Cómo lograr una experiencia significativa en el museo: consideraciones para realizar un guión de visita guiada

*Patricia Torres Aguilar Ugarte**

Introducción

La oportunidad de tener una experiencia creativa como visitante de un museo es, actualmente, un gran reto. Las cédulas cargadas de información, los complejos textos explicativos y la falta de actividades integradoras son las principales causas de que no se lleve a cabo con efectividad, ni se disfrute plenamente. Por tanto, los educadores de museos tienen la responsabilidad de crear una metodología contemporánea que motive al visitante despertando su curiosidad, cultive su imaginación y estimule su autonomía para relacionarse de una manera diferente con las piezas del museo. Para ello se deben tomar en cuenta los aspectos semióticos de los objetos y así propiciar las experiencias suficientes, de tal suerte que el público se interese en descubrir el mensaje oculto en las exposiciones y desarrolle su capacidad de asombro como estímulo al conocimiento.[1] Asimismo, los diversos públicos cada vez tendrán una participación más activa en su proceso de conocimiento y establecerán una relación dialéctica con los objetos.

Antecedentes

El primer contacto que el público establece con una exposición es a través de su título, si éste es atractivo lo introduce en la creación de imágenes, sen-

* Fue asesora educativa del Museo Nacional de Antropología y del Museo Nacional de Arte. Actualmente forma parte del equipo del Programa Nacional de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del INAH.

1 Bruno Bettelheim.

saciones e ideas; es un estímulo que atrapa al visitante potencial y lo invita a descubrir una interminable gama de significados que puede encontrar en el museo, por medio de sus objetos y ambientes museográficos.

Desde el punto de vista del museo, el propósito de la visita guiada por parte de los Servicios Educativos, debería reflejar la relación entre la concepción museológica, museográfica y pedagógica en que se encuentra inmersa la institución, aunque en la mayor parte de los casos lo educativo y lo pedagógico no se toma muy en cuenta, por eso los educadores se ven en la necesidad de "traducir" la información científica a diversos lenguajes que se adecuen al público específico en cada visita.

Se encuentran dos modelos de trabajo predominantes en los museos de México y que responden cada uno a posturas filosóficas propias. Por un lado, el primer modelo, el **mecanicista—conductista** basado en una concepción positivista, científica, que los museos de historia, antropología y arqueología todavía conservan. Tradicionalmente en la planeación y desarrollo de la visita guiada que conserva este modelo, observamos al visitante pasivo ante la colección, su juicio crítico es *absolutista*,[2] es decir, considera que la esencia del conocimiento está en el objeto, considerándolo como activo; por tanto el conocimiento es una copia fiel de la realidad, que es proporcionado por los asesores educativos a través de la transmisión de la información basada en la historia oficial avalada por el investigador. Ésta se traduce a los diversos grupos de visitantes basándose principalmente en la dosificación (cantidad) de conocimientos que se quiere proporcionar al público infantil, juvenil o adulto.

Por eso, uno de los caminos que los educadores de museos toman en cuenta al preparar un guión de visita guiada, es la información teórica-conceptual, considerada como la base y sustento de la exposición; este tipo de información le da la posibilidad de conformar una secuencia lógica y coherente de la información, para conducir a los visitantes a lo largo de sus áreas temáticas y destacar las piezas o aspectos que apoyan más claramente el discurso que se quiere transmitir. Pero en ocasiones el proceso se queda solamente en un aspecto, la transmisión de la información.

El segundo modelo, el **activista—idealista**, se deriva de la corriente fenomenológica al destacar que es el sujeto el creador de la realidad, es individualista y tiene un juicio crítico *relativista*, ya que considera que la esencia del conocimiento está en el sujeto por lo que el objeto de conocimiento es el resultado de la actividad del propio individuo.

Este es un modelo que tienen principalmente los museos de arte, ya que los departamentos de servicios educativos se han preocupado por crear actividades en las que se toman en cuenta los puntos de vista del

[2] Uri Wernik.

público, por lo que los visitantes se encuentran inmersos en interpretaciones subjetivas, realizando juicios de valor o estéticos con respecto a las obras de arte.

Propuesta constructivista

Una tercera postura filosófica es la **materialista—dialéctica** de la que se desprende una pedagogía denominada constructivista. Esta postura se propone como una alternativa viable para el trabajo con grupos en los museos. En este texto se destaca principalmente la aplicación con los escolares, aunque se considera la posibilidad de su estudio con todos los públicos que visitan el museo, tomando en cuenta su nivel de madurez y aspectos cognoscitivos de cada uno. En este sentido, la propuesta sociocultural de Lev Vigotsky, plantea el desarrollo de experiencias sociales frecuentes, el trabajo con expertos y el conocimiento del entorno social del individuo que, en este caso, se adecúa a las visitas a museos o exposiciones. Lo cual le da la oportunidad de conocer otros modos de vida y el entorno social particular de un grupo, cultura o persona.

Dentro de la propuesta nos interesa destacar el modelo interaccionista. En él, los objetos de estudio tienen una existencia clara, real e imparcial y actúan "con" el sujeto que es considerado como un ser social con una existencia activa. Por consiguiente, el *conocimiento* es el producto de la interacción sujeto-objeto, como una actividad sensible y concreta en la que se involucran todos sus elementos, contenidos y significados.

Además, propone la reestructuración activa de los esquemas que posee el visitante antes de ingresar al museo, destacando las percepciones, el despertar de las ideas y la reflexión de los conceptos por la interacción que puede establecer el público con los objetos de la colección y los espacios museográficos.

A partir de este enfoque los guías o asesores deben seleccionar las obras o los temas, bajo la posibilidad de generar "problemas significativos" para los visitantes, esto es, proponer estrategias que permitan la interacción entre los procesos de pensamiento convergente,[3] (que se llevan a cabo en el hemisferio izquierdo de nuestro cerebro, considerado como el lógico, racional, lineal, secuencial y vertical) y el pensamiento divergente o lateral, [4] (que se desarrolla en el hemisferio derecho con funciones analógicas, emocionales, intuitivas y creativas entre otras). Conjuntamente, la relación que los visitantes establezcan con la museogra-

3 J.P. Guilford.
4 Edward de Bono.

fía durante su recorrido por la sala es vital ya que es a través de la metodología aplicada que realmente el individuo crea un "ambiente significativo", logrando así la interacción entre sus pensamientos y la estimulación de su proceso creativo. Las fases por las que puede atravesar en dicho proceso son:

1. La *incubación*, que es el momento en que se indaga, se explora y se descubre.
2. La *iluminación* o generación de nuevas ideas y soluciones a partir del planteamiento inicial.
3. La *verificación* como la puesta en práctica de la experiencia.

En definitiva, las reflexiones con las que el público puede concluir su experiencia significativa dentro de la exposición varían, dependiendo de la interacción que haya tenido el individuo con los objetos. Hasta cierto punto el guión museológico, la interpretación museográfica y la metodología educativa solamente presentan al individuo un amplio abanico de posibilidades, sin embargo, en esta postura dialéctica es el visitante el responsable de la construcción de su propio conocimiento. Bajo dicho enfoque Uri Wernik considera que el individuo debe establecer con respecto al entorno una estimación crítica (análisis o diferenciación de elementos). Plantea que la esencia del conocimiento se determina por la interacción del objeto y el sujeto o de éste con otros individuos; a este tipo de crítica le denomina transaccional.

Desarrollo del guión

Los educadores de museos pueden contar con una metodología acorde a la postura constructivista y de esa manera lograr que cumpla su cometido y contribuya al aprendizaje significativo de los visitantes en el museo. Bruner en su axioma de aprendizaje por descubrimiento insiste en que los educadores propongan problemas reales y significativos para los alumnos y posteriormente estimulen la obtención de información que satisfaga dichos cuestionamientos, para que por último establezcan un ambiente sensible en el que los estudiantes sepan los resultados de su proceso creativo.

1. Es importante explorar los conocimientos previos de los visitantes para establecer un puente entre éstos y el nuevo conocimiento.
2. Hay que plantear los contenidos, de tal manera, que sean significativos y funcionales para el visitante.
3. Establecer actividades adecuadas al nivel del público y que permitan crear zonas de desarrollo próximo (espacio en el cual la persona

entra en contacto con nuevos conocimientos, que en ocasiones requiere del apoyo de personas de otros niveles superiores de conocimiento), asimismo que provoquen un conflicto cognoscitivo y que promueva su actividad mental al establecer relaciones entre sus contenidos anteriores y los nuevos.

4. Las actividades deben fomentar una actitud favorable y estimular la autoestima al experimentar con sus aprendizajes y, ser capaz de valorarlos, así como de adquirir destrezas relacionadas con el aprender a aprender que fomenten la autonomía.

Cuando el asesor educativo funja como "coordinador educativo" con el grupo de visitantes en la sala, es conveniente que proponga, argumente, exponga ideas, realice explicaciones de los aspectos clave y categorice las ideas o conceptos destacados por los visitantes; además refuerce las intervenciones de cada miembro, haga revisiones y demostraciones de los aspectos planteados por el grupo.

De la misma manera, Raths destaca diversos criterios que los educadores deben tomar en cuenta para el diseño o la elección de las mejores actividades para el aprendizaje de los públicos.

Es mejor:

- Permitir al visitante, tomar decisiones responsables respecto a cómo desarrollar su visita y ver las consecuencias de su elección (Toma de acuerdos).
- Dar al público la opción de asumir un papel activo en su realización.
- La generación de ideas, procesos intelectuales, sucesos o fenómenos de orden personal o social y estimularlos a comprometerse con ellos.
- Interactuar con su realidad.
- Se realicen por individuos con niveles de aprendizaje e intereses diferentes.
- Examinar en un contexto nuevo, una idea, concepto o ley ya conocido.
- Colocar al visitante y al asesor en una posición de éxito, fracaso o crítica.
- Reconsiderar y revisar sus esfuerzos iniciales.
- Ofrecer planificar su visita, participar de su desarrollo y comparar los resultados obtenidos con otros.
- Comprobar si son relevantes para los propósitos e intereses explícitos del grupo.

Por todo lo anterior, me permito hacer énfasis en el "Método de Acercamiento Crítico" generado por la Oficina Regional de la UNESCO para América Latina y el Caribe, (OREALC-UNESCO) que se sustenta en: "es en este proceso a través del cual los educandos se apropian y generan el

conocimiento, desarrollan la habilidad para pensar crítica, sistemática e independientemente, así como para expresar y acrecentar su sensibilidad, su creatividad y la toma de conciencia de sí mismos, como del ambiente que los rodea".[5] Consta de tres momentos metodológicos que se basan en los aspectos antes expuestos y que puntualizan el desarrollo del guión, pero que se reconocen como:

1. Identificación emotiva intencionada.
2. Indagación intelectual.
3. Devolución creativa.

Finalmente, la labor en la estructuración de esta nueva propuesta requiere de constantes revisiones por parte de los que trabajamos en los museos de México; no es un trabajo acabado, es persistente y continuo, en el que la reflexión y el diálogo con otros educadores, maestros, alumnos o el público en general, nos dará la pauta de la efectividad, o no, de nuestras propuestas pedagógicas constructivistas. Por tanto ser capaz de reflexionar cotidianamente sobre nuestra propia práctica educativa en los museos. De esa manera contribuir cada vez más, a formar seres humanos libres y reflexivos sobre su propia experiencia. Como decía Paulo Freire, lograr la concientización del hombre para alcanzar la liberación del ser humano.

Preparación para antes de trabajar con el grupo

Al momento de iniciar el proyecto, es importante para cada asesor educativo no descartar aquellos aspectos que se han trabajado con anterioridad y que son elementos relacionados con el guión temático que a veces proporciona el departamento de Museología o Investigación en cada museo, si no se cuenta con él.

Hay que tomar en cuenta los siguientes aspectos o complementarlos en caso necesario: los objetivos relacionados con el público; el mensaje principal (hilo conductor) o idea con la que se quiere que salga el público después de visitar la exposición; el tema y su avance científico al puntualizar la fundamentación de la misma; su punto de vista teórico conceptual; la descripción de sus áreas temáticas y, los apoyos didácticos como fotografías, imágenes, diagramas, modelos, gráficos, maquetas, reproducciones, cuadros sinópticos o comparativos. Lo que se va a integrar es la adecuación pedagógica constructivista que se plantea.

5 Arturo Matute y Ana Milena Castelblanco.

El contacto con los grupos antes de ingresar a la sala

Sugerencias

Realice una dinámica rompehielo; ésta puede relacionarse con elementos que se encuentran en el museo o con el nombre del museo, también con personajes o lugares. De preferencia colóquese en una parte exterior (vestíbulo, patio, entrada, etc.). Posteriormente indague con el grupo, a través de un juego de asociación de palabras, los propósitos de su visita; éstos le permiten establecer los intereses, la finalidad y alcance de lo que puede trabajar, y de cómo hacerlo, con el grupo.

Es importante considerar que aunque el grupo no tenga establecido un propósito, usted puede proponer alternativas de visita a partir de sus expectativas con respecto a la misma, por ejemplo:

- Realice una dinámica introductoria (en un salón aparte). Proporcióne hojas sueltas o libros para que de manera individual o colectiva, según sea el caso, lleven a cabo lecturas que correspondan a los temas o aspectos de la sala que se visitará. Los textos pueden ser narrativos, poéticos e inclusive descriptivos, todos ellos debe tener una riqueza de ideas que generen imágenes y sentimientos en cada persona al realizar la lectura del mismo.

Son actividades que permiten evaluar los conocimientos previos que tienen los alumnos en relación con los contenidos de aprendizaje.

- Si el material no es suficiente para todos, puede narrar una historia y solicitar a los miembros del grupo que se acuesten en el piso, esto genera un ambiente propicio para la lectura. Posteriormente se realiza una interpretación grupal en la que cada uno expresa su punto de vista con respecto al texto. Se conocerá cuáles son los conocimientos previos y los intereses que tienen los participantes relacionados con los nuevos contenidos de aprendizaje con que se quiere trabajar.

Los contenidos se plantean de manera que estas actividades sean significativas y funcionales para niños y niñas.

- Una alternativa antes de entrar a la sala es la selección de imágenes o ilustraciones que ayuden a la codificación visual de la información. Se pueden utilizar tarjetas, recortes de revistas, fotocopias a color o libros alusivos, que de preferencia tengan relación directa con el título de la exposición. De esa manera se tiene la posibilidad

de sugerir contenidos que puedan ser significativos y funcionales para todos.

Actividades que pueden realizarse por individuos con niveles de aprendizaje e intereses diferentes.

Si bien, Ausubel en sus lineamientos de aprendizaje significativo menciona lo importante que es para el grupo el realizar hipótesis del tema que van a conocer, infiriéndolo del titulo de la exposición, por tanto, es conveniente generar preguntas o ideas iniciales con todos.

- Si usted no cuenta con imágenes se pueden inducir ejercicios de imaginación; para ello, solicite a los integrantes del grupo adopten la posición de Flor de Loto formando un semicírculo; indíqueles que mantengan los ojos cerrados durante la sesión; ésta inicia con una ambientación musical para que se relajen y puedan empezar a describir objetos, personajes, ambientes o lugares que posteriormente podrán encontrar en la exposición. Cada miembro del grupo juega un papel muy importante en la recreación mental de las imagenes. Surgirán preguntas como: ¿Por qué decidieron vivir en ese lugar?, ¿cómo se hace una espada?, ¿todos eran ricos?, ¿por qué hacían tumbas?, ¿qué comían?, ¿de qué está hecha esa casa? etcétera.

Desarrollo de la metodología para aplicar en la sala

Permite al visitante tomar decisiones responsables respecto a cómo desarrollar su visita y conocer las consecuencias de su elección (tomar acuerdos). Relevante para los propósitos e intereses explícitos del grupo.

La propuesta sociocultural de Lev Vigotsky[6] que forma parte del constructivismo, se centra en el diseño de actividades que propicien el desarrollo del lenguaje oral, escrito o simbólico como medio natural de expresión de ideas. Las actividades dentro de las salas deben tener la posibilidad de generar preguntas, categorizarlas y establecer conceptos; además, por medio, de las dinámicas se permite el incremento de los ejercicios mentales como la abstracción, la imaginación y la creatividad. El trabajo cooperativo es fundamental en relación directa con la zona de desarrollo próximo (espacio o situación en dónde el visitante puede resolver un problema con apoyo apropiado). Los educadores de museos tienen la posibilidad de integrarse con los miembros del grupo a través de la "ayuda ajustada" que se puede proporcionar a través de la experiencia.

6 Jose Luis Mondragón.

El éxito de las actividades en la sala depende de las dinámicas, su motivación y la generación de significados previos. Además en este nivel de la experiencia se sugieren otras actividades que se pueden dividir, por un lado aquellas que son personales, por otro, las que son en equipo y que llevan al diálogo, la reflexión y al análisis de aspectos significativos y relevantes para cada uno de sus miembros.

" Descubre al objeto prisma"

¿Qué podemos aprender de los individuos a través de sus objetos?

- Es realizada con individuos con niveles de aprendizaje e intereses diferentes.
- Ofrece al visitante planificar su visita con otros, participar de su desarrollo y comparar los resultados obtenidos.
- Motiva el proceso de incubación.
- Estimula el aprendizaje por descubrimiento.

- Al ingresar a la sala, cada miembro del grupo tiene la selección de un objeto que le interesó y que le generó alguna expectativa particular. También es conveniente tener a la mano preguntas para intercalar a lo largo del recorrido y que faciliten la revisión del contenido, su análisis y complementen la investigación (se pueden redactar previamente).

Al plantear el concepto de "objeto prisma",[7] éste "se destaca como un elemento rico en posibilidades comunicativas, capaz de transmitir tantos mensajes como el receptor tenga posibilidades de percibir".

Las piezas de la exposición, las cédulas y los ambientes museográficos nos brindan todas aquellas respuestas que estamos dispuestos a descifrar. Las diferentes posibilidades de ver el objeto, así como sus aspectos semióticos (significados) hacen del receptor de sus mensajes un sujeto activo, ya que es una forma de hacer una lectura crítica de la pieza del museo.

Para iniciar el descubrimiento del objeto prisma es conveniente hacer un recorrido general con todo el grupo, además se les pedirá que individualmente miren todo lo que hay a su alrededor; así se realizará la primera aproximación o acercamiento directo al objeto de la sala y podrán seleccionarlo o reconocer aquel que decidieron previamente; "éste se da básica-

7 Método de acercamiento crítico.

mente a nivel sensorial (audición, vista, olfato, tacto, gusto o kinestésica) que es una forma de captar las propiedades inmediatas del objeto como forma, textura, color, olor, etc., de la percepción, que es la impresión global que producen las cualidades de los objetos en nuestra mente y la representación, que es la asociación mediante imágenes, de los rasgos de un objeto con otros percibidos anteriormente". Ya frente a la pieza responderán a las preguntas que usted puede sugerir: ¿Me gusta o no?, ¿por qué?, ¿qué me recuerda?, ¿qué me gustaría saber de él?, ¿cómo es?

Es decir, cada persona va a reaccionar, a establecer empatía con el objeto por medio de sus conocimientos anteriores, la asociación libre de evocaciones o necesidades, o bien, el juicio estético. De la misma manera dejarán aflorar sus emociones, haciendo uso de los recuerdos, la imaginación, la intuición, la sensibilidad y la creatividad. Se establece así la identificación emotiva (actividad propia del hemisferio derecho) o el primer paso del proceso creativo, la incubación.

"La actividad permite al público tomar un papel activo en su realización; de esta manera estimula el pensamiento divergente y se posibilita la ayuda ajustada por parte del educador."

En esta etapa podrán dibujar las imágenes del objeto elegido, en las que incluirán símbolos que interpreten las sensaciones que tienen de él, así como las características físicas que lo distinguen y que lo hacen especial; lo cual lo obliga a interactuar con su realidad y estimula el desarrollo del lenguaje simbólico y la imaginación.

Posteriormente se reunirán en equipos o parejas y se les pedirá que formulen otras preguntas o comentarios con respecto al objeto seleccionado, es decir, que piensen en el contexto cultural, social, económico, político o religioso de la obra o bien, aquellos aspectos que se relacionen con la misma; en ese momento inicia la indagación intelectual (trabajo del hemisferio izquierdo) que los conducirá a la formulación de conceptos a partir de la recopilación de información sobre aspectos de espacio-tiempo, contexto, época, etc., se investigarán a partir de lo escrito en la sala, de otras piezas y de los objetos mismos, así como del apoyo del asesor educativo, maestro o especialista. Pueden proponerse preguntas como:
¿En qué lugar fue encontrado?, ¿a qué época pertenece?, ¿con qué otros objetos se relaciona?, etcétera.

Es importante que la actividad parezca como un reto abordable para el alumno, es decir, que tenga en cuenta sus competencias actuales y las que lo hagan avanzar con la ayuda necesaria, que permitan crear una zona de desarrollo próximo y la posibilidad de intervenir en ella.

En esta parte del proceso se pueden utilizar mapas conceptuales para organizar la investigación, así como un glosario de términos que les dará la oportunidad de relacionar los conceptos e incrementar su vocabulario al investigar (se puede proporcionar una hoja fotocopiada). Se les indicará que se ayuden con los apéndices o cédulas en sala, que relacionen el material con los objetos, que usen colores, diagramas y cuadros. La intención es establecer la posibilidad de que indagar, comparar, deliberar o discernir, significa formular juicios.

De esa manera, Webster destaca dichos momentos como "un proceso de formarse una opinión, discernir y comparar después de indagar y deliberar."

Finalmente, el grupo en conjunto recorrerá nuevamente toda la exposición y cada equipo o pareja, ayudados de su mapa conceptual, destacarán por medio de una narración al resto del grupo, los aspectos principales de los procesos de identificación emotiva e indagación intelectual que son el resultado de su experiencia significativa con el objeto prisma. La actividad se complementa con los comentarios del grupo, el asesor o el maestro.

- Esta etapa del proceso exige en ellos una investigación que incluye ideas, procesos intelectuales, sucesos o fenómenos de orden personal o social y los estimula a comprometerse en ellos.
- Promueve el proceso de incubación.
- Desarrolla el pensamiento convergente.
- Hace uso del lenguaje escrito.
- Estimula el trabajo cooperativo.
- Desarrolla el lenguaje oral.
- Propicia la crítica transaccional.
- Posibilita la ayuda ajustada.

En el taller creativo... reconstruir la experiencia...

Esta actividad obliga a los públicos a examinar en un contexto nuevo una idea, concepto o ley que ya se conoce.
Los conduce a reconsiderar y revisar sus esfuerzos iniciales.
Se posibilita el uso de lenguaje simbólico.

En esta etapa el grupo se reúne en equipos, cada uno va a reinterpretar su experiencia, traduciéndola a otros lenguajes (simbólico, literario, corporal, etc.) que conformen nuevamente un todo conceptual. Pueden utilizar los elementos que cada uno de sus miembros integró a lo largo de su experiencia. La devolución creativa tiene la intención de que el públi-

co exprese los significados más importantes de su proceso y los exprese creativamente por medio de diversos materiales y sus propios recursos.

Estas actividades estimulan en el alumno la autoestima y el autoconocimiento en relación con los aprendizajes que se le proponen, es decir, pueda experimentar con ellas que en algún grado ha aprendido, que su esfuerzo ha valido la pena.
También lo ayudan a adquirir destrezas relacionadas con el aprender a aprender y que le permitan ser cada vez más autónomo en sus aprendizajes.

Los grupos cuentan con materiales diversos con los que pueden realizar: reconstrucciones plásticas, literarias, teatrales y musicales

Bibliografía

Acuña Escobar, Carlos Enrique, *Creatividad: la libertad secreta*, artículo.
Carrillo, Elba, *La creatividad*, artículo.
Coll. C., *et. al.*, *El constructivismo en el aula*, Barcelona, Ed. Graó, 1995.
Díaz Barriga, F. y G. Hernández, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, McGraw Hill, 1998.
Freire, Paulo, *Concientización y liberación. Conversación con Paulo Freire*, Axis, 1975, pp. 18-53.
Gómez Mondragón, José Luis, *Constructivismo implicaciones en educación*, ponencia, Tlaxcala, septiembre de 2000.
Pausza, Margarita, *Ensayo sobre el proceso de creación*, artículo.