el usuario se basa en comprender que estos, en conjunto, saben más sobre los materiales archivados que lo que puede llegar a conocer un único archivero. Por tanto, el acceso principal al archivo debe ser de los usuarios y un acceso secundario para aquellos que gestionan el archivo. La confianza en los usuarios es vital para permitirles hacer cambios en los documentos¹¹.

En una aproximación de orientación al público más habitual, el sistema y el archivo estarían contruidos en colaboración con un grupo de usuarios. La orientación radical hacia este asume que el momento en el que el archivo es construido es el instante en el que la participación comienza. Ya que es imposible incluir a todos los usuarios en la fase de diseño y construcción, el archivo participativo se construye rápidamente y de manera básica, y el verdadero desarrollo comienza cuando el sistema está en funcionamiento¹².

En el caso del meCHive, el usuario ha estado desde el comienzo de la fase de diseño presente en el proceso. Tanto es así, que el proceso continúa y permanece en fase beta permanente. Esto produce, por un lado, cierta inestabilidad en la página web, ya que está sometida a constantes cambios a petición de los interesados; pero, por otro, rompe con la rigidez institucional que habitualmente se le atribuye a los archivos, en la que la organización permanece inalterable prácticamente desde su creación.

Además de esta orientación radical, el meCHive cuenta con la posibilidad de participar de manera más tradicional, comentando los contenidos sin tener la posibilidad de alterarlos. El rol a adoptar es una decisión que recae completamente en el usuario que decide qué lugar quiere ocupar en el archivo.

CURADURÍA DESCENTRALIZADA

En la curaduría descentralizada, las responsabilidades de seleccionar qué elementos deben ser archivados son

compartidas entre archiveros y participantes que, como colectivo, dan una visión más profunda del objeto de estudio, el contexto y su uso. El concepto parte de la idea de emplear a usuarios conocedores de la colección del archivo para que contribuyan con descripciones nuevas y mejoradas, traducciones, resúmenes y relaciones entre los elementos del archivo. Las herramientas para comentar, las redes sociales, los *sites* para compartir imágenes y vídeos (es decir, las herramientas que forman parte de la web 2.0), pueden contribuir a esta descentralización de la curaduría. Sin embargo, se puede dar la posibilidad de que estas herramientas, al estar situadas entre el usuario y los fondos, sean utilizadas para comentar los elementos en lugar de trabajar directamente sobre ellos¹³.

Uno de los mayores riesgos de la curaduría descentralizada, como consecuencia del control por parte del participante de los contenidos, es la falta de coherencia y estabilidad en el archivo. Pero, a su vez, podemos afirmar que este sistema de selección pone fin a la falta de flexibilidad y rigidez de la organización de la información centralizada.

En el caso de meCHive, los usuarios-creadores de la información van desde educadores de museos hasta participantes de actividades educativas o estudiantes en prácticas dentro de los museos. Estos, a través de un usuario y una contraseña, entran directamente a la página web en la que pueden alterar, quitar, completar o mejorar los contenidos aportados por cada uno. El número de usuarios-creadores crece en la medida en que la participación es solicitada.

CONTEXTUALIZACIÓN TANTO DE LOS FONDOS COMO DEL PROCESO DE ARCHIVO

Los archivos han puesto gran énfasis en el contexto a través de los principios básicos de la disciplina como el de *provenance* y el contexto de los fondos. Además del tradicional concepto de archivo como contexto del objeto archivado, el meCHive reconoce la importancia de otros contextos más allá del organizativo, entre los que se encuentran los creadores, los curadores y los usuarios.

- Tipos de participación presentes en el archivo

Hasta ahora hemos estado hablando de la cooperacional como algunos autores la entienden al aplicarla al archivo. Sin embargo, la participación como concepto puede adoptar múltiples matices y tipologías. Por ello, a continuación vamos a describir los tipos de participación que están presentes en el Museum Education Archive y en qué procesos de creación adquieren mayor importancia. De los tipos de participación, los que más presentes están en este proyecto son la colaboración (en todas sus fases) y el *hosting*.

- El «continuum» de la colaboración

El primer tipo de participación que vamos a analizar es la colaboración. Lo que entendemos de manera general por colaboración se refiere al proceso en el que dos o más grupos trabajan juntos hacia una meta común, compartiendo conocimientos, información y recursos. Para examinar los procesos colaborativos de manera más uniforme, Zorich recomienda que lo entendamos como un *continuum*. Un esquema del mismo podría ser así:

CONTACTO > COOPERACIÓN > COORDINACIÓN > CONVERGENCIA

A medida que un proyecto se mueve de izquierda a derecha de ese continuo, los procesos se vuelven cada vez más complejos, la inversión de esfuerzo es más significativa, y los riesgos aumentan. Sin embargo, las posibles recompensas se vuelven mayores¹⁴.

- > CONTACTO. Este continuo comienza con el contacto, cuando los grupos se conocen por primera vez y comienzan un diálogo, exploran sus puntos en común y sus necesidades. En este punto no comienzan los proyectos en sí mismos, pero lo que sí hay son conversaciones sobre actividades potenciales, que suponen los orígenes de la confianza mutua. Esta mutua confianza, junto a una comprensión compartida de los objetivos del proyecto y una clara designación de los roles de los participantes¹⁵, son los materiales de los que las colaboraciones efectivas están contruidas. Estos son los cimientos que permiten viajar a lo largo del *continuum* de la colaboración.

Esta fase de contacto supuso para el proyecto meCHive entrar en contacto con potenciales participantes que de algún modo podrían llegar a estar vinculados al archivo. Se les explicó la idea inicial de manera que entendieran el poder que tendrían como usuarios.

- > COOPERACIÓN Y COORDINACIÓN. Los siguientes estados son el de cooperación y coordinación. El de coordinación podemos considerarlo el punto en el que el trabajo en grupo se vuelve imprescindible y todos los elementos deben entender quién hace qué. Tanto cooperación como coordinación se basan en acuerdos formales e informales entre grupos para alcanzar un objetivo común. Un rasgo significativo del *continuum*, es que los estadios no terminan para que comience el siguiente. La coexistencia de varios estados es más que una posibilidad, una característica del proceso. En el proyecto meCHive podemos observar este hecho constantemente. Mientras que con algunos participantes aún estamos en fase de contacto, con otros estamos en pleno proceso de cooperación y coordinación.

- > CONVERGENCIA. El siguiente punto hacia el que el continuo se mueve son los acuerdos. Podemos definir este momento como aquel en el que dos o más grupos dejan de intercambiar información para crear algo completamente nuevo. Por tanto, podemos considerar que se ha llegado a un punto de convergencia o cocreación.

El punto final del *continuum* de colaboración es la convergencia, un estado en el que la colaboración en torno a una función específica ha alcanzado tal nivel de profundidad y está tan asumida por todas las partes, que deja de ser reconocida por los demás como proceso de colaboración¹⁶.

Además de la confianza mutua entre todos los integrantes del proceso de cocreación, es importante señalar otro factor que está íntimamente relacionado con el anterior. En este caso, los miembros de la colaboración

deben cuidarse de tener ideas preconcebidas sobre los beneficios del proyecto. Deben ser capaces de dejar que el proyecto vaya en la dirección en que aporte mayor valor para los participantes, dentro de lo pactado en las directrices del proyecto desde su inicio¹⁷.

Más que cualquier otra fase anterior del *continuum*, la cocreación plantea dificultades a las instituciones en cuanto a la percepción de autoría de un contenido. Si cualquier otra fase de este requería de confianza, en esta, la confianza ha de ser radical en cuanto a las capacidades de los miembros para realizar tareas complejas. El proyecto meCHive aún no ha llegado con ninguno de los participantes a la fase de cocreación. Consideramos que aún debemos mejorar en cuestiones como la confianza entre los participantes para alcanzar este estado.

HOSTING

Los proyectos cocreativos permiten establecer colaboraciones cuyo propósito es satisfacer las necesidades de los usuarios. Sin embargo, cuando desde la creación del archivo percibimos ciertas necesidades de los mismos, nuestra reacción no siempre es la de establecer una colaboración. En ocasiones, simplemente cedemos el espacio para que el usuario pueda utilizar el *archive* como plataforma para satisfacer esa necesidad. La clave que diferencia esta aproximación de las demás, es que, en este caso, el archivo no interviene sino que su acción se limita a albergar la propuesta.

Al albergar otros proyectos y ceder un espacio virtual a la comunidad para desarrollar sus proyectos, el *archive* se convierte en una «plaza» para que el usuario la ocupe y habite.

Conclusiones

La pregunta más importante y complicada que se nos plantea cuando trabajamos el concepto de archivo participativo en la práctica, es establecer si funciona o no. Esto está condicionado en gran medida por el hecho de que los participantes contribuyan y que esto suponga un valor añadido para el archivo. La vida de un archivo

participativo depende en gran medida de estos dos factores. Y estos, a su vez, dependen de si el tema que aborda el archivo es relevante o de si el diseño favorece o no la participación.

De acuerdo con otros estudios, la sostenibilidad de un archivo participativo depende en gran medida de la actividad de sus usuarios, el desarrollo de una cultura de colaboración y su integración en su práctica diaria. Todos ellos, requisitos ambiciosos y difíciles de conseguir. Lamentablemente, aún no podemos contestar a la pregunta de si meCHive funciona o no como posibilidad de archivo de educación en museos. Para ello hará falta que pase el tiempo y veamos cómo va avanzando la participación.

Pero, pese a esta dificultad, entendemos el proyecto meCHive como un intento por dar una visión más completa de lo que es la educación en museos en la actualidad. Tenemos el convencimiento de que el usuario del museo debe ser el protagonista de su propio aprendizaje a través de los objetos y, sin embargo, es necesario establecer puentes que unan usuarios y programas educativos para que esta posición se manifieste en la manera en que archivamos nuestras prácticas.

Por otro lado, apoyándonos en los datos extraídos de las encuestas realizadas, menos de la mitad de las jornadas dedicadas a los Departamentos de Educación y Acción Cultural de los museos (DEAC) tienen un archivo en el que guardan la documentación producida antes, durante y después de implementar sus actividades. Es cierto que los DEAC españoles son relativamente jóvenes si los comparamos con los departamentos de educación de países como Estados Unidos. Sin embargo, esa no es razón para que el camino que ya hemos recorrido, no merezca ser documentado. Y es cierto que hasta ahora, en la mayoría de los DEAC, la mayor preocupación era asegurar la existencia propia. Y, por desgracia, no es que podamos dejar de preocuparnos por eso, pero debemos hacer el esfuerzo de encontrar tiempo para archivar nuestras prácticas. Debemos hacer honor al pasado, aplicando lo aprendido en el presente y, así, poder ofrecer el maravilloso regalo de nuestra experiencia al futuro.

«Cada generación parece comenzar una y otra vez, más que construir sobre los errores y éxitos del pasado»¹⁸, dice una cita de 1978 del Council of Museums and Education in the Visual Arts de Estados Unidos. En el momento de su escritura, habían pasado 71 años desde que Garrick M. Borden¹⁹ fuera nombrado el primer educador del Museum of Fine Arts de Boston, convirtiéndose en el primer educador remunerado de la historia.

No es que archivar nuestras experiencias vaya a prevenirnos de cometer errores. Los errores son inherentes a nuestra práctica. Pero un lugar común en el que intercambiar errores y éxitos, a través de las oportunidades que ofrece la web 2.0 quizá evite que, cuando los DEAC lleguen a la edad de 71 años, tengamos esa sensación de «comenzar una y otra vez más que construir sobre los errores y éxitos del pasado».

-
- 1 Nina Simon, *The participatory museum*, California, Museum 2.0, 2010, p. 11.
 - 2 Rika Burnham y Elliott Kai Kee, *Teaching in the Art Museum: Interpretation as Experience*, Los Ángeles, Getty Publications, 2011, p. xiv.
 - 3 Isto Huvila, «Participatory archive: toward decentralized curation, radical user orientation, and broader contextualization of records management», *Archival Science*, 8 (1), 2008, pp. 15-36. Disponible en la web (Consulta: 10.09.2014).
 - 4 Victor D'Amico, «Coming Events cast shadows», *School Arts*, Nueva York, The Museum of Modern Art Archives, 1958.
 - 5 John W. Creswell, *Qualitative inquiry and Research Design*, California, Sage, 2013, p. 86.
 - 6 Antonio Trinidad, Virginia Carrero y Rosa María Soriano, *Teoría fundamentada «Grounded Theory». La construcción de la teoría a través del análisis interpretacional*, Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, 2006, p. 25.
 - 7 Nina Simon, *op. cit.*, p. 197.
 - 8 Georges E. Hein, *Learning in the Museum*, Nueva York, Routledge, 2005, p. 34.
 - 9 Nina Simon, *op. cit.*, p. ii.
 - 10 Isto Huvila, *op. cit.*, p. 25.
 - 11 *Ibidem*, p. 26.
 - 12 *Ibidem*, p. 16.
 - 13 *Ibidem*, p. 27.
 - 14 Diane Zorich, *Beyond the Silos of the Lams*, Ohio, Online Computer Library Center, 2008, p. 10.
 - 15 Nina Simon, *op. cit.*, p. 231.
 - 16 Diane Zorich, *op. cit.*, p. 12.
 - 17 Nina Simon, *op. cit.*, p. 268.
 - 18 *Council of Museums and Education in the Visual Arts*, Los Ángeles, 1978.
 - 19 Rika Burnham y Elliott Kai Kee, *op. cit.*, p. 21.