



FOTO: LUZ MACEIRA

# La transmisión de saberes en el museo

Angélica Núñez

Universidad del Cauca / Popayán, Colombia  
angelnu@hotmail.com

## Introducción

En el siglo XVIII los museos abrieron sus puertas al público y adquirieron así el sentido educativo que los caracteriza hasta la actualidad. En un inicio estas colecciones limitaban el acceso a los visitantes de las cortes y gobiernos; allí se relataban las conquistas imperiales y se mostraba la riqueza de las colonias conquistadas. En el siglo XIX y principios del XX los Estados nacionales tomaron el museo como medio para la educación de la historia de las sociedades y culturas. Con la industrialización crecieron las ciudades y los gobiernos adquirieron mayores responsabilidades en la educación y el uso del tiempo libre de los ciudadanos; fue entonces cuando el museo se convirtió en una institución

pública con la finalidad de democratizar el conocimiento y mostrar las bondades de la vida moderna y el progreso.

Ya avanzado el siglo XX los museos se fueron adaptando a la era de la comunicación y paulatinamente fueron concibiéndose como espacios en los que es factible propiciar un encuentro lúdico entre el conocimiento y los visitantes. Fue a partir de entonces que se empezaron a tomar en consideración las teorías educativas para orientar las actividades de los museos y se llevaron a cabo estudios de público para conocer la forma como los visitantes asimilan los contenidos del museo. En ese momento la teoría constructivista resultó de gran utilidad para la educación en los museos ya que son espacios en los que es posible desarrollar actividades donde el visitante

participe activamente y asimile de una manera lúdica e interactiva los mensajes que éste le ofrece.

En el museo del siglo XXI se trascienden las fronteras disciplinarias y profesionales para enfocar los esfuerzos a la transmisión de los saberes y la construcción colectiva del conocimiento. En este artículo se abordan esas propiedades, específicamente aquéllas involucradas en la exposición museal, y su aplicabilidad en la educación no formal.

## El lenguaje de la exposición de museo

En el espacio de las exposiciones de los museos se maneja un lenguaje único, porque el visitante, cuando recorre la exposición, participa como actor en la puesta en escena de una temática. En este espacio confluyen diferentes medios para transmitir los mensajes: objetos, textos, ilustraciones, iluminación, color, texturas, sonidos, videos, juegos mecánicos y digitales, etc., que permiten múltiples lecturas del tema según la percepción de cada visitante.

En la mayoría de los casos los objetos son el medio principal de la exposición, adquieren sentido al ser puestos en escena; su propiedad de representación es muy flexible y cada visitante se lleva su propia impresión. En una exposición cada objeto adquiere un significado especial, dependiendo del mensaje que se quiera transmitir: por ejemplo, los objetos antiguos nos remontan hacia los hechos acontecidos en el pasado; los objetos originales permiten que el visitante establezca una relación directa ya sea con el autor o con el contexto social de una obra. Estos atributos hacen del museo un lugar especial, y de la visita una experiencia única, en la medida en que los objetos ahí expuestos están fuera del alcance del visitante en su vida cotidiana.

Los *textos* en la exposición son muy importantes porque llevan el hilo conductor del tema. Su estilo varía dependiendo del público al cual van dirigidos; generalmente este recurso “acompaña” a los demás recursos de la exposición y ofrece al espectador una de las muchas maneras de leerla. La *iluminación* crea en gran medida el ambiente de la exposición; el buen manejo de la luz contribuye a generar sensaciones de tranquilidad, concentración, festividad,

tristeza, etc., además de que da las pautas para que el visitante siga los puntos de atención durante su recorrido. El *color*, la *textura* y los *materiales* son recursos que ayudan también a crear el ambiente de una manera simbólica y a darle una unidad estética a los módulos de la exposición. Los *medios audiovisuales*, por su parte, aportan un mayor dinamismo a la exposición y tienen la capacidad de transmitir una gran cantidad de información en poco tiempo sin necesidad de que el visitante tenga que invertir mucho esfuerzo. Los *juegos mecánicos* y *digitales* son importantes para que el visitante se divierta y aprenda de una manera interactiva.

La asimilación de los contenidos de la exposición depende en gran medida de las características particulares del visitante, el interés que lo lleva al museo, las experiencias vividas y el tema tratado, así como las condiciones de la visita, que puede ser individual o en grupo (familiar, escolar, de amigos) la edad, la profesión y el sexo, entre otros.

En resumen, el museo tiene un gran potencial para la educación, ya que el aprendizaje se da mediante la experiencia sensible, en un evento que se distingue claramente de la vida cotidiana del visitante. Este medio es cada vez más aprovechado por los educadores de todos los sectores, quienes participan en la planeación de diferentes actividades, el diseño de exposiciones, visitas guiadas, materiales didácticos, etc., para que se ajusten a las necesidades educativas y de empleo del tiempo libre de los alumnos.

## Programas y actividades educativas

Además de la exposición de objetos y temas, los museos desarrollan programas dirigidos a diferentes públicos a partir de los cuales se pueden incentivar procesos cognitivos y emotivos importantes en los visitantes.

Los **museos de arte**, por ejemplo, son una fuente importante para desarrollar en el alumno aptitudes creativas y para aprender a hacer uso del lenguaje visual para la exploración, interpretación y expresión de su propia visión del mundo. Al respecto encontramos una experiencia pedagógica muy interesante llevada a cabo en el Museo Joan Miró, en Barcelona, en el marco de un programa de becas



FOTO: LUZ MACEIRA

de la Fundació Pilar y Joan Miró de Palma de Mallorca, que desarrolla un proyecto educativo innovador denominado “Quincena Artística”, en el cual se elige a un educador y un artista para que realice, durante cuatro semanas, un taller con dos grupos diferentes de escolares entre 6 y 14 años recreando la obra de Joan Miró.

Otro ejemplo interesante es el programa educativo que ofrece el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), donde se invita a jóvenes y adultos a que participen activamente en la construcción de significados, experiencias y procesos identitarios a partir de cuatro actividades:

1. *Experiencia abierta*: dirigida a ciegos, débiles visuales y público en general. En ella el equipo educativo del museo apuesta a la participación del cuerpo en la exploración de nuevas formas de percibir el arte y propone a los visitantes un recorrido a través de descripciones visuales, recursos didácticos o reproducciones, relatos, audio y publicaciones en Braille y tinta sobre algunas de las obras exhibidas en el museo.
2. *Hola Malba*: es una actividad ofrecida para jóvenes y adultos con discapacidades mentales en la que se desarrollan dinámicas pensadas de

acuerdo con las características de cada visitante. Se trabaja en conjunto con los educadores y responsables de las instituciones.

3. *Palabras mayores*: invita a los adultos mayores, educadores y otros participantes a dialogar y compartir experiencias, historias personales, emociones, memorias, puntos de vista y apreciaciones de carácter personal; este programa parte de la convicción de que la participación de adultos mayores puede enriquecer la construcción continua de la identidad local.
4. *Museo para armar*: está dirigida a personas adultas que participan en programas educativos y de formación profesional. El recorrido se arma en conjunto con los visitantes y se activa un diálogo para compartir ideas y construir diferentes significados sobre el arte.

Los **museos arqueológicos e históricos** son importantes en el fortalecimiento de la identidad, ya que en ellos se representa el pasado, elemento vital en la construcción y reconstrucción de la memoria colectiva. En este proceso los educadores tienen mucho que aportar a la forma como los alumnos se ubican en la historia que el museo relata, comparan-

do sus versiones sobre el pasado y aproximándose de una manera crítica y reflexiva a la que presenta el museo.

En la región latinoamericana, es de resaltar la experiencia de apropiación y protección del patrimonio arqueológico en el museo de sitio Kuntur Wasi, que se localiza en el departamento de Cajamarca, en Perú. Desde hace más de 20 años se ha desarrollado un proceso de fortalecimiento identitario a partir de la creación y administración del museo de sitio por parte de la comunidad local. A través del museo se lleva a cabo un proceso educativo sobre su lengua y su cultura, tanto al interior como al exterior de la comunidad, a través de charlas y conferencias en centros educativos de distintos niveles y mediante entrevistas a los periódicos, la radio y la televisión en las cuales presentan sus experiencias y exponen los resultados y conclusiones de las excavaciones arqueológicas, al mismo tiempo que explican la organización sociocultural de su pueblo.

Los **museos de ciencia** tienen una gran apertura a la participación de los educadores ya que en ellos se exploran muchas posibilidades de aprendizaje a través de la interacción de los alumnos y alumnas con los fenómenos naturales. El centro interactivo *Maloka: la fascinante aventura del conocimiento*, en Bogotá, Colombia, ofrece un programa educativo dirigido a diversos tipos de público y sectores de la sociedad. El *Programa para "profes"*, invita a los interesados en la construcción del conocimiento a un diálogo de saberes para la formación de ciudadanas y ciudadanos más críticos, reflexivos y proactivos frente al desarrollo del país con base en la ciencia y tecnología. *Encuentro con grandes Maestros*, *Red de profes y Cafés pedagógicos* son actividades orientadas a desarrollar el pensamiento crítico y propositivo específicamente en los maestros y académicos.

En los **museos de tradiciones** y **economuseos**, la participación de las comunidades que guardan tradiciones artesanales, gastronómicas, folclóricas, etc. es muy activa. Los *economuseos* son empresas de artesanos o agricultores que utilizan una técnica o saber ancestral y autóctono para la producción y que abren sus talleres al público para que participen en las actividades productivas. Se financian con la venta de sus productos. La idea nació en Québec,

Canadá, donde 43 *economuseos* trabajan en red ofreciendo un elemento innovador para el turismo cultural del país.

## Recomendaciones para la acción

Los museos están cada vez más interesados en ofrecer a los educadores sus espacios para desarrollar actividades académicas, desde trabajos con temas específicos antes, durante y después de la visita, hasta actividades permanentes donde los estudiantes participan en la construcción del conocimiento y su puesta en escena dentro del museo. Algunos museos en sitios arqueológicos enseñan a niños y jóvenes las técnicas de excavación y les muestran cómo es posible reconstruir los hechos del pasado. Hay museos históricos que preparan a los jóvenes en las artes escénicas para representar personajes y dar vida a los espacios de las exposiciones; museos de ciencia que organizan *clubes o asociaciones* para mantener contactos permanentes con sus socios y programar actividades. En fin, existen muchas posibilidades de participación para educadores y alumnos en los museos; y es a través de esta participación que los museos se transforman en lugares dinámicos de creación, conocimiento y exploración.

En los museos es posible recrear las ideas que se exponen en las aulas de una manera más creativa e interactiva; sin embargo, para que esto suceda es necesario que los educadores se acerquen y se apropien del museo, ya que son ellos quienes conocen de cerca las expectativas y necesidades de los alumnos y pueden llevar a cabo actividades que amplíen sus experiencias cognitivas y sensibles.

Es preciso tener muy en cuenta que el museo es un espacio de educación no formal, donde el alumno se convierte en visitante y tiene libertad para relacionarse con lo que allí encuentra; su voluntad y opinión son muy importantes. No existe una metodología precisa para llevar a cabo programas y actividades en el museo; lo único que hay que hacer es acercarse con una actitud creativa y permitir que los alumnos se relacionen de manera autónoma con los contenidos y objetos que allí se encuentran.



## Lecturas sugeridas

Una de las principales investigadoras sobre el tema de la educación en el museo es EILEAN HOOPER-GREENHILL; en su libro *Los museos y sus visitantes* (1998), ed. Trea, aborda el papel de los museos en la educación. En *Los museos y sus visitantes*, de la misma autora, fecha y editorial, se aborda la aplicación de la teoría constructivista.

HEIN, GEORGE H. (1991). “Teoría del aprendizaje constructivista”, en *El museo y las necesidades de la gente*. Traducción al español de la Conferencia anual ICOM-CECA, Jerusalén. Buenos Aires: ICOM CA, pp.138 -144.

ONUJI YOSHIO (1999). “Kuntur Wasi: templo, oro, museo... y un experimento de desarrollo comunitario”, en *Museum Internacional*, núm. 204 (vol LI, núm. 4)  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001177/117733so.pdf#117743>

Agregamos una lista de direcciones electrónicas que nos enlazan con programas educativos en museos:

### Museos y centros de ciencia

Centro interactivo *Maloka: la fascinante aventura del conocimiento*. Bogotá:  
[www.maloka.org/2006/maloka/HTML/Home.html](http://www.maloka.org/2006/maloka/HTML/Home.html)

Centro de Ciencias de Montreal  
[www.centredessciencesdemontreal.com/csm/index.html?lang=en](http://www.centredessciencesdemontreal.com/csm/index.html?lang=en)

La Cité de Paris Villette  
[www.cite-sciences.fr/spanish/indexFLASH.htm](http://www.cite-sciences.fr/spanish/indexFLASH.htm)

Palacio del Descubrimiento, París  
[www.palais-decouverte.fr](http://www.palais-decouverte.fr)

RED-POP: Red de Museos Interactivos de Latinoamérica  
[www.redpop.org](http://www.redpop.org)

Museo de Ciencia e Industria de Manchester  
[www.msimg.org.uk](http://www.msimg.org.uk)

Museo de Ciencia de Barcelona  
[http://obrasocial.lacaixa.es/centros/cosmocaixabcnmuseo\\_es.html](http://obrasocial.lacaixa.es/centros/cosmocaixabcnmuseo_es.html)

Museo de Ciencia e Industria de Chicago  
[www.msichicago.org](http://www.msichicago.org)

Exploratorium de San Francisco  
[www.exploratorium.edu](http://www.exploratorium.edu)

Descubre. Museo Interactivo de Aguascalientes, México  
[www.descubre.org.mx](http://www.descubre.org.mx)

Estación Ciencia, Sao Paulo, Brasil  
[www.eciencia.usp.br](http://www.eciencia.usp.br)

Puerto Ciencia Argentina  
[www.puertociencia.org.ar](http://www.puertociencia.org.ar)

Red Liliput: Red de Pequeños Museos Interactivos de Colombia y Ecuador  
[www.cab.int.co/cab1/index.php?option=com\\_content&task=viw&id=47&Itemid=0](http://www.cab.int.co/cab1/index.php?option=com_content&task=viw&id=47&Itemid=0)

### Museos de tradiciones

Red de Economuseos de Québec, Canadá.  
[www.economusees.com/index.cfm](http://www.economusees.com/index.cfm)

UAM: Museos Universitarios. Museo de Artes y Tradiciones Populares Madrid  
[www.uam.es/cultura/museos/arteytradiciones/actividadespopales.html](http://www.uam.es/cultura/museos/arteytradiciones/actividadespopales.html)

Museo de Artes y Tradiciones de París  
[www.arts-et-metiers.net](http://www.arts-et-metiers.net)

### Museo arqueológico

Museo Pointe-à-Callière  
[www.pacmusee.qc.ca/pages/education/programme.aspx?lang=EN-CA](http://www.pacmusee.qc.ca/pages/education/programme.aspx?lang=EN-CA)

### Museo de arte

MALBA - Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires  
[www.malba.org.ar/web/educacion.php?subseccion=especiales](http://www.malba.org.ar/web/educacion.php?subseccion=especiales)