

Visitas escolares al Museo Inmersivo Las Condes – MUI

CEIBA: EL ÁRBOL QUE CONECTA LOS MUNDOS

Una experiencia inmersiva que conecta arte, naturaleza, tecnología y nuevas formas de creación

1. PRESENTACIÓN

El **Museo Inmersivo Las Condes (MUI)** inaugura una nueva etapa como espacio permanente dedicado a las experiencias audiovisuales inmersivas, donde el arte, la tecnología y la innovación se integran para generar nuevas formas de relación entre las personas y las obras.

Su primera exposición, “**Ceiba: el árbol que conecta los mundos**”, del artista digital mexicano **Josué Ibáñez**, propone una experiencia sensorial inspirada en la cosmovisión maya y en la ceiba, árbol sagrado para diversas culturas mesoamericanas.

A través de imágenes de gran formato, animación digital, luz, sonido envolvente y tecnología inmersiva, la obra invita a reflexionar sobre la relación entre **humanidad y universo**, transformando al visitante desde un observador externo en un participante activo de la experiencia.

En este contexto, el MUI constituye una oportunidad especialmente atractiva para los establecimientos educacionales, ya que permite abordar contenidos curriculares desde una experiencia interdisciplinaria, contemporánea y significativa.

La visita puede convertirse en una instancia de aprendizaje que articule **Artes Visuales, Tecnología, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, Orientación y Formación Ciudadana**, además de competencias transversales como la creatividad, la observación, la reflexión crítica y la expresión de ideas.

2. ¿POR QUÉ VISITAR EL MUI CON UN COLEGIO?

La experiencia de **Ceiba** permite trabajar con los estudiantes desde una perspectiva que supera la observación tradicional de una obra de arte.

El estudiante:

- Entra físicamente en la obra.
- Experimenta el arte a través de múltiples sentidos.
- Observa la relación entre imagen, movimiento, luz y sonido.
- Comprende cómo la tecnología puede convertirse en un lenguaje artístico.
- Reflexiona sobre la relación entre naturaleza, humanidad y universo.
- Se aproxima a elementos de la cosmología maya.
- Explora nuevas formas de creación artística.
- Se pregunta cómo cambia nuestra percepción cuando la obra ocupa todo el espacio.
- Participa activamente de la experiencia.
- Puede relacionar la experiencia con contenidos trabajados previamente en el aula.

De esta manera, la visita al MUI puede funcionar como una **extensión del aula y una experiencia de aprendizaje situada**, que permite conectar conocimientos de distintas asignaturas.

3. EJES TEMÁTICOS PARA EL TRABAJO CON COLEGIOS

A partir de la exposición **Ceiba: el árbol que conecta los mundos**, se proponen seis grandes ejes de trabajo:

Eje 1. Arte y nuevas tecnologías

¿Cómo cambia el arte cuando incorpora herramientas digitales?

Eje 2. Cosmovisión y culturas

¿Cómo distintas culturas han explicado la relación entre el cielo, la tierra y el mundo espiritual?

Eje 3. Percepción y experiencia

¿Qué ocurre cuando dejamos de mirar una obra y comenzamos a experimentar con todo el cuerpo?

Eje 4. Espacio, luz, sonido y movimiento

¿Cómo estos elementos pueden construir una obra artística?

Eje 5. Creatividad e innovación

¿Cómo la tecnología puede abrir nuevas posibilidades para la creación?

4. CRUCE CURRICULAR

ARTES VISUALES

Conceptos y aprendizajes que pueden abordarse

- Lenguajes visuales.
- Color, luz y composición.
- Movimiento e imagen.
- Espacio y percepción.
- Arte contemporáneo.
- Arte digital.
- Nuevos medios.
- Relación entre obra, espacio y espectador.
- Experimentación artística.
- Creación interdisciplinaria.

Preguntas para trabajar con los estudiantes en clases

- ¿Qué diferencia existe entre observar una pintura y entrar en una obra inmersiva?
- ¿Cuándo una tecnología puede convertirse en una herramienta artística?
- ¿Qué elementos visuales producen determinadas emociones?
- ¿Cómo cambia una obra cuando el espectador forma parte de ella?
- ¿Puede una obra existir sin un soporte tradicional?

Actividad sugerida

“Diseña tu propio universo inmersivo”

Después de la visita, los estudiantes pueden crear una propuesta visual para un espacio inmersivo, definiendo:

- Tema.
- Imágenes.
- Colores.
- Sonidos.
- Movimiento.
- Sensaciones que quieren provocar.

5. TECNOLOGÍA

El MUI ofrece una oportunidad concreta para comprender que la tecnología no solamente sirve para resolver problemas cotidianos, sino que también puede convertirse en una herramienta para **crear, comunicar y generar experiencias**.

Conceptos posibles

- Tecnología y creación.
- Innovación.
- Herramientas digitales.
- Imagen digital.
- Proyección.
- Sensores.
- Interacción.
- Nuevas formas de comunicación.
- Tecnología aplicada al arte.
- Experiencia inmersiva.

El museo cuenta con **42 millones de píxeles de proyección, más de 290 m² de pantalla LED y 16 sensores LiDAR**, elementos que permiten introducir a los estudiantes en una conversación sobre cómo las tecnologías contemporáneas pueden transformar un espacio y la relación del público con una obra.

Preguntas para trabajar en clases

- ¿Cómo puede la tecnología transformar un espacio?
- ¿Qué información puede captar un sensor?
- ¿Cómo se genera una experiencia interactiva?
- ¿Qué diferencia existe entre una pantalla y un espacio inmersivo?
- ¿Qué nuevas profesiones pueden surgir de la relación entre arte y tecnología?

Actividad sugerida

“Del museo tradicional al museo del futuro”

Los estudiantes diseñan conceptualmente un museo del futuro, definiendo:

- Qué mostrarían.
- Cómo lo mostrarían.
- Qué tecnología utilizarían.
- Cómo participaría el público.

6. HISTORIA, GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES

Uno de los principales elementos de la exposición es su inspiración en la **cosmovisión maya**, lo que permite aproximarse a la manera en que distintas culturas han construido explicaciones sobre el mundo.

Posibles contenidos

- Culturas mesoamericanas.
- Cosmovisión.
- Relación entre naturaleza y cultura.
- Creencias y símbolos.
- Patrimonio cultural.
- Diversidad cultural.
- Relación entre territorio y cultura.
- Formas de comprender el universo.

Preguntas para trabajar en clases

- ¿Qué entendemos por cosmovisión?
- ¿Cómo explicaban el universo distintas culturas?
- ¿Qué importancia tenía la naturaleza para los pueblos mesoamericanos?
- ¿Qué símbolos utilizamos actualmente para explicar nuestro mundo?
- ¿Cómo se relacionan territorio, cultura e identidad?

Actividad sugerida

“Un árbol, tres mundos”

Investigar y representar cómo distintas culturas han utilizado árboles, montañas, animales u otros elementos naturales como símbolos para explicar la relación entre el mundo humano, natural y espiritual.

7. LENGUA Y LITERATURA

La experiencia inmersiva también puede convertirse en un estímulo para la creación literaria.

La exposición invita a los estudiantes a imaginar mundos, construir relatos y utilizar recursos descriptivos asociados a los sentidos.

Posibles actividades en clases

Escritura creativa: “Entré en otro mundo”

Después de la visita, los estudiantes escriben un relato breve en primera persona comenzando con:

“Cuando entré en la Ceiba, descubrí que...”

El relato debe incorporar:

- Descripción del espacio.
- Imágenes sensoriales.
- Emociones.
- Personajes o elementos naturales.
- Un conflicto o descubrimiento.
- Un desenlace.

También puede trabajarse la **poesía visual**, utilizando palabras, imágenes y composición para representar la experiencia vivida.

8. ORIENTACIÓN Y DESARROLLO PERSONAL

La experiencia inmersiva permite abrir espacios de conversación sobre la percepción, las emociones y la relación de cada estudiante con su entorno.

Preguntas posibles

- ¿Qué sentí durante la experiencia?
- ¿Qué imagen o sonido me produjo mayor impacto?
- ¿Qué significa para mí estar conectado con la naturaleza?
- ¿Qué significa formar parte de una comunidad?
- ¿Cómo cambia nuestra percepción cuando experimentamos algo colectivamente?

Actividad sugerida en clases

“Mi árbol de conexiones”

Cada estudiante construye un árbol simbólico donde las raíces representan sus orígenes, el tronco aquello que lo sostiene y las ramas las personas, lugares, experiencias y proyectos que forman parte de su vida.

9. MATEMÁTICA Y PENSAMIENTO ESPACIAL

El MUI también permite generar aproximaciones al pensamiento matemático y espacial desde una experiencia concreta.

A partir de las dimensiones y tecnologías del museo pueden abordarse:

- Superficie.
- Escala.
- Proporciones.
- Geometría.
- Distribución espacial.
- Medición.
- Transformación de espacios.

Actividad sugerida en clases

“¿Cuánto mide una experiencia?”

Los estudiantes pueden calcular superficies, proporciones y dimensiones asociadas a las pantallas y espacios del museo, para posteriormente diseñar una instalación inmersiva a escala.

10. PROPUESTA DE CRUCE INTERDISCIPLINARIO

Una de las mayores fortalezas de la visita es que permite trabajar un mismo fenómeno desde diferentes asignaturas.

PROYECTO: “LA CEIBA, UN ÁRBOL QUE CONECTA”

Artes Visuales:

Diseño de una experiencia visual inmersiva.

Tecnología:

Investigación sobre sensores, proyección, pantallas y herramientas digitales.

Ciencias Naturales:

Investigación sobre árboles, ecosistemas y biodiversidad.

Historia y Ciencias Sociales:

Investigación sobre la cosmovisión maya y su relación con la naturaleza.

Lengua y Literatura:

Creación de relatos, poemas o textos reflexivos.

Orientación:

Reflexión sobre identidad, vínculos y conexión con el entorno.

El resultado final puede ser una **exposición interdisciplinaria desarrollada por los propios estudiantes**.

11. PROPUESTA SEGÚN CICLO EDUCATIVO**Educación Parvularia y Primer Ciclo Básico**

Ejes

- Los sentidos.
- Colores y formas.
- Naturaleza.
- Árboles.
- Imaginación.
- Emociones.

Pregunta central

¿Qué vemos, escuchamos y sentimos cuando entramos en una obra de arte?

Actividad posterior

Dibujar “el árbol de mi imaginación”.

Segundo Ciclo Básico

Ejes

- Arte y tecnología.
- Naturaleza.
- Culturas originarias.
- Cosmovisión.
- Espacio y percepción.

Pregunta central

¿Cómo podemos explicar el mundo a través del arte y la tecnología?

Actividad posterior

Crear una propuesta de obra digital inspirada en un elemento de la naturaleza.

Enseñanza Media

Ejes

- Arte contemporáneo.
- Arte digital.
- Tecnología.
- Cultura y patrimonio.
- Cosmovisión.
- Medioambiente.
- Innovación.
- Experiencia estética.

Pregunta central

¿Cómo la tecnología está transformando nuestra manera de crear, experimentar y comprender el arte?

Actividad posterior

Diseñar un proyecto de museo inmersivo que aborde una problemática contemporánea.

12. PROPUESTA DE EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

Para que la visita tenga mayor impacto educativo, se propone estructurarla en **tres momentos**:

ANTES DE LA VISITA

El colegio recibe una breve guía pedagógica con:

- Información sobre el MUI.
- Presentación de **Ceiba**.
- Introducción a la cosmología maya.
- Conceptos de arte inmersivo.
- Preguntas para preparar a los estudiantes.

DURANTE LA VISITA

La experiencia contempla:

- Recorrido por el espacio inmersivo.
- Observación activa.
- Preguntas de mediación.
- Relación entre arte, tecnología y naturaleza.
- Espacios de conversación y reflexión.

DESPUÉS DE LA VISITA

El colegio puede desarrollar una actividad vinculada a su nivel y asignatura:

- Creación artística.
- Investigación.
- Escritura.
- Debate.
- Proyecto tecnológico.
- Investigación sobre biodiversidad.
- Proyecto interdisciplinario.

De esta forma, la visita no termina al salir del museo, sino que se transforma en un **punto de partida para nuevos aprendizajes**.

13. VALOR EDUCATIVO DE LA EXPERIENCIA

La visita al MUI permite:

- Acercar a los estudiantes al arte contemporáneo y digital.
- Promover nuevas formas de percepción y participación.
- Vincular arte y tecnología.
- Abordar contenidos relacionados con naturaleza y medioambiente.
- Conocer elementos de la cosmovisión maya.
- Promover la valoración de la diversidad cultural.
- Estimular la creatividad.
- Desarrollar pensamiento crítico.
- Favorecer la expresión oral y escrita.
- Generar experiencias interdisciplinarias.
- Acercar a los estudiantes a nuevas formas de creación artística.

14. CONCLUSIÓN

El **Museo Inmersivo Las Condes** presenta una oportunidad única para desarrollar una nueva relación entre museo, escuela y estudiantes.

La exposición **“Ceiba: el árbol que conecta los mundos”** permite conectar el arte digital y la tecnología con contenidos relacionados con la naturaleza, las culturas, la cosmovisión, la percepción y la creatividad.

Su carácter inmersivo permite que el estudiante no sea únicamente espectador, sino que **participe, experimente, observe, interprete y reflexione**.

Por sus características, el MUI puede convertirse en un espacio de aprendizaje complementario al aula y en un nuevo referente para las experiencias educativas vinculadas al arte, la cultura, la innovación y las nuevas tecnologías.

La propuesta busca que cada colegio pueda encontrar en la visita una conexión concreta con sus objetivos pedagógicos, adaptando la experiencia a la edad y características de sus estudiantes.