

LAVOZINAH

NUEVA ÉPOCA, AÑO VI, NÚMERO 13, SEPTIEMBRE-DICIEMBRE DE 2008



EDICIÓN ESPECIAL: ESPACIOS EDUCATIVOS NO CONVENCIONALES



Sergio Vela
Presidente



Alfonso de María y Campos
Director General

Rafael Pérez Miranda
Secretario Técnico

Luis Ignacio Sainz Chávez
Secretario Administrativo

COORDINACIÓN NACIONAL DE MUSEOS Y EXPOSICIONES

José Enrique Ortiz Lanz
Coordinador Nacional

Gabriela Eugenia López
Directora Técnica

▶ LAVOZINAH ▶ Coordinación editorial

Diego Martín Medrano

Jefe de Redacción

Patricia Herrera Lazarini

Consejo Editorial

Diego Martín Medrano
Patricia Herrera Lazarini
Citlalli Hernández Delgado

Formación y cuidado editorial

Subdirección Editorial y de Difusión-CNME

Colaboradores

Alicia Martínez
Rocío Jiménez Díaz
Mario Rodríguez Mejía
Fabiola Fabila Gallegos
Alejandro Borges Arrieta
Violeta Tavizón
José Luis Reyna Aguilar
Diego Martín Medrano
María Esperanza Arenas
Rodrigo Reyna Aguilar
Evelia de la Rosa
Concepción Ruiz Ruiz- Funes
Isaías Hernández Valencia
Patricia Torres Aguilar Ugarte
Ricardo Rubiales García Jurado
Jeri Lyn Holley Serrano
Edgar Espejel Pérez
Sandra Olmedo

Espacios educativos no convencionales

Este número de LA VOZINAH reúne algunas ponencias presentadas durante la Camarilla de Experiencias realizada en septiembre de 2007, que llevó por nombre “Espacios educativos no convencionales”.

Desde el paradigma educativo contemporáneo, el museo es considerado como un lugar donde el participante disfruta, interactúa y aprende al hacer uso de sus habilidades de pensamiento. Bajo esta óptica, el programa académico tuvo como propósito presentar las experiencias de dieciséis museos que nos hablaron de sus proyectos educativos para la creación, renovación o mantenimiento de espacios no convencionales.

A fin de ofrecer una lectura comparada de las presentaciones, sus contenidos se ordenaron en seis apartados: propósito educativo de la propuesta, fundamentación teórica, definición conceptual del espacio, estrategias educativas y didácticas, diseño museográfico y criterios de evaluación e impacto de los públicos.

El lector encontrará las presentaciones agrupadas conforme a una clasificación provisional para estos espacios educativos, que buscan promover aprendizajes significativos en torno a temas como la historia, la ciencia, el arte, la antropología y la arquitectura.

- ◀ **Introdutorios:** brindan información sobre el tema que se abordará en la exposición.
- ◀ **Hipertextuales y de interpretación:** presentan un discurso paralelo al de la muestra para que el visitante realice lecturas alternas.
- ◀ **Complementarios:** brindan información adicional que permite abordar el tema desde una perspectiva distinta a la del guión de la exposición.

Agradecemos la valiosa colaboración que nos brindó la Coordinación Nacional de Difusión del INAH en la donación del papel para la impresión de este número.

- ◀ Lúdicos: privilegian el juego como una estrategia de interacción que propicia aprendizajes.
- ◀ Experimentación y demostración: permiten experimentar objetivamente conceptos de las ciencias duras de manera directa o a través de un mediador.
- ◀ Ambientaciones y montajes: recrean momentos o situaciones, generalmente históricos, para propiciar en el visitante una sensación de aproximación y empatía; inmersión en un ambiente distante en tiempo y espacio.

Independientemente de la filosofía y temática de los museos, la revisión de los artículos aquí presentados deja ver dos enfoques que expresan una intención educativa:¹

1. Activos o de descubrimientos: parten de la idea de que las personas construyen el conocimiento por sí mismas, formando conceptos con base en la experiencia. Así, el museo que basa su propuesta en el descubrimiento propone a sus visitantes acciones para “ver” y “hacer”.
2. Constructivistas: parten de la idea de que el conocimiento es una realidad subjetiva, que no existe fuera de las personas y, además, de que son los sujetos los que construyen su conocimiento mientras aprenden, interactuando con el entorno al crear y revisar sus conocimientos previos y sus propias habilidades para aprender.

La producción y conceptualización de estos espacios se ha convertido en un reto para los educadores; sin duda, la selección que ofrecemos generará nuevas experiencias en pro de una educación museística integral ▶

Nota

¹ María Inmaculada Pastor Homs, *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004.

Envíanos tus opiniones, sugerencias y colaboraciones (máximo dos cuartillas a doble espacio) a comunicacion_educativainah@yahoo.com.mx y comunicacioneducativainah@gmail.com

En este número:

ESPACIOS INTRODUCTORIOS

- 4 ▶ La ludoteca del Museo de Guadalupe
- 7 ▶ Exposición virreinal: Fotografía de Alejandra Figueroa

ESPACIOS HIPERTEXTUALES

- 9 ▶ Propuestas de mediación y herramientas de interpretación en paralelo al programa de exposiciones del campus MUCA

ESPACIOS COMPLEMENTARIOS

- 10 ▶ Espacio en blanco: cuando lo lúdico rehace la visión del arte
- 15 ▶ ¿Qué hay detrás de las máscaras?

ESPACIOS DE EXPERIMENTACIÓN

- 18 ▶ Desarrollo del pensamiento crítico en un museo de ciencias
- 20 ▶ Museo Legislativo: sitio de formación cívico-ética
- 25 ▶ El Museo de la Luz, un espacio no convencional de ciencia

MONTAJES Y DEMOSTRACIONES

- 27 ▶ Ahora te toca tocar: el México antiguo al alcance de los niños
- 29 ▶ Crónica de La Laguna en el Museo Arocena

ESPACIOS LÚDICOS

- 31 ▶ Nuevas formas de comunicación educativo-museológica
- 34 ▶ El espacio lúdico
- 38 ▶ Con-sentidos del arte

▶ LAVOZINAH ▶

es una publicación del Instituto Nacional de Antropología e Historia editada por la Subdirección de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones. El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores.

PORTADA

Gliserio Castañeda

La ludoteca del Museo de Guadalupe

VIOLETA TAVIZÓN,* JOSÉ LUIS REYNA AGUILAR, RODRIGO REYNA AGUILAR, CARMEN NEGRETE, ENRIQUE ARCE Y ÉVELIA DE LA ROSA**

Las ludotecas –del latín *ludus*, “juego”, “juguete”, y el griego *théke*, “cofre”, “caja”– son espacios recreativo-culturales pensados especialmente para los niños, con la misión de desarrollar la personalidad mediante el juego al ofrecer tanto los instrumentos –juguetes, material lúdico y pasatiempos– como la orientación, ayuda y compañía necesarios.

El niño de hoy ha adquirido el derecho a aprender por medio del juego.¹ Por tanto, sin

convertirse en escuela o guardería, la ludoteca constituye un lugar adaptado a tal necesidad. Allí se puede rescatar el juego tradicional, ya que al centrar su trabajo en esta actividad se convierte en un sitio para desarrollar habilidades y en una alternativa para promover el patrimonio cultural.



JUSTIFICACIÓN

El Museo de Guadalupe, Zacatecas, tiene una de las pinacotecas virreinales más importantes del país. Allí se encuentran colecciones de los pintores barrocos novohispanos más destacados de los siglos XVII y XVIII, así como obras de gran relevancia del siglo XIX y principios del XX, lo cual define el acervo como un reflejo de la historia de México. Dado que en el municipio de Guadalupe contamos con esta riqueza cultural, es de vital importancia sembrar en nuestros visitantes, sobre todo los escolares, un sentido de pertenencia hacia este invaluable patrimonio.

Qué mejor manera de acercar a los pequeños visitantes de entre tres y quince años al museo, al acervo y a la historia que contamos, que con actividades lúdicas y didácticas como medio conductor. Asimismo, les ofrecemos espacios para fortalecer la experiencia significativa de visita, una de las cuales es la ludoteca, donde fomentamos una atención diferenciada.

Ya que cada niño aprende de distinta manera (y atendiendo a la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner), se han diseñado juegos y estrategias de acuerdo con las necesidades del público infantil y juvenil.

PROYECTO

La ludoteca se propone convertirse en un laboratorio de juego que fortalezca el vínculo entre los escolares y el museo, favorezca el desarrollo de actitudes y aptitudes, y donde se cree una conciencia para la protección del patrimonio cultural con un proceso lúdico-pedagógico. El proyecto tiene un gran potencial en la ciudad de Guadalupe, pues antes no se contaba con un lugar apropiado para el esparcimiento de los infantes en un área adaptada a sus necesidades.

METAS

- ◀ Vincular la temática de la ludoteca con las exposiciones temporales del Museo de Guadalupe.
- ◀ Colocar al museo, ante las escuelas y los padres de familia, como un recurso educativo que se vincule con la currícula escolar.
- ◀ Proporcionar a los maestros material didáctico útil para la enseñanza de la historia de México por medio del arte.

ENFOQUE

El planteamiento pedagógico y museológico hace de la ludoteca del Museo de Guadalupe un sitio de vanguardia al servicio de la comunidad, en especial del público escolar infantil, ya que fomenta la reflexión y apropiación colectiva del patrimonio cultural tangible e intangible. Además, es única en su tipo entre los museos de arte vi-reinal del país.

“ofrecemos espacios para fortalecer la experiencia significativa de visita”



FONDOS DE LA LUDOTECA

Fondo 1. Exposiciones temporales

- ◀ Comprende un espacio dedicado a complementar las exposiciones temporales del Museo de Guadalupe.

Fondo 2. Juguetes y material lúdico

- ◀ Ayudará a los niños a desarrollar el pensamiento lógico-matemático y espacial, a partir de bloques y cubos de

“la ludoteca se propone convertirse en un laboratorio de juego que fortalezca el vínculo entre los escolares y el museo”

madera, mosaicos, rompecabezas con figuras geométricas y regletas.

- ◀ La casa de muñecas posibilitará adquirir roles de la vida cotidiana, enmarcados en la época barroca, para comprender cómo vivía la gente de entonces y desarrollar sus capacidades lingüística e interpersonal.
- ◀ Los títeres, guiñoles y el teatro desarmable despiertan las inteligencias corporal kinestésica, musical y lingüística.

Fondo 3. Material didáctico de la ludoteca

- ◀ Los asesores educativos y el área de Comunicación Educativa han creado diversos juegos de mesa: mundo novohispano, misioneros con alas, fundador de poblaciones, colonizadores del norte, memorama, lotería, rompecabezas, museólogo aficionado, dominó y tableros de madera.

Fondo 4. Biblioteca

- ◀ Impresos y material didáctico: cuentos, historias y leyendas, historia de Zacatecas, impresos del Museo de Guadalupe, catálogos de arte, poesía, ciencia ficción y aventura.
- ◀ Material didáctico para los maestros: baúles viajeros y del pintor, así como miniguías para los niveles preescolar, primaria, secundaria y bachillerato.
- ◀ Tabloides con imágenes del museo; por ejemplo, series de la vida de la virgen ◀

Nota

¹ Denisse Garón, *La ludoteca y la importancia del juego en la vida del niño*, Indexnet-Santillana (Cuadernos de educación), 2006.

* Subdirectora del Museo de Guadalupe-INAH: violeta_tavizon@yahoo.com.mx

** Equipo de comunicación educativa del Museo de Guadalupe-INAH

Expresión virreinal: Fotografía de Alejandra Figueroa

ALICIA MARTÍNEZ*

En 2002 el Museo Nacional del Virreinato presentó al público la exposición temporal *Expresión virreinal: fotografía de Alejandra Figueroa*, la cual ofreció la posibilidad de acercarnos, a través de su lente, a la escultura que llena los espacios del museo. La muestra tuvo características muy especiales. Figueroa deseaba que el público hiciera una nueva lectura de la obra a fin de renovarla, lo que nos llevó a pensar que se requerían algunos elementos para apreciar este tipo de fotografía.

PROPUESTA EDUCATIVA

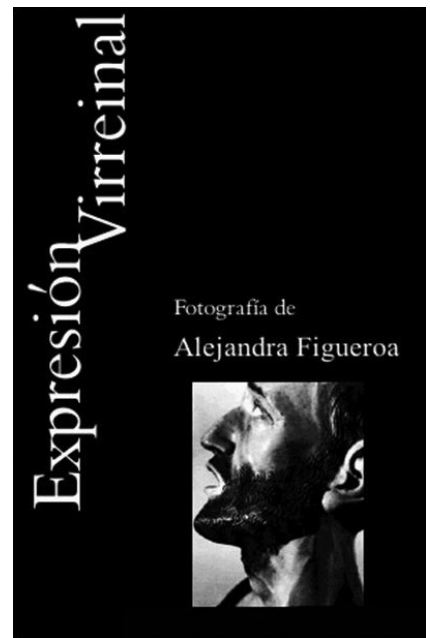
Se creó una sala lúdica, ubicada en la primera zona de la exposición, como parte del conjunto expositivo y no como un anexo final, a modo de espacio dedicado a la observación y la apreciación del arte por medio de actividades que mostraban las obras novohispanas bajo una mirada y una técnica actuales, por tanto, con una expresividad distinta.

CONCEPTO

Ya que Alejandra Figueroa no estaba interesada en que su obra se explicara por medio de un cedulario, nos dimos a la tarea de crear estrategias educativas para ofrecerle al público alternativas para acercarse a ella. La única información escrita fue la cédula introductoria:

Apreciar el arte no es tarea de expertos, sólo necesitamos aprender a ver. Esto significa examinar con atención las obras expuestas para conocer sus cualidades: formas, tamaños, colores, texturas, etcétera; descubrir las expresiones, actitudes y emociones que la obra comunica. Esto con el fin de obtener de ella todo lo que pueda decir a nuestra mirada.

La sala debía ofrecer un espacio de experimentación y reflexión, para lo cual se utilizaron binoculares, len-



tes de diamante y obras de colección en pequeño y mediano formatos para realizar los ejercicios sugeridos en el folleto *Una mirada a la escultura. Entretenimiento para pequeños y grandes visitantes*. Al concluir el recorrido el público podría hacerse preguntas como ¿dónde se encontraba Alejandra al fotografiar esta escultura?, ¿qué diferencia existe entre las texturas de la fotografía y la escultura?

ESTRATEGIAS

A la par se organizaron actividades para niños, jóvenes y adultos. Una de

ellas fue “Una mirada a la escultura”, propuesta de recorrido autodirigido que consistía en encontrar en el museo las esculturas captadas por Figueroa. Las personas que visitaran la exposición fotográfica y desearan participar, recibirían un mapa del museo con preguntas para localizar las obras. Una buena capacidad de observación, de memoria y cierto grado de ubicación espacial eran elementos importantes para ganar. Aquellos que vencieran el desafío recibirían el título de maestro escultor.

Además, mediante el recurso de la multimedia los visitantes jugaron memoria con las fotografías de Figueroa e hicieron una visita virtual por la exposición. Entre marzo y julio de 2002 se llevó a cabo un taller para estimular la creación de propuestas fotográficas y ofrecer otra forma de apreciar la colección del Museo Nacional del Virreinato, cuyos participantes seleccionaron un tema y propusieron una nueva lectura de la obra escultórica.

EVALUACIÓN

Se proporcionó al público la oportunidad de expresar sus opiniones acerca de la exposición en la página de internet del museo, donde podían redactar y enviar felicitaciones, quejas y sugerencias. Esto fue de gran ayuda pues brindó al personal información para conocer los resultados y efectos de la muestra en los asistentes, a fin de identificar las modificaciones que podrían llevarse a cabo en futuras exposiciones y actividades ◀

*Jefa de Servicios Educativos del Museo Nacional del Virreinato-INAH: aliciavirreinato@gmail.com

“Se creó una sala lúdica ubicada en la primera zona de la exposición, como parte del conjunto y no como un anexo final”



Propuestas de mediación y herramientas de interpretación en paralelo al programa de exposiciones del campus MUCA

RICARDO RUBIALES GARCÍA JURADO*

Los visitantes crean significados y construyen su aprendizaje dentro del museo. Cada exhibición evoca emociones, memorias e imágenes; cada encuentro con un objeto motiva una reflexión (incluso incompreensión o frustración); cada interacción social refuerza vínculos, estimula nuevas relaciones y permite la trascendencia.

Reconocer estos procesos de construcción de conocimiento y moldear las experiencias del público, extiende las posibilidades de uso y relación con el espacio museal, lo que se convierte en el principio estratégico del trabajo educativo.

Los espacios de interpretación enriquecen y acentúan la experiencia de la visita al museo. El público podrá acercarse a temas, formas de representación y procesos creativos no sólo como espectador sino como participante activo. Se busca que los visitantes se involucren y reflexionen sobre el fenómeno artístico a partir de su propia experiencia, relacionando la apreciación estética a su contexto personal, adquiriendo un aprendizaje significativo vinculado con sus propias necesidades y expectativas.

Los programas de interpretación se enfocan en brindar herramientas que permitan establecer vínculos emocionales e intelectuales entre los intereses de las audiencias y los significados inherentes al objeto museal, a partir de teorías contemporáneas de educación en museos, promoviendo así experiencias significativas.

Es fundamental diseñar y desarrollar espacios físicos donde se implementen estrategias de interpretación, dinámicas de conversación dirigida y producción de experiencias que generen:

- ◀ El desarrollo de nuevas audiencias.
- ◀ La visita y el acercamiento a las colecciones.
- ◀ Los procesos de aprendizaje significativo.
- ◀ Los vínculos de relación museal entre los usuarios y los educandos.

MI VISIÓN DE LOS HECHOS:

- ◀ Se refiere a relacionar lo que se exhibe con algún elemento de la personali-

dad o la experiencia del visitante.

◀ No sólo consiste en brindar información sino en revelar a manera de contextos –toda interpretación incluye información.

◀ No tiene como meta principal instruir sino provocar.

◀ Más que evidenciar las partes, busca presentar un todo, en un sentido holístico.

◀ Pretende brindar autoridad al usuario presentando múltiples contextos, permitiendo el desacuerdo y la discusión sobre lo que conocemos y multiplicando las lecturas ◀

* Jefe de Programas de Interpretación del Museo Universitario de Ciencias y Arte-UNAM hasta enero de 2008.

Espacio en blanco: cuando lo lúdico rehace la visión del arte

JERI LYN HOLLEY SERRANO Y MARÍA ESPERANZA ARENAS FUENTES*

*Espacio en blanco: cuando lo lúdico rehace la visión del arte*¹ fue una presentación que incluyó el análisis funcional de dos espacios lúdicos instalados en dos museos del INBA, cuya finalidad era rehacer la visión del arte: *Más allá de tus ojos*² y *Los rincones de Frida*. El estudio abordó tres aspectos primordiales para la consolidación y optimización del funcionamiento de estos espacios:

1. Planeación: incluyó fundamentos teóricos, metodológicos y

metodológicos y psicopedagógicos. Los teóricos responden a la pregunta: ¿desde qué modelo filosófico-educativo se entiende la experiencia lúdica? En cuanto a los fundamentos metodológicos, en su aspecto instrumental, responden a la pregunta: ¿qué herramientas vinculan lo lúdico con el conocimiento artístico? En su aspecto psicopedagógico, los fundamentos deben responder a la pregunta: ¿desde qué modelo didáctico se instrumenta la experiencia de aprendizaje?

2. Capacitación: en torno a los procesos de mediación en los que incurren los talleristas, respecto al espacio físico y los materiales didácticos.

3. Evaluación: se aplicó para analizar los elementos metodológicos de la planeación, capacitación y aprendizaje obtenidos por los públicos. El objeto de estudio fue reconocer el nivel de aprendizaje alcanzado por los públicos visitantes.

A continuación se muestra, en forma breve, el desarrollo de cada uno de estos proyectos:

MÁS ALLÁ DE TUS OJOS

Espacio que se instaló de forma permanente en el Museo Nacional de Arte, pero que no operaba de forma sistematizada tal y como se espera dentro del modelo Reggio Emilia. Para subsanar esta deficiencia se llevó a cabo una intervención temporal durante el verano de 2006 que se denominó *Ojos que imaginan-Lienzo que se pinta*.³

PLANEACIÓN

El espacio fue diseñado con base en la metodología de Reggio Emilia,⁴ y se estructuró como un taller de verano denominado *Ojos que imaginan-Lienzo que se pinta*, que contemplaba un programa de actividades plásticas educativas para niños y adolescentes.⁵ Este taller se aprovechó para evaluar al asesor educativo, a los talleristas (artistas plásticos) y la infraestructura del espacio mismo.

En cuanto a la puesta en marcha con el público, el taller se inició con ejercicios de estimulación estética y sensibilización artística, como la exploración

de los materiales en los microespacios que conformaban el taller, permitiendo que el participante desarrollara sus propios conceptos en torno al arte. La experiencia artística lograda se interpretó y clasificó para que las actividades posteriores correspondieran a los intereses y necesidades educativas de los asistentes. En este proceso fue fundamental el diálogo que desarrollaron entre sí, así como entre el asesor educativo y/o los talleristas. La combinación de estos diálogos propició que los asistentes diseñaran el contenido del taller.

CAPACITACIÓN

Esta actividad, dirigida a los talleristas, se sustentó de manera importante en las observaciones que recopilaban diariamente los monitores sobre los comentarios de los participantes, del tallerista y/o del asesor educativo. La información arrojada fue utilizada por el asesor educativo para indicar el estilo de mediación (marco psicopedagógico) que debía emplearse para alcanzar los propósitos del espacio.

EVALUACIÓN

Considerando que el nivel de aprendizaje de los participantes era el



“La experiencia artística lograda se interpretó y clasificó para que las actividades posteriores correspondieran a los intereses y necesidades de los asistentes”

objeto de estudio, se revisó y adaptó constantemente la planeación e implementación de la evaluación mediante la observación participativa.⁶ Así se detectó que los procesos cognitivos, afectivos y artísticos experimentados por los asistentes mostraron una evolución positiva.

También se encontró que los talleristas de este curso presentaban perfiles cognitivos y de conocimientos formales diferentes, ocasionando que los procesos de mediación no fueran homogéneos ni centrados en la misma dirección; sin embargo, la diversidad en los estilos de mediación ofreció un



proceso formativo más integral, dando apertura tanto al conocimiento técnico como al cognitivo, afectivo y social. Esto se manifestó en la experiencia final del montaje y exposición de la obra producida.

En lo que respecta a la función del espacio formativo, se observó que había materiales didácticos y museográficos que presentaron algunos problemas de operación, lo que provocaba que no fueran utilizados adecuadamente por los asistentes ni se propiciara el aprendizaje esperado.

LOS RINCONES DE FRIDA

Espacio lúdico temporal que se presentó en el Museo del Palacio de Bellas Artes de junio a agosto de 2007 durante la exposición *Frida Kahlo. Homenaje nacional*.

“Los resultados muestran el gran potencial de aprendizajes que hay en ellos al favorecer los procesos comunicativos y de aprendizaje”

PLANEACIÓN

Respecto a los fundamentos teóricos, la planeación se basó en las ideas filosóficas de Hans-Georg Gadamer,⁷ que involucran los procesos de interpretación que el visitante pone en juego al interactuar con la obra. Por lo tanto, en este espacio se propusieron actividades (experiencias de aprendizaje) a través de su diseño psicopedagógico y de la selección de contenidos artísticos.

Partiendo de los contenidos de la exposición *Frida Kahlo. Homenaje nacional*, se propició un trabajo colegiado entre artistas, educadores y la Subdirección de Relaciones Públicas y Acción Cultural, dirigida por Paola Araiza Bolaños, para la selección de los temas en torno a Kahlo y su obra. Así, se diseñaron plástica y educativamente seis “rincones” para reforzar de manera lúdica el contenido de la exposición y la vida de la artista.

La forma de operar fue mediante talleres grupales. Cada grupo iniciaba con un espacio de tránsito que explicaba el funcionamiento general. Posteriormente el grupo se repartía en tres rincones y en cada uno se abordaban sendos momentos didácticos: introducción, desarrollo y cierre.

CAPACITACIÓN

Se realizaron talleres *in situ* dirigidos a los talleristas

como estrategia formativa y mediadora, ya que favorecen el encuentro entre la teoría del modelo educativo y su aplicación, entre lo planeado y lo hecho, síntesis que se convierte en la experiencia lúdica del visitante.

La evaluación se llevó a cabo en dos rubros. En el primero se consideraron los medios, el diseño físico de cada uno de los módulos, materiales y el estilo de mediación de los talleristas. En el otro rubro se tomaron en cuenta los aprendizajes obtenidos por el público visitante. Estos aprendizajes fueron de tipo cognitivo y afectivo.

Los aprendizajes de tipo cognitivo, como el desarrollo de la percepción y la imaginación, no aparecieron como tales en los comentarios expresados por los niños, aunque hay referencias de que por medio de las actividades elaboradas por éstos durante los talleres hubo una atención perceptiva⁸ tanto de la iconografía como del discurso del tallerista. En cuanto a los aprendizajes afectivos se concluye de manera inequívoca que el espacio gustó físicamente y las actividades o “rincones” fueron disfrutados por los niños y adultos asistentes.⁹

CONCLUSIÓN

No obstante que los objetivos de los proyectos antes mencionados fueron diferentes, los resultados muestran el gran potencial de aprendizaje que hay en ellos al favorecer los procesos comunicativos y de aprendizaje que se generan en los visitantes del museo, convirtiéndolos en participantes activos. A pesar de las diferencias, ambos espacios tienen en común lo siguiente:

◀ Las experiencias previas del visitante, así como sus opiniones, intereses y lo que siente cuando ve la obra, son

consideradas en el diseño.

◀ Se basan en propuestas educativas que tienen que ver con el constructivismo y la hermenéutica, como el proyecto Reggio Emilia y el modelo pedagógico de “enseñanza dialogante” de Louis Not.¹⁰ Los espacios lúdicos se convierten en espacios reguladores de los procesos de aprendizaje en los museos.

◀ Dichas propuestas permiten que los visitantes, a través del trabajo del taller, establezcan conexiones con el contenido de las exposiciones, favoreciendo los procesos formativos y de acercamiento al arte ◀

Notas

¹ *Espacio en blanco*, perfecto anfitrión del conocimiento o de la verdad y realidad que se construye en su resignificación o interpretación a través de la experiencia lúdica. Metafóricamente, lo “blanco” ofrece al espectador la libertad absoluta para reconstruir y “pintar” de colores su verdad acerca de lo que observa, imagina, toca e interroga.

² El proyecto *Más allá de tus ojos* es propiedad intelectual del Museo Nacional de Arte.

³ Agradecemos la invitación del Patronato del Museo Nacional de Arte y la licenciada Paola Araiza Bolaños, que dirigía la Subdirección de Difusión y Comunicación Educativa de esa institución, para la realización de esta evaluación.

⁴ El método de las escuelas de Reggio Emilia consiste en la observación y el descubrimiento de las diferentes maneras en que los niños participan, proceden y seleccionan. Así se crean actividades que buscan motivar a los niños y desarrollar sus intereses y habilidades. Uno de los aspectos más importantes en que se estructura este método es un taller de arte o *atelier* que estimula la creatividad de los niños por medio de materiales didácticos y artísticos.

⁵ Este taller integró lenguajes artísticos como la literatura, el teatro de sombras, la expresión corporal, escultura, pintura y grabado.

⁶ La *observación participativa* es una estrategia de investigación de tipo cualitativo y se utiliza en estudios exploratorios o descriptivos. En el caso que nos compete, los talleristas se convierten también en investigadores, observadores sistemáticos de su propia forma de mediación. Ejemplo: al finalizar el día de trabajo se convocaba a una reunión de análisis de lo que había pasado y el tallerista expresaba su observación sobre sí mismo

en relación con sus procesos de mediación y sus resultados. El asesor psicopedagógico la sistematizaba y ofrecía una alternativa de intervención para mejorar las dificultades identificadas por los talleristas.

⁷ Para este pensador alemán (1900-2002) no hay hermenéutica (comunicación) si ésta no implica una idea de diálogo, puesto que el único modo de comprender es mediante un proceso dialéctico entre pregunta y respuesta. Así, el conocimiento se da dialogando con uno mismo y con los demás.

⁸ La *atención perceptiva* es un proceso cognitivo asociado con la teoría de la *Gestalt*, que permite poner en tensión los sentidos en torno a un objeto de conocimiento y que favorece los procesos de interpretación debido a que se pueden retener más detalles de una situación o experiencia. En nuestro caso, un ejemplo importante fue el de la parte central del espacio de Frida Kahlo, donde la iconografía (círculos del suelo) era muy rica y se estaba perdiendo debido a una mediación muy “simple” en ese momento del taller.

⁹ La carpeta de evaluación del espacio *Los rincones de Frida* del área de Psicopedagogía del Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes ofrece información detallada sobre los contenidos expuestos en este documento.

¹⁰ Desde el enfoque pedagógico, Not ha propuesto una relación maestro-alumno centrada en el diálogo, modelo que ha denominado “enseñanza dialogante”. Not señala que el modelo de educación más clásico se ha dedicado a una enseñanza en *tercera persona*, en la cual el alumno se asemeja a un objeto que se va formando a través de acciones que se ejercen sobre él y el educador; actúa como único sujeto activo, constituyéndose en el centro de iniciativas y gestión de las actividades educativas.

* Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes:
jerilyn_edu.bellasartes@yahoo.com



¿Qué hay detrás de las máscaras?

DIEGO MARTÍN MEDRANO*

Cada vez es más común encontrar salas anexas al recorrido por las exposiciones temporales que ofrecen al visitante la posibilidad de aprender sobre los temas haciendo “algo”, al tener una experiencia que enriquezca la vivencia en torno a los materiales, las formas, los colores o los conceptos que se difunden.

JUSTIFICACIÓN

El juego es un proceso que todos los seres humanos compartimos; a través de él tenemos la posibilidad de interactuar con el mundo y con lo que en él se encuentra.

Los espacios educativos no convencionales en los museos propician que el visitante establezca significados distintos respecto a los contenidos que exhibe el recinto y se caracterizan por detonar la participación, recrear espacios ideales para compartir experiencias de aprendizaje y propiciar la observación, la resignificación y la interpretación.

De todos es bien conocido que, en las salas de exhibición, los visitantes rompen la regla de no tocar los objetos, sin pensar en las consecuencias que ello puede tener para la conservación de las colecciones; sin embargo, los que trabajamos para el museo sólo vemos esta situación como un problema que debemos erradicar y no como la oportunidad de incidir en la urgente necesidad del visitante por apropiarse del objeto de su deseo.

PRIMERA EXPERIENCIA

Al entonces Programa Nacional de

Comunicación Educativa se le encomendó, en 2003, la conceptualización de un espacio complementario e integral para la exposición itinerante *Rostros mayas: linaje y poder*, que tuvo tres sedes: Museo de Arte de San Pedro en Puebla, Museo de Sitio de Palenque “Alberto Ruz L’huillier” y Museo Nacional de Antropología.

Este espacio se llamó *¿Qué hay detrás de las máscaras?*, pues la muestra expuso once de las más importantes máscaras mortuorias del periodo clásico maya, así como otros objetos que hacían referencia a los linajes reales y a la transmisión del poder.





IDEA

El espacio se creó con el propósito de mostrar y acercar a los visitantes a las disciplinas relacionadas con la investigación de los hallazgos arqueológicos, entre ellas la antropología física, la epigrafía y la restauración.

“Los espacios educativos no convencionales en los museos propician que el visitante establezca significados respecto a los contenidos que exhibe el recinto”

CARACTERÍSTICAS

Conceptualizamos un espacio autogestivo que el público, sin necesidad de un guía o asesor, recorriera libremente. Se conceptualizó para público familiar, que podía enriquecerse con una visita guiada.

¿Qué hay detrás de las máscaras? fue organizado en dos secciones: una conceptual y otra vivencial. La primera abarcaba elementos conceptuales con la síntesis de las cuatro disciplinas. El objetivo fue explicar de manera breve y concisa qué hacen los especialistas, cómo y dónde lo hacen.

En la sección vivencial se buscó que los visitantes se familiarizaran con algunos aspectos relacionados con el campo y objeto de estudio de cada disciplina, mediante módulos didácticos que favorecían el desarrollo de ha-

bilidades de pensamiento como observar, reflexionar, comprender, analizar y asociar entre otras.

Los montajes del espacio lúdico fueron los siguientes:

1. EPIGRAFÍA

Glifos: el visitante formó palabras con treinta y dos tarjetas imantadas con la impresión de glifos mayas a los que se ha asociado una letra del alfabeto.

Falsograma: fue la reproducción del disco de Chinkultic, con seis glifos falsos que sustituyeron a los originales para que el visitante los descubriera.

2. ANTROPOLOGÍA FÍSICA

Huesos que hablan: montaje con la reproducción de un esqueleto humano de tamaño natural, empotrado en una base para que el visitante colocara los huesos en el lugar correspondiente y conociera algunos de los datos que el especialista obtuvo a través de ellos.

3. RESTAURACIÓN

Cubos-rompecabezas: módulo dividido en nueve cubos. En cada cara se imprimieron fragmentos de seis máscaras diferentes. La observación de pequeños detalles en este ejercicio evoca el cuidado que requiere el trabajo del restaurador.

4. ARQUEOLOGÍA

Busca y encuentra: panel con dos

fotografías que representan el trabajo de campo. Se ampliaron seis detalles de cada una para que el visitante las encontrara.

5. LAS CUATRO DISCIPLINAS

Módulo de hipótesis: cédulas giratorias con la presentación de hipótesis relacionadas con la investigación de la cultura maya y el complemento que actualiza, apoya o rechaza las mismas.

6. UN RECUERDO

Xilografías: módulo para realizar xilografías en madera tallada y bajorrelieve con cinco diseños, entre ellos la máscara del rey Pakal y un ave del inframundo procedente de Campeche.

Desde hace mucho los educadores de museos han utilizado diversos recursos para propiciar entre los visitantes un acercamiento mayor a las colecciones, recursos que han ido desde que los niños lleven por las salas del museo bancos plegables para sentarse a dibujar las piezas, hasta talleres de modelado en barro o plastilina y una extensa gama de actividades de tipo plástico. Posteriormente aparecen estrategias de visita que exploran las habilidades lingüísticas de los visitantes con la escritura de poesía colectiva, representaciones teatrales y cuentos y, en la actualidad, los juegos interactivos y los llamados “espacios lúdicos”.

Ahora, el uso de equipamientos electrónicos, reproducciones y salas multimedia, son los medios para propiciar un acercamiento más pleno con el patrimonio, con el solo propósito de fomentar la aparición de vínculos y relaciones significativas que acorten la distancia entre los objetos y el espectador, generalmente separados no por cientos o miles de años de diferencia, sino por la distancia que genera lo desconocido y eventualmente ajeno. Lo llamado “nuestro” sólo lo será en la medida en que se establezca

un diálogo personal con el objeto, y no como una necesidad contingente que apele al orgullo nacional y a lo que nos identifica como mexicanos.

Propiciar la participación del visitante en la construcción del conocimiento y reconocer la diversidad en sus puntos de vista en torno a los temas del museo puede ser el inicio de una nueva relación museo-visitante en la que tengan cabida la subjetividad e intersubjetividad, los conocimientos e ideas previas, las experiencias propias que propicien un diálogo vivo y un interés renovado por el conocimiento del arte y las ciencias entre los diversos públicos.

Confío que en un futuro próximo, los congregados en torno a estos espacios de reflexión formaremos parte del grupo de educadores que aporte conocimientos y experiencias para contribuir en el desarrollo de proyectos museográficos más gratos y desenfadados para los visitantes, sin descuidar su función inicial que se refiere a la divulgación de conocimientos científicos, artísticos o filosóficos a través del juego “serendípico” (de *serendipity*, que se refiere a un descubrimiento sorpresivo o fortuito) y exploratorio, pero un juego serio que sea ética, científica y responsablemente congruente.

* Subdirector de Comunicación Educativa-CNME-INAH:
comunicacion_educativainah@yahoo.com.mx

Desarrollo del pensamiento crítico en un museo de ciencias

CONCEPCIÓN RUIZ RUIZ-FUNES*

La divulgación de las actividades científicas y tecnológicas en nuestro país contempla, en la mayoría de los casos, aspectos enclavados en los contextos donde se desarrollan estas disciplinas: definición del objeto de estudio, usos y aplicaciones, explicaciones sencillas de los fenómenos a estudiar y ejemplos cotidianos, entre otros. Estos criterios se orientan a un público para el que no es habitual reflexionar sobre el papel actual de la ciencia, su

significado y su valor cultural; en consecuencia, el visitante se limita a recibir y archivar los conocimientos narrados por el divulgador. Tal esquema de difusión, muy parecido al de la enseñanza, suprime la curiosidad, la creatividad y la necesidad de una indagación ulterior; constantemente omite detalles fundamentales como la contingencia del conocimiento y justifica la ciencia con base en su posible aplicación inmediata.

PROYECTO, RETOS Y METAS

Por definición, en la actual “sociedad de la información” la dificultad no es el acceso a la misma, sino la puesta en marcha de estrategias que promuevan la capacidad de discriminar qué es importante para nosotros y nuestra comunidad. La divulgación de la ciencia y del saber en general debe ser una estrategia democratizadora en la construcción social del conocimiento, por lo que resulta necesario y urgente llevar el pensamiento crítico a los sectores marginados.

Los museos son espacios ideales para articular la generación de este razonamiento tanto en el nivel individual como en el colectivo. Los de ciencia en particular se rebelan hoy contra su concepción original y se tornan entes vivos que evolucionan y se transforman. En ellos el público no sólo aprende y se divierte, sino que opina, participa e incluso toma partido desde la interacción motriz, intelectual y emocional.

En Universum intentamos desarrollar y poner en práctica una propuesta museológica novedosa en que la gente se vea confrontada con situaciones que deben ser resueltas, en forma individual o colectiva, precisamente por medio del pensamiento crítico. El desafío es convertir al museo en un espacio de transmisión y preservación de los valores culturales, incluyendo el conocimiento científico, a fin de dar a cada sector social, de manera responsable, el saber que requiere.

QUÉ FOMENTAMOS

La necesidad de evaluar la estructura y consistencia de nuestros argumentos y razonamientos, así como la necesidad de precisión y rigor en la formulación de preguntas y respuestas:



“La divulgación de la ciencia y del saber en general debe ser una estrategia democratizadora en la construcción social del conocimiento”

- ◀ La indagación de opciones múltiples: no sólo de respuestas distintas, sino principalmente de preguntas diferentes.
- ◀ El desarrollo de la curiosidad intelectual en la búsqueda de múltiples respuestas a diversas preguntas.
- ◀ La búsqueda de relaciones, patrones y explicaciones, aunada a la creación de un código propio para generar explicaciones individuales y colectivas.

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS

- ◀ Proponer y respetar el pensamiento individual, la confianza en uno mismo, en los razonamientos y argumentaciones.
- ◀ Ejercitar la objetividad al comparar argumentos y reconocer contradicciones.
- ◀ Fomentar la vinculación entre la construcción de explicaciones y sus propios contextos, creencias e historias.
- ◀ Suscitar la elaboración de analogías con situaciones previas; es decir, hacer uso de comparaciones para explicar las causas y consecuencias de los hechos.
- ◀ Analizar la relación entre los pensamientos y las emociones.
- ◀ Impulsar las relaciones interdisciplinarias ante un tema o problema.

- ◀ Procurar la verbalización y socialización de las experiencias.
- ◀ Promover una actitud de riesgo en términos intelectuales, de paciencia y perseverancia.
- ◀ Evitar explicaciones demasiado complejas, así como su simplificación excesiva.
- ◀ Construir parámetros para evaluar la credibilidad de las fuentes de información que se consultan.
- ◀ Propiciar la discriminación entre preguntas relevantes e irrelevantes y generar estrategias para lograrlo

* Subdirectora de Universum. Museo de las Ciencias, Dirección General de Divulgación de las Ciencias-UNAM

Museo Legislativo: sitio de formación cívico-ética no convencional

ALEJANDRO BORGES ARRIETA Y MARIO ALFREDO RODRÍGUEZ MEJÍA*

A partir de mediados del siglo xx el concepto de museo¹ ha venido cambiando, tanto en el mundo como en nuestro país, debido a que ya no sólo alude a aquellos espacios que gozan de una colección original con la cual legitiman su razón, misión y visión ante su público. El interés por presentar diversos aspectos del quehacer humano ya no parte de piezas u objetos con cierto valor histórico y estético que apoyan la propuesta. Esta situación ha derivado

en la creación de espacios culturales no convencionales que validan su existencia a partir del recinto, museografía, guión histórico y discurso, entre otros factores.

Dentro de este rubro, el Museo Legislativo se planteó desde su inicio como una alternativa necesaria para mostrar, sin sesgo ideológico, la historia de las leyes, las normas y las reglas, determinante para el rumbo político-democrático que empezaba a formarse y vivirse en la sociedad mexicana en la década de 1990. A lo largo de sus trece años de vida el Museo Legislativo se ha consolidado como un espacio que busca difundir la cultura legislativa y coadyuvar en la formación cívico-ética de los visitantes.

Sin embargo, el hecho de no contar con piezas o materiales originales ha generado que el museo centre su atención en la organización, sistematización y presentación de un discurso museográfico y de una gran cantidad de actividades que lo han convertido en un reconocido espacio de *educación no formal*.



“las dinámicas que se realizan en el área de Servicios Educativos buscan fortalecer entre el público visitante los valores sociales y democráticos”

ESPACIO DE EDUCACIÓN NO FORMAL

Los espacios de educación no formal se refieren a “todas aquellas instituciones, actividades, medios, ámbitos de educación que, no siendo escolares, han sido creados para satisfacer determinados objetivos educativos”.² La dinámica de estos lugares depende –en gran medida– de la participación y toma de decisiones de los sujetos que interactúan sin esperar legitimación alguna, pues no se les evalúa ni se les da un certificado por su aprendizaje, a diferencia de la educación formal, caracterizada por ser un sistema institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde la escuela primaria hasta la universidad.³

Desde esta perspectiva, el Museo Legislativo presenta la historia y el desarrollo de la legislación de nuestro país. Asimismo, las dinámicas que se realizan en el área de Servicios Educativos⁴ buscan fortalecer entre el público visitante los valores sociales y democráticos, lo que en la educación formal se denomina “la formación cívico-ética del sujeto”.

DISCURSO MUSEOGRÁFICO

¿Cómo se atrajo a grupos escolarizados y no escolarizados a este recinto? La respuesta estuvo en la decisión –desde su planeación– de incorporar otro tipo de soportes materiales –videos, computadoras, gráficos–, actividades

y funciones para la comprensión del guión histórico-museográfico. Entre los puntos destacados se encuentran:

- ◀ La importancia de que el Museo Legislativo estuviera en las mismas instalaciones de la Cámara de Diputados, sitio donde se toman decisiones trascendentes para los mexicanos.
- ◀ Un Archivo de la Palabra, donde se escucha a los legisladores dar su opinión sobre ciertas decisiones tomadas durante su gestión.
- ◀ Un Banco de Datos, que ofrece en forma rápida, sencilla y clara la información sobre personajes, documentos y sucesos relacionados con la temática legislativa.
- ◀ Videos e interactivos en las cuatro salas, a fin de captar la atención del visitante con información presentada de manera más atractiva.

Esta propuesta, al igual que la de otros museos, permite desacralizar el concepto y la forma de visitarlo. Ahora la interacción se funda en tocar, escuchar, ver y participar.

SERVICIOS EDUCATIVOS

En un primer momento, las actividades centraban su interés en la información histórica, en el cumplimiento de la ley y en el conocimiento del proceso legislativo.

Posteriormente, las actividades ajustaron sus conte-

nidos a la edad y al grado escolar de los participantes –a la llamada educación formal–; asimismo, nos percatamos de que la consolidación de un ejercicio democrático –como el que deseábamos generar– implicaba poner en juego otras habilidades de los sujetos participantes que no se fomentan cotidianamente: el análisis, la reflexión, la crítica y, por supuesto, la capacidad para proponer soluciones a las problemáticas que inciden en las actividades cotidianas.

De esta forma el museo ha centrado su interés en la reflexión y el análisis de todas aquellas acciones que intervienen en el proceso de la construcción de la democracia; así se abordan los derechos y las obligaciones de cada sujeto, los procesos de participación, la toma de decisiones, conocimiento y respeto de los diferentes tipos de valores, hasta el conflicto entre el interés colectivo y la conciencia individual.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Desde su apertura el museo contó con dos talleres permanentes: “Constructores de la democracia” y “Congreso de los jóvenes”. Estos espacios buscan –en un ambiente de



“El Museo Legislativo se ha consolidado como un espacio que busca difundir la cultura legislativa y coadyuvar en la formación cívico-ética de los visitantes”

respeto, libertad, cooperación y participación– que los visitantes, a partir de sus experiencias de vida y conocimientos, se representen en situaciones como ciudadanos que participarán en un proceso electoral, personas que deben tener un postura ética y moral ante conflictos sociales, sujetos con capacidades para transformar su entorno físico y social o legisladores que tienen que elaborar una propuesta de ley. En relación con la producción de

talleres temporales, su diseño y aplicación ha estado en correlación directa con las exposiciones temporales y las temáticas de los eventos donde hemos participado como invitados.

Las visitas al Palacio Legislativo de San Lázaro son recorridos didácticos ofrecidos para que el público conozca, por un lado, los espacios más importantes del recinto donde laboran los diputados y, por el otro, el trabajo que deben realizar los legisladores de acuerdo con nuestra *Constitución*.

Ante la necesidad de contar con un material impreso que pudiéramos dar a los estudiantes para obtener un sello que acredite su asistencia —a solicitud expresa de los profesores—, se diseñaron las *Guías para visitantes*. Este material, aparte de satisfacer el justificante que necesitan, tiene la finalidad de apoyar y facilitar su recorrido por las cuatro salas del museo.

PÚBLICO

Aunque las actividades del museo están diseñadas para cubrir las necesidades y los requerimientos de la diversidad de sectores que nos visitan (escolarizados, sindicatos, tercera edad, partidos políticos, entre otros), es importante señalar que los grupos de mayor afluencia son los pertenecientes a la educación básica: primarias y secundarias.

LO QUE SE EXPERIMENTA Y LO QUE SE DEMUESTRA

Debido a la diversidad de los grupos y a los diferentes niveles educativos que atendemos, los objetivos —lo que se experimenta y lo que se demuestra— pueden variar o no alcanzarse en las sesiones de taller; las razones pueden ser el tiempo disponible, los conocimientos, la personalidad del grupo, lo cansado del trayecto entre el punto de partida y el museo, entre otras.

¿QUÉ SE EXPERIMENTA?

- ◀ Las actividades que realiza un legislador, como proponer, crear, modificar, aprobar o anular las leyes.
- ◀ Los pasos que se siguen para la aprobación o rechazo de una iniciativa de ley.
- ◀ El papel de un ciudadano informado, crítico, que elige de manera cons-

ciente a sus representantes.

- ◀ Las consecuencias que resultan cuando un sujeto violenta el orden legal.

¿QUÉ SE DEMUESTRA?

- ◀ La forma como se lleva a cabo el proceso legislativo para la elaboración de una ley.
- ◀ Que la aprobación de una ley es el inicio de la solución a un problema específico de la sociedad.
- ◀ Las dificultades que existen para la elaboración de una ley.
- ◀ La necesidad de los ciudadanos de estar informados para la toma de decisiones y la elección de sus representantes.
- ◀ La correlación que existe entre los valores sociales y la forma como proceden los individuos en la vida cotidiana para la construcción de la democracia.

EVALUACIÓN

Como institución de educación no formal, por el momento no tenemos un instrumento que, en forma sistemática (*evaluación formativa*), nos permita conocer el impacto de las actividades que ofrecemos a los participantes. Sin embargo, para saber si las actividades brindadas fueron sig-

nificativas, contamos con el registro (*evaluación en proceso*) de comentarios de los profesores, responsables de grupo y de los participantes, el mismo que entregan cuando finalizan las actividades.

Otra forma para evaluar nuestras actividades se da por las invitaciones que hemos recibido por parte de los gobiernos estatales y por instituciones de prestigio como la UNAM o el Itesm; también a través de eventos nacionales como los cinco Parlamentos de las Niñas y los Niños de México, donde las autoridades del IFE, la SEP, la CNDH y el Unicef han aprobado las metodologías de trabajo para alcanzar las metas fijadas.

Sin embargo, después de doce años de labores reconocemos que aún hay más por hacer, en especial para consolidar una cultura democrática y la formación cívico-ética de la ciudadanía.

NOTAS

¹Para el ICOM es una institución permanente que conserva y expone colecciones de objetos de carácter cultural y científico para fines de estudio, educación y disfrute.

²Jaime Bernet Trilla, *La educación fuera de la escuela*, México, Ariel, 1996, pág. 19.

³*Ibid.*, pág. 11.

⁴Conscientes del debate sobre la pertinencia entre el uso del concepto “servicios educativos”

vs. “comunicación educativa”, nos referiremos al primero por usos y costumbres.

* Área de Servicios Educativos del Museo Legislativo “Los Sentimientos de la Nación”.

El Museo de la Luz, un espacio no convencional de ciencia

ISAÍAS HERNÁNDEZ VALENCIA*

El siglo XIX trajo consigo la necesidad de mostrar a la sociedad su patrimonio cultural y tecnológico. Así surgieron los grandes museos nacionales.

Posteriormente se decidió que los visitantes tuvieran la oportunidad de tocar los objetos y fue en los años sesenta y setenta cuando se incrementó la enseñanza de la ciencia en los museos, al tomarlos como una excelente herramienta didáctica.

Los museos de colecciones también se

fueron adaptando a este nuevo modelo y a partir de la década pasada se estableció un modelo nuevo de museos, los de cuarta generación. Éstos brindan una experiencia inmersiva, se enfatiza la promoción de la creatividad y el desarrollo de habilidades, y en segundo plano se sitúan los conceptos que comunican —“la verdadera interactividad se da cuando el visitante experimenta las emociones del científico al interactuar con las exhibiciones”.

En el Museo de la Luz entendemos la interactividad en tres niveles:

- ◀ Manual: *hands on* o interactividad provocadora.
- ◀ Mental: *minds on* o interactividad inteligible.
- ◀ Emocional: *heart on* o interactividad cultural.

VENTAJAS EDUCATIVAS EN LOS MUSEOS DE CIENCIAS

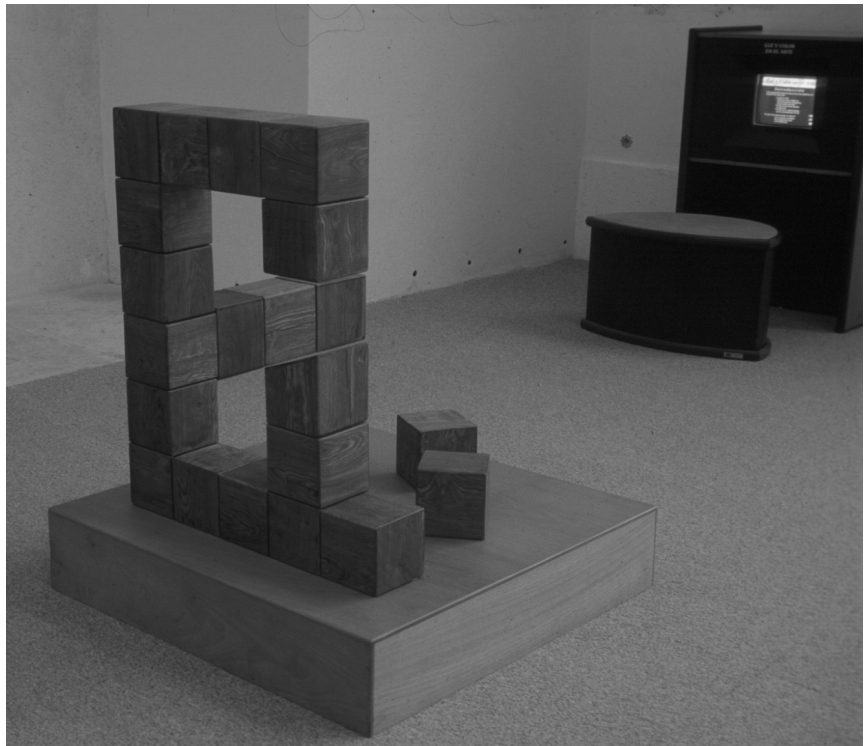
La construcción del conocimiento es el resultado de nuestra interacción con el mundo natural, social y cultural. En los museos se tiene la oportunidad



de vivir experiencias diferentes, dado que se ven objetos reales o representaciones más comprensibles (modelos tridimensionales). Se emplean medios más adecuados para comunicar las ideas, satisfacer diversos estilos de aprendizaje y tipos de inteligencia, así como fomentar el aprendizaje colectivo.

Los museos de ciencia surgen de un modelo común “global”, pero han ido conformando una personalidad propia “local”. El contexto social y cultural en que se ubican constituye su referente principal; una vez comprendido el entorno en que se inserta un museo, éste deberá desarrollar programas específicos para otros lugares.

Los museos de diferentes “generaciones” reflejan cambios en su filosofía, contenidos, forma de presentar los temas, propósitos y relación con el usuario. Muestran lo que la sociedad ha considerado valioso en distintos momentos de su historia. Son un reflejo de la evolución del conocimiento no sólo en su contenido, sino también en relación con los criterios utilizados para validarlo, así como de los que se espera que el visitante se apropie ◀



“Los museos de diferentes ‘generaciones’ reflejan cambios en su filosofía, contenidos, forma de presentar los temas, propósitos y relación con el usuario”

* Jefe del Departamento de Servicios Académicos del Museo de la Luz-UNAM:
 isaías_hernandez_v@prodigy.net.mx

Ahora te toca tocar: el México antiguo al alcance de los niños

ROCÍO JIMÉNEZ DÍAZ*

El objetivo del proyecto *Ahora te toca tocar: el México antiguo mesoamericano*¹ fue romper con la rigidez y solemnidad que se le da a los espacios museísticos, donde el aprendizaje está más dirigido a los especialistas que a los visitantes. La ruptura de estos cánones implica que los niños aprendan jugando, por medio de la manipulación de reproducciones del INAH de piezas arqueológicas.

Dar a conocer a los infantes los temas del México precolombino

permite establecer una relación sensible con una parte de nuestras raíces culturales y, sobre todo, explorar y trabajar con una identidad propia, no artificial, en el mundo globalizado que les ha tocado vivir, donde lo colectivo se vuelve masivo, pero no universal.

La idea se desarrolló tras la detección de una necesidad no satisfecha entre los menores de edad: aprender divirtiéndose, tocar y jugar en un museo para regresar con gusto y no por obligación.

DIAGNÓSTICO

Se elaboró una encuesta, cuyos datos nos permitieron conocer las opiniones de cuatrocientos ochenta alumnos, de entre seis y quince años de edad, de escuelas públicas federales, estatales y rurales de Chiapas. Las respuestas que obtuvieron mayor porcentaje fueron:

- ❖ No les gustan los museos por fríos y oscuros.
- ❖ Lo que está escrito es muy largo.
- ❖ Se tiene que hablar en secreto.
- ❖ Los objetos no se pueden tocar y, a pesar de ser bonitos, no sabemos qué importancia tienen en la vida

cotidiana actual.²

PROYECTO

Con base en lo anterior, nos dimos a la tarea de crear un proyecto educativo en el que lo más importante fueran las opiniones de los pequeños visitantes respecto a las nociones lúdicas de descubrimiento, tocar y jugar, y aprender.

A partir de una colección conformada por reproducciones del instituto, montamos la exposición *Ahora te toca tocar...* La antropóloga Ana Graciela Bedolla Giles brindó su asesoría y redactó cuatro cédulas temáticas breves –de extensión menor a una



cuartilla– y con textos claros. Insertamos preguntas y respuestas hechas por niños para niños, acompañadas de imágenes como recursos gráficos.

Los criterios conceptuales fueron:

- ◀ Escuchar y observar a los pequeños.
- ◀ Trabajar a partir de las preguntas más recurrentes para darles respuestas adecuadas a su edad.
- ◀ Relacionar la vida actual de los grupos culturales de la región con imágenes que irían descubriendo, como identificar fotografías con las figurillas antropomorfas de cerámica.
- ◀ Asociar ideas para situar en el mapa de México a la diversidad de culturas prehispánicas (esta relación de conceptos complejos con imágenes fue uno de los logros del proyecto).
- ◀ Utilizar la arquitectura como elemento central de la museografía, así como los nichos naturales de cada región.
- ◀ Recurrir a elementos gráficos de las zonas arqueológicas como parte de la exhibición, lo que ayudó a los visitantes a agudizar los sentidos y volverse más observadores y sensibles a su cultura.
- ◀ Presentar las reproducciones sin capelos, idea que corresponde a los objetivos del proyecto general.

Escuchar a los usuarios de un museo es fundamental, porque la vinculación entre la escuela y estos recintos sólo se logra al comprender las necesidades del otro. Resulta necesario sensibilizarse más respecto a los métodos didácticos, pues a los niños del siglo XXI se les sigue enseñando como en el XIX.

Lo más hermoso es ser y no dejar de ser niño, sin importar la edad ▶

“El objetivo [...] fue romper con la rigidez y solemnidad que se le da a los espacios museísticos, donde el aprendizaje está más dirigido a los especialistas que a los visitantes”

Notas

¹ Proyecto encabezado por la autora cuando dirigió el Centro Cultural de los Altos (CCA), San Cristóbal de las Casas, Chiapas.

² Fuente: Servicios Educativos del CCA.

* Restauradora del Centro INAH Yucatán y ex directora del Centro Cultural de los Altos, San Cristóbal de las Casas, Chiapas:

kilizkiliz@yahoo.com.mx



Crónica de La Laguna en el Museo Arocena

FABIOLA FABILA GALLEGOS*

Ubicado en el centro de Torreón, Coahuila, el Museo Arocena muestra en su sala de exposición permanente *Crónica de La Laguna*, la historia de Torreón, Gómez y Lerdo, sus hechos importantes, sus personajes relevantes, así como su formación y desarrollo. La sala, cuya particularidad es contar con interactivos para complementar la muestra de fotografías, se divide en cuatro secciones diferenciadas por colores:

- ◀ La verde, llamada “Nuestra casa natural”, habla de los temas de la naturaleza en la región: geografía, fauna y flora, entre otros.
- ◀ La azul o “Los caminos de la prosperidad” aborda aspectos sobre la economía y los principales productos de la región, como el algodón y, actualmente, la leche.
- ◀ En la roja encontramos “Nuestra herencia”, que toca la cultura lagunera a partir de las fiestas, tradiciones y artes y presenta a los medios de comunicación que han contribuido a la formación de una identidad propia, como el cine, la radio, el teatro, la prensa y la televisión.
- ◀ Por último, la amarilla, titulada “Así somos los laguneros”, relata cómo la población es producto del mestizaje y la diversidad étnica.

ESTRATEGIA EDUCATIVA

Por medio de visitas guiadas el Departamento de Comunicación Educativa participa de esta sala a partir del guión titulado “¿Quién soy?” Se pretende que, mediante el conocimiento de la historia de su ciudad, los estudiantes se



reconozcan y tengan elementos para ver de una manera crítica el desarrollo regional.

Para dar inicio al recorrido se les pregunta a los visitantes sobre episodios de su propia historia, con énfasis en los aspectos personales, para dar paso a cuestiones religiosas, culturales e históricas.

La exposición permite conocer nuestro pasado por medio de testimonios fotográficos e interactivos que ayudan al público a reconocer los principales aspectos que conforman la identidad lagunera.

ACTIVIDADES

En *Crónica de La Laguna* los grupos escolares ponen en práctica la dinámica “Palabras clave”: se forman equipos y a cada uno se le proporciona un sobre con términos que deben organizar para descubrir un tema particular; luego buscan las imágenes en las mamparas que corresponden a este grupo de palabras. Durante la dinámica, los guías los motivan a utilizar los interactivos, pantallas electrónicas, radio, televisión y la ventanilla del banco antiguo para complementar su investigación.

“Palabras clave” se ha convertido en una tarea socorrida por los maestros de las asignaturas de historia de las escuelas de la región, tanto primarias como secundarias. Al reunir a los equipos en el taller, cada uno explica por medio de dibujos el tema histórico que descubrió, y entre todos construyen la historia de la región. El resultado del trabajo de los estudiantes ha arrojado respuestas positivas, cumpliendo el objetivo de que conozcan y vean su historia regional con otros ojos y un nuevo sentido ◀

“se pretende que [...] los estudiantes se reconozcan y tengan elementos para ver de una manera crítica el desarrollo regional”



* Jefa de Comunicación Educativa del Museo Arocena: www.museoarocena.com

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



El espacio lúdico

ÉDGAR ESPEJEL PÉREZ*

El Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, por medio de su Departamento de Servicios Educativos, ha diseñado un programa integral compuesto por proyectos específicos para niños, jóvenes y adultos. El objetivo es hacer del museo un espacio creativo y aún más interesante con la inserción de un espacio lúdico al que el público de todas las edades se acerque a una variedad de propuestas artísticas y que sea visto como

un apoyo externo al aula en el proceso educativo, además de una alternativa de esparcimiento.

También conocida como sala interactiva, este espacio es un vínculo directo entre los públicos que el museo recibe y la exposición temporal o especial correspondiente. En él se recrea el ambiente de una obra de arte, ya sea a través de una réplica a escala o bien mediante una instalación. Desde hace cerca de siete años esta opción educativa está presente dentro de los planes del Departamento de Servicios Educativos. Niños, jóvenes y adultos disfrutan por igual la experiencia, y en el caso de grupos escolares éstos refuerzan los conocimientos adquiridos durante la visita al interactuar con los contenidos artísticos y pedagógicos que el espacio les permite explorar directamente. Mediante el juego, el aprendizaje es más agradable. Por ello el montaje del espacio lúdico se planea en función de aspectos curiosos o divertidos de la obra de arte que desea ser adaptada para esta sala y sus actividades. Así pues, para darle cuerpo se ha requerido del trabajo de un equipo multidisciplinario (pedagogos, artistas, diseñadores y comunicadores

visuales), a fin de garantizar el alcance del objetivo.

En el transcurso de los últimos años se han presentado los siguientes espacios lúdicos en la zona que el museo tiene reservada para este fin: “Descubriendo a Francisco Toledo” (*Los cuadernos de la mierda*), “Pinta y canta con el Corzo” (*La soprano, la flauta mágica*), “El mundo mágico de Leonora Carrington” (*La barca de los sueños*), así como algunos dedicados a artistas como José Fors, Chabela Villaseñor, los diseñadores ingleses de *Satellites of Fashion (Satélites de la moda)*, Anthony Browne, Phil Kelly, Luis Filcer y Germán Venegas (*¡Elucubra!*). Recientemente se ha creado otro con motivo de la exposición temporal de Armando Ahuatzi, creador que a través de bodegones que exaltan la mexicanidad ha destacado en el ámbito internacional. A propósito, el espacio lúdico para su exposición permite a los visitantes crear su propio bodegón por medio de utilería y elementos de la tradición nacional.

Los espacios lúdicos se apoyan con las guías didácticas. El folleto didáctico funge como una guía de mano que el usuario puede emplear en el museo o fuera de él. Si el acto de re-



correr las salas de exhibición se acompaña con la revisión de este material, la visita se enriquece, pues es posible interactuar con las obras de arte de manera especial. Por lo tanto, al planear los contenidos y los textos consideramos los datos básicos que una persona desea saber sobre el fenómeno artístico resguardado en un recinto cultural. Así, se exponen los datos biográficos del autor, bien sea con una introducción formal a modo de sinopsis cronológica o por medios indirectos, como cuando sugerimos una narración en tercera persona para un personaje creado por el artista.

Nos interesa sobremanera que un material de apoyo para la comprensión y disfrute del arte sea interesante y que la gente se sienta gustosa de tenerlo. Los públicos que visitan un museo desean secretamente hallar algo que *mueva* su sensibilidad. Algo que les enseñe y transmita distintas percepciones, al igual que los fascine.

Todo objeto creado por el hombre tiene una finalidad, ya sea que satisfaga una necesidad física o mental —el libro es ejemplo de lo anterior—. Al mismo tiempo, la manufactura artística cubre necesidades anímicas como la de encontrar símbolos e imágenes afines a la naturaleza interna del observador. Es así como concebimos que un folleto del museo debe cubrir los requerimientos de estímulo intelectual y el factor psicológico referente a los contenidos artísticos.

Generalmente se piensa que los enfoques pedagógicos son indispensables en materiales didácticos; a partir de nuestra experiencia creemos que no siempre es así. En los

“este espacio es un vínculo directo entre los públicos que el museo recibe y la exposición temporal o especial correspondiente”

folletos que planeamos se plantea que el arte, antes que enseñar algo, nos muestra la realidad como casi nunca la vemos, es decir, a través de símbolos e imágenes poéticas. Entendemos nuestra labor como un intento y un semillero para que nuevas propuestas continúen o se nutran de ella para ofrecer a los públicos consumidores de arte y cultura alternativas sensatas e interesantes para aprovechar al máximo su visita.

La elaboración de folletos didácticos por parte del Departamento de Servicios Educativos obedece a una de sus directrices principales: establecer un vínculo entre las piezas que exhibe el museo y las personas que nos visitan. Por lo tanto, se describen a continuación las principales metas que pretenden alcanzarse con la publicación de estos materiales:

- ◀ Proporcionar la posibilidad de realizar un recorrido autoconducido por las salas de exhibición del museo.
- ◀ Vincular el aprendizaje no formal que brinda el museo con la metodología empleada en grupos escolares.
- ◀ Recopilar y ofrecer información gratuita sobre los artistas y su producción estética.
- ◀ Analizar y comprender de manera divertida el fenómeno artístico en sus diferentes manifestaciones.
- ◀ Poner al alcance del público una guía para aproximarse y disfrutar correctamente los contenidos del museo.

“Al planear los contenidos y los textos consideramos los datos básicos que una persona desea saber sobre el fenómeno artístico resguardado en un recinto cultural”.

ESPACIO LÚDICO EN EL RECINTO PARLAMENTARIO

Con motivo de la celebración del bicentenario del natalicio de Benito Juárez, se propuso la creación de un espacio lúdico en los antiguos privados de la antigua Cámara de Diputados, ubicada en el primer piso del patio central de Palacio Nacional. En esta sala, el artista plástico Miguel Ángel Leyva concibió un cómic circular llamado *Juárez, su infancia*, que describe la trayectoria vital y emblemática del *Benemérito de las Américas*. Las que antes fueron paredes testigos de secretos masónicos, ahora nos transportan a la sierra oaxaqueña, el Instituto de Ciencias y Artes y las calles de la ciudad de México en el siglo XIX, gracias a una viva ilustración escenográfica.

El espacio cuenta con mesas y bancos tamaño infantil que permiten trabajar en hojas de sala con juegos, laberintos y sopas de letras alusivas a lo aprendido en el “mural”. Las pinturas, que simulan medallones, están acompañadas por un texto educativo titulado *Juárez, el republicano*, cuya autoría debemos a Josefina Zoraida Vázquez.

LOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Siguiendo el ejemplo de museos como el de Arte Internacional Rufino Tamayo o el de la Luz y Universum, nos dimos a la tarea de contratar los servicios de una desarrolladora de *software* multimedia interactivo para implementar en nuestros espacios computadoras de interfase lúdica que, utilizando el sistema *touch-screen*, permitiera a nuestros visitantes más jóvenes aprender jugando. Cada módulo multimedia tiene actividades como memoria, imagen oculta, gato, acertijos, pozos y escaleras. Cada pregunta contestada correctamente permite avanzar en el juego.

CONCLUSIÓN

El espacio lúdico y la sala interactiva abren nuevas posibilidades de vinculación entre los acervos del museo y los visitantes, a fin de que su experiencia sea más grata, divertida e interesante. Nadie hasta ahora ha proclamado que el aprendizaje y la diversión se encuentran reñidos, sino todo lo contrario: son un complemento indispensable para los museos del futuro ◀

* Jefe del Departamento de Servicios Educativos-
Museo de la SHCP:
edgar_espejel@hacienda.gob.mx



Con-sentidos del arte, sala táctil del Museo Nacional de San Carlos

SANDRA OLMEDO*

En años recientes los museos han diversificado su oferta de actividades dirigida a los públicos que los visitan. Ésta puede ser tan tradicional como un recorrido guiado hasta la basada en ejercicios que involucran disciplinas como la música, la dramaturgia, el cine y la literatura, todo en formato de talleres, cursos, seminarios o conferencias. Asimismo, la experiencia del museo ha extendido su campo físico

de acción cruzando la frontera de las salas de exhibición para extenderla a otras áreas, llámense patios, auditorios, salas interactivas, espacios de interpretación o lúdicos.

En ese plano, y bajo la dirección de la maestra María Fernanda Matos Moctezuma, el Museo de San Carlos planeó la apertura de una sala de percepción táctil, conceptualizada por un equipo interdisciplinario conformado por pedagogos, historiadores del arte, artistas visuales y diseñadores gráficos, industriales y textiles. Esta sinergia enriqueció aún más el trabajo, ya que el proyecto y los materiales se realizaron bajo diferentes perspectivas complementarias entre sí.

De tal modo nació *Con-sentidos del arte*, un programa para la atención de personas con debilidad visual que tenía dos objetivos: propiciar en el público con discapacidades físicas una experiencia sensorial y presentar las características generales del estilo gótico.

Para ello se presentaron reproducciones texturizadas en alto relieve de obras representativas de cada uno de los periodos artísticos que reúne nuestra colección, iniciando por el citado gótico y pasando por el renacentista, manierista, barroco, neoclásico y realista español.

Para la realización de la obra texturizada se invitó al artista visual Gerardo Lenin, que se encargó de crear la versión tridimensional de la predela *Camino a Damasco*,¹ la cual fue reproducida con base en la original, realizada en óleo sobre tabla con dimensiones de 82 x 243.5 centímetros.

El resultado se puede describir como una gran caja tridimensional con tres divisiones en las que los participantes tienen la oportunidad de recrear la escena narrada en la sala, para lo que también cuentan con personajes y complementos que ayudan al desarrollo de la actividad.

Paralelamente a la producción de la pieza mencionada, el departamento

de Servicios Educativos aportó un par de objetos texturizados: un mapa en relieve donde se representan Europa y América –que sirve para contextualizar al visitante– y el *Cristo de la Piedad*, reproducción de una obra gótica.

En el desarrollo de estos materiales se contó con el apoyo y la asesoría del licenciado Jorge Pulido, director de la asociación civil Contacto Braille, que además supervisó la elaboración de las cédulas con la descripción de la obra escrita en braille.

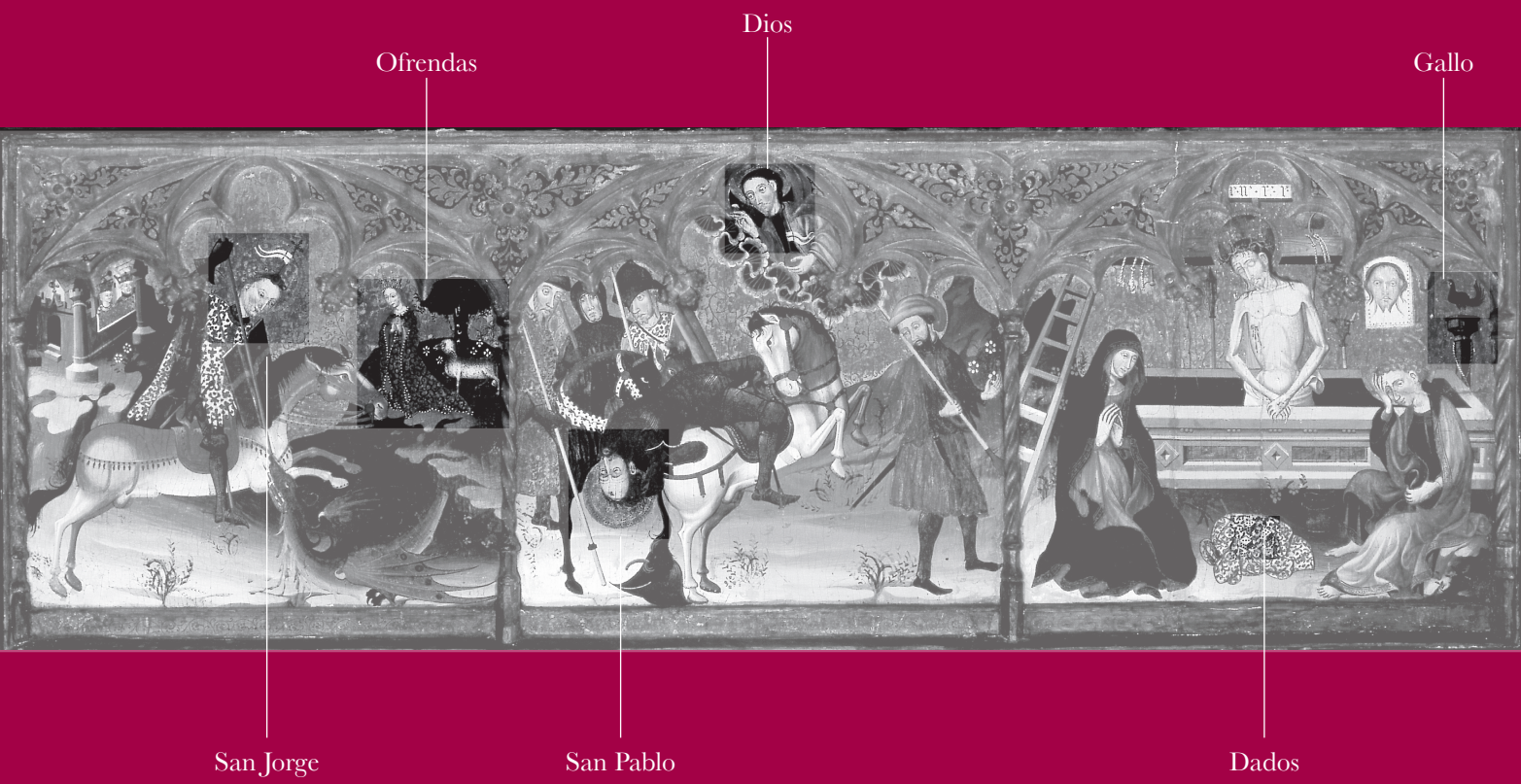
La sala táctil también está pensada para público normovisual, al que se busca sensibilizar para que incremente su interés y asistencia respecto a quienes consideramos nuestros visitantes especiales ◀



NOTAS

¹ Una predela es una pieza fundamental dentro de un retablo, ya que es la pintura colocada debajo de la escena principal. Las predelas suelen ser largas y estrechas, conteniendo imágenes narrativas y escenas de la vida de los santos.

* Jefa de Servicios Educativos del Museo Nacional de San Carlos: serv_educ_mnsc@yahoo.com.mx



OBJETO CON HISTORIA
Camino a Damasco
(predela)