

# Nuevas formas de comunicación educativo-museológica

PATRICIA TORRES AGUILAR UGARTE\*

Un nuevo paradigma de la educación en museos consiste en que el objeto y su presentación museográfica provoquen en los visitantes nuevas formas de ver las exposiciones, estimulando la reflexión y el diálogo.

La comunicación, la difusión, el carácter educativo y el sentido lúdico deben formar parte de la esencia y el sentido último de un museo. A través de los diversos proyectos educativos, el visitante es invitado a desarrollar

los sentidos (oído, vista, olfato y hasta tacto) para enfatizar la transmisión del mensaje y convertir al espectador en un elemento activo de la exposición.

## ESPACIOS LÚDICOS, CAMINOS DE EXPERIENCIA

El museo diseña sus acciones de comunicación y educación para que el público observe, analice, interprete y reflexione sobre los contenidos expuestos, al tiempo de despertar su imaginación y creatividad, lo que redundará en una experiencia significativa.

El juego, utilizado como una estrategia de mediación para potenciar el aprendizaje en el contexto del museo, le dará a los visitantes la posibilidad de entablar un diálogo con la colección; aprender a jerarquizar, formular juicios de valor, analizar, sintetizar y resolver problemas; establecer distintos significados respecto a los contenidos. De este modo los datos concretos, los contenidos y conceptos sobre las colecciones se comprenden y se retienen mejor.



## “La comunicación, la difusión, el carácter educativo y el sentido lúdico deben formar parte de la esencia y el sentido último de un museo”

Los espacios lúdicos son lugares de crecimiento personal, donde se dan procesos de reelaboración, significación e interpretación.

### DESDE EL VISITANTE

Debemos considerar al público como un agente activo que puede construir o modificar sus estructuras de conocimiento a partir de la interacción con la exposición y valorar sus conocimientos previos para promover procesos de investigación, análisis, síntesis y reflexión mediante las estrategias educativas.

### UN ESPACIO LÚDICO MUSEABLE

Los espacios lúdicos deberán ser parte de un proyecto integral del museo o de una exposición temporal, donde el educador inicie un proceso de investigación, análisis, síntesis y reflexión del guión científico realizado por los investigadores para adecuarlo a la diversidad de visitantes.

### PLANEACIÓN METODOLÓGICA

- ❖ El contenido o currículo que se propondrá (qué queremos decir).
- ❖ Los propósitos educativos (qué queremos que aprendan los visitantes).
- ❖ Un guión museopedagógico que introduzca, reafirme o complemente la exposición (cómo lo vamos a hacer).
- ❖ Decidir los subtemas a tratar en el espacio lúdico.
- ❖ Proponer las estrategias de aprendizaje más adecuadas para detonar procesos de construcción del conocimiento según cada subtema.
- ❖ Considerar la interacción del visitante con el espacio y los otros públicos.
- ❖ Decidir los niveles de conocimiento que se trabajarán: declarativo (lo que se sabe), procedimental (lo que se sabe hacer), actitudinal (la disposición para el aprendizaje).

- ◀ Expresión plástica, literaria o escénica, a través de la cual el visitante pondrá en juego su creatividad.
- ◀ Manipulación de objetos: permitirá al público, mediante la percepción, involucrar los sentidos y hacer uso de su *inteligencia kinestésica*.
- ◀ Observación: el visitante puede hacer uso de sus habilidades de pensamiento como el análisis, la comparación, ordenación o clasificación por medio de preguntas.
- ◀ Experimentación: permite conocer procesos de trabajo para investigar sobre alguna disciplina o actividad artística.
- ◀ Reflexión: a través de los materiales se puede analizar, interpretar y hacer inferencias respecto al contenido presentado.
- ◀ Hacer una propuesta museográfica que traduzca el guión museopedagógico en espacio, imagen, color, textura y mobiliario.
- ◀ Producir la propuesta.
- ◀ Evaluar los resultados. Se puede hacer un sondeo de opinión que integre los tres tipos de conocimiento antes mencionados para corroborar si el espacio logró detonarlos y de qué manera ocurrió.

#### QUÉ NO ES UN ESPACIO LÚDICO MUSEABLE

- ◀ Un área desvinculada de la colección y el museo.
- ◀ Un sitio donde exclusivamente hay juegos didácticos –loterías, memorias, rompecabezas– distribuidos en áreas específicas.
- ◀ Un espacio sólo para niños, ya que en los museos hay diversos tipos de público.
- ◀ Un sitio de juego por el juego.
- ◀ Un sitio únicamente de interactividad.
- ◀ Un taller.

- ◀ Un sinónimo de actividades manuales.
- ◀ La interactividad concebida como manipulación de objetos ◀

\* Jefa de Investigación Educativa de la Subdirección de Comunicación Educativa-CNME hasta enero de 2008: [patytorres64@yahoo.com.mx](mailto:patytorres64@yahoo.com.mx)

