

Nuevas formas de comunicación educativo-museológica

Patricia Torres*

Considerar nuevas formas de comunicación con los visitantes lleva a plantear una disyuntiva en los equipos de trabajo del museo: seguir un esquema tradicional en lo que se dice de los objetos es fundamental, o bien optar por una propuesta en la que el objeto y su presentación museográfica provoquen en los visitantes nuevas formas de ver las exposiciones, estimulando la reflexión y el diálogo con el prójimo y con el museo.

Francisca Hernández, en su *Manual de museología*, dice que a las funciones tradicionales de conservar, exponer e investigar, que actualmente se realizan con las colecciones, deben considerarse otras dirigidas al público que frecuenta los museos. La comunicación, la difusión, el carácter educativo y el sentido lúdico deben formar parte de la esencia y el sentido último de un museo, ya que sin ellas dejaría de cumplir su función primordial, que apunta al encuentro directo con el público.

Se considera que a través de los diversos proyectos educativos, el visitante es invitado a desarrollar los sentidos (oído, vista, olfato y hasta el tacto), para enfatizar la transmisión del mensaje y convertir al espectador en un elemento activo de la exposición.

En los planteamientos pedagógicos, se considera que las piezas del museo presentan diversas lecturas y exigen un cierto esfuerzo de interpretación por parte del visitante. Por ello, abordar conceptos educativos como comunicación y educación es apuntar a procesos comunicativos y formativos en los cuales cada equipo educativo debe establecer nuevas formas de participación activa, que les permitan fortalecer su

práctica a través de un trabajo colegiado y de la construcción de proyectos acordes con el museo y sus públicos.

Espacios lúdicos, caminos de experiencia

"La comunicación realizada por los museos se ha limitado exclusivamente a la transmisión de conocimientos desde la perspectiva conductista. Sin embargo, el modelo idóneo, debería contemplar estrategias y productos de comunicación fundamentados en los intereses y necesidades del público visitante", ya que es a partir de ellos que el museo diseña sus acciones de comunicación y educación para que el público observe, analice, interprete y reflexione sobre los contenidos expuestos, al mismo tiempo que despierte su imaginación y creatividad, lo que redundará en una experiencia significativa.

En los últimos tiempos, una de las alternativas innovadoras que han aplicado algunos museos es la presentación de espacios lúdicos, ya sea como complemento de exposiciones temporales o como espacios de sensibilización para colecciones permanentes.

Sin embargo, es necesario plantear algunas consideraciones sobre estos espacios, sus características y lineamientos generales, respecto a su planeación, diseño, producción, exhibición y posterior evaluación.

Si consideramos que el juego es un proceso que todos los seres humanos compartimos, veremos que a través de él tenemos la posibilidad de interactuar con nuestro entorno. El juego nos permite comunicar ideas y sentimientos, así como recibir respuestas, logrando una interacción cognitiva con los objetos que nos rodean. Nos permite penetrar la realidad, pero al mismo tiempo alejarnos de ella y transformarla, comprenderla y enriquecerla con nuevos significados.

En el contexto del museo, el juego es mediador de formas y significados de la realidad; además, permite el surgimiento de nuevas formas de diálogo con el museo. Así, el visitante tiene la posibilidad de aprender a jerarquizar, formular juicios, analizar, sintetizar y resolver problemas. De este modo, los datos concretos, los contenidos y conceptos sobre las colecciones se comprenden y se retienen mejor.

Desde esta perspectiva, estamos promoviendo un espacio que contempla la relación entre la experiencia educativa del usuario y la dimensión *lúdica*²; un espacio donde encuentren sentido las elaboraciones simbólicas personales, desarrolladas de acuerdo con la edad, las capacidades individuales y la fase de desarrollo cognitivo de los distintos públicos.

El espacio lúdico en el museo propicia que el visitante establezca distintos significados con respecto a los contenidos que propone el museo; asimismo, promueve la participación y los momentos para compartir. Es un espacio de crecimiento personal, donde se dan procesos de reelaboración, significación e interpretación.

El juego, utilizado como una estrategia para el aprendizaje en espacios específicos del museo, deberá:

- Considerar al visitante como agente activo que puede construir o modificar sus estructuras de conocimiento a partir de la interacción con la exposición.
- Valorar los conocimientos previos del visitante y promover procesos de investigación, análisis, síntesis y reflexión mediante las estrategias educativas.

Un espacio lúdico museable

Para desarrollar una propuesta educativa de este tipo, los educadores necesitan considerar:

- Que forme parte de un proyecto integral del museo o de una exposición temporal.
- Que el educador del museo inicie un proceso de investigación, análisis, síntesis y reflexión del guión científico realizado por los investigadores, para adecuarlo a la diversidad de visitantes.
- Que establezca una planeación metodológica que considere:
 1. El contenido o currículo que se va a proponer (qué queremos decir).
 2. Los propósitos educativos (qué queremos que aprendan los visitantes).
 3. Un guión museopedagógico que introduzca, reafirme o complemente la exposición (cómo lo vamos a hacer).
 - a. Decidir los subtemas a tratar en el espacio lúdico.
 - b. Proponer las estrategias de aprendizaje más adecuadas para detonar procesos de construcción del conocimiento de acuerdo a cada subtema.
 - c. Considerar la interacción del visitante con el espacio y con los demás públicos.
 - d. Decidir los diversos niveles de conocimiento que se trabajarán: declarativo (lo que saben); procedimental (lo que saben hacer); actitudinal (disposición para el aprendizaje).
 - e. Diseñar la propuesta para un área específica. Los espacios pueden contener las siguientes estrategias dirigidas a los visitantes:
 - Expresión: plástica, literaria o escénica, mediante 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 quinestésica*³.
 - Observación: el visitante puede hacer uso de sus habilidades de pensamiento como la observación, comparación, ordenación o clasificación por medio de preguntas⁴.
 - 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.
 - f. Hacer una propuesta museográfica que traduzca el guión museopedagógico en espacio, imagen, color, textura y mobiliario.
 - g. Producir la propuesta.
 - h. 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.

Por tanto, un espacio lúdico NO es:

- Un área desvinculada de la colección y el museo.
- Un sitio en el que exclusivamente hay juegos didácticos como lote-rías, memorias o 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.



Espacio Lúdico *¿Qué hay detrás de las máscaras?*
Antropología Física *Los huesos hablan*.
Foto Gliserio Castañeda.

- Un sitio únicamente de interactividad.
- Un taller.
- Sinónimo de actividades manuales.
- Interactividad concebida como manipulación de objetos.

Estas son sólo algunas apreciaciones sobre la construcción de estos espacios; lo importante es que un equipo colegiado integrado por educadores, investigadores y museógrafos genere proyectos de este tipo para probar sus posibilidades, experimentar con las estrategias educativas y dimensionar los contenidos y las piezas de una manera diferente, que resulte atractiva no sólo a los niños, sino también a los jóvenes y adultos.

¹ VALLEJO BERNAL, MARÍA ENGRACIA, *COMUNICACIÓN EDUCATIVA: ANALIZAR PARA TRANSFORMAR*, EN COLECCIÓN OBRA VARIA, MÉXICO, INAH, 2002, p. 13.

² TÉRMINO QUE SE REFIERE AL JUEGO.

³ DE MOVIMIENTO.

⁴ PARA UNA EXPLICACIÓN AMPLIA DE ESTOS CONCEPTOS, SE PUEDE CONSULTAR: CANALES RODRÍGUEZ, LETICIA. *ACTIVACIÓN DEL PENSAMIENTO 1. ESPAÑOL. ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS*, MÉXICO, SANTILLANA, 2001.

*LICENCIADA EN EDUCACIÓN. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMYE.