



**m** museo

**agic  
world**

Barcelona

**Dossier**  
**Mediación Educativa**

**Barcelona 2022**

# Magic World Museo

Ilusiones e imaginación

Magic World es un espacio donde el público puede interactuar libremente con las obras, utilizando la imaginación dentro de un mundo de múltiples escenarios y vivir una experiencia llena de juegos, aventuras y diversión.



# El Museo como una Herramienta Educativa

La visita de estudiantes al Museo Magic World tiene como objetivo fomentar la confianza, el trabajo en equipo y el aprendizaje de cada uno a través de una experiencia interactiva con cada uno de los murales,

La interacción con el entorno genera nuevas relaciones con sus pares y el invitar al estudiante a experimentar favorece el aprendizaje, a cuestionarse e imaginar, procesos fundamentales para el desarrollo cognitivo y socio emocional.



# Planificación cultural.

## Actividad escolar

El acercamiento a los museos complementa el proceso educativo de los alumnos y alumnas, llevando de una manera más práctica todos los conocimientos que han absorbido durante su estadía en la escuela.

La interacción con las obras involucra utilizar más sentidos de lo común, más que contemplar las obras en Magic World se pueden tocar las obras, utilizar la emociones como pilar y su vinculación con dinámicas de descubrimientos hacen que los alumnos experimenten constantemente.



# COMPROMISO CON EL PROYECTO EDUCATIVO

## La esencia de la educación

La educación es un proceso de cambios constantes, supone un desafío adaptarse a las nuevas formas, tecnologías y estímulos que propone la sociedad en la que vivimos. Frente a estos cambios el alumnado se deja permear por el entorno y el proyecto educativo avanza en la búsqueda de objetivos actualizados en la educación actual, poniendo el foco en la importancia del desarrollo social de los y las estudiantes.

Tenemos presente que cada estudiante tiene necesidades, preocupaciones e intereses personales y no es tarea fácil abordar las inquietudes de manera personalizada, sabemos también que los maestros y maestras a través del conocimiento y la escucha, acompañan el paso de la educación infantil y primaria, buscando el desarrollo armónico y la adquisición de competencias con el fin de favorecer un aprendizaje más significativo.

Desde el museo nos planteamos ser un aporte en esta búsqueda, desarrollando actividades que potencien la creatividad, las relaciones interpersonales y el desarrollo de habilidades utilitarias en el proceso de aprendizaje

**“Provocar a los  
alumnos a querer  
experimentar con su  
entorno”**



# DESARROLLO DE HABILIDADES

## Creatividad

La creatividad es parte de nuestra naturaleza. La estimulación y el desarrollo de la creatividad es uno de los desafíos esenciales en la educación. Gracias a ella los alumnos y alumnas obtienen la posibilidad de comunicarse y desarrollar herramientas de comunicación y resolución de conflictos Y sobre todo en ambiente cambiante

## Relaciones interpersonales

Creemos en que la personalidad de los niños y niñas son la base de lo que más adelante van a llegar a ser. Manejar las relaciones interpersonales determina nuestra forma de vivir. Es por esto importante potenciar el valor de la amistad, el compañerismo y la familia.

## Competencias Sociales

Los espacios educativos son en todo momento incluso fuera del horario escolar. En esos espacios los niños y niñas comienzan a interactuar entre ellos y tienen que resolver con los conflictos, **RESPETAR** la diversidad de sus pares..

**La importancia de potenciar estas habilidades en el museo se ha convertido en nuestra mayor prioridad, se cuál sea el rango etario de nuestros visitantes.**

# Educación Primaria /

Edad: 5-11 años

## Creando pasos firmes

Captar la atención de los alumnos en un museo resulta una tarea complicada pero una manera de lograr que los jóvenes visitantes fijen su atención en las obras del museo es a través de un storytelling de estas.

Este proceso genera el despertar de los alumnos y provoca el a Imaginar un mundo, personajes o acciones en torno al lugar resultando un aprendizaje más didáctico.

En el museo con respecto a la educación primaria consideramos importante los conceptos de **transversalidad y diferenciación de contenidos** y su relación entre ellos.



# Educación Secundaria /

Edad: 12-16 años

## La ESO

Durante esta compleja etapa los alumnos y alumnas se ven marcados por un crecimiento individual. Acompañar al alumnado en el traspaso a la adolescencia es uno de los objetivos de la educación secundaria. Por lo que continuar con la línea previamente vista en la educación primaria conforma a una persona más íntegra, con pensamiento crítico, con mayor conocimiento cultural, capacidad de comprensión de la realidad y el desarrollo de habilidades musicales y artísticas.

Desde el museo proponemos actividades enfocadas en el desarrollo de aptitudes de apreciación artística, como **la perspectiva, la ilusión óptica, la imagen y la ilustración**, por otro lado el poder compartir con sus pares sobre las distintas obras e interactuar con ellas con ejercicios prácticos sobre sus experiencias desarrollando habilidades blandas.





# Actividades Educación Primaria / Edad: 5-11 años

A través de un storytelling uno de nuestros monitores introducirá a los niños y niñas en el mundo de las ilusiones y gracias a la experimentación y exploración los alumnos podrán conocer y aprender de distintas ubicaciones, animales, fantasía, obras importantes, cultura gastronómica, entre otros.

## Objetivo buscados

- Fortalecer la relación entre pares.
- Fomentar el trabajo en grupo o equipo.
- Despertar el interés por la exploración y potenciar la creatividad
- Desarrollar la capacidad de observación y crítica sobre el entorno



# Actividades

## ESO / Edad: 12-16 años

A través de una visita guiada, los estudiantes podrán experimentar el placer de compartir y crear situaciones imaginarias a través de la escucha activa con sus pares convirtiéndose en protagonista de su aprendizaje durante la visita, finalizando con una actividad práctica en la que tendrán que plasmar las emociones vividas durante la experiencia.

Se dividirán en grupos aleatoriamente, cada una deberá elegir un vinilo para trabajar en la creación de una pequeña escena.

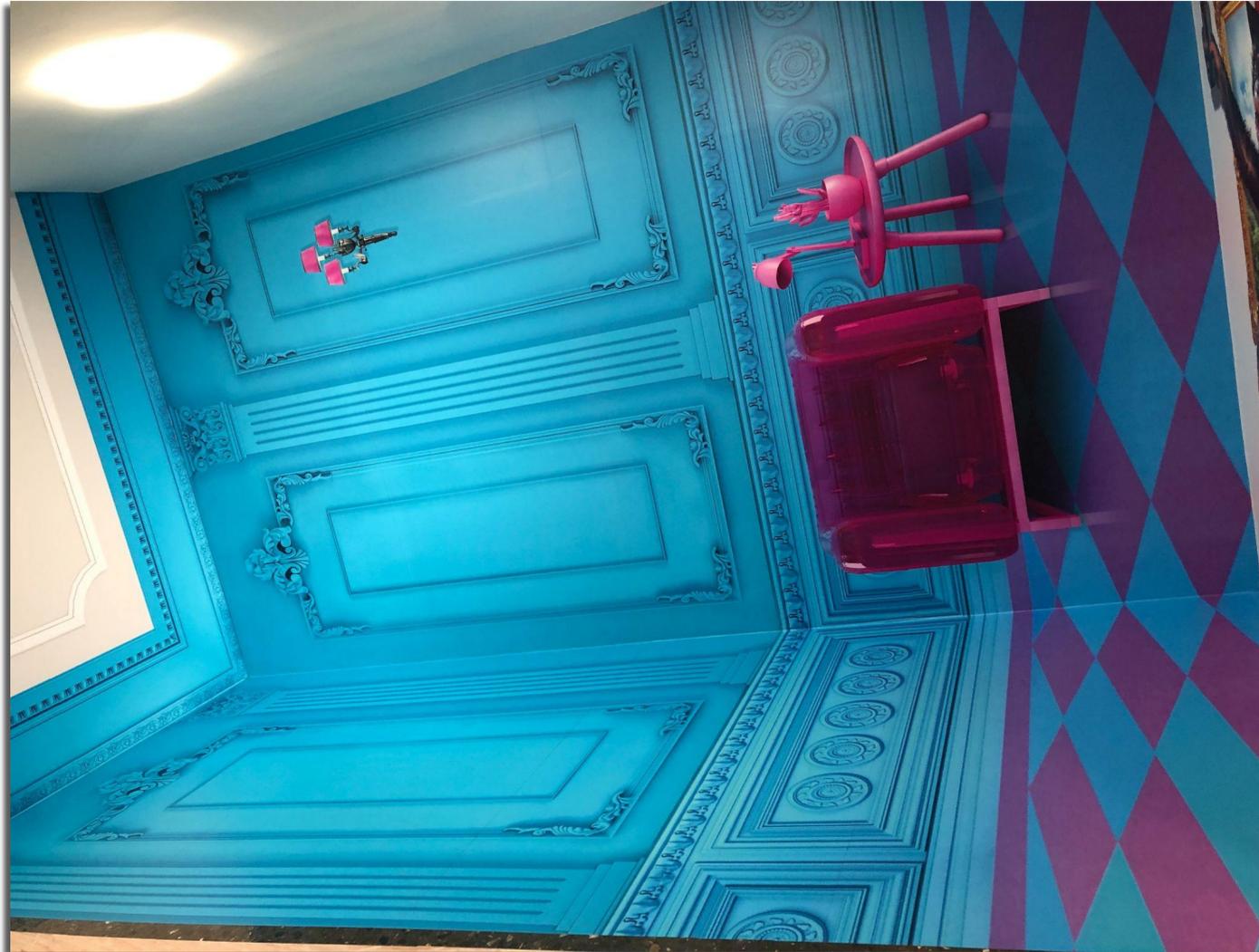
### Objetivo buscados

- Potenciar la sensibilidad artística y crítica.
- Desarrollar el imaginario, vinculando las sensaciones y experiencias con las obras.
- Despertar la capacidad creativa a través de actividades teatrales.
- Fortalecer el trabajo en equipo y vinculación con los pares.

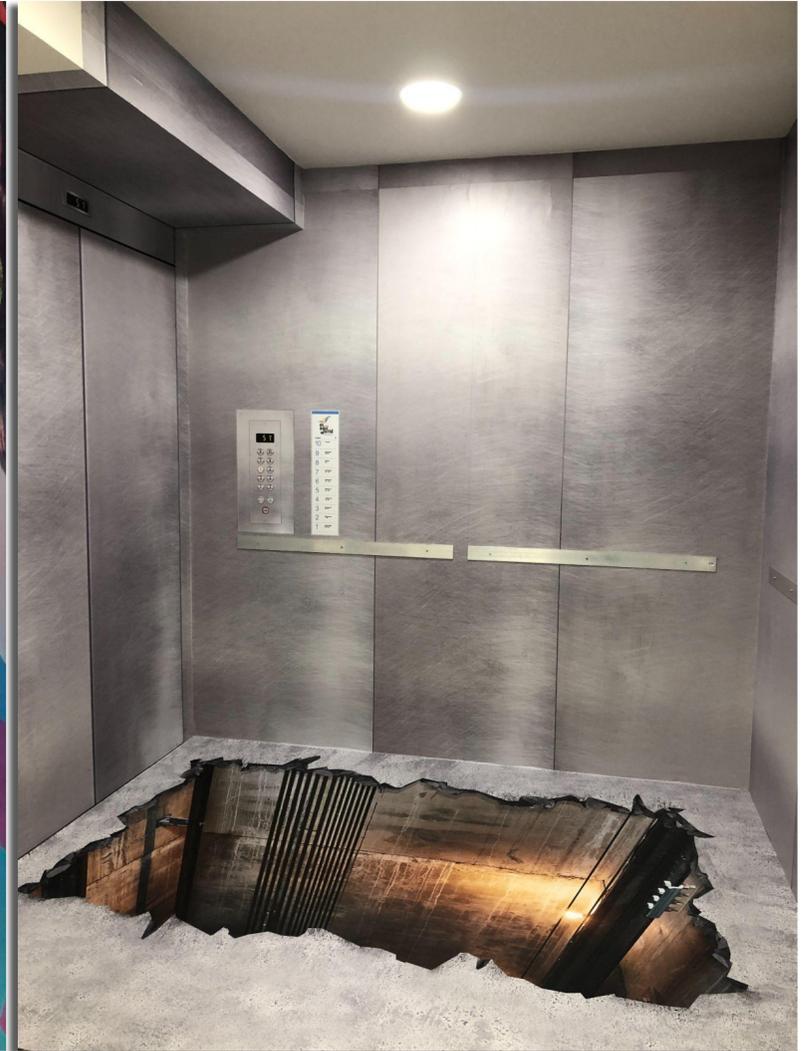
# Obras / Habitaciones Completas



Dentro Piscina



Habitación invertida



Ascensor Defectuoso

# Obras / Fantasía



Mar Profundo



Escapada Jurasica



Mundo de Alicia

# Obras / Fantasía



El Baño Monstruoso



Principe Rana



Unicornio Sobre nubes

# Obras / Fantasía



La batalla del Dragón



Camino de Lava

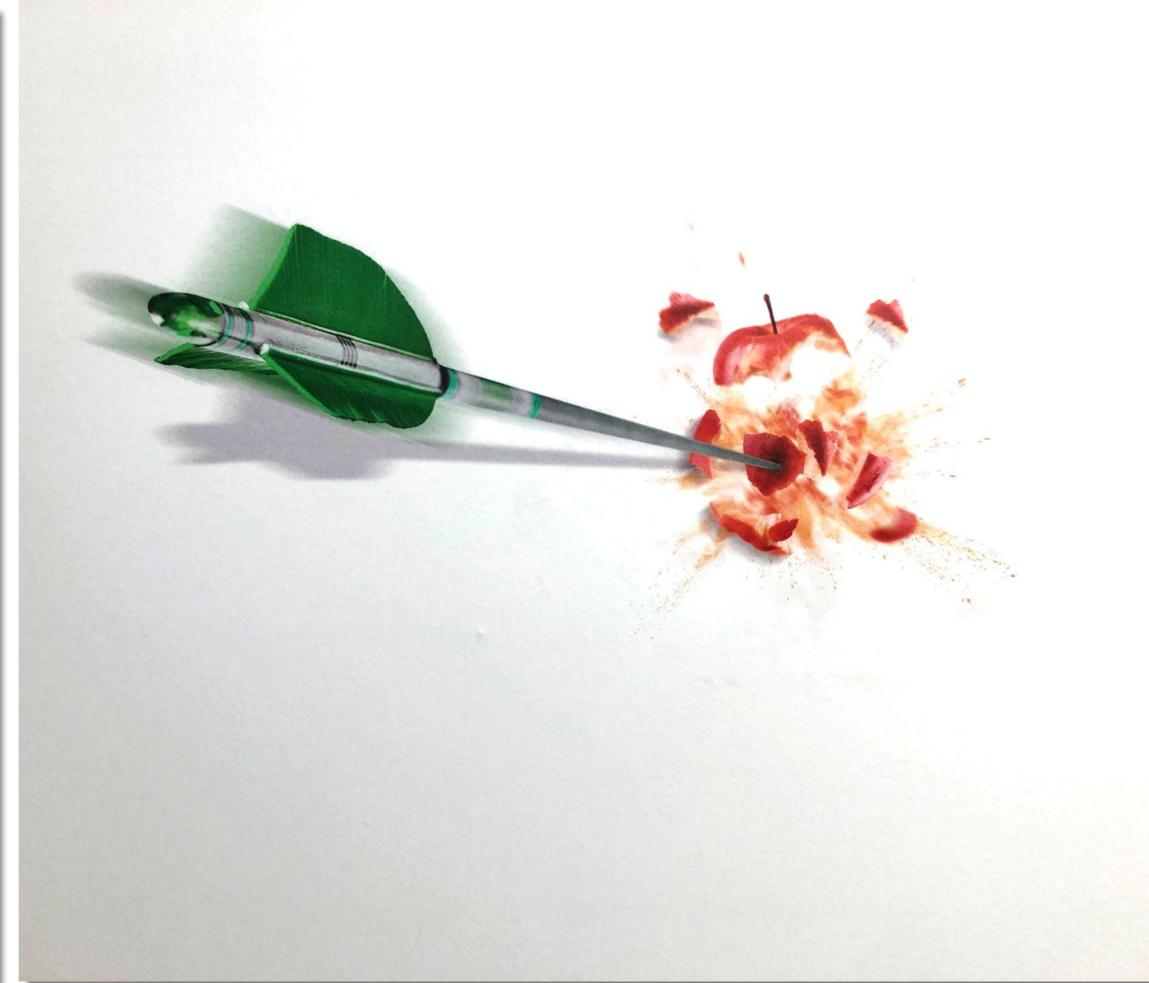
# Obras / Ilusión Óptica



Dentro del Plato

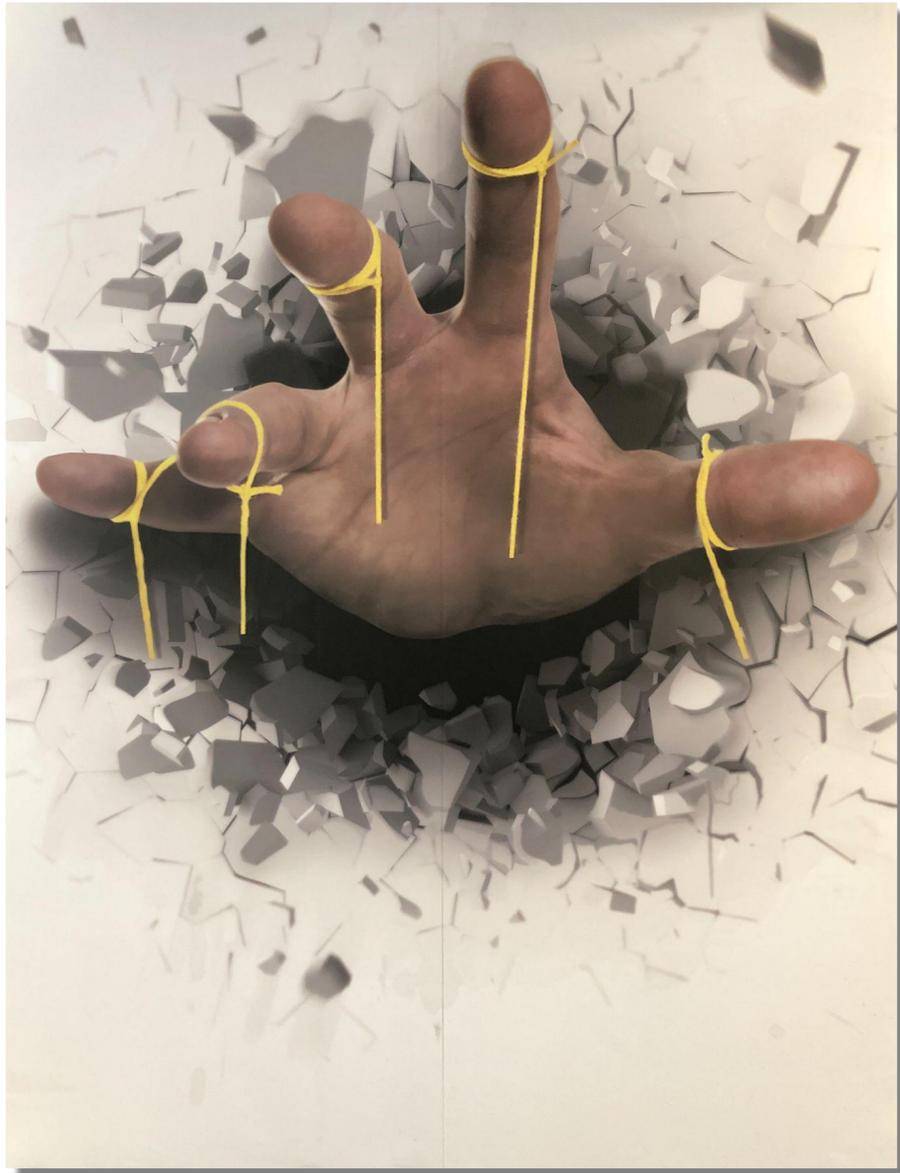


Vaca incomoda

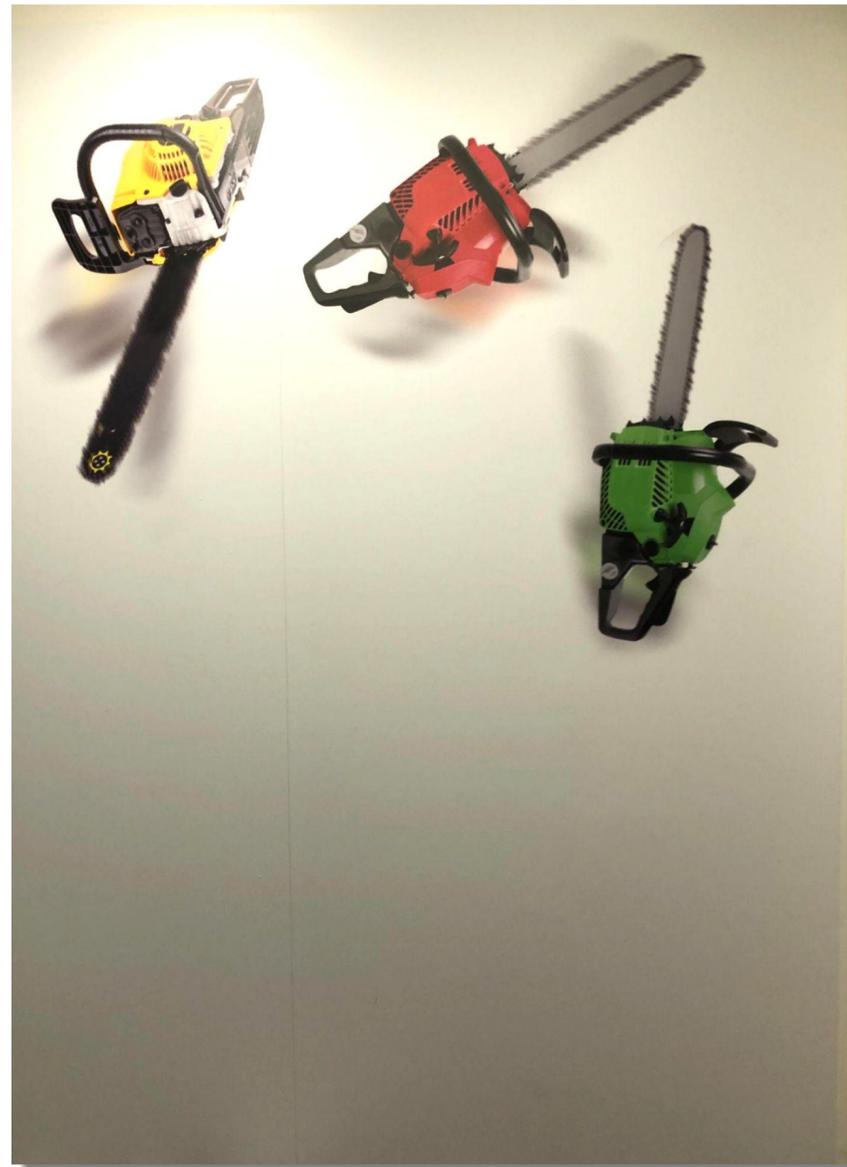


Tiro al blanco

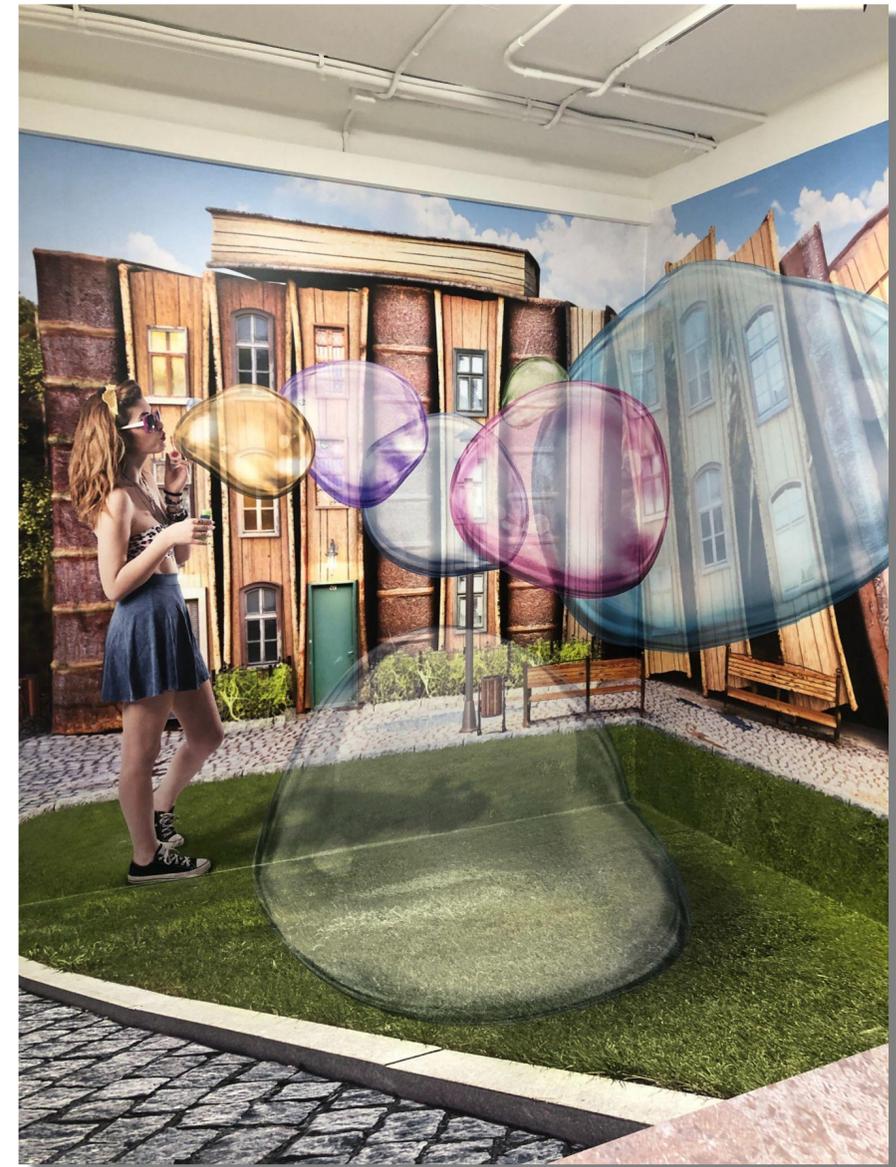
# Obras / Ilusión Óptica



Marioneta Humana.



Malabar de Sierra.



Dentro de la burbuja.

# Obras / Art Classic



Cuadro Playero

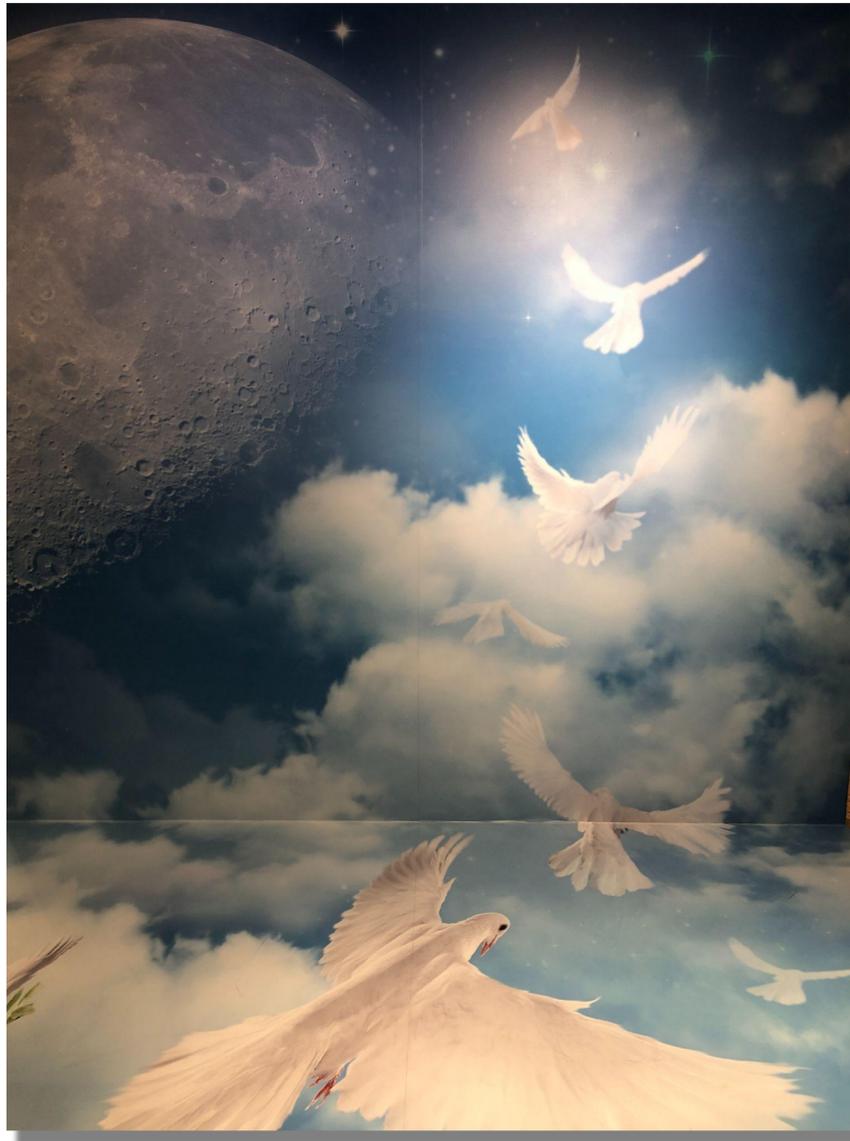


Cuadro Roto



Mundo Torcido

# Obras / SKY



Paz Mental



Sobre Lunar



Surfeando el Cohete

# Obras / Ciudad



Ramblas



Park Güell

# Obras / Naturaleza



Surfeando

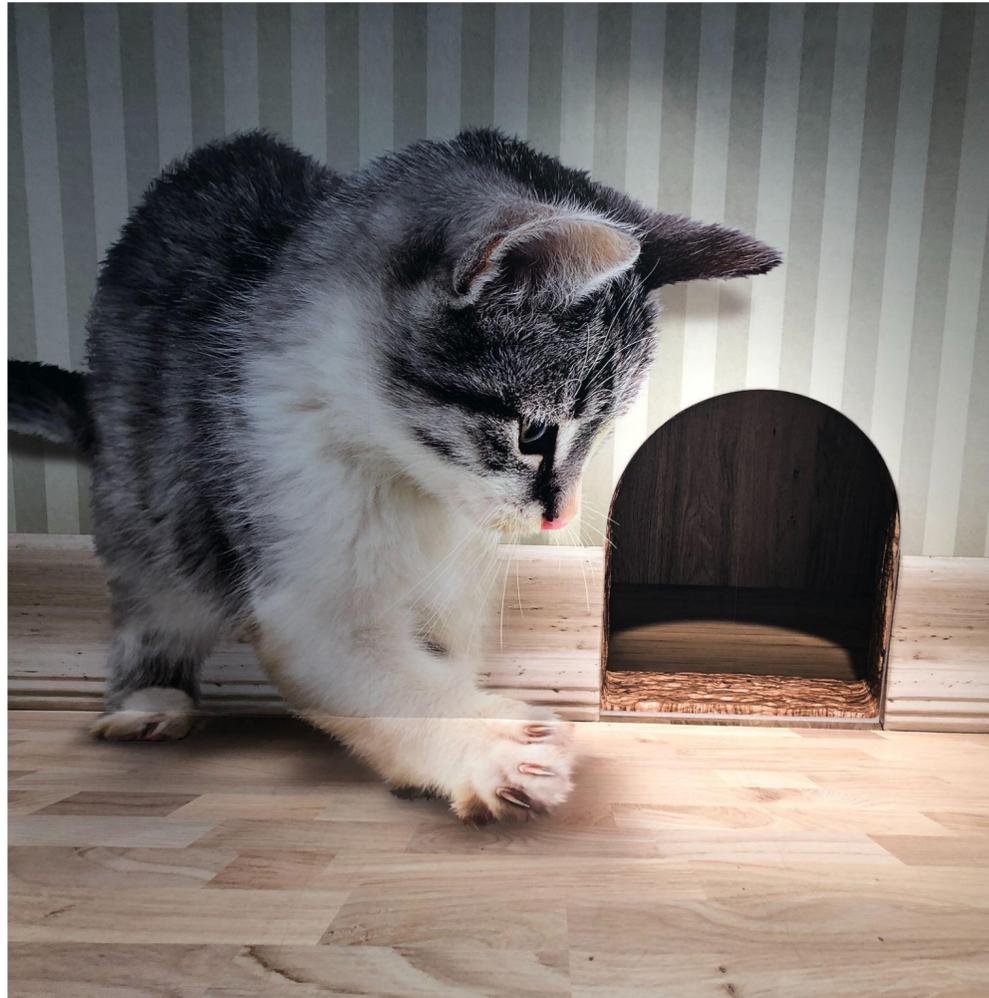


Playa Barcelona

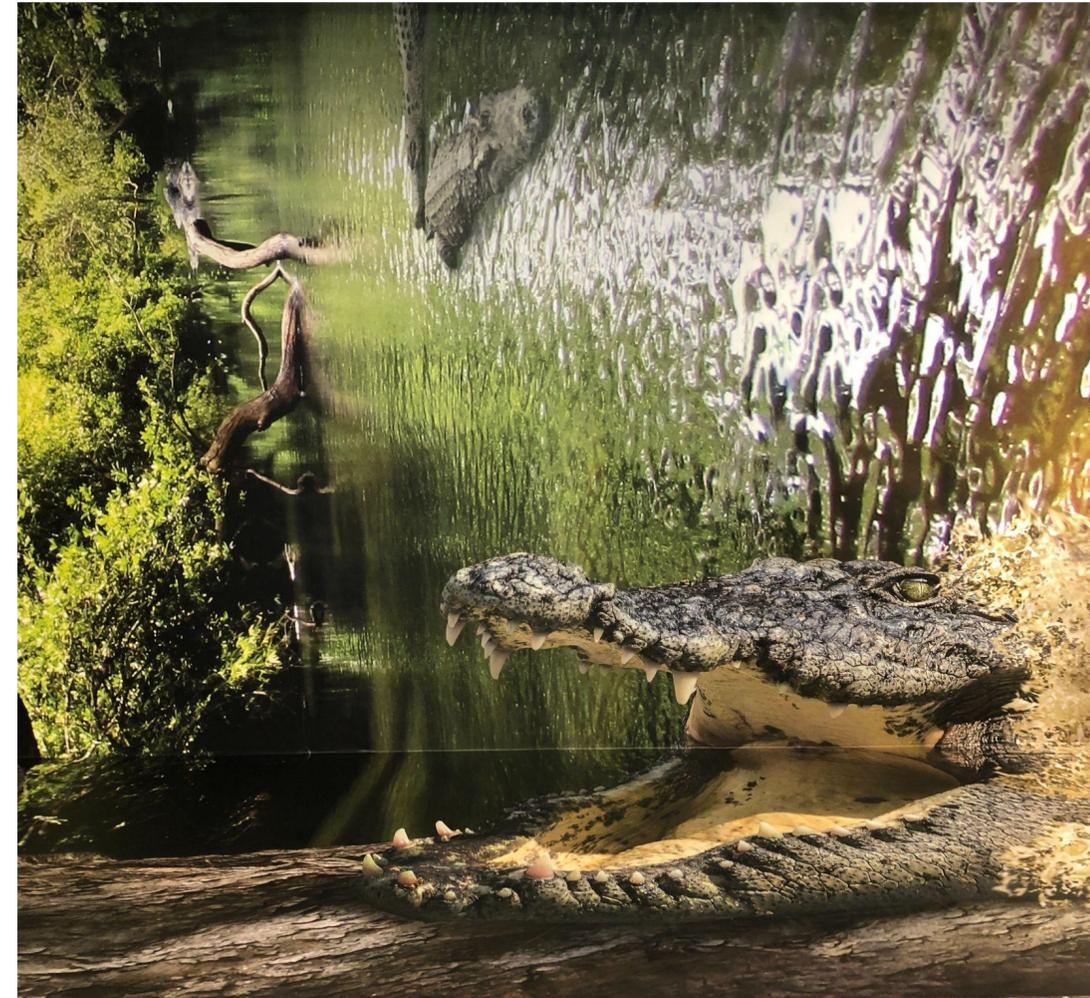
# Obras / Naturaleza / Animales



Corrida de Toros



La ratonera



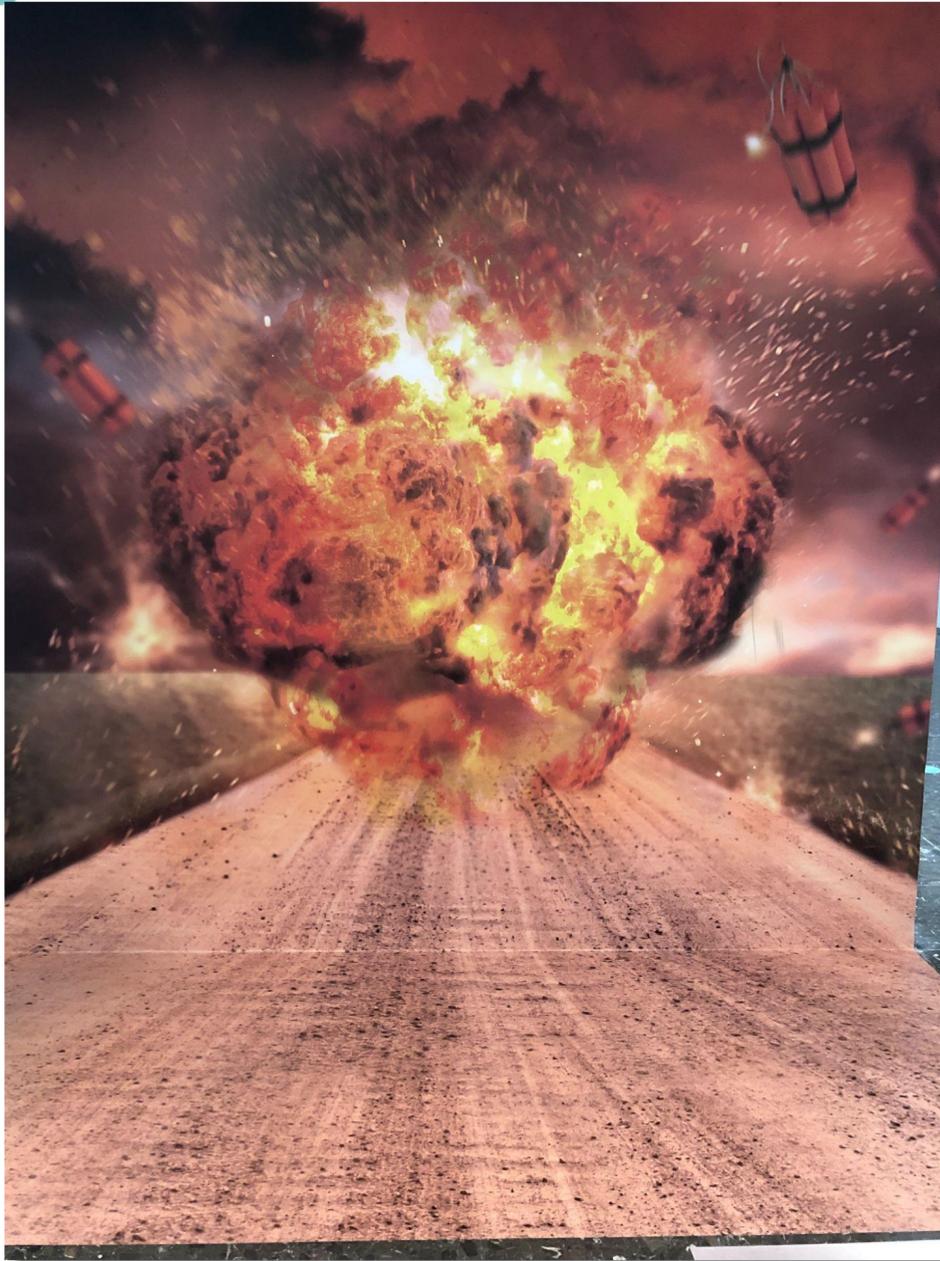
Cocodrilo

# Obras / Naturaleza / Animales



Boca de Tiburón

# Obras / CINE



Duro de Explotar



Alfombra Roja



Circo Extremo



# Contacto

[www.magic-world.es](http://www.magic-world.es)

[bienvenidos@magic.world.es](mailto:bienvenidos@magic.world.es)

+34 937 370 792

