

# CECA Bogotá



Qué somos

Propuesta pedagógica

Acción conjunta

Para saber más

Los museos, ambientes para  cocinar ideas

**Espacios donde la riqueza educativa radica no en la formación sino en la posibilidad de capturar para relacionar y crear.**

Por Johanna Barragán Ortiz

*Coordinadora Pedagógica MALOKA, Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología*

¿De qué desconocida fuente los seres humanos sacamos obras de arte, nuevas tecnologías, teorías científicas, planteamientos filosóficos, historias, edificaciones, medios de transporte, poesías...? Quizás de la detonación que se produce en la mente cuando tenemos un afortunado encuentro con elementos aparentemente desligados, a los que logramos darles sentido a fuerza de tenacidad y dominio, en un iluminado momento de nuestras vidas.

Las ideas, esencia de todo tipo de creación humana, no parecen tener su origen en una mera espontaneidad, sino que se derivan de complejos tejidos que hilamos con lo más significativo de las *experiencias* cotidianas.

En la mente, una melodía que se basta a sí misma, puede llegar a verse modificada y potenciada por la interacción con un libro, una película, un día lluvioso o la visita a un museo. Todo lo que vemos, escuchamos, sentimos, lo que experimentamos, cada pensamiento, en fin, lo que vivimos, de repente comienza a coincidir en un punto donde llega a haber tal acumulación de relaciones que la salida es explosiva; el parto de una idea, que puede convertirse en una creación consumada.

En el marco de la que ha sido planteada por diversos teóricos como una sociedad del conocimiento, en la que lo más valioso son las ideas, han surgido nuevas formas de abordar y entender los museos; una perspectiva desde la cual se valoran como espacios que estimulan, promueven y generan conexiones tan ricas, que son verdaderos campos de cultivo de ideas. Sus ambientes y las experiencias que tenemos en ellos, alimentan nuestras mentes y se prestan a estratégicas relaciones que, aunque pueden o no surgir en la inmediatez, resultan definitivas.

En esta perspectiva se perfila un potencial en los museos desde el punto de vista pedagógico, que radica en el tipo de experiencias que suscitan y cuan significativas logran llegar a ser para las personas que participan en sus ambientes de aprendizaje.

## **Ambientes de aprendizaje: más allá del contexto físico**

Así como asumimos maneras de actuar en cines, parques, restaurantes, peluquerías, bibliotecas, hospitales y demás lugares de la ciudad, también pasamos por un proceso de socialización en el que asimilamos la forma

de movernos en los museos; esto se debe por un lado a que hay algo que se espera socialmente de nosotros al encontrarnos en ellos, y por otra parte a que son lugares cuyas características físicas y funcionales nos invitan a determinados comportamientos.

La disposición de los elementos en el espacio, los colores, la iluminación, los sonidos y los recorridos posibles a seguir, imponen prácticas específicas. Esto lo podemos ver, por ejemplo, en la manera en que los visitantes abordan un centro

interactivo donde los espacios están abiertos, el ruido es intenso y las exposiciones son manipulables; allí no es extraño que corran, jueguen, ríen, toquen, experimenten a través de sus sentidos, resignifiquen los objetos a su acomodo y exploren hasta el último rincón buscando descubrir cosas o divertirse.

Obviamente estas mismas personas se comportan de un modo diferente al involucrarse en una exhibición de piezas artísticas, arqueológicas o históricas, en la que se plantea un camino determinado a seguir, predomina el silencio y se sabe de antemano que los objetos tienen que ser preservados y por tal motivo no pueden tocarse; allí la experiencia se sustenta en la contemplación, en el deleite que se deriva de tocar con la mente y la manera como pueden viajar a través de la historia, las figuras, los colores y las texturas con el poder del pensamiento.

Pero el aspecto físico va más allá de la forma en que los elementos están dispuestos en un espacio determinado; en realidad, esta composición de recursos hace parte de los ambientes de aprendizaje diseñados por las personas de museo, quienes buscan involucrar a sus visitantes en "sistemas de relaciones en los que las mutuas referencias, el tipo de experiencias y las disposiciones para la interacción juegan como condiciones para que, al habitar en ellas, experimenten posibilidades de aprender" (Gutiérrez, 2002).

Por lo anterior, el diseñar una exposición o actividad que se lleve a cabo en un contexto museal se extiende hacia el planteamiento de una propuesta comunicativa-educativa puntual.

El componente comunicativo entra a jugar desde varias perspectivas: el intercambio de significaciones, la interrelación entre sujetos, la existencia de mensajes propuestos, la producción de mensajes nuevos por parte de los visitantes, y la generación de sentido con base en el diálogo entre sujetos y entre ellos con el museo. Por su parte, el componente educativo radica en la pretensión de los ambientes y abarca los lineamientos pedagógicos emergentes de la esencia del museo.

Veamos un ejemplo de lineamientos pedagógicos. El Centro Interactivo Maloka posee una propuesta que se cimienta en 3 principios básicos (Gutiérrez, 2002):

*John Falk, director del Instituto para Innovación en el Aprendizaje, plantea que el aprendizaje en los museos está atravesado por tres contextos: el personal, que se relaciona con las experiencias previas de las personas, el físico, que se vincula con los ambientes que facilitan el aprendizaje, y el sociocultural, que se relaciona con las interacciones sociales que confluyen en estos espacios.*

*Módulos interactivos: aparatos o artefactos por medio de los cuales se comunican temas científicos o tecnológicos mediante explicaciones, simulaciones, presentaciones o representaciones de fenómenos, principios y leyes. Estos módulos brindan a través de la interacción, la observación y la lectura, la posibilidad de relacionarse de forma lúdica con conceptos. En ellos se convierte la aproximación a la ciencia en entretenimiento mediante recursos informativos, didácticos y creativos, cargados de lo estético, lo llamativo y lo atrayente.*

## **1. Aprender haciendo**

*Prohibido no tocar*

*Más preguntas que respuestas*

*Diversión + aprendizaje*

## **2. Aprender a Aprender**

El resultado más importante de todo proceso de aprendizaje está en la apropiación y uso de una manera de aprender; es decir, cuando se aborda un objeto determinado no solamente se aprende acerca del objeto sino que simultáneamente se está haciendo uso de una forma de aprenderlo.

## **3- Aprender a Emprender**

*Apropiación como producción. El trabajo por proyectos.*

Este enfoque parte de que el Centro Interactivo Maloka es un museo diseñado casi en su totalidad para ser tocado y vivido; es un espacio de aprendizaje en el que se plantea el "desarrollo de acciones de enseñanza por medio del acercamiento y la manipulación ..." (Cruz Martínez, 1997), usando la interactividad como una herramienta que le permite a sus visitantes abordar los saberes de una manera activa.

Esto plantea una dinámica de visita centrada en el *prohibido no tocar*, factor que insinúa la existencia de relaciones sujetos – objetos - conceptos, que por su esencia potencian un espacio rico en interacciones. Sus ambientes de aprendizaje buscan ser divertidos, facilitar el descubrimiento y la generación de preguntas, evitando lo expositivo y promoviendo inquietudes que desborden la visita misma.

En los ambientes de aprendizaje (estructurados sobre la apuesta pedagógica y comunicativa) es en donde tienen lugar las interacciones, se facilita *o impide* la aproximación a los saberes y se abre el campo para la generación de relaciones mentales gracias a lo que aprehendemos, agarramos o capturamos.

Lo anterior, claro, se encuentra mediado por el hecho de que todo visitante porta una historia, intereses, expectativas, motivaciones y particularidades de aprendizaje, que condicionan las conexiones posibles en relación con lo que disfruta en el museo. Es a partir de sus vivencias previas que construye significados propios, "...la gente le da sentido al mundo como consecuencia de lo que ya sabe y ha experimentado" (Falk, 2000).

Desde esta perspectiva, una gran riqueza educativa de los museos radica en las experiencias significativas que las personas puedan tener allí; una exposición no se valida desde la *formación* en un tema específico (lo cual resulta imposible teniendo en cuenta que las visitas son en general cortas y puntuales) sino en el hecho de que las dinámicas promovidas dejen en los seres humanos un rastro, un concepto, una imagen, un cuestionamiento, una sensación, un interés, un sabor, un color, una palabra, una reacción, algún tipo de comprensión... algo que capturen y puedan relacionar con lo derivado de otras experiencias de sus vidas; una brizna tan insignificante a simple vista pero en realidad tan poderosa, que permita desencadenar algo en sus mentes ya sea en el instante mismo del encuentro, unos días después, pasados algunos meses e incluso transcurridos varios años.

Este último aspecto, relacionado con el periodo en el que ese aprendizaje, tal vez

sutil, cobra fuerza gracias a las conexiones con otras cosas vividas, tiene que ver con que no necesariamente la persona que visita un museo percibe de forma inmediata el sentido de lo que observa o experimenta, y solo con el tiempo logra organizar en su mente las piezas de un determinado rompecabezas. Por ejemplo, al participar de una actividad en una Jaula de Faraday, en un museo de ciencias, nos divertimos y comprendemos que gracias a esa estructura metálica no morimos electrocutados cuando emiten una descarga eléctrica muy poderosa justo sobre nosotros; pero esta experiencia puede re-significarse en el momento en que durante un viaje en avión estemos viendo cómo caen decenas de rayos, y encontremos que ese aparato volador es una jaula que nos protege.

La Jaula de Faraday consta de un generador de impulso que eleva una corriente de cerca de 5.000 amperios a 560.000 voltios aproximadamente, esta se descarga sobre la jaula que es una estructura metálica fuertemente conectada a tierra, al ser la jaula mejor conductor de la corriente que el cuerpo humano, la descarga se conduce a tierra a través de sus barrotes, protegiendo así a las personas y objetos dentro de ella.

### Entre los ambientes y las personas

Este potencial en el aprendizaje, que trasciende el instante de permanencia en el museo, resulta subvalorado en ciertos casos cuando se enfrenta a la exigencia de resultados inmediatos. Daniel Castro, Director de la Casa Museo Quinta de Bolívar, afirma que "Son innumerables los testimonios de maestros bien intencionados que se desaniman ante la idea de ir a los museos porque según su modo de ver, a los niños no les interesa, no se comportan, no aprenden y entonces prefieren con sus pocos recursos, seguir enseñando en un aula de una manera más controlada" (Castro, s.f.).

Aquí entra a jugar el hecho de que al visitar el museo, igual que cuando vamos a ver una película o a escuchar un concierto, llegamos cargados de *expectativas*; esperamos poder aprender algo determinado, maravillarnos con las muestras, disfrutar el momento, divertirnos, etc.

Cuando las visitas son escolares se conjugan las expectativas de sus dos actores fundamentales; los docentes que esperan se cumplan unos objetivos pedagógicos, y los estudiantes que anhelan jugar, conocer otras personas, conversar con sus compañeros, ir al almacén y tener tiempo para sí mismos.

Es importante anotar que estas expectativas se ven influenciadas por las preconcepciones que las personas tienen acerca de los lugares. Un museo interactivo, que es un espacio relativamente desconocido, tiende a leerse como un parque de diversiones mientras que la visita a un museo tradicional puede confundirse con estructuras de educación formal; esto deriva en la transposición de un espacio en otro, desdibujando *desde lo que se espera* la identidad y riqueza de las dinámicas propias del museo.

Estas dinámicas que como hemos visto hasta ahora plantean una forma de aprender no formal, tienen el gran potencial de que abren a sus visitantes "una importante elección sobre qué, cuándo, donde y cómo quieren aprender" (Falk, 2000); esto genera un amplio interés relacionado con la capacidad de control personal sobre el proceso en el que cada cual se quiere involucrar.

No obstante, se plantea una diferenciación entre las experiencias de aprendizaje que los individuos tienen en los mismos ambientes, con respecto al tipo de público al que pertenecen. Los visitantes no escolarizados pueden acceder a visitas basadas en la esencia comunicativa y educativa propia del museo, ya sea participando de actividades guiadas o explorando bajo sus propios parámetros con respecto a los intereses y gustos que los han motivado a ir a este espacio.

Por su parte, los grupos de colegio entran a involucrarse en la propuesta escolarizada, en la que se destaca la "incorporación... de esas finalidades y métodos de enseñanza" (Castro, s.f.) propios de la educación formal; esto último derivado de la necesidad de satisfacer las expectativas

planteadas por este contexto educativo.

De tal forma, la experiencia en esas grandes cocinas de ideas se ve ajustada al por qué se va y con quién se va. Habría que preguntarse en este marco ¿Qué dinámicas al interior del museo son las más propicias para promover aprendizajes, las escolarizadas o las netamente museísticas?, esta es una cuestión a estudiar a profundidad en cada caso particular.

### **Bibliografía**

CASTRO, Daniel. Fecha. "De la difusa y confusa relación entre museos, maestros y escuelas". Edición.

CRUZ MARTINEZ, Edgar. 1997. *Difusión y popularización de la ciencia y la tecnología en Colombia*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

FALK, John. 2000. Entrevista al Dr. John Falk, en el coloquio AMMCCYT 2000- Hermosillo.

GUTIÉRREZ, Eduardo 2002. *Primer borrador del modelo pedagógico de Maloka*. Documento inédito. Bogotá: Maloka.

[Enlaces](#)

[Bibliografía](#)

[Más](#)

---

[Qué somos](#)

[Propuesta pedagógica](#)

[Acción conjunta](#)

[Para saber más](#)

© [CECA Bogotá](#), Comité de Acción Educativa y Cultural de Museos de Bogotá.