



FOTO: LUZ MACEIRA

# Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas

**Luz Maceira Ochoa**

Estudiante de doctorado en Investigaciones Educativas.  
Centro de Investigación y Estudios Avanzados (CINVESTAV) / México  
[lmaceira@iteso.mx](mailto:lmaceira@iteso.mx)

## Introducción

El museo no es un almacén de cosas viejas; de acuerdo al Consejo Internacional de Museos de la UNESCO, “es una institución permanente, sin fines de lucro y al servicio de la sociedad y su desarrollo, que es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado y eduque y deleite al público”. A pesar de esta definición no podemos decir que haya una “esencia” que defina al museo, es decir, sus identidades, objetivos, funciones, conocimientos, materias, etc. son variables y están sujetos a las relaciones de poder, a constricciones sociales o políticas. No obstante, los museos han tenido desde siempre un papel activo en la modelación del conocimiento; esto implica que el conocimiento que cada museo genera y difunde no es neutral, tiene sesgos polí-

ticos y sociales derivados de los valores y premisas del contexto en el que se construye y afianza. De la misma manera, su tarea educativa responde a valores y visiones sociopolíticas específicas.

Nos encontramos en un momento en el que, a partir de movimientos políticos, sociales y científicos (incluidos los museológicos), los museos están revisando y ampliando sus discursos, reconociendo los sesgos de sus contenidos y perspectivas, y las exclusiones que éstos suponen, a fin de incluir una mirada más abierta y plural sobre los conocimientos que difunden. Se busca democratizar los museos haciéndolos más accesibles a distintos públicos, incluyendo la difusión de valores democráticos, y/o promoviendo la participación de diversos actores sociales en la formación de las colecciones, en la selección de los contenidos y en el diseño de las exposiciones museísticas. Asimismo está en proceso la experimentación de múltiples formas de interacción



FOTO: LUZ MACEIRA

entre los museos y la sociedad, y se están buscando formas de colaboración más estrechas, así como la diversificación y extensión de la atención y servicios al público. Esta coyuntura es favorable para revisar qué pueden aportar los museos a las prácticas educativas con personas jóvenes y adultas y a la construcción del conocimiento.

### ¿Para qué sirve un museo?

El mundo de los museos es muy amplio. Los museos se han convertido en instrumentos importantes y de prestigio en la sociedad actual. El crecimiento, o incluso la masificación de la afluencia de visitantes a los museos y el surgimiento de pequeños y grandes museos en todo el mundo, constata el reconocimiento social, político y también económico que se atribuye a los museos en diversas sociedades. Actualmente hay museos grandes y pequeños; que sub-

sisten con recursos públicos, privados, universitarios, comunitarios o mixtos; que atienden a públicos de todo tipo: general, especializado, infantil. Los hay de carácter local, regional, nacional o incluso mundial.

Hay muchas formas de clasificar a los museos. Aquí retomo una tipología de acuerdo a los temas y colecciones: 1) museos de arte; 2) de antropología (incluye museos de historia, arqueología, etnografía); 3) de ciencias (se incluye la historia natural); y 4) generales (pueden ser temáticos y/o abarcar diversas esferas de la vida social que no corresponden a las otras clasificaciones, como museos sobre la industria, los textiles, los deportes, la brujería, oficios, los derechos humanos, etc.). Ante tal diversidad es difícil hacer generalizaciones sobre la utilidad de los museos y sus aportes y retos respecto de la educación; no obstante, en las líneas que siguen presentaremos algunas ideas acerca de lo que, desde nuestro punto de vista, los museos podrían o deberían hacer en ese sentido.

### *Funciones del museo*

El museo no es un lugar, sino una institución que a lo largo del tiempo ha desarrollado formas particulares de comunicación y ha generado diversos conocimientos y estrategias para divulgarlos. La importancia actual de los museos se debe a que se reconocen como potentes instrumentos para el diálogo entre sociedades, para la promoción cultural, para la formación y consolidación de identidades individuales y colectivas, para la expresión de situaciones y perspectivas, para favorecer el encuentro, la interacción y el diálogo entre distintas personas o grupos, para el esparcimiento y recreación, para abordar, informar, sensibilizar y educar sobre todos los aspectos de la vida a fin de comprender la realidad y su evolución. El museo es un recurso útil para mostrar ideas, conocimientos, conceptos y situaciones que puedan ser escuchados o conocidos, comprendidos, confrontados, valorados, reivindicados,

celebrados. Cualquier tipo de actividad o evento -científico, natural y social-, y objetos de toda índole pueden ser mostrados para transmitir contenidos que pueden ayudar a los públicos a examinar los supuestos o informaciones previas, a tener nuevos elementos de juicio y comprensión, a estimular ciertos intereses, lo cual puede traducirse en nuevas valoraciones, habilidades, actitudes y/o en acciones.

### *¿Control social o desarrollo?*

Los museos también se han considerado como un medio de control social, de homogeneización, pues las visiones políticas en que se sustentan y los discursos que difunden pueden ser utilizados con estos fines, ya sea tratando de imponer cierto tipo de identidad, de establecer una cierta versión de la historia, de valorar y exhibir algunas cosas y ocultar otras.

En otros casos los museos se han convertido en instrumentos de “acción afirmativa” y de empoderamiento para ciertos grupos al convertirse en espacios de reunión de personas en situación marginal, como las mujeres en sociedades orientales, quienes difícilmente pueden reunirse en otro lugar público y hallan en el museo un espacio “neutro” y viable para el encuentro; otros ejemplos en los que el museo crea acciones afirmativas son: al visibilizar en las exposiciones puntos de vista, intereses y situaciones de grupos excluidos, como pueden ser los indios o grupos étnicos de distintas regiones; al investigar, documentar y difundir las contribuciones y perspectivas de varios grupos y expresar la realidad con sus contradicciones e inequidades, como puede ser la situación de personas con VIH-Sida o presas, por citar dos casos; al promover actividades formativas, de capacitación o culturales y atender las necesidades de grupos subordinados o en condiciones de vulnerabilidad; al establecer vínculos con organizaciones de la sociedad civil y promover su participación en diversas actividades; e incluso al promover la difusión, valoración y comercialización de productos generados por ciertos grupos sociales, como pueden ser organizaciones cooperativas, grupos étnicos o de personas de la tercera edad, o darles empleo.

Ser espacios de “acción afirmativa” significa que los museos ayudan a contrarrestar o corregir alguna situación de discriminación o inequidad, a través

del empoderamiento y de la construcción de referencias, mecanismos y espacios materiales y/o simbólicos que coadyuven a construir la igualdad, que produzcan un cambio en la condición, la posición o estatus de esos grupos para que puedan establecer con el resto de la sociedad relaciones diferentes y más equitativas.

Que sirvan para el control o reproducción de visiones tradicionales y hegemónicas, o que sirvan a la expresión de múltiples voces y conflictos y/o para la resistencia social, es una situación sujeta al contexto más amplio e institucional de cada museo. Es decir, no es inherente al museo en abstracto, al museo en sí como institución, sino a cada caso concreto, de ahí que pueda haber muchos museos que realmente sean apoyos útiles a diversos procesos educativos y de desarrollo social. Además, es principalmente su uso, la forma de interactuar de los visitantes con el museo, más que lo que exhibe y pretende decir, lo que los hace siempre potenciales recursos formativos.

### *El funcionar actual de los museos*

Las experiencias en que los museos y/o las exposiciones sirven para el desarrollo, entendido en muchos sentidos, son, afortunadamente, cada vez más frecuentes, como podrá verse en este número de *Decisio*. Sin embargo, uno de los desafíos es generalizar a todo tipo de museos y en todos los sitios esta forma de interacción abierta museo-sociedad, pues sobra decir que muchos museos aún permanecen ajenos a sus contextos y a la población a la que supuestamente representan o sirven, que son espacios abandonados y/o cerrados, que sus formas de trabajo son rígidas y se perciben como obsoletas, jerárquicas o excluyentes.

## **Museos y educación**

Los museos son espacios educativos importantes. Cada vez más se piensa en estas instituciones como recurso didáctico, como apoyo para la formación y la promoción culturales, y como espacio que se suma sinérgicamente a una amplia red en la que tienen lugar los aprendizajes, entendiendo por aprendizaje *un proceso complejo y permanente, una experiencia acumulativa y de carácter individual*. Particularmente en el campo de la educación de personas jóvenes y adultas, los

museos adquieren cada vez más relevancia como uno de los escenarios que favorecen la formación a lo largo de toda la vida, y como espacio que permite el “aprendizaje de libre elección”.

Los museos devienen un contexto de aprendizaje en muchos sentidos. La museología contemporánea propone distintos niveles y tipos de educación para cumplir la función educadora de los museos.

### *Servicios educativos*

Por un lado, la museología plantea entre sus elementos formativos los “servicios educativos”, es decir, programas y actividades que complementan la visita al museo y que buscan favorecer la comprensión y una mejor interpretación o asimilación de los temas de las exposiciones; y/o que establecen una relación de éstos con programas escolares. Las actividades para lograr estos propósitos son muy variadas; pueden ser visitas guiadas, conferencias, talleres, cursos, seminarios, proyección de películas, representaciones teatrales, actividades artísticas, la edición de materiales didácticos (audioguías, fichas de actividades en sala, historietas, juegos, videos, etc.) y de publicaciones, entre otras. Con menor frecuencia, estas áreas también hacen estudios de público, trabajan con el voluntariado, pueden -en menos ocasiones de las deseables- intervenir en el diseño, planeación o evaluación de las exposiciones; y realizar actividades fuera del museo como charlas en escuelas, eventos especiales, acciones de investigación participativa en comunidades y proyectos de intervención social.

Una gran parte de la labor de las áreas de servicios educativos se enfoca al público de educación básica, al menos así sucede en México y en muchos otros países: se establecen vínculos entre los programas escolares oficiales y los contenidos de los museos, y se favorece la tarea docente mediante las visitas al museo. Esto, en muchas ocasiones, ha hecho que se deje de lado a otros públicos, como el adulto y/o el no escolarizado, de ahí que no siempre existan tantas oportunidades y recursos complementarios para estas poblaciones. También se observa que aunque existen iniciativas para estos grupos, no es sencillo ofrecerles recursos pertinentes o diseñar actividades adecuadas, ni tampoco es fácil encontrar la respuesta esperada por parte de este sector.

El público adulto, y sobre todo, las reflexiones sobre sus formas de conocer, sobre las estrategias e intereses de aprendizaje, etc. han sido menos estudiadas en los contextos museológicos; además, a diferencia de los grupos escolarizados, no son una población cautiva ni relativamente homogénea. Estas situaciones plantean interesantes desafíos a las actividades educativas de los museos.

### *Niveles de comunicación*

Además de las actividades educativas que suelen estar más o menos estructuradas y formalizadas, la museología emplea tres niveles de comunicación para divulgar el conocimiento en las exposiciones: el emotivo, el didáctico y el lúdico. El emotivo consiste en producir emociones en el público a través de la evocación y de la experiencia estética que se generan mediante la museografía (luces, colores, “escenografías”, etc.). El nivel didáctico implica brindar información organizada y sintetizada para la interpretación o lectura de los temas de la exposición, haciendo más accesible la secuencia, la lógica y los niveles diversos de información a través de mapas, diagramas, fotografías, gráficos, cedulaarios, etc. En el museo se reconoce expresamente el nivel de comunicación didáctica como otro de los caminos para cumplir con la tarea educadora. La comunicación lúdica supone la participación directa de los públicos, y promueve su interacción con dispositivos manipulables o en actividades dentro de la exposición.

### *La exposición*

Más allá de estas estrategias educativas, la exposición en sí misma es un medio de comunicación, y puede ser escenario y recurso de aprendizaje. Los museos ofrecen una realidad propia y multifacética, y suelen ser concebidos como espacios para ser mirados y vividos; en ellos se valora la posibilidad de que el público sea el que interprete y se relacione de diversas maneras con las exposiciones, que construya de manera propia sus sentidos, convirtiendo al museo en una especie de proveedor de insumos y generador de estímulos diversos: evocaciones, emociones y experiencias a partir de las cuales cada persona puede aprender. La característica de un medio de comunicación es “mediar”, o sea, interponerse



FOTO: LUZ MACEIRA

en la comunicación para alterar la manera en que se percibe o interpreta la realidad o contenido en juego; en este sentido, la exposición media al traducir a lenguajes múltiples y asequibles ciertos temas o contenidos que se ponen a disposición de los públicos.

La exposición permite incluir distintos elementos y expresiones culturales: orales, textuales, visuales, auditivas, sensoriales, rituales; recurre a códigos variados que pueden responder a las distintas necesidades de los públicos, ofrece muchos recursos para que la gente pueda establecer relaciones con la exhibición y sus contenidos, y entre sí. Esta variedad en los medios y en los mensajes que se ponen en juego permite que se establezca un proceso dinámico de construcción e intercambio de significados a partir de medios sensoriales, verbales y no verbales, racionales y no racionales, que funcionan conjuntamente y se combinan en un proceso activo en el que se usan todos los sentidos. Este proceso genera experiencias complejas y variadas que tocan la dimensión afectiva, cognitiva, racional, social, etc., y que resultan en nuevas informaciones, ideas o habilidades.

### *La mirada*

Aunque el museo ofrece muchas y distintas posibilidades para atender a los públicos, y para que éstos se involucren, la primera forma de contacto de la gente con la exposición es la mirada. Puede pensarse que mirar no supone ningún proceso educativo o es sólo un requisito para que éste pueda ser posible, pero desde otra perspectiva, mirar es una forma de participar; no es algo pasivo o una respuesta meramente fisiológica, sino que puede considerarse un acto en tanto la mirada remite a la significación. Mirar es un acto cultural que se inscribe en un contexto histórico-social e individual desde el cual se prioriza, selecciona, comprende e interpreta aquello que se mira.

El museo es un espacio para mirar; en él la gente prioriza la observación. A las personas les gusta mirar las escenografías que se montan en las exposiciones, disfrutan al observar los detalles de las piezas, ver el objeto realzado mediante recursos museográficos, con lo que se tiene la posibilidad de tener una experiencia distinta y peculiar de construcción participativa de sentido que no es fácilmente repetible

en otros medios y que tiene, además, una dimensión estética intensa. Frases como: “quiero ver”, “déjame ver”, “¡mira!”, “¿ya viste?”, etc. son de las más frecuentes en las interacciones en el museo. La singularidad de los espacios y exhibiciones, su valor científico, social, simbólico y/o estético, rodean de un significado especial la visita al museo y del mirar en éste, convirtiendo el ver en una experiencia intensa que no se trata sólo de actos visuales, sino de presencia y de participación, de ser parte de un espectáculo o adentrarse en una representación o incluso una realidad distinta, material y/o simbólica.

de estas formas de interrelación entre los públicos y las exposiciones son diversos gestos, actuaciones, performances y juegos que la gente realiza de manera espontánea frente a la exposición, además de la fotografía, la lectura, la escritura y el dibujo. Estas interacciones involucran el uso de conocimientos previos, el pensamiento lógico, la fantasía, la imaginación, la creatividad, la relación con lo cotidiano, la comprensión, la comparación, la apreciación y las experiencias estéticas; también la valoración, el cuestionamiento y la activación del recuerdo, entre otros procesos.



FOTO: LUZ MACEIRA

### *Otros medios*

Más allá de la mirada, la exposición invita y detona formas de relación de los públicos con ésta que suelen ser participativas o activas. Aunque el museo suele pensarse como un espacio rígido y silencioso, en la práctica es utilizado y sentido de manera flexible; es un espacio que genera procesos participativos en tanto es un lugar para ser recorrido, visitado, andado, explorado y mirado-interpretado. Algunas

### *Discusiones educativas pendientes*

A través de estas ideas podemos ver por qué los museos pueden ser importantes para el aprendizaje y para diversos procesos formativos, aunque debemos subrayar que su efectividad didáctica o utilidad en el proceso de aprendizaje es muy variable. Es en el tipo de relación que cada persona o grupo establezca para vincularse con la exposición, y de las experiencias que se detonen en la visita, donde se

puede ubicar dicha efectividad. Los conocimientos previos, la motivación, la concentración, los medios para la interpretación, los propósitos de la visita, el tipo de visita, el contar o no con oportunidades complementarias y otros apoyos pertinentes ofrecidos por el museo, son factores que influyen en el alcance que éste tenga en el proceso formativo.

Un problema en el campo de la educación y de los museos es que, aunque está claro que el museo es un espacio/recurso de aprendizaje, no se ha compartido con igual interés este hecho ni sus posibilidades. En algunos museos prevalecen miradas muy tradicionales y cerradas sobre lo que puede ser un proceso educativo y lo que puede o debe hacer un museo al respecto. En otros se piensa que más que dar respuestas, el museo debe generar preguntas y ofrecer un entorno que favorezca la exploración y el descubrimiento. Independientemente de una u otra postura, no hay una propuesta teórico-pedagógica común ni criterios museológicos para desarrollar la labor educativa en el museo. En cada experiencia se elaboran métodos y propuestas más o menos organizados para cumplir con esta función educativa. El desafío es experimentar, sistematizar y evaluar distintas propuestas y experiencias para ir ampliando las posibilidades y referentes para el trabajo educativo en y desde el museo, particularmente con el público adulto.

El museo: un producto, un insumo, un instrumento y un proceso cultural

Como se mencionó, cada museo está en estrecha relación con su contexto. Tanto las exposiciones como las actividades educativas de los museos reflejan los supuestos culturales acerca del aprendizaje y delimitan el entorno de aprendizaje y el tipo de experiencias posibles de acuerdo al contexto cultural.

Las exhibiciones son en sí mismas un “objeto cultural” en la medida en que seleccionan temas, expresan ciertos valores y creencias, suponen un diseño y códigos particulares y realizan ciertas actividades respondiendo a la cultura a la que están dirigidas o en la que se insertan. Todo ello tiene implicaciones pedagógicas para los museos: por ejemplo, en respuesta a las preferencias y tipos de interacción dentro de cada sociedad, se utilizan ciertos colores y no otros, cierta forma de lenguaje y de narrativa, se diseñan espacios y muebles para un

gran número de participantes simultáneos o para pocos, se plantean actividades cooperativas para familias y grupos o para personas solas, etc. Además, la selección misma de los contenidos y objetos debe tener consideraciones contextuales: habrá sociedades en donde cierto tema social o científico pueda ser visto como de “alta sensibilidad” y ser evitado o tratado de forma especial, mientras que el mismo contenido puede no representar ningún carácter especial en otra sociedad.

Cada sociedad se refleja en sus museos, y los museos reflejan su sociedad. Como ya señalamos, los intereses y contenidos de los museos son parciales siempre; no pueden dissociarse del contexto en el que surgen. Esto, más que alejarnos de los museos, demanda promover un acercamiento crítico. El museo puede reproducir o subvertir prejuicios, estereotipos y creencias de la sociedad de la cual forma parte.

Además, cada tipo de sociedad intenta plantear ciertas demandas a sus museos, participa más o menos activamente en ellos y/o se apropia de la idea misma del museo para generar iniciativas museísticas que sirvan para exponer la diversidad cultural y social, las perspectivas y conflictos de ciertos grupos, determinadas versiones de la historia, promover ciertas identidades y valores, difundir ciertos conocimientos, etc.

El museo es también un instrumento cultural para la sociedad. Suele tener locales e infraestructura que se ofrecen a la población para diversos usos y que pueden servir como espacios de encuentro y de recreación, o de inspiración, o funcionar como “aulas” para cursos de formación y capacitación, o como foro para la realización de ferias o eventos culturales y académicos. También pueden servir como medio de difusión de ciertos mensajes a través de sus exposiciones, y para que su colección se pueda aprovechar para distintos proyectos culturales. Pero además, es importante asumir que los museos son un proceso, una práctica cultural donde distintos actores ponen en escena objetos para comunicar un mensaje (o varios mensajes que coexisten), y en este sentido, la creación misma de museos o exposiciones -o la participación en iniciativas museísticas institucionales- es parte de un proceso educativo y cultural.

## El museo y los procesos de educación de personas jóvenes y adultas: sugerencias para la acción

Ubicamos dos lógicas principales de vinculación entre el museo y los procesos de educación de personas jóvenes y adultas (EPJA): la primera es la visita al museo, y la segunda, la generación de un proyecto museístico. En este número de *Decisio* se describen experiencias de ambos tipos.

Visitar el museo puede ser una experiencia de aprendizaje inserta dentro de diversos proyectos educativos y que responda a propósitos muy variados. Una serie de propósitos puede relacionarse exclusivamente con el esparcimiento y la recreación, o con el ejercicio y apropiación de los derechos culturales.

Otra se refiere al uso del museo como herramienta didáctica para la introducción o abordaje de ciertos contenidos relacionados a un proyecto de EPJA. Por ejemplo, si se está trabajando en un proyecto de capacitación laboral se puede acudir a un museo de oficios o de economía para tratar determinado tema, o si se desarrolla algún trabajo sobre historia o tradiciones culturales, puede acudirse a una exposición etnográfica. Estos contenidos pueden resultar manejables y/o comprensibles en el espacio del museo por la manera en que suelen presentarse, además de favorecer una integración interdisciplinar. Otros objetivos pueden relacionarse con el desarrollo de diversas habilidades, que pueden ir desde la lectoescritura, la expresión oral o la capacidad de comprensión, análisis, observación y comparación, entre otras, hasta la capacidad crítica, la imaginación y creatividad, la adquisición de conceptos e ideas nuevos, la aplicación de conocimientos previos, el fortalecimiento de ciertos contenidos, etc.

El museo es un espacio donde tiene lugar el asombro, la sorpresa, la espontaneidad, así como donde hay cabida para juicios estéticos, apreciaciones subjetivas o comentarios de diversa índole que no necesariamente tienen que ser verdaderos o correctos, donde la certeza sobre lo que se reconoce puede depender en gran medida de lo que se mira. En el museo cada quien puede asumirse como una fuente fidedigna o válida de interpreta-

ción o conocimiento. En este sentido, la posibilidad de establecer un diálogo creativo e íntimo con la exhibición puede ser una experiencia de expresión y de afirmación personal, de crecimiento. La satisfacción personal, la autoconfianza, la autoestima, pueden desarrollarse en la experiencia estética, en el encontrar algo interesante, en el estímulo de la curiosidad, en el aprendizaje de algo concreto, en el reconocimiento de algún dato personal o científico que contribuya al enriquecimiento personal. La individuación, la autoconfianza, la autoestima, están ligados con el desarrollo de la autonomía, otra clave más en todo proceso educativo que puede trabajarse en el museo.



FOTO: LUZ MACEIRA

Otros propósitos pueden referirse a la sensibilización. En el museo se ofrecen posibilidades para la ampliación de horizontes a través del reconocimiento de la diversidad de la experiencia humana, del acceso a nuevos temas y perspectivas, de la comprensión y el diálogo entre grupos y sociedades, del encuentro con lo diferente y con lo propio, de la reflexión y el desarrollo de actitudes y valores como la empatía, el respeto y la tolerancia.

Otro tipo de objetivos educativos que pueden cubrirse en las visitas al museo tiene que ver con la formación artística, la vivencia de experiencias estéticas y el desarrollo de habilidades creativas. El museo constituye un recurso obligado para los proyectos de EPJA que atienden objetivos culturales y/o artísticos. Además, el trabajo artístico y la experiencia estética pueden integrarse en proyectos con



objetivos sociales, políticos y/o de desarrollo, pues pueden servir para informar y promover la concientización social, así como para la reconstrucción del tejido comunitario, el trabajo sobre aspectos identitarios, la recuperación de raíces culturales, la construcción de la memoria colectiva, etc.

Muchos de estos aspectos de un proyecto educativo con personas jóvenes y adultas pueden también ser promovidos en la generación de una exposición o creación de un museo, la cual es una experiencia educativa sumamente intensa y rica. Lo central del proyecto educativo puede estar en el proceso mismo de construcción del museo o exposición: trabajo colectivo, sensibilización, investigación, producción, reflexión, etcétera. Es decir, el proyecto museístico puede ser un fin educativo en sí mismo, mientras que en otros proyectos orientados a la participación social y promoción del desarrollo se recurre a la creación de exposiciones como una estrategia o medio para impulsar procesos como el desarrollo local o comunitario, la apropiación del espacio social, la intervención en el espacio público, la creación de memorias sociales, el fortalecimiento de las identidades locales, la conservación de tradiciones y saberes y el diálogo con otros grupos. En ambos casos se generan procesos autogestivos de participación y comunicación social con efectos educativos en distintos niveles.

Todos estos propósitos, y otros más, pueden desarrollarse si se tiene la capacidad de reconocer el potencial del museo dentro del proceso educativo, de organizar y disponer los recursos o apoyos necesarios para cumplir esos objetivos, y de acercar al grupo al museo. Además, los museos pueden ofrecer distintos servicios y actividades para la población joven y adulta, los cuales, dependiendo de su carácter y objetivos, pueden aprovecharse dentro de los procesos de educación de personas jóvenes y adultas.

## Desafíos de la articulación entre los museos y la EPJA

Los museos enfrentan algunos retos generales para responder a las nuevas demandas y expectativas de la sociedad, así como a nuevas condiciones, como la democratización y la globalización. En términos

educativos, los desafíos que la globalización supone tienen que ver con el fomento de ciertos valores y actitudes (interculturalidad, respeto, etc.); con la comunicación de mensajes relativos al nuevo contexto mundial (y sus contradicciones); con la inclusión de una participación cada vez más extensa de públicos diversos en las actividades de los museos; con el reconocimiento y abordaje de nuevas formas de construcción y difusión del conocimiento; con el uso de diversas tecnologías de la información, promoviendo las mejores alternativas que respondan al entorno donde se ubica el museo; y con la inserción estratégica del museo dentro de una red de recursos y espacios donde todas las personas de todas las edades puedan aprender.



FOTO: LUZ MACEIRA

Otro desafío es la democratización. Si bien hay avances en este sentido, en México, y posiblemente en toda Latinoamérica, quedan pendientes cuestiones cuantitativas (acceso al museo, incremento de la oferta cultural mediante exposiciones itinerantes o

museos virtuales) y cualitativas, para que el lenguaje y el discurso de los museos planteen explícitamente un interés democrático y equitativo, entre otras cosas. Esto supone revisar y ampliar los contenidos de muchos museos, analizar y mejorar la representación de grupos tradicionalmente subordinados (mujeres, indios y campesinos, entre otros) en las exposiciones, visibilizar en ellas lo que hasta ahora ha permanecido invisible o infravalorado en nuestras sociedades. Otro reto de la democratización es que los públicos participen de y en los discursos del

una escuela, y esto no sólo no hay que olvidarlo, sino reforzarlo. Las condiciones para el aprendizaje y los recursos didácticos que ofrece son peculiares y potentes, y ésta es su ventaja. En términos más concretos, el trabajo aplicado a grupos de personas jóvenes y adultas es también un reto. Falta entender cómo se relaciona esta población con los museos y sistematizar experiencias que permitan entender cómo y por qué pueden los museos apoyar un campo tan amplio como la EPJA, cómo converge con sus distintas vertientes, qué respuestas puede ofrecerle, etc.



FOTO: LUZ MACEIRA

museo, es decir, generar mecanismos para favorecer un acercamiento crítico de los públicos a los museos que permita dialogar y cuestionar los mensajes que propone la exposición. También se presenta el reto de ampliar la colaboración con diversos grupos sociales para que cada vez más museos puedan devenir en palancas para el empoderamiento.

Un nudo central está en la reflexión educativa. En términos generales, falta que los museos investiguen, evalúen y desarrollen más y mejores formas de comprender y promover los aprendizajes que tienen lugar en el museo, y que reconozcan su impacto como recurso para la formación. El museo no es

El desafío es, primero, insertar a esta población en los museos, y luego, insertar la educación para personas jóvenes y adultas, es decir, los planteamientos teórico-metodológicos, propósitos y estrategias educativas para este sector en los museos. Lo primero supone, generalmente, romper con prejuicios sobre el museo y su carácter elitista o cerrado, con el recuerdo de una experiencia negativa, con la timidez o la inexperiencia que obstaculizan la participación en cierto tipo de actividades o juegos. El propósito sería lograr que la población joven y adulta se sienta no sólo autorizada, sino en su derecho y en la posibilidad-necesidad de utilizar los museos,

de apropiarse de ellos, de ser parte activa en la vida cultural de la propia comunidad a través de éstos.

Enfrentar estos obstáculos no es tarea exclusiva de los museos; falta un acercamiento entre quienes trabajan en el campo de la educación de personas jóvenes y adultas y el personal de los museos para intercambiar conocimientos, compartir necesidades e intereses, impulsar iniciativas conjuntamente y generar insumos y saberes para resolver las muchas cuestiones planteadas. Este reto también toca a otras instituciones promotoras del desarrollo social y cultural y de participación ciudadana así como a centros de investigación, entre otros, pues son varios los actores que pueden tanto beneficiarse como aportar elementos para fortalecer esa alianza entre museos y EPJA.

Finalmente está pendiente también motivar a distintos actores educativos y grupos del campo para dimensionar la experiencia de la visita a museos o la creación de exposiciones y proyectos museísticos, a fin de que se animen a reflexionar sobre las posibilidades y formas más pertinentes y útiles de integrarlos en los procesos educativos que impulsan y experimentar formas creativas de hacerlo.

Desde diversos actores el museo puede ser replanteado, repensado y reinventado en sus funciones, estructura, actividades, exposiciones y discursos para ser un instrumento educativo, de desarrollo; un objeto y un recurso cultural de gran alcance.



## Lecturas sugeridas

MÉNDEZ LUGO, RAÚL ANDRÉS (s/f). “Teoría y método de la nueva museología en México. El caso de Nayarit”. *Revista Digital Nueva Museología*.

Disponible en:

<http://www.nuevamuseologia.com.ar/ecomuse2.htm>

NÚÑEZ, ANGÉLICA (2007). “El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal”. *Universitas Humanística*, núm. 63, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá (enero - junio), pp. 181-199.

Disponible en:

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=79106310>

RICO MANSARD, LUISA FERNANDA (2004). “Museos mexicanos, usos y desusos”, *Correo del maestro*, núm. 93, México (febrero). Disponible en:

[www.correodelmaestro.com/anteriores/2004/febrero/2anteaula93.htm](http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2004/febrero/2anteaula93.htm)

ZAVALA, LAURO (2006). “El paradigma emergente en educación y museos”, *Opción*, año 22, núm. 50, Universidad de Zulia, Maracaibo, pp. 128-141. Disponible en:

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31005006>

## Bibliografía

DUENSING, SALLY (2005). “Museo de ciencia y contextos culturales”, *Sinéctica*, núm. 26, ITESO, Tlaquepaque, Jalisco (febrero - julio), pp. 22-37.

*El correo de la UNESCO*, núm. 3, UNESCO, 2007.

En: [www.unesco.org/es/courier](http://www.unesco.org/es/courier)

GARCÍA BLANCO, A. (1999). *La exposición como medio de comunicación*. Akal, Madrid.

HOOPER-GRENHILL, EILEAN (1999). *Museums and the shaping of knowledge*. Routledge, Londres-Nueva York.

*Museum Internacional*, núm. 236, UNESCO (diciembre) 2007.

SÁNCHEZ MORA, CARMEN (2001). “Educación y museos”, *Gaceta de Museos*, núm. 21-22 (enero-junio), pp. 108-117.

WITKER, RODRIGO (2001). *Los museos*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.

---

La poesía es el sentimiento que le sobra al corazón y te sale por la mano.

*Carmen Conde, escritora española, 1907-1996.*

---