



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA

TESINA

GUÍA DE INTERPRETACIÓN DE CONTENIDOS PARA REALIZAR UN TIPO DE VISITA
DIALOGADA EN ISLA PANWAPA, MUSEO MEMORIA Y TOLERANCIA.
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PLANTEADA DESDE LA EXPERIENCIA COMO
MEDIADORA EDUCATIVA.

Que presenta:

Alma Laura Amaya Pérez

Para obtener el título de
Licenciada en Pedagogía

Asesora:

Lic. Roxana Velasco Pérez



Ciudad Universitaria, Cd. Mx.

2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Dios, por manifestarse en momentos donde las adversidades opacaban el camino, logrando ser la luz que me guía siempre, me da fortaleza y templanza.

A mi mamá Elena y a mi papá Daniel, gracias por darme la vida, por sus regaños y sobre todo por apoyarme en todo momento, son mi impulso y mi ejemplo. Los amo con todo mi ser.

A mis hermanos Oscar, Ricardo e Ivonne, por ser mis cómplices y apoyarme con sus consejos de hermanos mayores, por consentirme tanto y por darme el mejor regalo que la vida me ha dado: ser la Tía Alma.

Gracias a mis sobrinos y sobrinas que me impulsan a tratar de ser un Ser Humano ejemplar. Los amo mucho Win, Dubis, Ceci, Xime, Hazo, Kalín y Pantunflas.

A Ricardo, mi compañero de vida, por estar conmigo en todo momento, por todo tu apoyo para lograr cumplir este sueño pero sobre todo por hacerme reír. Te amo.

Gracias a toda mi familia en general, padrino, madrina, tíos, tías, primos y primas que no acabaría de mencionar y no quiero que se me pase nadie, ustedes me han enseñado que todo se logra y se alcanza gracias al esfuerzo personal pero que siempre estarán ahí para apoyar y hacer que los sueños se vuelvan realidad.

Gracias a mi chimino, mi perro, que siempre estuvo ayudándome con su escucha a cada torbellino que pasaba por mi cabeza. Te adoro mucho chimi.

Gracias a mi Asesora Roxana y profesoras involucradas, por ser parte de este proceso, por sus observaciones y ánimo para concluir este ciclo.

A mis amigos y amigas que no acabaría de mencionar, pero en especial quiero agradecer a Delia que desde la prepa ha sido un gran apoyo para mí; a mis amigas del fut por enseñarme que el futbol no solo es ir detrás de una pelotita, es ayudarnos a crecer, a ser responsables y comprometidas; a mis "Repros" por enseñarme la sororidad, a Brez por ser la mejor ex amiga del mundo y por cada risa compartida; a Ale y Pao por ser parte fundamental de este andar y sobre todo por convertirse en esa familia que uno elige. Las quiero mucho.

Al equipo de mediadores educativos de Panwapa por que sin ustedes no hubiera sido posible este andar. Mi reconocimiento y admiración a la labor que desempeñan.

A Guillermo Seijo, por enseñarme la responsabilidad laboral y el profesionalismo que se requiere en la sociedad, gracias por creer en mí.

A todo el equipo operativo de Memoria y Tolerancia, Universum y Papalote, gracias por ser mis compañeros y amigos.

¡Gracias y que por mi raza hable el espíritu!

Índice

Presentación	1
1. Antecedentes del museo como espacio educativo	4
1.1 Aportes a la educación en Museos	6
1.1.1 Aporte Anglosajón.....	9
1.1.2 Aporte Francés y Español.....	11
1.2.3 Aporte Latinoamericano.....	11
1.2 Clasificaciones de Museo	13
1.2.1 Generaciones de Museos.....	15
1.2.2. Museos Contemporáneos	16
1.2.3 Los Museos interactivos, pilares de los Museos para niños.....	17
2. Museos y educación.....	22
2.1 Corrientes educativas aplicadas en el espacio museal	23
2.1.1. El constructivismo	23
2.1.2 Educación progresiva.....	26
2.1.3 Relación entre constructivismo y educación progresiva	27
2.1.4 Aprendizaje social y asimilación cognoscitiva	28
2.2 La función didáctica en el Museo	30
2.2.1 Museografía y principios didácticos	32
2.2.2 Acciones didácticas en el Museo.....	38
2.2.2.1 Mediación humana y aprendizaje mediado.....	39
2.2.2.2 Las visitas	43
2.2.2.2.1. Las visitas en un contexto de diálogo	46
2.2.3 El guion de visita como invitación al diálogo.....	48
2.2.4 El mediador educativo y la interpretación	51
2.2.4.1 El juego, la narrativa y la imaginación.....	57
3. El quehacer pedagógico en Isla Panwapa	61
3.1 Museo memoria y tolerancia.....	62
3.2 Isla Panwapa	66
3.3 La experiencia como mediadora educativa en Isla Panwapa y la necesidad de una guía de interpretación de contenidos.	71

4. Propuesta de la guía de interpretación de contenidos para “Isla Panwapa” del Museo Memoria y Tolerancia.	79
Conclusiones y recomendaciones.....	106
FUENTES CONSULTADAS.....	110

PRESENTACIÓN

Museos... Espacios concebidos como lugares de resguardo de objetos valiosos con el propósito de ser exhibidos para el deleite de los visitantes. La existencia de los museos va más allá del simple resguardo, deleite e investigación; también son lugares donde los objetos valiosos cobran un sentido y valor pedagógico educativo cuando los interpretamos, ya sea de manera individual o grupal, pues al contemplar objetos o leer los contenidos de las cédulas, se crean y recrean significados que construyen y deconstruyen las visitas en experiencias que pueden transformarse, más que significativas, en memorables para quienes acuden a ellos, lo cual contribuye en la educación,

He sido muy afortunada al poder trabajar directamente en estos espacios, pues en ellos me he sumado a construir una mirada pedagógica y hacer de estos espacios tierra fértil para crear y retroalimentar propuestas con contenidos educativos de mayor impacto y alcance para los visitantes, buscando que la visita al museo no solo se quede en “una visita más” o un común “museo aburrido”. Considero que la acción pedagógico-educativa que se realiza desde la mediación educativa, para ayudar a interpretar los contenidos que un museo transmite en cada exposición o sala permanente, es de gran importancia para que el mensaje que cada museo quiera transmitir logre ser apropiado por el visitante sobre un esquema donde se le invite a vivenciar experiencias marcadas por el disfrute logrando visitas memorables que vayan más allá del deleite y contemplación.

Las acciones educativas como la intervención del mediador educativo y el desarrollo del guión, libreto o argumento de interpretación de contenidos, talleres, entre otras, tienen que inspirarnos a compartir nuestras historias y experiencias como elementos primordiales para crear espacios de diálogos que nos inviten a la reflexión y la duda para seguir cambiando paradigmas acerca de la visita a los museos.

Hoy en día existen museos que nos permiten la interacción con réplicas de piezas, contenidos, historias, entre otros, pero la interacción humana entre visitantes y un mediador educativo de museo marca una gran diferencia en la visita y el concepto de interactividad.

La experiencia que he logrado adquirir como becaria-anfitriona del Museo Universum, prestadora de servicio social como “Cuate” de Papalote Museo del niño, como mediadora educativa y ex coordinadora de “Isla Panwapa” del Museo Memoria y Tolerancia, me ha

ayudado a asumir el gran compromiso de la acción pedagógica en los museos, pues como espacios públicos contribuimos a educar y empoderar a la ciudadanía sobre su patrimonio científico, histórico y social, y cuando el punto de vista educativo se toma en cuenta para la concepción, el diseño y el desarrollo de las exhibiciones, los visitantes se sentirán invitados a disfrutar y apropiarse de estos espacios llamados museos.

Tomando como base la experiencia museística adquirida, y como profesional de la educación, realizo esta propuesta de tesina con la finalidad de: aportar herramientas que sirvan de referencia a otros estudiantes y colegas interesados en la creación de guías de interpretación de contenidos basadas en la relación que existe entre museos y pedagogía; visibilizar la importancia de las aportaciones de los mediadores educativos en la creación de espacios museísticos y aspirar a la profesionalización del educador de museos.

Con el presente trabajo busco mostrar la guía de interpretación de contenidos para los mediadores educativos planteada desde el tipo de visita dialogada, propuesta con el fin de detonar experiencias significativas en los visitantes que asisten a Isla Panwapa del Museo Memoria y Tolerancia.

A su vez, pretendo conocer las bases históricas de la acción educativa en los museos para dar sustento teórico al desarrollo de guías de interpretación de contenidos que buscan plantear visitas dialogadas como forma de construir y deconstruir significados y experiencias, esperando ser un referente de apoyo para otros estudiantes y colegas interesados en la relación entre museos y pedagogía.

Los museos, a lo largo de la historia, han sido considerados como espacios destinados al resguardo de objetos del patrimonio de la humanidad, lugares donde se dan cita grandes exposiciones mostrando obras de artistas, lugares de ocio o simplemente como lugares que podríamos visitar cuando “se nos deje de tarea” pero, ¿se pueden ver a estos espacios como lugares donde las experiencias de visita puedan ser amenas, reflexivas y emotivas para quienes asisten?

Este tipo de cuestiones en la práctica educativa dentro de los museos tienen una larga historia; actualmente existen estudios e investigaciones, y aunque falta mucho por debatir, analizar, documentar y reflexionar respecto al tema, hoy en día podemos decir que los referentes teóricos son amplios y este trabajo no estará partiendo de cero.

La bibliografía, estudios o proyectos educativos sobre los que sustentaré el presente trabajo será tomada en su mayoría desde las aportaciones del siglo XX, donde gracias a

los y foros sobre museos y educación realizados en varios países de Europa y América se comienza a tener auge reflejado en bibliotecas especializadas donde se da espacio a títulos como: *Museografía didáctica*, *Pedagogía museística*, *Manual de museografía interactiva*, *Claves de la museografía didáctica*, *La enseñanza en el Museo de Arte*, *La educación en los Museos: de los objetos a los visitantes*, entre otros.

En el presente trabajo abordaré la temática del museo y su historia; el museo como espacio educativo, sus antecedentes y las aportaciones de diferentes países latinoamericanos, europeos y anglosajones para poder tener bases sólidas de la educación en Museos. Posteriormente haré mención de algunas corrientes educativas aplicadas al espacio museal, en este caso, constructivismo, educación progresiva y aprendizaje cognoscitivo, continuando con la importancia de las acciones didácticas como las visitas guiadas, la mediación educativa y el desarrollo de guiones. Finalizando con la propuesta de interpretación de contenidos para los mediadores educativos de Isla Panwapa, Museo Memoria y Tolerancia.

1. ANTECEDENTES DEL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO

Según la historia sobre la educación e interpretación en museos, entre los años 1969 y 1979, el consejo Internacional de Museos (ICOM) actualizó su definición original del Museo y agregó en ella la palabra educación:

“El Museo es una institución sin fines de lucro abierta al público y al servicio de la sociedad, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con el propósito de educación y deleite, de los testimonios materiales del hombre y su medio”.

En esta definición, podemos darnos cuenta de que antes de estos años no estaba considerada la palabra *educación*, suponiendo que se daba por hecho que estaba implícito en las tareas y acciones del Museo, mas no porque no fuera importante. Conforme a los estatutos del ICOM adoptados por la 22ª Asamblea General en Viena (Austria) el 24 de agosto de 2007, hoy en día se dice que el Museo es:

“Un Museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su ambiente con fines de estudio, educación y recreo.”¹

Si bien, dentro de las funciones principales del Museo se encuentran: la conservación, investigación y exhibición, cada una de éstas tiene dentro del Museo su área específica de trabajo y el personal correspondiente para su desarrollo.

La exhibición es el aspecto que se vincula de modo más directo con las actividades de docencia y, por consiguiente, es la función Museo de mayor relación con la tarea educativa; cabe destacar, además, la inclusión del deleite, goce y disfrute como finalidad del Museo.

Así pues, el vínculo que surge entre el Museo y la educación resulta fundamental y esencial para poder construir y llevar a cabo acciones pedagógicas que conduzcan a un mejor aprovechamiento de estos espacios.

Sumando los registros de la bibliografía consultada, coloquios, encuentros, aportes, artículos, debates, práctica y experiencia en el campo educativo de los Museos, se

¹ Tomado de: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/> 07 de septiembre de 2017

argumenta que la educación en Museos se ocupa de estudiar las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes (sus sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos), para poder crear y ofrecer estrategias de acción didáctica para la producción de talleres o exposiciones, organizar y planear visitas para escuelas o público general, pero sobre todo para generar andamiajes de experiencias donde sean favorecidos los visitantes al comprender mejor los contenidos del Museo y con ello facilitar la reflexión que conlleve a la acción. Por lo que, desde mi experiencia, es imposible dejar de lado la labor de los guías, educadores, monitores, mediadores, facilitadores o anfitriones, ya que somos nosotros quienes desempeñamos un papel muy importante dentro del engranaje que hace funcionar los Museos; somos quienes estamos y vivimos el día a día las visitas, estamos diariamente en contacto con los visitantes y nos mezclamos con ellos, vamos a ellos y con ellos.

Silvia Alderoqui² y Constanza Pedersoli³ en su publicación más reciente, *La educación en los Museos* (2011), mencionan que los libros pensados desde los visitantes lo reflejan desde sus mismos títulos⁴.

Así pues, el modo de nombrar las investigaciones y la labor educativa de los Museos sobre las experiencias de aprendizaje del público, en el idioma inglés se consolidó como *museumeducation*, y sus actores recibieron el nombre de *museumeducators*. Por otro lado, en castellano las primeras investigaciones abordaron la temática a partir de la conjunción de los términos *educación y Museos*.

Los títulos más recientes que se abordan para referirse a tareas educativas dentro del Museo se presentan desde la inclusión: *educación en Museos* y las personas encargadas de accionar estas tareas son llamadas *educadores de Museo*.

² Silvia Alderoqui es licenciada en ciencias de la educación por la UBA. Es directora del museo de las escuelas de la ciudad de Buenos Aires. Especialista en didáctica de las ciencias sociales y la educación en los museos. Investiga, diseña y asesora en la planificación y curaduría educativa de exposiciones y dispositivos participativos en museos orientados hacia las ciencias sociales y al arte.

³ Constanza Pedersoli es profesora y licenciada en ciencias de la educación por la UNLP, donde se desempeña como docente y coordinadora del Programa de Divulgación de las Ciencias Mundo Nuevo. Es educadora en el museo de las escuelas y realiza tareas de gestión, investigación y asesoría en instituciones socioculturales.

⁴ Por mencionar algunos ejemplos tenemos: *Exhibiendo culturas*, de Irvin Karp y Steve Lavine (1991); *los museos y sus visitantes*, de Eileen Hooper-Greenhill (1998); *Conectando niños con la historia en los museos*, de D. Lynn McRaney y John Russick (2010); *Escuchando las conversaciones en los museos*, de Gaea Leinhardt y Karen Knutson (2004); *Civilizando los museos*, de Elaine Heuman Gurian (2006); *voces de los visitantes en las exposiciones*, de Wendy Pollock y Kathy McLean (2007); *identidad y la experiencia de los visitantes en el museo*, de John Falk (2009); *el museo participativo*, de Nina Simon (2010), entre otros.

Un concepto que hace eco en mí y en la gran parte de los educadores de Museos sobre nuestro compromiso en la labor de transmisión de mensajes es el que comparte Stephen Weil: *“Es la idea de un continuum en el que se pasa de ser Museos acerca de algo, a ser Museos para alguien y hacer una diferencia en la vida de las personas.”*⁵

A modo personal, considero que el construir una mirada desde los museos para alguien, vivifica el significado de estos espacios pues cuando se comienza a involucrar a los visitantes se logra una conexión que da voz a sus experiencias dentro del museo lo cual marcará el modo de apropiarse de estos espacios.

1.1 APORTES A LA EDUCACIÓN EN MUSEOS

En términos generales, la historia de los Museos se remonta al coleccionismo de la Antigüedad y los “gabinetes de curiosidades” del Renacimiento, centrándose tradicionalmente en fundadores y visionarios; su desarrollo desde hace más de 200 años permite revelar el factor educativo que juegan estas instituciones. Hasta nuestros días, autores de bibliografía básica de Museos como la profesora de origen inglés, Eileen Hooper-Greenhill⁶, citando a N. Pittman señala que: *“La educación es el componente clave en la *raison d’être* de los Museos”* (Hooper-Greenhill, 1998:9).

Al respecto conviene decir que autores del contexto iberoamericano como Ma. Inmaculada Pastor Homs⁷, (mencionando que los Museos británicos poseen una mayor tradición pedagógica), cita a David Anderson del “Victoria and Albert Museum de Londres”, cuando dice que la institución museística debe entenderse como una “organización dinámica y multicultural a favor de la educación permanente dentro de la sociedad” (Pastor, 2004:14)

⁵ Tomé esta frase porque, como mediadora educativa, coincido en que muchas de las instituciones museísticas hablan de educación solo como un adjetivo no como una acción, pues en su estructura y organización no se ve realmente reflejada la acción educativa. No basta solo con hacer una “noche de museos al mes” para que las personas se acerquen a algún contenido en específico a través de una exposición, estoy en total acuerdo en que se necesita que las herramientas humanas con las que cuenta el museo detonen en el visitante un pensamiento cuestionador y crítico a través de la visita cara a cara, pues es ahí donde podemos darnos cuenta de que la función educativa cobra vida y la misión y visión del museo, sea cual sea, queda claro.

⁶ Eileen Hooper-Greenhill es PhD en Sociología de la Educación, ha sido profesora de Department of Museum Studies, University of Leicester, y directora del Research Centre for Museums and Galleries, RCMG. Ver: <http://www.le.ac.uk/ms/contactus/eileanhoopergreenhill.html>

⁷ M. Inmaculada Pastor Homs, es maestra y doctora en Ciencias de la Educación, actualmente es profesora titular de la Universidad de las Islas Baleares, y miembro del grupo de investigación: Teoría de la educación y educación no formal, de la misma universidad.

Ver: <http://www.uib.es/es/investigacion/grupos/grup.php?grup=TEOEDUCA>

Para llevar a cabo acciones con un buen fundamento educativo, considero necesario contar con bases sólidas acerca de la historia de los Museos y sobre el papel que ha jugado la educación con sus aportes e investigaciones, razón por la cual describiré a groso modo un panorama histórico de ello.

Desde la tradición occidental y centroeuropea, se ubican momentos importantes de la educación en Museos que marcaron la razón de ser y su responsabilidad social, antecediendo a la concepción actual que se tiene de estos como espacios públicos:

Una primera fase: marcada por el coleccionismo por opulencia, riqueza y hedonismo, desde la Antigüedad hasta la Edad Media.

Se puede afirmar que aproximadamente durante diez siglos los Museos fueron casi desconocidos por la mayoría de la población: eran espacios fuera del alcance y del interés de las clases sociales medias y bajas. Habían pertenecido a los aristócratas y clases burguesas desde sus orígenes, y esos grupos sociales no consideraban la posibilidad de organizar sus colecciones de objetos de forma que pudieran ser comprendidas por otros visitantes fuera de los especialistas, coleccionistas y estudiosos (Serrat, 2007:103)

Una segunda fase: instaurada por el Renacimiento, en que las colecciones adquieren un valor artístico, formativo y científico, con carácter contemplativo y elitista; se destacan entonces las colecciones de curiosidades, rarezas y obras de arte.

Una tercera fase: ubicada en el siglo XVIII con el Enciclopedismo, el cual imprime un coleccionismo sistemático, metódico y especializado, que, no obstante, continúa siendo elitista y, por ende, privado.

Añadiendo a esta época la influencia de la mecánica newtoniana y su concepción de la naturaleza como maquinaria perfecta, la aristocracia comenzó a ser clasificada con fines de deleite e investigación. La ciencia se puso de moda, ya sea para iniciar una colección de mariposas o un álbum de plantas, ordenar prismas o construir un telescopio propio (Sánchez, 2006:22)

Durante este siglo el XVIII, las exposiciones se utilizaban como demostraciones, soporte para el estudio y la difusión. Siguiendo esta línea, comenzaron a imponerse, en las colecciones artísticas, exhibiciones especializadas e históricas. Hasta ese momento, la estética de presentación de los Museos era muy barroca: se organizaban las salas con una gran variedad de objetos diversos, formando composiciones con un criterio decorativo que buscaba despertar la emoción y la sorpresa. Con la proliferación de asociaciones, academias e institutos especializados, aunado al interés por la ciencia y la pedagogía, las características y objetivos de los Museos comenzaron a cambiar, convirtiéndose paulatinamente en aulas permanentes de lecciones históricas, un instrumento de

aprendizaje (Linares, 2010: 21). Hacia fines de ese siglo, en Inglaterra, Elías Ashmole donó su colección a la Universidad de Oxford, poniendo como condición la creación de un edificio especial para resguardarla. Allí se organizó un curso de Historia Natural Experimental, inspirado en la “nueva filosofía” de Francis Bacon. A partir de entonces, la Universidad de Oxford comenzó a encargarse no solo de la conservación de las colecciones, sino también de volverlas públicas (Schaer, 1993:44).

El asentamiento de Museos en tierras americanas también data de este siglo, antes de las independencias. En 1771 la Charleston Library Society de Carolina del Sur promovió la creación de un Museo con fines didácticos, para el mejor conocimiento de la agricultura y de las plantas medicinales.

En el último cuarto de siglo XIX se dice que las donaciones de patrimonio a diferentes países se hicieron con la finalidad de educar, instruir y hacer gozar a los ciudadanos.

Es así como, en esta etapa, los Museos europeos se expandieron y comenzaron a exhibir colecciones privadas, dejando de ser patrimonio exclusivo de nobles y científicos; se abrieron al público y empezaron a jugar un rol fundamental en la construcción de la identidad colectiva.

A partir de entonces y hasta principios del siglo XX, los coleccionistas privados vendieron o donaron sus colecciones a los grandes Museos, convirtiéndose así en depositarios del patrimonio cultural, y su acción educativa comenzó a cobrar mayor importancia. A principios del XX, en Alemania, se crea el *Deutsches Museum* de Munich, lo que hacía diferente a este Museo de los otros era que los visitantes participaban: no eran meros observadores, sino que podían manipular las máquinas de la colección.

Con lo dicho hasta aquí, se podría decir que las características y objetivos de los Museos se fueron moldeando hasta convertirse en instrumentos de aprendizaje “abiertos al público”, con lo cual contribuyeron a la construcción social de identidad. Sin embargo, aunque en la actualidad algunos Museos son de acceso gratuito, no todas las personas saben cómo aprovecharlos, pues el carácter intocable de los objetos, el silencio religioso que se impone a los visitantes y el ascetismo puritano del equipamiento contribuyen a hacer de esta institución un espacio excluyente, nos dice García Canclini. Bajo esta perspectiva el educador de Museo puede contribuir a la construcción de políticas educativas y derechos del visitante para hacer que los públicos se acerquen a los Museos.

Contando con estas bases históricas y haciendo referencia a los aportes anglosajones, españoles, latinoamericanos, franceses, entre otros, trataré de justificar la acción pedagógica del mediador educativo en una visita dialogada, para llevar a cabo una labor pedagógica más comprometida dentro de las instituciones.

1.1.1 Aporte Anglosajón

Los escritos seleccionados de John Cotton Dana, titulados *The New Museum*, constituyen uno de los primeros referentes documentados acerca de la educación en Museos. Dana se considera una leyenda para los educadores de Museos de los Estados Unidos. Junto con John Dewey compartía e impulsaba la denominada **educación progresiva**⁸, la cual enfatiza la noción del Museo como un servicio público, teniendo como prioridad la misión de enriquecer la calidad de vida de los visitantes: “felicidad, sabiduría y confort de los miembros de la comunidad”, en vez de la acumulación de objetos para su propia gloria. En 1909 fundó el Museo de Newark.⁹

En cuanto a la relación Museos-escuelas, Dana estaba convencido de que los Museos no debían convertirse en “escuelas de educación”, sino que ambas instituciones tenían que colaborar entre sí.

Otras pioneras de la educación en Museos fueron, la maestra Anna Billings Gallup,¹⁰ quien entró a trabajar al *Museo de los Niños de Brooklyn* en 1903, y Louise Connolly, una superintendente del sistema educativo de New Jersey, quien fué contratada por Dana en 1912 en Newark; ellas son ejemplos que ilustran la participación femenina en la etapa temprana de la educación en Museos, y sobre todo para los Museos enfocados a niños.

Otros ejemplos de los aportes anglosajones que se pueden mencionar son:

- Las bases para la creación de Museos para niños y Museos de ciencias desarrollados en Estados Unidos. *El Museo de Niños de Boston*¹¹ es un ejemplo de ello pues fue concebido en función de sus visitantes. Michel Spock dirigió este Museo y fue creador y fabricante de exhibiciones.
- En la década de 1980, Australia y Estados Unidos proponen el concepto de *auditor o defensor del público*, como el profesional que tiene la responsabilidad de

⁸ Esta práctica educativa la abordaré más a fondo en el segundo capítulo relacionándola también con el constructivismo.

⁹ Museo Newark: www.newarkmuseum.org

¹⁰ Anna Billings Gallup está incluida en la más reciente lista de Honor de la Asociación Americana de Museos “Los 100 campeones de los Museos Americanos.”

¹¹ Boston Children’s Museum: www.bostonkids.org

estudiar las necesidades del público, supervisar exposiciones y asesorar al personal del Museo en relación con las expectativas de los visitantes.

- En el Reino Unido, a comienzos de los años 90, Nigel Pitman¹² señalaba que el papel educativo de los Museos debería ampliarse y funcionar centrándose en el usuario.
- Eilean Hooper-Greenhill, una de las más relevantes investigadoras de la educación en Museos en el Reino Unido, apuntaba que muchos profesionales sentían que los Museos debían tener más relación con la comunidad, y ser más útiles para los públicos; opinión con la que probablemente estarán de acuerdo la mayoría de los profesionales que hoy en día trabajan con los públicos en los Museos. Como pionera en el campo de la educación en Museos, Hooper-Greenhill contribuyó a la necesidad de la formulación de políticas educativas dentro de estos espacios.
- Autoridades inglesas de Museos, bibliotecas y archivos, en 2001, establecieron que los Museos podían hacer “diferencias verdaderas” en la vida de las personas si usaban sus colecciones como inspiración, aprendizaje y diversión, donde las personas pudieran involucrarse y aprender mediante la interacción con objetos.
- El establecimiento de normativas y reformas curriculares entre los Museos y las escuelas para trabajar en conjunto.
- La conducción y organización de investigaciones sobre la base de los *General Learning Outcomes* (GLO), para medir el impacto del aprendizaje en los Museos de los visitantes y los *General Social Outcomes* (GSO), para medir el impacto social de los Museos en los visitantes.
- Robert Anderson, director del *British Museum* afirmaba que el mayor cambio que se debía hacer era el pedagógico y reclamaba la producción de materiales de mediación que apoyaran al público a comprender las obras.¹³
- Los *estándares profesionales de la educación de Museos* describen y enfatizan la importancia del trabajo interdisciplinario para el logro de la misión educativa del Museo, el uso responsable de las nuevas tecnologías, rigurosa planificación, implementación y evaluación. Los educadores de Museo son los que conocen y respetan al público que atienden.

¹² Responsable del organismo central de los museos ingleses de esa época.

¹³ La Vanguardia, 4 de Julio de 2011, cit. en Santacana y Hernández Cardona, 2006.

1.1.2 Aporte Francés y Español

- En el año de 1971, Hughes de Varine crea el término “ecoMuseo” y en compañía de Georges Henri Riviére lanzan la idea de ecoMuseo como una institución orientada por una pedagogía del medio ambiente.
- A fines de los años ochenta se da origen a fecundas reflexiones educativas, gracias a las *aportaciones de especialistas* como Ángela García Blanco, Eloísa Pérez Santos, Joan Santacana Mestre, Mikel Asensio, Nuria Serrat Antolí, Xavier Hernández Cardona, y otros más.
- En 1987 se aprueba por medio del *Reglamento de Museos de titularidad* la elaboración de métodos didácticos de exposición, aplicación de técnicas de comunicación y la organización de actividades complementarias.
- La Museología crítica plantea considerar a los Museos como una práctica social articulada, y propone profesionalizar la actividad de los educadores de Museos.
- Para la Museología, el trabajo del educador de Museo no puede reducirse a un mero espectador o reproductor de la información “autorizada”.

1.2.3 Aporte Latinoamericano

Grandes ideas y reflexiones surgen entorno al rol de educador de Museos gracias a que se realizan encuentros como los siguientes:

- En la llamada *Mesa de Santiago* realizada en el año de 1972, se habló sobre el papel de los Museos en América Latina. Con el afán de considerar desde el Museo, la totalidad de los problemas de la sociedad surge el concepto de *Museo integral, integrado e interdisciplinario*.
- El seminario “*Museos y educación*” organizado en Guadalajara, México, en 1986, con el apoyo de la UNESCO, fue un encuentro de gran importancia ya que se habló sobre el rol de los educadores de Museo y la propuesta de profesionalizar su formación, así como reforzar el papel educativo del Museo, elaborando propuestas de estudio como la *Museopedagogía*. Se propuso a su vez, el trabajo colaborativo entre educadores y conservadores; también en este encuentro se hizo hincapié sobre el estatuto social de educador de Museo.
- Nuevamente en México, en la ciudad de Oaxaca, durante el *Congreso Internacional ICOM-CECA*, Conceptos educativos que transforman la realidad dentro de nuestros Museos: ¡una misión posible! surge la preocupación

fundamental de promover la profesionalización de la educación dentro de los Museos.

- En junio del 2005, durante el *IV Encuentro Regional de CECA-ICOM*, realizado en San Pablo, Brasil, es propuesto por un grupo de Museos de Latinoamérica un manifiesto llamado *Cecálogo*, donde se muestran los siguientes puntos de interés vinculados a la profesionalización de los educadores de Museo y a la educación como parte de las políticas y misiones del Museo:
 1. Intercambiar información, reflexiones, ideas y experiencias sobre la educación en Museos a nivel local, nacional e internacional.
 2. Garantizar que la educación sea parte de la misión, visión, políticas, programas y proyectos de cada Museo.
 3. Defender y aplicar los propósitos educativos planteados en una propuesta pedagógica concertada local, regional e internacionalmente.
 4. Promover altos estándares de profesionalización a nivel de la educación en los Museos en las áreas de investigación, administración, exhibición y evaluación.
 5. Realizar programas y proyectos conjuntos de carácter educativo y cultural.
- Programa Nacional de Interpretación. Encuentros organizados en México por la UNAM desde 2005, con los propósitos de establecer las condiciones propicias para suscitar una discusión y reflexión académica y multidisciplinaria sobre los problemas y las oportunidades vinculados a la función educativa y museal de las diversas tipologías de instituciones.
- Premio Iberoamericano de Educación y Museos. Lanzó su primera convocatoria en 2010. El premio tiene como objetivo premiar e identificar las prácticas de la acción educativa en los Museos.

Gracias a estos aportes mencionados en el libro *La educación en los Museos. De los objetos a los visitantes*, de Silvia Alderoqui, se evidencia que hoy en día se cuenta con elementos clave para la creación de nuevos paradigmas en torno a la educación en Museos y, con ello, seguir trabajando el intercambio de experiencias enriquecedoras para el quehacer educativo, social y político de los Museos. Al investigar los aportes me llama la atención la participación que ha tenido la Universidad Nacional Autónoma de México al impulsar los estudios museográficos en nuestro país y como egresada de esta institución

me enorgullece el saber que muchas personas estamos ávidas de seguir estudiando y aportando lo mejor de nosotros desde nuestra profesión. Actualmente se ha logrado conformar el Seminario de Investigación Museológica (SIM) en la UNAM, semillero de nuevas ideas, debates y construcción de paradigmas en cuanto al quehacer museológico de diferentes disciplinas, posicionando a México como un lugar de tierra fértil para nuevas investigaciones sobre el campo de la educación en Museos.

1.2 CLASIFICACIONES DE MUSEO

Los Museos, más allá de la amplia gama que ofrecen y los públicos a los que van dirigidos, tienen puntos de encuentro como la conservación, la transmisión de la cultura de la humanidad en sus diferentes épocas y la necesidad de apoyarse en dos vertientes fundamentales para que las instituciones museísticas trabajen mejor y puedan adecuarse a las nuevas tendencias sociales, llevando a cabo los puntos que maneja el ICOM en sus definiciones. Estas ciencias son: la Museología¹⁴ y la Museografía¹⁵.

La gran variedad de Museos que existen puede ser clasificada según distintos criterios; de acuerdo con el patrimonio que exhiben, a la forma en que se conciben las colecciones y las perspectivas según las cuales se exponen los testimonios. Pueden ser agrupados en:

- Museos de Arte
- Museos de Historia
- Museos de Ciencias Naturales
- Museos de Ciencia y Técnica
- Museos de Ciencias Sociales
- Museos de Antropología (Arqueología, Etnografía y Folklore)
- Museos pluridisciplinarios no especializados
- Museos especializados (biográficos, en memoria de algún personaje del arte)

¹⁴ Museología: “es la ciencia de los museos y se ocupa de su historia y de su razón de ser, de su función social y de sus sistemas de investigación, educación u organización, de las relaciones que mantiene con el medio ambiente y de la clasificación de los distintos tipos de museos. es pues el saber encargado de enriquecer y poner al día un cuerpo teórico de principios construido en torno al fenómeno de los museos”. (Batallart, Hernández, 2002).

¹⁵ Museografía es la disciplina que se ocupa de los aspectos técnicos de los museos, particularmente de las técnicas especializadas que requiere la praxis diaria, generando saberes empíricos a partir de los principios sistematizados por la museología. (Batallart, Hernández, 2002).

- Museos educacionales. (Materiales documentales acerca de la historia de la pedagogía)
- Museos regionales
- EcoMuseos

También pueden ser considerados Museos, los centros científicos, los planetarios, los jardines botánicos y zoológicos, los acuarios, los vivarios, los sitios arqueológicos e históricos, los institutos de conservación, las bibliotecas y archivos.

Todo Museo participa de determinados criterios expositivos en los que define qué expone y para qué. Estos criterios expositivos actúan sobre el visitante y provocan determinadas reacciones o actitudes. Esta acción puede identificarse con la “intencionalidad comunicativa” del Museo. Según su intencionalidad comunicativa, los Museos pueden ser: contemplativos, informativos, didácticos.

- **MUSEOS CONTEMPLATIVOS:** El código comunicativo permanece desconocido para el visitante y por lo tanto genera como respuesta la contemplación. El público no comprende el valor y el significado de lo que se ve y no tiene elementos para saberlo. Por lo general, los objetos que se exhiben en este tipo de Museos se seleccionan por su notabilidad o nobleza y su arte, y participan de una valoración que permanece en la mayoría de los casos ajena al visitante.
- **MUSEOS INFORMATIVOS:** Facilitan la comprensión de los conocimientos que pretenden transmitir. Este tipo de Museos tiene la intención de ofrecer conocimientos e interpretaciones que posee sobre los objetos que expone. Quiere transmitir conocimientos y atendiendo a esto determina una lógica de exhibición. Las piezas no se valoran aisladamente, se tiene en cuenta su contenido temático y la importancia dentro de un contexto expositivo. Para transmitir visualmente información, las piezas se estructuran en un discurso, un guion. En muchos casos es necesario información adicional a las piezas que se exhiben para facilitar la transmisión de los conocimientos que quiere ofrecer.

En relación con el Museo contemplativo, el Museo informativo presenta un avance en cuanto a la intención de comunicarse con el público.

- **MUSEOS DIDÁCTICOS:** Enseñan a aprender a partir del análisis e interpretación de la cultura material. La diferencia con los Museos informativos radica en que se ofrecen al visitante modos o ejemplos de cómo razonar a partir de los objetos.

Brinda recursos intelectuales para que el visitante pueda pensar a partir de fuentes primarias de información. Promueven el placer del descubrimiento. Este tipo de exhibiciones se caracteriza por la utilización de modelos que reconstruyen procesos completos de investigación, su carácter temporal y renovable y el ofrecimiento de claves de investigación para que el visitante pueda realizar sus propias experiencias.

Es importante señalar que los Museos no se encuentran en la realidad de un modo puro de acuerdo con su clasificación. Aquí se destacan los aspectos más sobresalientes, la tendencia predominante en la finalidad expositiva. Los tres tipos descritos pueden coexistir en un mismo Museo.¹⁶

1.2.1 Generaciones de Museos

Por otro lado, Paulette McManus (1992) plantea una tipología de Museos de ciencias¹⁷ según a la generación que correspondan; a continuación presento un resumen de ello en la siguiente tabla:

Generación	Fin	Función	Rol del visitante
1ª	Exhibición e investigación.	Exhibir colecciones, conservar y preservar el patrimonio.	Observar los objetos que forman la exposición.
2ª	Carácter demostrativo: productos históricos de la ciencia y avance tecnológico. <i>Museum Munich, Science Museum</i>	Divulgación del patrimonio.	Poner en marcha los aparatos.
3ª	Específico y final cerrado o respuesta única. <i>Universum, UNAM</i>	Exhibiciones interactivas con tendencia a utilizar tecnología moderna y dispositivos lúdicos.	Participar activamente.
4ª	No tienen una respuesta única, son de final abierto. <i>Science Museum Nemo de Amsterdam, Holanda.</i>	Ocupa los mismos recursos que la 3ª generación, tecnología de punta y promoviendo una participación más creativa.	Participación más creativa con la posibilidad de elegir diferentes opciones de interacción.

Conviene distinguir que esta tipología plasma las características que asumieron determinado tipo de Museos, centros y exhibiciones en sus orígenes y que estas generaciones no están pensadas en sentido jerárquico, ni una es mejor que la otra, sino que se puede tomar lo que mejor convenga de ellas.

¹⁶ <http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/aer/pdf/tiposmuseos.pdf> 4 de octubre de 2013

¹⁷ Si bien esta categorización se refiere a los museos de ciencias, resulta de utilidad para comprender lo que sucede en otros museos de otras disciplinas o temáticas.

1.2.2. Museos Contemporáneos

A partir del surgimiento de los Museos contemporáneos el concepto *educación en Museos* distingue tres esferas de actuación¹⁸:

- *El oficio de guiar en las salas de exposición.*
- *La coordinación de programas y departamento de educación.*
- *La curaduría educativa.*

Las cuales describo, a manera de resumen, en el siguiente cuadro.

Esfera de actuación	Se refiere a:	Área donde:
Guía de sala	Los educadores de Museo como engranajes del sistema interpretativos del Museo. La visita guiada como lugar de negociación de los contenidos del Museo con los visitantes.	Se pueden propiciar programas de investigación-acción y reflexión de las observaciones cotidianas para su posterior transformación e insumos para el diseño expositivo, la redacción de textos, etcétera
Curaduría educativa	El reconocimiento de la importancia de la función de los educadores en la inclusión de grupos de desarrollo de exhibiciones. Dicha inclusión presenta nuevos intereses y criterios e influye en el proceso de la toma de decisiones.	Es el área de actuación más compleja y menos desarrollada, la que genera más resistencias y en la que se disputan cuestiones de poder y autoridad entre los curadores, conservadores, especialistas y demás miembros que trabajan en los Museos.
Coordinación de programas y departamentos educativos	Lugar donde se conduce y coordina la formación y trabajo de los guías y se articula con los otros profesionales del Museo.	Se definen las modalidades de visitas guiadas y los programas destinados al público. Se establecen acuerdos con las escuelas y otras instituciones culturales y se diseñan actividades paralelas con las exposiciones. Incluye la participación cultural y la generación de procesos de investigación y acción cultural para relacionar los Museos con las diversas comunidades en las que están insertos.

Antes de continuar, me gustaría enfatizar que este informe lo enfoco, basado en mi experiencia, hacia la primera esfera de actuación educativa, sin dejar de lado la importancia que tienen las otras dos.

Analizando y estudiando estas esferas de actuación educativa y el papel que juegan los educadores de Museo, Silvia Alderoqui argumenta que nos podemos dar cuenta de que

¹⁸ Esferas de actuación y de dimensiones, elaboradas en el Primer Encuentro sobre Interpretación en Museos, llevado a cabo en la Ciudad de México en 2005, en base a las conversaciones que sostuvieron Diana Alderoqui, ElaineHeumannGurian, Leslie Bedford y, las categorías que presentó el mexicano Ricardo Rubiales.

cada una se relaciona en mayor o menor medida con alguna de las dimensiones sociocultural, conceptual y espacial- objetual.

Breve revisión de las dimensiones y su esfera de actuación.

Dimensiones	Concieme a...	Involucra...
Sociocultural	El contacto y a la cercanía con las experiencias por las que pasa el público y al papel directo de los educadores en las experiencias de aprendizaje	Caminar por el Museo, observar escuchar y conversar con los visitantes, así como también coordinar y cuidar el trabajo de los guías, ser guía, animador, mediador...
Conceptual	Los educadores como constructores de significado e interpretación, vinculados a la política educativa del Museo.	Analizar la accesibilidad, bienvenida, inclusión y los derechos de los visitantes; el asesoramiento en redacción de guiones de visita, la edición de los textos y la Museografía didáctica desde el punto de vista de la accesibilidad intelectual, etcétera.
Espacial-objetual	El papel de los educadores en la concepción e imaginación de las experiencias fluidas del visitante en el diseño de las exposiciones y la Museografía didáctica.	Comprender el volumen de los espacios, tener aptitudes teatrales y escenográficas; pensar en los cuerpos que se desplazan entre muros, objetos y superficies.

Así pues, podemos observar que el rol de los mediadores educativos es fundamental para que su punto de vista y experiencia del día a día sea tomada en cuenta y que sus aportes sean considerados como una herramienta, para las personas encargadas de dirigir proyectos Museográficos, Museológicos y de curaduría para construir posibilidades desde la realidad misma del Museo.

1.2.3 Los Museos interactivos, pilares de los Museos para niños

Los Museos interactivos son el origen de la creación de los Museos para niños y, por ello, es conveniente analizar este tema; debido a que muchos Museos, actualmente, proponen la interactividad como algo atractivo a los visitantes.

Al contrario de los espacios de colección, los Museos denominados interactivos surgieron con fines didácticos.

En ellos, el valor de lo expuesto no está preponderantemente en los objetos, sino en los fenómenos, procesos o conceptos que intentan transmitir al público mediante el uso de equipamientos, módulos o exhibidores diseñados especialmente con ese fin. Estos Museos se caracterizaron por dar un giro en

los modos de abordar los contenidos, sus propósitos y su razón de ser. Se abrieron, además, a un público más amplio, compuesto principalmente por los niños, los jóvenes y sus familias. (Alderoqui & Pedersoli, 2011:89)

Los Museos hechos bajo la perspectiva de la interactividad abarcan:

- Museos para niños
- Planetarios
- Museos astronómicos
- Exposiciones de arte, historia y otras ciencias sociales
- Ciencia y tecnología

De acuerdo con algunas investigaciones realizadas sobre educación en Museos, los especialistas consideran que el antecedente de estos Museos se remonta al siglo XVIII, con la creación del Museo del Conservatorio de Artes y Oficios de París, cuyo objetivo era proporcionar una instrucción profesional a quienes se dedicaran a las actividades mecánicas. Fue en los Estados Unidos donde, después de la Segunda Guerra Mundial, se desarrollaron con más fuerza gracias al impulso que se le dio en ese país a la enseñanza de la ciencia. Recordemos que en el año de 1957 se lanzó al espacio, por parte de la Unión Soviética, el *Sputnik*, lo cual hacía creer que los soviéticos habían superado a los estadounidenses en tecnología militar. Por eso, una de las acciones del presidente Eisenhower fue convocar a los científicos para pedirles consejo sobre los programas militares y espaciales, y así asegurar la supremacía de la ciencia y tecnología norteamericanas.¹⁹

El físico Franz Oppenheimer creó el paradigma de los Museos interactivos de ciencias, con la apertura del *Exploratorium*²⁰ de San Francisco en 1969.

Otro de los Museos que ejemplifica el surgimiento de este tipo de espacios, es el *Ontario Science Centre de Toronto, Canadá*.²¹

¹⁹ El 60 % de los museos científicos y técnicos estadounidenses fueron creados después de 1960.

²⁰ *Exploratorium*: www.exploratorium.edu

²¹ *Ontario Science Centre*: www.ontariosciencecenter.ca

De esta manera, los Museos y las muestras interactivas se sustentan partiendo de que la experimentación es la mejor manera de aprender y la participación activa de los visitantes es un ingrediente esencial en las visitas que se ofrecen.

La creación de Museos interactivos fue la pauta para abrir Museos enfocados al público infantil, pues inicialmente las actividades que ofrecían los Museos no incluían ni se dirigían a este sector. Se puede decir también que, en su evolución, los Museos han dejado de tener como tarea exclusiva la de conservar y preservar objetos o documentos y se ha fomentado la tarea educativa. Es en este cambio de actitud donde paulatinamente los Museos empiezan a contar entre sus visitantes a los infantes.

Debe quedar claro que un Museo que llama la atención de los niños y de sus padres es aquel capaz de brindar oportunidades de ponerlos en contacto con objetos del mundo real que, de otra manera, serían lejanos o inaccesibles. Visto de ese modo, el Museo da la oportunidad de experimentar, jugar e inventar (Alderoqui & Pedersoli, 2011:91)

Coincido con Diana Alderoqui de Pinus, en su artículo “*Museos adaptados a los niños y adoptados por los niños*”, en que los espacios, así como las características, de los Museos destinados para niños deben ser adecuados a su etapa de desarrollo, ya que pueden llegar a sentirse perdidos en espacios demasiado grandes. Deben analizarse las particularidades de los Museos para lograr su mejor adaptación a las necesidades del público infantil.

Más aún, la especialista comenta que para crear espacios enfocados a trabajar con infantes se debe de profundizar en el conocimiento del modo en que los niños ven el mundo, pues para ellos resulta muy interesante y lo van descubriendo con las herramientas que poseen, en este caso por medio del contacto directo y vivencial que tienen con su medio, personas u objetos.

Vale la pena recordar que Piaget y Vigotsky, en sus investigaciones, destacan la importancia de la relación entre el desarrollo del pensamiento y la interacción social, pues la cooperación resulta básica para el desarrollo cognitivo y el rol del adulto como regulador del medio del niño. “*Un Museo que desee adaptarse a los niños debe tomar en cuenta las condiciones que producen experiencias significativas para los pequeños*”. (Alderoqui, 2011:74)

Así, bajo esta perspectiva Silvia Alderoqui señala los contextos y condiciones necesarios para la creación de espacios museísticos, los cuales resumo en el siguiente cuadro:

1. EL CONTEXTO FÍSICO

Los objetos de una exhibición deben ser apropiados y comprensibles a los niños. Por ejemplo, pueden incluirse datos relevantes o curiosos acerca del objeto en exhibición como su valor, uso y relación con otros objetos para permitir al niño y al adulto construir su conocimiento de manera más completa y activa.

2. EL CONTEXTO SOCIAL

Los museos para niños deben permitir una buena interacción, no solo mecánica sino social. Un aprendizaje entre pares.

3. EL CONTEXTO PERSONAL

Las exhibiciones despiertan respuestas emocionales que deben ser tomadas en cuenta, de ahí la importancia de la respuesta afectiva (intereses, actitudes, y emociones) asociada a la experiencia vivida en los museos (Falk & Dierking, 1992). Este aspecto no debe menospreciarse al diseñar una sala para niños en cualquier museo.

Ahora bien, no solo basta considerar dichos contextos; también se debe tomar en cuenta si el Museo, como institución, realmente está interesado en este público o si lo adopta como un “mal necesario”. Porque si el Museo tiene definida su misión y ésta no incluye a los niños, sería recomendable hacer una corrección en los lineamientos para evitar disgustos entre grupos (Alderoqui H., 2006:73)

El interés que muestre el Museo, hacia este público se verá reflejado no solo en sus espacios, sino también en la formación y capacitación que dedique a sus mediadores educativos, o educadores de Museo, que trabajen directamente con este sector.

Sumándome al compromiso del Museo hacia sus visitantes, durante mi estancia como mediadora y coordinadora educativa de Isla Panwapa, traté de transmitir la pasión por el quehacer educativo, reflejándolo en mejorar las capacitaciones para mediadores educativos, así como la actualización de la guía de interpretación de contenidos y actividades que el museo ofrecía como talleres. Era muy importante para mí el transmitir a las nuevas generaciones de mediadores educativos sobre su papel, el compromiso requerido y sobre todo el que rompieran esquemas sobre el trabajo con niños y niñas, salir del molde expositivo para adultos representó para mí un reto pues cuando uno logra

lamar la atención de los niños por más de 90 minutos, estamos del otro lado y aprendemos infinidad de estrategias de enseñanza sobre la marcha.

2. MUSEOS Y EDUCACIÓN

En este punto me gustaría, recalcar que dentro de los aportes que logré documentar acerca de la educación y mediación en Museos, específicamente de Latinoamérica, la UNAM ha jugado un papel muy importante. Es aquí, en la Universidad, donde se han realizado congresos de Museos y educación, como parte del Programa Nacional de Interpretación, y en donde se ha planteado la importancia de realizar actividades a partir de las necesidades de los visitantes y donde la interpretación en museos es valorada como un conjunto de procesos modelados por experiencias personales del público visitante, pues toda visita, acercamiento y observación implica interpretación.

El Museo como un espacio público tiene el gran reto de trabajar y enfrentarse a un amplio abanico de visitantes, pues a él acuden personas de diferentes edades, intereses, conocimientos, sectores sociales, entre otros; por tal motivo, el área educativa del Museo tendría que analizar muy bien las variables de las actividades de apoyo, por ejemplo, los talleres o dinámica de la visita.

Para poder atender a estas necesidades, los especialistas recomiendan que se deban estudiar las ofertas educativas con las que cuenta la institución y conjuntamente hacer investigaciones del público recurrente. Saber el porqué de la visita, qué buscan y qué necesitan los visitantes es un aspecto de gran importancia, pues de esta manera se podrán realizar adecuaciones en el lenguaje que se utiliza al momento de brindar la visita, para que se pueda crear un puente de comunicación efectiva entre el espectador y las obras expuestas.

Basándome en los encuentros de especialistas sobre interpretación en Museos, se dice que desde la creación, en el siglo XIX, de los Museos pedagógicos se ha venido construyendo la idea de que el Museo debe ser considerado no solo como un centro de creación y difusión de cultura, sino también como un lugar de formación; esto marcó un parteaguas para que los trabajadores de Museos comenzaran a buscar la forma en que los visitantes aprendieran de los Museos y con el tiempo se adoptó al Museo como un espacio que complementa a escuela, más no una extensión del aula.

2.1 CORRIENTES EDUCATIVAS APLICADAS EN EL ESPACIO MUSEAL

Hoy en día, podemos observar que dentro de la mayoría de los Museos se manejan teorías relacionadas con el constructivismo y la mediación como herramientas básicas para la comprensión del desarrollo del pensamiento humano, así como de la construcción social del aprendizaje. En esta línea, se dice que la mejor manera de aprender es la experimentación. De allí que algunos Museos se auto-representen mediante las expresiones *handson* o “*prohibido no tocar*”; sin embargo, existe la confusión al equiparar la manipulación o acción motriz de una palanca, el presionar un botón o girar manijas, entre otros, con el aprendizaje. Es por lo que varios autores proponen profundizar la reflexión sobre la relación entre interacción y aprendizaje, ya que únicamente ver esta perspectiva derivada del conductismo limitaría al visitante en su aprendizaje; pues según esta corriente, el aprendizaje ocurre de la acción directa de ó sobre el mundo exterior y, consecuentemente, de su interiorización, considerando al sujeto como una especie de hoja en blanco, cuya actividad se reduce a internalizar la realidad externa a modo de copia. Este modo de aprendizaje es coherente, además, con una concepción inductivista de la ciencia, para la cual a partir de la observación neutral de algunos sucesos pueden realizarse generalizaciones, que explican a la naturaleza de los hechos observados. (García F., 1998:38)

2.1.1. El constructivismo

El Museo, por ser considerado como un espacio de aprendizaje, reconoce al enfoque constructivista de Jean Piaget como una herramienta fundamental para realizar trabajos de mediación educativa, ya que se centra más en los procesos mentales que en las conductas de los sujetos.

Desde esta perspectiva, el conocimiento es constructivo a todos los niveles y necesita disponer de ideas organizadoras previas, independientemente de su veracidad científica.

La teoría constructivista supone que la mente ofrece un principio organizador que dirige el aprendizaje.

Este principio organizador es todo el conjunto de expectativas y predicciones con las que el ser humano se acerca a la realidad para seleccionar y procesar la nueva información, integrándose en la estructura de conocimientos previos mediante su organización jerárquica previa.

La importancia del constructivismo es que empodera a los conocimientos previos como principios activos y constructivos de los nuevos conocimientos y revaloriza el papel de la memoria, puesto que ya no se trata de la memoria entendida como un archivo o un depósito de los conocimientos que reflejaban la realidad, sino de una memoria constructiva capaz de dar sentido a la nueva información y de interpretarla en función de los conocimientos previos; de modo que lo que se aprende resulta modificado por lo aprendido y, a su vez, lo aprendido resulta modificado por lo nuevo que se aprende, dando a la memoria un papel esencial en la adquisición de nuevos conocimientos, porque es la estructura que permite activar o recuperar los conocimientos previos que dan sentido a la nueva información.

De este modo, el constructivismo ha sido una de las corrientes que gozan de mayor aceptación en cualquier ámbito educativo y los espacios museales no son la excepción, como consecuencia, ha influido en la forma de visualizar al visitante, a los contenidos, a los estudios de evaluación, entre otros. (García B, 1998:110)

Ahora bien, los aportes epistemológicamente diferentes de la perspectiva empirista son centrales pues para el conductismo un niño sabe menos que un adulto y se equivoca más que él; para el constructivismo, los niños saben diferente y los errores que cometen son producto del sistema de pensamiento con el que conocen el mundo en cada etapa particular de su desarrollo.

Ángela García Blanco comenta que el Museo tiene diferentes objetivos y entre ellos está facilitar el paso de una situación de intereses vagos a una situación de participación activa, en la que se implique al visitante con la exposición e interactúe con ella; es decir, despertar el interés del visitante de modo que pase de un cierto conocimiento del tema, parcial, incompleto e incluso erróneo, a un deseo de saber más o incorporando e integrando la nueva información en su esquema de conocimientos, sin embargo lograrlo no es nada fácil desde la acción de la mediación educativa, pues para lograr todo lo anterior es necesario disponer de ideas o conceptos previos ya que sin esto la comprensión de la temática que se trate en la exposición o en el Museo será complicada. Es así que el Museo debe plantearse estrategias para que el visitante logre acercarse al mensaje expositivo a partir de los conceptos previamente formados, y que se logre incorporar la nueva información en las estructuras previas, por ello la necesidad de capacitación constante de sus mediadores educativos.

La incorporación de los nuevos conocimientos al esquema de los visitantes implica adecuarlos, no “bajarlos”, como algunos profesionales de Museos se empeñan en decir.

En ocasiones el ajustarlos implica una reestructuración profunda, porque la falta de adecuación entre la estructura disponible y la necesaria, para integrar la nueva información, requiere un cambio de relaciones y de posiciones de todos los contenidos.

Desde esta perspectiva, las experiencias que se generan en los Museos pretenden ir sustituyendo los conceptos intuitivos por conceptos científicos; es decir, sustituir los conceptos que se han adquirido en las interacciones espontáneas con el entorno, imprecisas e incluso erróneas, por conceptos que se caractericen por su precisión y organización.

Ahora bien, para que se logre todo este proceso de reestructuración es necesario que existan determinadas condiciones por parte de la información que ofrecemos desde el Museo y por parte de los visitantes; es decir, se trata de que en la elección y desarrollo del tema se tenga en cuenta no solo si es destacado para el campo de conocimiento al que pertenezca la temática a tratar, sino también se debe considerar si es relevante y significativo en relación con el marco de referencia de los visitantes a los que se destina el mensaje; podemos acercar el mensaje haciendo uso de ejemplos cotidianos de la vida misma.

Los Museos, independientemente del tipo que sean, pueden producir el deseo y la motivación para que las experiencias se vayan moldeando en aprendizajes, unidos a la experiencia afectiva y emocionalmente positiva y, también según la situación, pueden ser el primer detonante del conflicto de lo que se sabe y la información nueva que se ofrece, pueden ayudar a la reestructuración de conocimientos.

Si bien, los Museos mediante sus exposiciones son capaces de reunir condiciones excepcionales para crear ambientes de aprendizajes significativos haciendo uso de Museografías apoyadas en tecnologías de vanguardia, no olvidemos que el aprendizaje es más significativo cuando el Museo logra conectar con los intereses de los visitantes, estimulando su atención e interés, activando sus conocimientos previos que permitan la interpretación personal de la nueva información que se transmite.

Con base en lo anterior, el Museo con el apoyo de los mediadores educativos y los recursos didácticos que éste utiliza hace una conexión entre las experiencias y los conocimientos previos que los visitantes ya poseen; se podría decir que la teoría constructivista es básica para poder llevar a cabo una buena mediación e interpretación en los espacios museales y es una herramienta teórica básica para el educador de

Museos y curadores educativos, que están a cargo de elaboración de materiales y guiones de sala.

2.1.2 Educación progresiva

“Los Museos no son instituciones que siguen un programa lineal, ni son parte de un sistema formal que conduce a grados y certificaciones. En cambio, los Museos son lugares en los que (con la excepción de algunos programas específicos) los visitantes son libres de producir sus propios significados y de elegir lo que desean aprender. Además, los Museos se especializan en el aprendizaje centrado en el lenguaje. Estos atributos se asocian a la educación progresiva, un enfoque que valora al aprendiz y su capacidad de producir significado por encima de los programas didácticos que intentan llevar un contenido específico”. (Hein G. , 2003)

Cuando me encontraba en la búsqueda del concepto de *Museo* me encontré con un artículo en internet²² que llamó mi atención pues mencionaba a la llamada *Educación Progresiva* y su relación con los museos, lo cual se me hizo muy interesante, así que comencé a leerlo y encontré sentido y relación a varios aspectos educativos que se llevan a cabo en éstos espacios. En dicho artículo, al concepto de Museo, como institución primordialmente educativa, también se le llama institución educativa progresiva, porque según los estudios la educación progresiva y la educación en Museos surgen al mismo tiempo, compartiendo ideales y prácticas comunes. A continuación, explicaré la importancia de la educación progresiva y su relación educativa con los Museos.

Según investigaciones de Heing, Billings, Gallup y Conolly, la educación progresiva surge en Estados Unidos, ya avanzado el siglo XIX, derivándose del pensamiento populista y republicano de los gobiernos nacionalistas, donde éstos empezaban a tomar responsabilidad por la salud, el bienestar y educación de sus pueblos.

En educación, el progresivismo dio paso a una transformación de la educación pública, pues amplió la posibilidad de las escuelas a acceder a una mejora curricular, salud e higiene; así mismo, al reconocimiento de las etapas de desarrollo de la niñez y a promover la educación experimental, incluyendo actividades extraescolares como pintura, cocina, construcción, jardinería, expediciones, visitas a Museos, etc.

²² <http://george-hein.com/downloads/EducacionProgresivaHein.pdf>

Con base en lo antes mencionado se podría decir que la educación progresista tenía el firme anhelo de democratizar las artes y las ciencias, promoviendo el acceso a ellas, lo cual respondía paralelamente a la emergencia por incluir objetivos sociales y educativos en los Museos. Los trabajos realizados por Gallup y Connolly fueron parte integral del proceso progresista en Museos y sobre todo en Museos para niños; sus trabajos realizados en el Museo de Brooklyn y la biblioteca de Newark fueron pilares importantes para la educación en Museos.

John Dewey, en su libro *Democracy and education*, utiliza el adjetivo “progresivo” para destacar que este tipo de educación es necesaria para el progreso de cualquier sociedad, a fin de que se logre una mayor justicia social y democracia, oponiéndose a la “educación estática”, donde simplemente se transmiten los conocimientos, las costumbres y las prácticas del pasado a una nueva generación.

“Por tanto, si se reconoce que la educación es una responsabilidad fundamental de los Museos y si los Museos reconocen sus orígenes progresistas, entonces deben aceptar su responsabilidad de trabajar para construir y fomentar una sociedad democrática y participativa.” (Hein, Billings Gallup, & Connolly, 2006:32)

Así, la educación progresiva es la educación adecuada para una sociedad progresista, es decir, la que se esfuerza por ser más democrática, por cambiar el *status quo* a fin de que se disminuyan las diferencias entre las clases sociales, los ricos y los pobres, los inmigrantes y los nativos, etc.

2.1.3 Relación entre constructivismo y educación progresiva

Como lo mencioné antes, el constructivismo es una teoría apropiada para los Museos ya que propone invitar a los visitantes a que sean ellos mismos quienes produzcan sus propios significados. Los Museos que comparten esta visión proveen entornos ricos y abiertos, apoyan la interacción con materiales y contextos sociales, hacen que las personas interactúen con materiales que les resulten familiares y cercanos a su cotidiano. Dichas prácticas se relacionan con la referida educación progresiva, ya que al utilizar estos enfoques se fomenta en el visitante el cuestionamiento y la reflexión.

George E. Hein²³ menciona que la combinación de un objetivo educativo, progresivo e integrado en los programas de educación constructivista es evidente en una amplia gama de programas de Museos y ha sido parte de la misión de una gran cantidad de ellos y

²³ Profesor Emeritus de la Universidad de Lesley. Escritor de literatura museológica y autor de *Aprendiendo en el Museo*.

sugiere que los ejemplos más obvios se reflejan en la estructura y el propósito declarado de los Museos, frecuentemente de los Museos de historia social.

2.1.4 Aprendizaje social y asimilación cognoscitiva

El aprendizaje es una actividad social inseparable de las relaciones con los otros, de modo que, la interacción es una experiencia central en la construcción del conocimiento.

Todo aprendizaje está social y contextualmente condicionado, según las valiosas aportaciones del psicólogo ruso Lev Vigotsky, quien plantea en su teoría sociohistórica que para adquirir un conocimiento no solo se requiere el factor biológico sino del entorno social-cultural.

Vigotsky considera que el aprendizaje asociativo es insuficiente para explicar el aprendizaje en el sujeto, pues sostiene la idea de que el conocimiento no es un objeto que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social, puesto que a partir de que el sujeto empieza a interactuar con el medio tiene una mayor posibilidad de generar conocimientos

Su teoría de la zona de desarrollo próximo (ZDP) se refiere a un nivel de comprensión, que se vuelve posible cuando un niño realiza una tarea con la ayuda otra persona que sabe más que él sobre cierto tema, a esto se le llama *andamiaje*.

Esta teoría se conjuga con el espacio museístico de Isla Panwapa pues la participación de los niños y niñas con los padres o maestros y la participación de los mediadores educativos como un factor importante para el aprendizaje.

Albert Bandura, respecto de la teoría del aprendizaje social, está de acuerdo con las teorías de aprendizaje conductista del condicionamiento clásico y del condicionamiento operante, sin embargo, agrega dos ideas importantes:

1. Los procesos mediadores ocurren entre estímulos y respuestas
2. El comportamiento se aprende del medio ambiente a través del proceso de aprendizaje observacional.

La teoría de Bandura, al igual que la de Vigotsky, agregó un elemento social al aprendizaje, argumentando que las personas pueden aprender nueva información y comportamientos observando a otras personas.

Dicho fenómeno es conocido como aprendizaje observacional; este tipo de aprendizaje puede ser empleado para explicar una amplia variedad de comportamientos, incluyendo aquellos que a menudo no lo pueden hacer por otras teorías del aprendizaje.

En el modelo de aprendizaje de Bandura existen tres conceptos clave en la teoría de aprendizaje social:

1. La idea de que los individuos pueden aprender a través de la observación, donde ni siquiera se requiere ver a otra persona realizando una actividad, basta con escuchar o leer algunas instrucciones verbales para conducir el aprendizaje.
2. La noción de que los estados mentales internos son una parte esencial de este proceso.
3. Esta teoría reconoce que sólo porque algo ha sido aprendido, no significa que dará lugar a un cambio en el comportamiento.

La teoría de asimilación cognoscitiva de Ausubel dice, que para que se dé un aprendizaje significativo es necesario que se consideren las siguientes condiciones:

- Nuevos materiales que serán aprendidos: éstos deben ser significativos, sustantivos y no arbitrarios, para que puedan ser relacionados con las ideas que ya posee el sujeto.
- La estructura cognoscitiva: esta estructura debe poseer ideas relevantes que puedan ser relacionadas con los nuevos conocimientos.
- Disposición significativa: que el sujeto manifieste hacia el aprendizaje una actitud activa, así como atención y motivación. (Coll, 1990:67)

Considerando lo anterior y aplicándolo a la interacción con los visitantes, es necesario que se tomen en cuenta los saberes y narrativas de cada visitante, ya que éstos mismos despiertan su interés por ser producto de la interacción social, logrando una mayor significación; Ausubel considera esta significación necesaria para adquirir conocimiento, y explica que para que se detone el aprendizaje debe existir una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno.

Ausubel cree necesario que el individuo debe tener una buena disposición ante el aprendizaje, es decir, que el sujeto esté motivado e interesado para favorecer la asimilación de la información. De este modo, para que en los Museos se detonen

experiencias significativas para los visitantes se deben poner en práctica estrategias que nos inviten a descubrir de una manera digerible los contenidos, tomando en cuenta la experiencia de los visitantes para crear un ambiente que fomente la participación de todos.

Heumann Gurian (1991) dice que la interacción social en Museos es considerada, en la actualidad, una parte central de la experiencia y el aprendizaje. Observar a los visitantes y estudiar sus intereses y necesidades es una tarea fundamental en la definición de sus experiencias culturales y educativas.

Con la tarea de observar a los visitantes para poder estudiar sus intereses y necesidades, los ejemplos utilizados en el discurso de contenidos de Isla Panwapa se iba adaptando según la edad de los y las visitantes, su contexto, el tipo de visita (escolar o con público general) pues son factores que debemos tomar en cuenta para poder hacer de la visita una experiencia significativa, si no nos damos a la tarea de “poder leer” a nuestro grupo tal vez la visita resulte tediosa o poco significativa.

2.2 LA FUNCIÓN DIDÁCTICA EN EL MUSEO

Desde un punto de vista educativo, y como pedagoga con experiencia en Museos, concuerdo con que no puede negarse el importante papel que juegan los Museos hoy en día como entornos de aprendizaje; sin embargo, el Museo como espacio donde ocurre un proceso de enseñanza y aprendizaje no siempre ha gozado de la misma consideración.

La institución museística, cumpliendo con su función de educación y ocio respecto al público, ha organizado en los últimos años múltiples acciones didácticas y de difusión destinadas al gran público; en este sentido, algunas veces los Museos han tenido que improvisar acciones que pudieran ayudar al visitante a aprehender y captar la idea básica de la exposición, acciones que se han materializado en recursos muy variados. El objetivo de estas acciones ha sido variado y dispar: desde suplir parte de la exposición a causa de la deficiente orientación didáctica de ésta, hasta convertir la visita en un auténtico entorno para el aprendizaje.

La función didáctica en los Museos, en cuanto a la aplicación y utilización de la terminología de la disciplina didáctica al ámbito museístico, es una cuestión reciente. El campo semántico propio de la didáctica ha tenido su incursión en el Museo a raíz de la consideración de esta institución como centro educativo. Es innegable que, con anterioridad a la apertura de la institución museística al gran público, los términos relativos

al campo de la didáctica eran auténticos desconocidos en los centros museísticos. De forma progresiva y especialmente en torno a las últimas décadas del siglo XX, el repertorio de vocablos relativos a la pedagogía y didáctica han tenido un mayor uso en el ámbito de los Museos. No obstante, parece detectarse que el arraigo de dichos términos ha sido bastante superficial, y no parece existir un *corpus* teórico específico y común suficientemente extendido que relacione Museografía/Museología y didáctica, de una forma consistente. Serrat señala que el marco teórico-práctico relativo a la pedagogía museística es aún incipiente,²⁴ y constituye todavía un vacío que, a pesar de las múltiples realidades existentes, no culmina con unas directrices mínimas respecto a cómo debe desarrollarse la función didáctica de la institución museística.

La palabra didáctica, procede del griego: *didaktiké*, *didaskein*, *didaskalia*, *didakticos*, *didasko*, y se relaciona con los términos enseñar, instruir, exponer con claridad. El término tuvo desde la antigüedad distintas aplicaciones y campos de utilización, aunque fue en torno a los siglos XVII y XVIII cuando se inició la configuración del campo disciplinar de la didáctica, es decir, de la sistematización a todo lo referente a la enseñanza y su organización.

El pedagogo que debe destacarse en esta sistematización es Comenius que, con su obra *Didáctica Magna*, fue uno de los referentes ineludibles respecto a teorización de la didáctica como disciplina. Comenius (Comenio, 1986) argumenta que la didáctica es el arte de enseñar, es “*el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos con rapidez, alegría y eficacia*”.

Las acciones didácticas del Museo, deben mostrar los contenidos a todo tipo de público de una manera “rápida”, es decir plasmar ideas evitando el camino más largo, intuyendo a *priori* aquellas vías de fácil comprensión para la persona a la cual nos dirigimos.

El término “alegría” nos remite a la necesidad de incorporar aquellos recursos que eviten el tedio y aburrimiento, de manera que el destinatario no sufra en el momento de adquirir aquello que se le muestra. Y por último el término “eficaz” se refiere al hecho que necesitamos que la acción de mostrar todas las cosas a todos consiga el objetivo con los mejores resultados. (Serrat, 2007:100)

Por otro lado, Comenius elabora parte de sus principios didácticos centrándose en la importancia de los objetos como núcleos de aprendizaje; de este modo, planteaba lo

²⁴ Cabe destacar los importantes esfuerzos que distintos autores y autoras han realizado al respecto. Por citar a algunos, podemos mencionar a Ángela García Blanco; María Inmaculada Pastor Homs; Allar, M; Bouche, S. entre otros.

siguiente: *“hay que enseñar a los hombres, en cuanto sea posible, a que sepan, no por los libros sino por el cielo y la tierra, las encinas y las hayas, esto es: conocer e investigar las cosas mismas, no las observaciones y testimonios acerca de ellas.”*

Santacana y Serrat comentan que la didáctica es altamente significativa y útil en el ámbito de los Museos. La obra de Comenius es base fundamental respecto a los elementos que todo Museo debería tener presentes en el momento de afrontar su acción didáctica, especialmente la centrada en la presentación y tratamiento didáctico de los objetos.

Uno de los principios que se considera fundamental para aplicar al ámbito museístico es la motivación respecto al proceso de aprendizaje. De la mano de Pestalozzi, Fröebel, Montessori y otros grandes de la pedagogía, la didáctica recibió un gran empuje respecto a su condición de disciplina dedicada al estudio del proceso de enseñanza. (Serrat, 2007:203)

Si la didáctica es considerada como disciplina instrumental para enseñar y educar, el Museo puede aprovechar las técnicas didácticas y aplicarlas a la Museografía. La didáctica, tanto en el Museo como en la escuela, es una disciplina instrumental eficaz para aprender sin aburrirse, y la Museografía didáctica aspira a educar de una manera lúdica.

2.2.1 Museografía y principios didácticos

La museística es la disciplina que estudia todo lo relativo a los Museos, tiene dos grandes ramas: la Museología y la Museografía. La primera se encarga de reflexionar sobre los Museos de una forma global, es decir, acoge toda reflexión sobre el Museo, la sociedad, su interacción e incluso su gestión y funcionamiento. Por el contrario, la Museografía se refiere a la actividad, disciplina o ciencia, según se considere, que tiene como objeto principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la adecuación e intervención de espacios patrimoniales con la finalidad de facilitar su presentación y su comprensión. Por lo tanto, mientras la Museología trata de conceptos a menudo abstractos y que puede asimilarse a una especie de filosofía del Museo, la Museografía requiere de un conjunto de técnicas aplicadas que van desde la forma de iluminar hasta al concepto de vitrina.

De acuerdo con estas definiciones, la Museología suele proporcionar los guiones de Museo, es decir, aquellas ideas, conceptos o sistemas conceptuales que es preciso transmitir indistintamente de cómo se haga. Por el contrario, para la Museografía es precisamente el *cómo se hace* lo que importa. Para la Museografía resulta fundamental elaborar un “producto” accesible a públicos muy variados, lo más variados y amplios posible; es decir, productos que puedan llegar a ser comprensibles y asequibles para

mucha gente. Y es aquí donde interviene el concepto de didáctica. Para alcanzar a este público destinatario de amplio espectro, los objetos y artefactos o restos a exponer requieren de informaciones complementarias, de contextualizaciones, de herramientas, de interpretación que permitan a los visitantes integrarlos en su red de conocimientos. (Santacana & Llonch, 2010:15)

Así pues, la Museografía didáctica se diferencia de la Museografía clásica porque ésta va más allá de la exhibición y estética de los objetos, piezas o arquitectura del Museo; no solo se enfoca en lograr una experiencia estética, sino busca lograr que la visita se convierta en una experiencia de aprendizaje.

Por todo ello, se puede definir a la Museografía didáctica como la disciplina que tiene como objeto principal la concepción, el diseño y ejecución de exposiciones atendiendo principalmente los principios didácticos. (Hernández, 2005:81)

John Dewey definió una de las premisas fundamentales de la didáctica, diciendo que si tuviera que resumir toda la didáctica en una sola frase diría: “*averigua antes todo lo que saben y actúa en consecuencia*”. Por lo tanto, este “artificio universal” tiene sus reglas, que podríamos reducir a una sola: siempre se aprende de lo que ya sabemos; averigua lo que saben y actúa en consecuencia. (Santacana & Llonch, 2010:18)

En el ámbito museístico, deben existir principios flexibles y adaptables (según las tendencias pedagógicas existentes) que sirvan de marco teórico básico para el desarrollo de la función didáctica dentro de la institución museística, con la finalidad y capacidad de orientar la tarea educativa del Museo.

La determinación de principios capaces de guiar la acción didáctica en los Museos ha sido un tema que ha recibido poca atención y es necesario concretar ideas que nutran estos principios didácticos, y no solo queden en plasmados en “una lista de buenas intenciones”. Al respecto autores como Santacana, Serrat, Blanco y Carderera²⁵ han contribuido con algunas propuestas para sustentar la falta de principios didácticos en los Museos. Si bien la literatura sobre los propósitos de la educación en los Museos, especialmente la de organismos internacionales como el ICOM, ha ayudado como

²⁵ Mariano Cardera, destacó en la instrucción de maestros españoles de la época, durante la segunda mitad del siglo XIX, su autoridad y experiencia lo convirtieron en el mejor formador de maestros españoles, a los que transmitió lo más importante de las ideas, corrientes y métodos pedagógicos europeos, basándose en fuentes alemanas, suizas, francesas e inglesas. Su labor de sistematización del saber pedagógico de la época se concretó en el *Diccionario de educación y métodos de enseñanza*, un auténtico manual en el que se recogen los principios, las reglas y los puntos de vista de los pedagogos más famosos de todas las épocas y países, así como la evolución histórica de estos principios y métodos. (Delgado, 2000)

panorama general para articular programas educativos y estas finalidades han tenido la intención de colaborar en determinar principios didácticos²⁶, aún no concretan ninguna pauta que pueda servir como guía de trabajo. (Serrat, 2007:199)

Santacana aporta puntos interesantes para debatir este tema y plantea, a forma de decálogo, una serie de instrucciones que, sin duda, ayudan en la conceptualización de principios didácticos capaces de guiar la acción educativa del Museo.

El decálogo de la Museografía didáctica:

1. Es preciso buscar un terreno común entre lo que el público suele saber y lo que el Museo quiere mostrar.
2. Lo más importante de un Museo es el guion: aquello que queremos enseñar. Pero no hay que olvidar que el guion del Museo se construye con objetos, no con textos.
3. En el momento de establecer el guion de un Museo hay que tener presente que éste no es diferente al de las artes escénicas. De lo contrario, el Museo será una colección de objetos obsoletos.
4. El guion puede ser trágico, cómico, descriptivo, analítico, en función del tipo de Museo y del mensaje.
5. Hay que ordenar los objetos e ideas de lo que es más fácil a lo que es más difícil, de lo concreto a lo abstracto.
6. Hay que estimular el pensamiento racional, pero también las emociones y los sentidos. Debe haber un tiempo para pensar, otro para sentir y experimentar y otro para emocionarse.
7. La acción didáctica comienza con la instalación del propio Museo. No hay que esperar a que esté acabado para pensar en la didáctica. Un error importante en la concepción de nuestros Museos es que a menudo se conciben exclusivamente desde la arquitectura y el diseño.
8. El Museo debe empezar por hacer preguntas y trasmitirlas a los usuarios. Quien no se formula preguntas no obtiene respuestas jamás.
9. Las personas somos diferentes: comunicar un mensaje de todas las formas posibles. Hay que tener en cuenta que hay personas a quienes les gusta

²⁶ Dichas en el coloquio de 1964, dedicado al rol educativo del museo, donde se debatieron las misiones que deberían cumplir los museos: *el museo tiene que enseñar, el museo debe desarrollar al individuo e integrarlo a la comunidad humanista, el museo también debe ser un lugar de ocio.*

observar y leer, a otras les entusiasma que les expliquen las cosas, mientras que hay un sector que necesita tocar, manipular y experimentar.

10. Finalmente, no hay que olvidar que el Museo es un servicio que está a disposición de las personas; en este sentido, el Museo no es diferente de una peluquería o de un teatro: el usuario debe salir satisfecho.²⁷

Este decálogo sirve como recordatorio para que los Museos y el personal a cargo de servir a los visitantes no olviden que trabajan con personas, y para que los museólogos construyan equipamientos museísticos no para sí mismos, sino para los públicos usuarios tanto internos como externos.

Complementando este decálogo, podrían añadirse las premisas que Blanco (Blanco, 2001) determina para la configuración de un programa educativo, independientemente del tipo de público al que se dirija, dichas premisas son²⁸:

1. Los contenidos deben ser asequibles al nivel que van dirigidos, adaptándose a los intereses y la naturaleza del grupo.
2. Se debe favorecer en lo posible el contacto con el objeto, potenciando el diálogo entre los participantes y las colecciones, de manera que sean ellos los artífices de su propio aprendizaje y que la función del monitor/profesor se limite a animar la visita.
3. Las actividades educativas no deben dirigirse solamente hacia la información; también deben estimular la curiosidad.
4. La estructuración de las actividades debe de ser flexible, de tal forma que el interés no decaiga y se mantenga un ambiente distendido a lo largo de toda la actividad.
5. Se debe propiciar en todo momento el carácter lúdico y participativo. La experiencia ha de ser gratificante y se intentará “cautivar” al visitante, hacer que desee volver.
6. No se deben olvidar otros valores como el trabajo en grupo o el respeto hacia otras opiniones, culturas y hacia el patrimonio.

Por su parte, Carderera en el intento de citar los principales conceptos que giran en torno a la didáctica, establece un conjunto de reglas básicas a modo de principios

²⁷ Véase documento en *Claves de la museografía didáctica* de Santacana y Llonch (2011); p. 14-16.

²⁸ Véase documento en *Acciones didácticas y de difusión en museos* en *Museografía didáctica* de Santacana y Serrat (2007); p. 116.

didácticos reguladores de toda enseñanza didáctica, los cuales giran en torno a tres elementos:

1. *Principios relacionados al maestro*, donde el maestro debe:

- Saber bien lo que va a enseñar.
- Estudiar constantemente bajo nuevos aspectos las mismas materias de enseñanza.
- Manifiestar interés en lo que hace.
- Enseñar con dignidad y energía.
- Hacer atractiva la enseñanza

2. *Principios relativos al alumno*, donde:

- La marcha de la enseñanza ha de estar en relación con el desarrollo intelectual del niño.
- No se debe perder de vista las facultades intelectuales de los alumnos.
- Se debe reconocer cuidadosamente el grado intelectual de los alumnos y partir de allí en la enseñanza.
- Debe procederse, en lo posible, de manera intuitiva.
- Se debe fijar especial atención en los alumnos más débiles.

3. *Principios relativos a las materias de enseñanza*.

- Debe ordenarse bien el asunto de las lecciones.
- Debe pasarse de lo conocido a lo desconocido, así como de lo fácil a lo difícil.
- Debe adoptarse el procedimiento más conveniente a cada ramo de enseñanza.

Partiendo pues, de la necesidad de describir unos principios capaces de guiar la tarea didáctica del Museo, Serrat considera que Carderera resulta ciertamente útil en el planteamiento de los principios reguladores de toda acción didáctica en el Museo. Con dichas bases, Serrat desarrolla cuatro elementos clave²⁹ para el desarrollo de acciones didácticas:

1. *Principios relativos al público*. Adecuar las propuestas didácticas a las características de los usuarios.

- a) La presentación de los contenidos debe estar con relación al desarrollo intelectual, físico, social y emocional del público.

²⁹ Véase documento en *Acciones didácticas y de difusión en museos* en *Museografía didáctica* de Santacana y Serrat (2007); p. 124-127.

- b) El Museo debe de conocer el nivel de desarrollo cognitivo del público, e iniciar la presentación del mensaje expositivo a partir de éste.
 - c) El Museo debe potenciar, en lo posible, un aprendizaje basado en la intuición.
 - d) En la elaboración y presentación del mensaje expositivo, debe atenderse *a priori* al público no introducido en la materia y, posteriormente añadir sucesivos niveles de lectura de mayor profundización.
2. *Principios relativos al mensaje expositivo.* Aluden a todos los elementos relativos a los contenidos y los mensajes transmitidos por el Museo mediante la utilización de objetos de la colección.
- a) Ordenar correctamente la presentación del mensaje expositivo.
 - b) Secuenciar el mensaje expositivo de lo conocido a lo desconocido y de lo fácil a lo difícil y complicado.
 - c) Resaltar ideas principales de las secundarias.
 - d) Adoptar el procedimiento más conveniente en función de cada contenido.
3. *Principios relativos a los educadores.* El personal del Museo desarrolla un papel fundamental, no solo en la relación directa con el público como los mediadores, guías, educadores, sino también el personal que está tras bambalinas. Toda la trama que configura la organización del Museo y cuya función es planificar acciones diversas destinadas a mejorar la visita del usuario deberían ejemplificar los contenidos a mostrar con propuestas didácticas dirigidas a presentar determinados contenidos a distintos tipos de usuarios. Así pues, los educadores que mantienen contacto directo con los usuarios deben:
- a) Conocer los contenidos a mostrar.
 - b) Presentar información complementaria a la idea central de la exposición.
 - c) Mostrar interés respecto a la actividad que desarrolla.
 - d) Emplear distintos recursos para presentar de forma atractiva y comprensiva los contenidos.
4. *Principios relativos al contexto expositivo.* Consideraciones didácticas que pueden influir en una mejor experiencia para los usuarios.
- a) La extensión de los contenidos a mostrar debe calcularse en función del tiempo mínimo que destinan los usuarios a la exposición.
 - b) Deben existir diversos recursos para mostrar los contenidos.

La aportación de los principios anteriormente citados pretende cristalizar la formulación de unas líneas básicas para la construcción de una pedagogía museal que podría ser

aplicada a distintos centros museísticos, una teoría pedagógica que, con las precisas adaptaciones, serviría de marco común en la articulación de acciones didácticas concretas.

2.2.2 Acciones didácticas en el Museo

Para el desarrollo e implementación de los principios mencionados en el subcapítulo anterior, se requiere de un conjunto de instrumentos cuya finalidad es establecer vínculos entre los visitantes y la propia institución, de lo contrario quedarían en el plano de lo teórico.

Llevar al plano práctico dichos principios es necesario para que podamos hablar de “acciones didácticas”, las cuales serían el conjunto de iniciativas, recursos, actividades y materiales cuyo objetivo sería acercar el Museo al público, a todos los públicos. Para llevar a cabo estas acciones didácticas se necesitan recursos como: *los organizativos* que dependen de la existencia de un departamento de servicios educativos que marque la política educativa del Museo; *los recursos humanos* que de manera directa (como los mediadores, guías, educadores, intérpretes) están en contacto con los visitantes y los que de manera indirecta lo están (como los museógrafos, museólogos, curadores); y *los recursos materiales*, que serían los objetos, la exposición y los materiales didácticos.

Dentro de las ofertas de acción didáctica que la institución museística ofrece a los visitantes podemos encontrar las visitas, talleres, conferencias especializadas, entre otras; sin embargo, cada una de ellas con objetivos particulares distintos, tienen uno en general: dar a conocer la misión y visión de la institución. Detrás de cada una de estas actividades hay un conjunto de personas que trabajan para mejorar la experiencia del visitante.

Del abanico de actividades que ofrece el Museo a los visitantes, quiero centrar la atención en una de las acciones didácticas llamada *aprendizaje mediado o interacción humana*; medio por el cual, se facilita el aprendizaje de los visitantes a través de las visitas, que es uno de los puntos eje de este trabajo.

2.2.2.1 Mediación humana y aprendizaje mediado

“En ocasiones se puede convertir una exposición mediocre en un éxito comunicativo según el entusiasmo y buena comunicación que logre el guía o mediador con el visitante o puede ocurrir lo contrario, si no sabemos usar de forma correcta el gran potencial didáctico y educativo que nos ofrece esta provechosa herramienta humana”. (Santacana, 2007)

Autores y estudiosos en educación y mediación en museos como Joan Santacana, Nuria Serrat, María Feliu, Clara Masreira, Nayra Llonch, entre otros, afirman que es de vital importancia que exista la participación de los mediadores educativos (como acción didáctica) en el espacio museal para un mejor entendimiento entre lo expuesto y el visitante.

Hablar de mediación es hablar de comunicación, se puede decir que la acción de mediar nos acompaña desde nuestro nacimiento. Las miradas, la voz, los gestos los hemos percibido desde la infancia y forma parte de nuestro cotidiano; ahora bien, si aplicamos esto a la acción de mediación educativa en Museos, los contenidos serán mejor comprendidos por cualquier tipo de visitante, pues partimos de lo cotidiano para detonar reflexiones.

La acción de mediar, interpretada como una acción de comunicación de mensajes a los visitantes, pretende crear puentes para acercar y dotar de elementos de interpretación que mejoren la comprensión de los contenidos expuestos en los Museos.

De esta forma, ni el Museo ni los mediadores educativos pueden escapar de generar relaciones, diálogos e interacción con los visitantes, y se les invita a compartir sus experiencias, emociones y reflexiones, pues es aquí donde reside su alto potencial didáctico de comunicación.

Gracias a la mediación humana podemos transportar a los visitantes a otros momentos históricos, a otros lugares, a otro sentir, puesto que podemos jugar con la imaginación y la capacidad de recrear espacios o experiencias personales.

Cuando se habla de mediación humana³⁰ dentro de espacios patrimoniales o museísticos, se tiene que tener en cuenta que se está hablando de aquellas acciones que establecen

³⁰ Cabe señalar que la bibliografía consultada utiliza los términos *interactividad humana*, *mediación humana* o *interpretación* como sinónimos, pues se usan indistintamente en las tradiciones francesa, anglosajona,

vías de aproximación entre los visitantes y equipamientos museísticos; es decir, existe la acción de una persona que ejerce de transmisora del mensaje de la institución museística y que este mensaje es recibido por un grupo de visitantes con el fin de mejorar la comprensión de un elemento patrimonial, de un Museo, de un personaje, de un entorno natural, entre otros.

La bibliografía sobre interpretación en Museos nos señala que la mediación humana ha sido una de las estrategias más antiguas que se han empleado en estos espacios, pues forma parte del abanico de herramientas fundamentales para crear puentes de comunicación y experiencias de aprendizaje entre visitantes y Museos, por tanto, considero importante esbozar un pequeño panorama histórico sobre el tema.

Algunas lecturas señalan que seguramente los orígenes de la interactividad humana surge en las acciones de teatro en la calle, las cuales pretendían que el transeúnte reflexionara sobre algún aspecto concreto, para llamar su atención sobre algún hecho importante, etcétera. Estas acciones frescas, rápidas y dinámicas constituían, sin duda, grandes acciones interactivas. Es a partir de estas acciones en la calle, en los países bálticos, donde las primeras aplicaciones de mediación humana vinculadas a montajes de origen romántico se recreaban, desde los vestidos hasta la alimentación de un periodo concreto.

A partir de esas primeras incursiones existen ejemplos de interactividad humana en los Museos etnográficos, que tenían la voluntad, principalmente, de conservar tradiciones y costumbres de una región concreta. Estas primeras estrategias suponían el uso de una persona, generalmente anciana, que enseñaba cómo se realizaba un determinado oficio, por ejemplo. Progresivamente, estas personas eran sustituidas por actores que realizaban la misma función. Posteriormente, se sucedieron muchos más casos en distintos lugares del mundo, por ejemplo en Estados Unidos; desde los años sesenta del siglo XX la corriente de mediación humana fue retomada en Europa en los ecoMuseos, a partir de los cuales se fue extendiendo a otros equipamientos patrimoniales. (Feliu & Masriera, 2010:321)

Así pues, hablar de interactividad humana es hablar de comunicación y el acto de comunicar acompaña al ser humano desde su nacimiento. Las miradas, la voz, los gestos son percibidos por los niños desde la infancia y son la base de comunicación que se establece con ellos. La interactividad humana es algo cotidiano en la vida del ser humano,

italiana y española para referirse al mismo campo semántico. Del mismo modo que se usa también como sinónimos los términos de *intérprete, mediador, educador o guía* para referirse a los ejecutores de las acciones de interactividad humana.

de ahí que los Museos apliquen estrategias de comunicación e interacción humana para establecer diálogos, relaciones e interacciones con los visitantes.

A raíz del aprendizaje mediado, y con el auge en la innovación Museográfica, nace la inquietud por aprender mediante la interactividad y aunque es difícil poner una fecha y un nombre que defina el nacimiento del aprendizaje mediante la interacción, se tienen dos referentes históricos³¹:

- *Los movimientos de renovación pedagógica.* Aunque podríamos situar sus orígenes en la Ilustración, y su afán por alfabetizar y dar educación a toda la población, los movimientos de renovación pedagógica tienen su auge en España, en los años setenta, cuando se rompe con las llamadas escuelas activas (y se opta) por las escuelas libres.
- *Howard Gardner y la teoría de las inteligencias múltiples.* Howard Gardner, psicólogo estadounidense, afirmó que el ser humano no tiene una sola capacidad que pueda llamarse *inteligencia*, sino que tiene múltiples inteligencias, y que cada persona desarrolla una o más de esas inteligencias. Durante el aprendizaje, si se promocionan las aptitudes naturales de cada persona y se compensan las carencias en otros campos con estrategias adaptativas, el éxito es seguro.

³¹ Ver en *Manual de museografía interactiva* de Joan Santacana, capítulo 3, escrito por María Feliu y Clara Masriera.

Las inteligencias que propone Gardner son las siguientes:

Inteligencia	Definición	Funciones
Visual-espacial	Capacidad de ver objetos, la mente, manipularlos y tener una idea realista de sus dimensiones y características.	Habilidad para orientarse en el espacio y no tener problemas de lateralidad.
Lingüística	Facilidad para los idiomas, para comunicarse verbalmente, entender textos y discursos ajenos. Buena memoria.	Se desarrolla mediante el juego de palabras y, sobre todo la lectura
Lógico matemática	Capacidad para el cálculo y el razonamiento abstracto, aunado con la capacidad lingüística ayudan a la deducción y el pensamiento científico.	Se desarrolla con rompecabezas, juegos de estrategia y ejercicios de lógica entre otros.
Cenestésica	Habilidad física que incluye una buena coordinación y equilibrio.	Se desarrolla mediante la danza, el teatro, la educación física, entre otros.
Musical	Capacidad para distinguir bien los sonidos y tener sentido del ritmo. Puede ayudar a la lectura.	Se desarrolla mediante audiciones de música, tocar algún instrumento.
Naturista	Facilidad para relacionarse con seres vivos (cuidar plantas, animales), así como un sentido innato para la clasificación.	
Interpersonal	Habilidad para relacionarse con otros.	Habilidades como la empatía, la sociabilidad y la extroversión.
Intrapersonal	Capacidad de autoconocimiento. Tendencia hacia la reflexión, se suele incluir la inteligencia emocional.	Se desarrolla con técnicas como PNL, yoga, entre otros.

Actualmente, se están analizando las relaciones entre estos componentes, ya que parece que unos pueden influir en otros. También se discute la importancia de la genética en cada una de las inteligencias, en relación con la educación y estimulación externa. Es así que el uso de estrategias y recursos que estimulen las inteligencias múltiples en los Museos repercute en un mayor éxito comunicativo, ya que el discurso o el mensaje llega a un público más amplio.

Otra de las teorías del aprendizaje mediado es la del psicólogo R. Feuerstein (Romania, 1921), llamada *Experiencia de Aprendizaje Mediado*, basada en una concepción y práctica donde el individuo puede llegar a la transformación cognitiva apoyado por un agente mediador. La mediación³² es un acto pedagógico, porque lleva a la persona a involucrarse en el proceso y luego ésta misma pueda ayudar a otros.

De esta forma, la experiencia de aprendizaje mediado se convierte en una herramienta fundamental en la capacitación del personal del Museo, sobre todo en aquéllos que tengan contacto directo con los públicos. Como lo describe Rubiales, argumentando que los criterios de intencionalidad y reciprocidad, trascendencia y significado, entre otros,

³²Proceso desarrollado por el israelita Reuven Feuerstein, con el fin de generar, entre las personas, una participación activa en la construcción de aprendizajes nuevos, que les permita alcanzar experiencias significativas en su contacto con el mundo.

permiten asegurar la calidad de las interacciones entre personas, visitantes-colaboradores, y admiten la reflexión sobre los procesos, preguntas y vivencias de los usuarios dentro del espacio museal.

Siendo la educación uno de los principales objetivos de los Museos, el rol social que éste adquiere es importantísimo como dispositivo pedagógico en colaboración (al mismo tiempo que independientes) con la escuela, la casa y la calle. El trabajo de las áreas educativas debe desarrollarse a través de metodologías cuidadosamente seguidas, aplicadas y monitoreadas; es en el Museo donde el diseño de las experiencias mediadas (y compartidas) Museo toma sus fundamentos y procesos de aproximaciones psicológicos y pedagógicos; como el enfoque sociocultural de mediación de Lev Vygotsky o la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Reuven Feuerstein.

2.2.2.2 Las visitas

Idealmente, al visitar un Museo, son diversas las ofertas que la institución pone a nuestro alcance: visitas por exposiciones temporales y/o permanentes, talleres, conferencias, entre otras herramientas para dar a conocer el objetivo del Museo, tratando de adaptarse a las necesidades de cada público.

Algunos Museos cuentan con formatos distintos de visitas, horarios específicos y espacios diferentes, pero la intención de la mayoría de ellos es ofrecer a los visitantes herramientas clave para hacerles llegar la función didáctica del Museo, de la forma más conveniente posible.

En cuanto a la forma de recorrer estos espacios, con la intención de que los mensajes a transmitir sean mejor comprendidos por los visitantes, podemos encontrar diferentes tipos de visita para cada uno de los gustos de los usuarios. En los siguientes subcapítulos explicaré los tipos de visita que suelen haber en los Museos.

En el desarrollo de las visitas dentro del espacio museal, pueden utilizarse distintas estrategias didácticas donde cada una de ellas posee sus particularidades y será el propio Museo quien decida qué tipo de visitas desea potenciar, de acuerdo con la temática que maneja o el tipo de visitantes a quien va dirigida la exposición.

La visita guiada se convierte en una estrategia didáctica cuando durante su ejecución se persiguen objetivos didácticos específicos y la descripción de los contenidos va relacionado

con la exposición, así mismo cuando hay una planificación de acciones secuenciadas y una evaluación a modo de feed-back por parte del visitante. (Serrat, 2007:121)

Al hablar de visitas guiadas se apela directamente a recorridos conducidos por uno o varios educadores especializados (no necesariamente), por distintas zonas de la exposición.

Respecto a las visitas autoguiadas, son aquellas que se han planificado para ser desarrolladas con recursos que permiten un nivel de autonomía mayor por parte del usuario. La mediación del educador es aquí sustituida por recursos materiales diversos, que van guiando el recorrido. En este sentido, podemos agrupar las visitas guiadas y visitas autoguiadas en función del tipo de estrategia empleada.

María Feliu y Clara Masreira coinciden en que las visitas guiadas tienen los siguientes objetivos:

- Despertar el interés y la curiosidad de los participantes.
- Posibilitar el intercambio y transmisión de conceptos.
- Fijar la atención en determinados aspectos.
- Facilitar el cambio respecto a las ideas previas.
- Perseguir la mediación entre el mensaje del Museo y las estructuras cognitivas del visitante, usando al guía como puente de unión.

La visita guiada permite ser desarrollada por distintas estrategias en función del tipo de interacción que se pretenda potenciar entre los guías y visitantes, también en función de los objetivos de nuestra estrategia de mediación humana. La elección de una estrategia u otra puede modificar nuestros resultados de comunicación.

Así pues, se puede hablar de las siguientes adaptaciones según los estudios de Feliu y Masriera.

- *Visitas expositivas*: visitas guiadas en las que un guía establece un diálogo entre un elemento u objeto y los participantes. En este caso, el peso de la acción didáctica recae principalmente en el trabajo del intérprete, es él el que escoge qué explicar y a qué ritmo. Aunque se pueden realizar preguntas para interpelar a los participantes, su papel suele ser básicamente pasivo. Este tipo de visita la podemos encontrar cuando los grupos de participantes son numerosos o cuando el tiempo de acción didáctica es muy limitado.

- *Visita interrogativa*: el uso de interrogaciones es uno de los recursos didácticos por excelencia, y en este tipo de visitas el mediador presenta distintas cuestiones a los visitantes para facilitar su participación y ayudarlos a conectar con los conocimientos previos que ya tienen. El mediador puede lanzar preguntas que haga que el visitante busque en su memoria, para que recuerde datos almacenados, reconozca imágenes y hechos. Las preguntas lanzadas tendrán, además, el objetivo de provocar la multiplicidad de respuestas o escuchar la opinión de los visitantes. De esta manera se establece una relación más directa con los visitantes.
- *Visita teatralizada o de simulación*: en este tipo de acciones, la interpretación adquiere un papel fundamental en la presentación de contenidos. Este tipo de visita pretende introducir al visitante de forma global en el descubrimiento de una época, un personaje o un periodo concreto. Con el uso de indumentaria y objetos se pretende envolver al visitante, para transportarlo a otro tiempo o momento. El educador tiene un grado de libertad comunicativa propia del teatro.
- *Visita lúdica*: este tipo de visita busca acercar los contenidos básicos de una exposición mediante los mecanismos del juego. A partir de pequeños enigmas, juegos de pistas, materiales complementarios, entre otros, el mediador invita a descubrir los mensajes expositivos de una forma mucho más participativa. Suele ser un tipo de actividad muy adecuada para las actividades familiares, puesto que los mecanismos del juego nos pueden facilitar el intercambio generacional, se facilita la participación y por ende la construcción de conocimiento.
- *Visitas taller*: la suma de dos recursos usados por las instituciones patrimoniales, puesto que se mezclan procesos más pasivos; pueden ser las visitas, con procesos de alta participación como suelen ser los talleres, ya que estos últimos ponen el énfasis en el desarrollo de procedimientos y habilidades por parte de los usuarios.

Sin duda, el estudiar las estrategias didácticas antes mencionadas nos ayudará a tener un panorama más amplio sobre el espectro de necesidades que puede tener un museo, pues dependiendo el tipo de museo, podremos elegir que tipo de visita se puede explotar con el fin de acercar a los visitantes al contenido mostrado.

2.2.2.2.1. Las visitas en un contexto de diálogo

“Los diálogos constituyen una manera distinta de mediación humana dentro de las actividades patrimoniales y los podemos definir como conversaciones más o menos informales que se producen entre el visitante e intérprete o entre visitantes mismos en el marco de una exposición, un Museo o un centro patrimonial.” (Feliu & Masriera, 2010)

El emplear el diálogo como estrategia de visita potencia la participación de los visitantes y aunque no hay una secuencia tan organizada en ellos, no deja de ser profesional pues el mediador que utiliza esta estrategia de visita domina de forma clara los contenidos y mensajes a transmitir para poder encausar los diálogos, ya que los diálogos pueden detonar muchas preguntas las cuales hay que saber responder y aterrizar en el mensaje principal.

El objetivo de emplear los diálogos en las visitas a Museos es compartir experiencias, emociones, opiniones, y valores por parte de los visitantes; partir de lo que ya sabemos para reforzar información o conocimientos previos o para construir nuevos. Una ventaja de los diálogos es que libera al mediador educativo de la explicación académicamente rigurosa y le permite una conversación más cercana con los visitantes lo cual enriquece su conocimiento y experiencia pues cada pregunta le exigirá mayor preparación e investigación acerca del tema que trata. (Feliu & Masriera, 2010:400)

Las acciones interactivas de los diálogos en las visitas establecen espacios de identificación, comparación, sorpresa y emociones, acciones que suelen encajar muy bien con distintos tipos de público, sobre todo con niños y adultos.

Relacionado con el tema del uso del diálogo como medio para acercarnos a los visitantes, Silvia Alderoqui en su libro *La educación en los Museos. De los objetos a los visitantes*, nos dice que, en la década de 1960, Pierre Bourdieu y Alain Darbel cuestionaron las prácticas del Museo concebido como templo para la contemplación silenciosa y aristocrática que describen en la siguiente escena:

En la sala de exposición danesa (del Museo de Lille) entró una pareja de avanzada edad; deambulan al azar, señalan desde lejos con el dedo aquello a lo que desean acercarse, hablan alto. El azar de sus deambulaciones los conduce a la sala de cerámica del Museo, en la que entran. La recorren y rodean lenta y escrupulosamente, inspeccionando cada vitrina, una tras otra; el hombre lleva ahora las manos a los bolsillos, y ambos han bajado la voz; sin embargo, están solos. (Bourdieu & Darbel, 2004:180)

Desde esta perspectiva crítica, Bourdieu y Darbel, propusieron un cambio en el ambiente museal que contribuyera de manera decisiva a la democratización de la cultura, que abarcara la creación de espacios para el intercambio y la comunicación.

En este sentido la conversación, nos dice Silvia Alderoqui (2011), es un proceso natural disfrutable, compartido con personas que visitan el Museo como grupo. Es el lugar propicio para la aparición de lo nuevo, lo desconocido, donde las ideas se expresan para ser compartidas con otros de un modo que permite a los miembros del grupo de visita construir su propio conocimiento, comprensión y significado.

Desde el punto de vista del aprendizaje en el Museo, las conversaciones en los grupos de visita forman parte del proceso de aprendizaje de los individuos, pues el intercambio de experiencias entre amigos o familias que se da mientras se recorre una exposición refleja ciertos aspectos de sus identidades y median su compromiso y comprensión dándoles elementos de análisis, observación, conexión y sobre todo la capacidad de expresar emociones que incitan la interacción humana. (Leinhardt & Knutson, 2004:222)

Lo más interesante de las estrategias de conversación es la posibilidad que brindan al equipo de educadores para recoger narrativas, interpretaciones, pensamientos, ideas y experiencias de los visitantes, que pueden servir para dialogar con las interpretaciones del Museo y modificar aspectos de las exposiciones en marcha, para seguir haciéndolas todavía más accesibles a todos los públicos. (Simon, s.f.)

Rika Burnham y Elliot Kai-Kee son también personajes de referencia en cuanto a las visitas dialogadas. Su trabajo plasmado en el libro *La enseñanza en el Museo de Arte, la interpretación como experiencia*, nos comparten su práctica y reflexiones pero sobre todo nos invitan a los educadores de Museos a explorar los caminos que nos ofrece la visita basada en el diálogo para provocar asombro en los visitantes.

Hoy en día podemos encontrar ciertos Museos contemporáneos que se preocupan por dar espacio a las ideas antes planteadas y alentar la conversación no solo entre los guías de Museos y los visitantes, sino entre los mismos visitantes; y, siguiendo con esta línea de diálogo es como propuse plantear el esquema de visita en Isla Panwapa, pues considero que para llegar al público infantil y sus familias es muy efectivo plantear ejemplos cotidianos y acercarnos a los visitantes planteando preguntas que den pauta a la escucha de sus necesidades para de ahí crear junto con ellos ambientes que inciten la participación en las actividades y de esta forma involucrarles en los contenidos.

2.2.3 El guion de visita como invitación al diálogo

“En el diseño de situaciones de participación, es muy importante tener en cuenta que no se trata solamente de recibir información de los visitantes, sino de hacerles lugar y producir modificaciones a partir de sus aportes”.
(Alderoqui, S. 2011)

De acuerdo con la mexicana experta en Museos, Patricia Torres Aguilar Ugarte³³, la oportunidad de tener una experiencia creativa (y educativa) como visitante de un Museo es, actualmente, un gran reto.

Existen Museos donde las cédulas están cargadas de información incomprensible para algunos visitantes novatos y no expertos en la materia, lo que convierte a los textos en una lectura que no invita a quedarse a leerlas, por lo complejo que resulta “traducir” los términos en los que fue escrita; la lectura no se puede explicar ni interpretar por alguien que no es experto en la materia, por lo que el desarrollo de actividades didácticas e integradoras se vuelve indispensable en la concepción - creación de guiones de sala.

En este sentido, los educadores de Museos tienen la responsabilidad de crear una metodología contemporánea que motive y seduzca al visitante con el fin de despertar curiosidad, imaginación e interacción con los objetos y los mismos integrantes del grupo de visita. Invitar a los visitantes a participar de manera activa en el Museo se convierte en un reto muy interesante, pues al generar dinamismo en el grupo se da paso a la creatividad, al disfrute y al goce de la experiencia.

Desde el punto de vista del Museo, el propósito de la visita guiada debería reflejar la relación entre la concepción Museológica, Museográfica y pedagógica de la misma 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 del Museo a diversos lenguajes que se adecúen al público de cada visita.

Patricia Torres nos comparte los modelos de trabajo predominantes en los Museos de México, podemos encontrar dos posturas que responden a filosofías propias:

³³ Fue asesora del Museo Nacional de Antropología y del Museo Nacional de Arte; formó parte del equipo de Programa Nacional de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del INAH. Actualmente es colaboradora de NodoCultura y de manera independiente brinda cursos, conferencias y talleres enfocados a desarrollar el potencial educativo de los museos.

- Modelo mecanicista-conductista. Basado en una concepción positivista, científica, que los Museos de historia, antropología y arqueología aún conservan. En la planeación y desarrollo de la visita que opta por este modelo se puede observar un visitante pasivo ante la exposición y el juicio del guía es (en la mayoría de los casos) absolutista, pues éste considera que la esencia del conocimiento reside en el objeto, idea que tiene sus influencias en la trasmisión de información que hizo el investigador en la historia oficial.
- Modelo 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 porque considera que la esencia del conocimiento radica en el sujeto por lo que el objeto de conocimiento es el resultado de la actividad de cada individuo. En este modelo se apoyan principalmente los Museos de arte.

Dentro de estos dos modelos, cabe destacar que la información teórica conceptual es la base y sustento de la exposición, sin ella no se tendría referente alguno para la elaboración del guion de visita con secuencia lógica y coherente.

Patricia Torres toma como referencia estos dos modelos y surge la propuesta constructivista que parte de una filosofía materialista-dialéctica de la cual se desprende una pedagogía constructivista. Esta postura se propone como una alternativa viable para el trabajo con grupos escolares, con la posibilidad de aplicarla con otros públicos, tomando en cuenta su nivel de madurez y aspectos cognoscitivos de cada uno.

Si lo que queremos es motivar el diálogo entre visitantes y objetos, debemos incluir en el guion de visita una serie de preguntas que incentiven la participación, estas preguntas deben ser planteadas, en lo posible, lo más cercano a situaciones cotidianas del visitante.

Conjuntamente, la relación que establecen los visitantes con la Museografía durante su recorrido es vital para que creen un espacio *significativo*, un espacio suyo, donde la estimulación de su pensamiento sea parte del proceso de aprendizaje creativo.

Según Torres, las fases por las cuales puede atravesar este proceso de aprendizaje creativo y activo 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 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 creado el individuo con los objetos (o las personas, los mediadores y el personal del Museo). En cierta medida, el guion Museológico, la interpretación Museográfica y la metodología educativa son parte del abanico de posibilidades que tiene el visitante para aprovechar su visita al Museo y aprender de él.

En cuanto al desarrollo del guion, los educadores de Museo pueden proponer ideas que inviten a la interacción. Los educadores podrían apoyarse en la teoría de Bruner, que plantea un axioma de aprendizaje por descubrimiento e insiste en que los educadores pueden proponer problemas reales y significativos para los alumnos y posteriormente estimular la obtención de información que satisfaga dichos cuestionamientos, de modo que sean los mismos estudiantes quienes obtengan sus propios resultados.

Trasladando esta teoría a un espacio museístico, se pueden proponer los siguientes puntos para apoyar el desarrollo de guion de visita:

1. Es importante explorar los conocimientos previos de los visitantes para establecer un puente entre éstos y el nuevo conocimiento.
2. Hay que plantear 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, que incentiven a la curiosidad y reflexión.
4. Las actividades deben fomentar una actitud favorable y estimular la autoestima al experimentar con los aprendizajes y, ser capaz de valorarlos.

Es importante que el guía, cuando esté frente al grupo, esté atento a explicar aspectos clave y tenga un orden de ideas sobre la temática a tratar para facilitar la comprensión de los contenidos, así mismo es recomendable que refuerce las respuestas obtenidas de los diálogos establecidos con los visitantes para reforzar la confianza e integración.

Como sugerencia, Torres nos plantea que antes de empezar a desarrollar cualquier trabajo en campo tengamos en cuenta el trabajo previo que se ha realizado por los departamentos de investigación educativa, para poder nutrir y/o complementarlo. También hace una serie de sugerencias para el momento previo de entrar en contacto con los grupos de visitantes a la sala de Museo:

- *Realizar dinámicas rompehielo.* Relacionando elementos que se encuentran en el Museo o con el nombre del Museo, también con personajes o lugares; indagación al grupo a través de juegos de asociaciones de palabras, los propósitos de la visita. Todo ello con la finalidad de conocer los intereses del grupo, enterarse de sus conocimientos previos y establecer la forma de trabajo que necesitan los visitantes.
- *Invitar al grupo a observar.* Plantea el uso de imágenes o ilustraciones que ayuden a la codificación visual de la información. Se pueden utilizar tarjetas, recortes, revistas, fotocopias, libros alusivos al tema, etcétera, para apoyar la explicación.
- *Adecuar actividades según su nivel de aprendizaje.* Ausubel, en sus lineamientos de aprendizaje significativo, menciona lo importante que es para el grupo realizar hipótesis del tema que van a conocer, infiriéndolo en el título de la exposición; por tanto, es conveniente generar preguntas o ideas iniciales con todos.

Sin embargo, el éxito en la sala dependerá de una correcta aplicación de las dinámicas, la motivación tanto del guía como de los visitantes y la confianza que se genere con el grupo.

2.2.4 El mediador educativo y la interpretación

“El mediador, ayuda a otro a reconocer los rasgos significativos de su entorno, ya sea físico o social, ya sea de la experiencia inmediata o de la pasada. El mediador filtra y organiza los estímulos que de otra forma llegarían al sujeto “mediado” de una manera azarosa, y vuelve evidentes las relaciones entre los estímulos, cualquiera que sea la naturaleza de éstas. En pocas palabras, el mediador ayuda a lograr un sentido del universo”. (Lev Vygotsky, 1979)

Dentro de las acciones didácticas, la mediación humana como estrategia de visita en los Museos es de las más antiguas a la que se ha recurrido con el fin de crear puentes de comunicación con los visitantes. Cuando visitamos un Museo no escapamos de los servicios de visitas guiadas, pues contar con la ayuda de un guía o mediador educativo podría ayudarnos a comprender mejor la intención de cada exposición.

Los responsables de llevar a la práctica los principios didácticos, mencionados anteriormente, de manera directa son los mediadores, educadores, intérpretes, guías de Museo, inclusive educadores de Museo; sin embargo, antes de hablar de la función didáctica del mediador educativo me gustaría dar un panorama de su concepción y rol didáctico en el Museo.

Algunos educadores se definen como guías de sala que transmiten, desde una posición fija, la misión y objetivos del Museo: la difusión de la herencia. Otros asumen ser guías y responsables del departamento educativo en simultáneo y se consideran parte de las estrategias de mercadeo. Treinta años atrás, los educadores de Museo de habla hispana no se llamaban así mismos de este modo, fue gracias a los aportes anglosajones que se llegó al concepto de “educadores de museo” (*museum educators*).

En el seminario “Museos y educación” (1986), organizado por la UNESCO en Guadalajara, México, se dieron cita expertos de diferentes países que hablaban de los *educadores de Museo*, proponían formalizar su profesionalización y reforzar su papel educativo dentro de los Museos bajo un esquema que se llamara *Museopedagogía*. Del informe final de aquel encuentro se destacó que, en la mayoría de los países existe un profundo desconocimiento de las responsabilidades del educador de Museo y de los métodos didácticos susceptibles de ser utilizados Museo con los distintos tipos de público; además de que la acción didáctica del educador se considera secundaria dentro de las actividades del Museo, dándoles poco prestigio, pues se valúan más las acciones de los curadores y museógrafos.

Silvia Alderoqui es una de las autoras que ha dado seguimiento a las actividades de los educadores de Museo, junto con Diana Alderoqui, Elaine Heuman Gurian, Leslie Bedford, Contanza Pedersoli, entre otros, ha propuesto esferas de actuación de los educadores de Museo. Basándose en trabajos planteados por Ricardo Rubiales, en el primer encuentro sobre interpretación en Museos Ciudad de México, 2005, conciben al guía de sala como educadores de Museo, que funcionan como engranajes del sistema interpretativo del Museo; y al oficio de guiar en sala, como lugar de negociación de los contenidos del Museo con los visitantes. Gracias a la acción directa de los educadores con los visitantes, se pueden propiciar programas de investigación-acción y reflexión de las observaciones cotidianas, para su posterior transformación en insumos para el diseño expositivo, la redacción de textos, etcétera.

Hoy en día el uso de palabra guía va dando paso a otras denominaciones que implican cambios de paradigma; en un principio, para ser guía se tiene que tener el gusto por caminar, imaginar y conversar. (Alderoqui & Pedersoli, 2011:2006) Si tus citas son textuales, no me hagas caso.

El tema de la acción didáctica del mediador a través del diálogo, como bien lo menciona Alderoqui, a esta figura debe gustarle conversar; el diálogo es una estrategia de alto

potencial didáctico, pues al mantener un vínculo de comunicación con los visitantes, donde se les invite a indagar desde su experiencia, dará la posibilidad al mediador de fomentar la participación colectiva.

Ahora bien, ¿cómo se pasa de un formato de visita tradicional de visitas guiadas a un posible “juego de visitas” donde exista la conversación? Al analizar el modelo tradicional, vemos que aparece la idea de conducción de uno sobre otros, y la preocupación de los guías por tener que saber toda la información, por si algún visitante les pregunta; por ello, Alderoqui propone la importancia de reflexionar acerca de los modos en que se realiza la transmisión de mensajes expositivos.

En este sentido, la perspectiva de Paulo Freire resulta interesante para analizar el modelo tradicional de visitas guiadas, pues están caracterizadas por su naturaleza discursiva y vertical, lo que se relaciona con la tradicional educación bancaria. Trasladando esta idea a la acción didáctica de guiar en el Museo, se supone la existencia de un sujeto que narra y es experto (el guía), y de otros sujetos convertidos en objetos pacientes y oyentes y no expertos (los visitantes). El rol del que narra es “llenar” a los sujetos con los contenidos de su narración. Según Freire, esta visión contribuye a anular la capacidad crítica de creación y de los sujetos. Propone, en oposición, una comunicación dialógica que rompa con las relaciones dicotómicas, en este caso entre los guías y los visitantes; el público y los objetos; los expertos y los no expertos. (Pedersoli, 2001:56)

La dialoguicidad como estrategia del mediador invita a reafirmar la participación colectiva y el carácter democrático de la educación, que como acto de conocimiento no puede concebirse ya como recepción, sino como producción y construcción de cultura. El diálogo, la conversación y el intercambio ya no son sobre, sino más bien con el otro.

Se dice que “*la buena comunicación comienza con una buena escucha*”. Es así como algunos Museos, conscientes de las implicaciones de una buena comunicación, fueron cambiando la palabra de *guías* por otras más amigables como *anfitriones, orientadores, animadores, coordinadores de juego, amigos, cuates, enlaces*, con el fin de crear cercanía con los visitantes. También, implementaron políticas de capacitación de los guías en las que incluyen el teatro, la expresión corporal, el canto, la danza y la narración, con la intención de que puedan explorar y desarrollar otros modos de comunicarse con los visitantes.

“...Esta transformación implica no solo un cambio de nomenclaturas, sino un nuevo paradigma desde el cual se amplían los modos de concebir el rol. El guía, concebido como orientador o anfitrión, ya no es únicamente un orador que reproduce y repite un discurso, sino más bien un profesional de la educación en los Museos que forma parte de departamentos, servicios, secciones, direcciones de educación y acción cultural. Invita al juego, al entretenimiento y al aprendizaje, respeta, considera, recibe, escucha y tiene en cuenta las necesidades de los otros. Es, de algún modo, la voz de los visitantes, cuando, por ejemplo, anticipa gustos o rechazos que pueden ser aprovechados en los guiones narrativos de las exhibiciones y las visitas. Sus saberes y experiencias son cada vez más tenidos en cuenta en la curaduría de las exposiciones”. (Alderoqui & Pedersoli, 2011:207)

Del mismo modo en que el rol del guía se fue modificando, también lo hicieron las modalidades de la visita y las propuestas educativas que los Museos ofrecen. Es así como surgen nombres alternativos para nombrar las clásicas visitas y se reemplaza el adjetivo de visitas *guiadas* por *conversadas, concertadas, dialogadas o comentadas*, entre otras opciones. De esta forma, la manera de preguntar o informar tiene significados que se agregan al contenido transmitido, produciéndose una síntesis, un contenido nuevo.

La formulación de preguntas que realiza el guía, y el modo en que trabaja con las respuestas de sus públicos, es otro elemento esencial para caracterizar la relación que se establece entre ellos. Muchas veces las preguntas se formulan a partir del hilo conductor que el guía traza y se orientan a obtener la respuesta esperada, más que a estimular la reflexión. En estos casos, suele suceder que los visitantes ensayan diferentes respuestas hasta dar con la correcta y cuando la respuesta no es la esperada o es incorrecta el guía es quien la responde. La interacción queda organizada de tal modo que el espacio para las preguntas de los visitantes es prácticamente nulo, y el guía aparece como poseedor de la verdad, reforzando la legitimidad y superioridad de su propio discurso. Así, las palabras, los silencios, los gestos, las posturas corporales y las miradas de aprobación adquieren sentidos específicos, y pasan a formar parte del conjunto heterogéneo de las prácticas que los guías y visitantes establecen en el transcurso de las visitas y que influye en el modo en que estos últimos construyen sus conocimientos sobre los contenidos del Museo y los modos apropiados de comportarse en él. (Pedersoli, 2004:60)

Al contrario, la idea de coordinación y conversación implica un cambio de perspectiva donde la participación es el punto de arranque para crear relación y aprendizaje compartidos. El conversar con los visitantes invita al dinamismo y a la creatividad, pues la visita se plantea como una narración construida con sus memorias, para poder crear y recrear versiones diferentes de los contenidos del Museo.

En este sentido, el diálogo y escucha con los visitantes provoca una ampliación de las posibilidades democratizadoras del conocimiento en el Museo. Ya no se trata entonces únicamente de la presentación unilateral de unos contenidos, sino de un diálogo entre los Museos y sus visitantes, convirtiendo a la visita dialogada en una posibilidad más de compartir conocimientos y puntos de vista.

Los mediadores, al utilizar el diálogo como estrategia de acción didáctica, ponen en juego la pasión, la confianza y la conexión personal con el contenido que relatan. Algunas características que “facilitan” el enganche con el público, según nos cuenta Alderoqui, son las siguientes:

- Promover desde el inicio el intercambio de ideas entre los visitantes.
- Personalizar la visita incluyendo los relatos de las diferentes personas del grupo; comparar y hacer dialogar con base en las experiencias, historias, ideas y punto de vista de los visitantes con aquello que se está relatando.
- Involucrarse personalmente con el contenido de lo que están narrando: “en mi caso...” o “lo que a mí me sucedió fue...”.
- Incorporar en los relatos las historias o experiencias previas que hayan tenido en visitas anteriores: “un visitante me contó que...”.

Si bien el diálogo promueve el compartir experiencias, los mediadores educativos también deben de tener en cuenta los siguientes ejes de aprendizaje constructivista:

- *La acción fundamental de la construcción de significado es mental.* Las acciones físicas y la experiencia práctica pueden ser necesarias para el aprendizaje, pero no son suficientes. Es importante ofrecer actividades que ocupen la mente (*minds on*) y las emociones (*hearts on*).
- *El aprendizaje es una actividad social,* inseparable de las relaciones con otros, de modo que la conversación y la interacción son experiencias centrales en la construcción del conocimiento. Todo aprendizaje social está contextual y socialmente condicionado. Refiriéndonos al gran psicólogo Lev Vigotsky, el nivel de comprensión se vuelve posible cuando un niño realiza una tarea con la ayuda de un adulto (o incluso un compañero) que sabe más que él sobre cierto tema. Así, hay investigaciones que muestran cómo el aprendizaje en los Museos es mayor cuando los padres (o los mediadores) ayudan a sus hijos mediante acciones, preguntas, observaciones y explicaciones.

- *El aprendizaje es contextual*; es decir, que se aprende en relación con saberes, temores, prejuicios, experiencias y conocimientos previos. Cuanto más se sabe, más se puede aprender. Los objetos aislados, los textos que abusan del lenguaje académico, las visitas en la que los guías no dejan lugar a la expresión de dudas, interrogantes y saberes de los visitantes, son ejemplo de un tipo de experiencia que no les ofrece “ganchos” o enlaces en sus propias vidas (Hein G., 2003:93)

En resumen, el objetivo de la labor de acción didáctica del mediador educativo en Museos consiste en abrir paso a posibles conexiones y significados (desde la indagación, la reflexión, el descubrimiento personal y social) y, consecuentemente, modificar pensamientos, actitudes y experiencias (NodoCultura, 2014).

Los mediadores educativos que empleen como estrategia didáctica las visitas dialogadas deben estar más que dispuestos a escuchar (y no solo atender) posibles respuestas, dudas o consultas de los visitantes, a modo de provocar un ambiente de confianza donde la participación de los visitantes fluya en un compartir de experiencias, con el fin de crear junto con ellos reflexiones de los contenidos mostrados. Después de consultar estudios, artículos e investigaciones publicadas sobre mediación en Museos y la actividad de mediación educativa que se desempeña en Panwapa, del Museo de Memoria y Tolerancia; quisiera señalar un punto clave que relaciona la teoría con la práctica, con el fin de proponer el perfil deseable del mediador educativo Panwapa, y debido a que en los recorridos es necesario quitar barreras e ir con el público, escucharlo, hacerlo partícipe desde su propia experiencia para generarles aprendizajes, sensaciones y emociones memorables que conviertan a una simple visita en un detonante de placer y gusto por los Museos.

Reuven Feuerstein sostiene que para que la experiencia sea realmente constructiva/significativa, se requiere una serie de criterios a considerar por el mediador con respecto a los mediados (en este caso, visitantes), como:

- ***Crear trascendencia en las visitas.*** Concebir, junto con los visitantes, cada visita como un ejercicio de reflexión que no concluye en ese momento, ocasión o día, sino que ha de servir para otros momentos de aprendizaje; por lo que es importante que el mediador se comprometa a saber que su labor no se concreta a brindar únicamente información en los recorridos, sino que se dirige también hacia

las posibilidades de llevar a la práctica la información obtenida fuera del espacio museístico.

- **Ser constructor de experiencias.** Observar, identificar, jugar, crear diálogos con base en situaciones o información que “signifiquen algo”; de tal manera que el recordar una experiencia previa se introduzca que en el sistema de significados adquiridos del visitante durante la visita al Museo (recuerdos, deseos, conocimiento, contexto, intenciones).
- **Manejar el inicio, ritmo y velocidad** en que se desarrollan las actividades.
- **Disposición de Aprendizaje compartido.** Desarrollar una actitud de colaboración y ayuda mutua entre el mediador y el visitante. Una experiencia significativa se construye en conjunto.
- **Ser creativo y desafiante.** Fomentar la curiosidad, la aceptación a nuevas respuestas, y el pensamiento divergente.
- **Ser un guía acompañante.** Ver al visitante como sujeto activo, capaz de generar, procesar y cambiar la información, el entorno, las experiencias y a sí mismo. El mediador no es autoritario, ni impone el conocimiento, sino lo guía, acompañando a los visitantes en sus procesos independientes.
- **Trabajar con optimismo.** La actitud positiva del mediador influye directamente la situación de mediación.
- **Formar Pertenencia.** Integrar al visitante para generar un sentimiento de pertenencia al mismo espacio y el contenido con el que se trabaja.

Con lo antes mencionado se podría decir que: los mediadores, concebidos como constructores de experiencias, desarrollan junto con el visitante un acto educativo caracterizado por el aprendizaje, realizado a través de la participación, la construcción y reconstrucción de conocimientos; proceso alejado de la mera reproducción de información.

2.2.4.1 El juego, la narrativa y la imaginación

Vigotsky consideraba que la interacción del niño con medios externos le permitiría un mejor desarrollo, pues enriquece su estructura cognitiva mediante formas didácticas. En su teoría socio-histórica, menciona que el sujeto al encontrarse en colaboración con otros permite una mejora en el desarrollo cultural del niño y el juego necesita de colaboración entre los jugadores, en este marco lúdico se facilita el intercambio de puntos de vista y el

surgimiento de un área de desarrollo potencial, como un espacio en el cual unos niños enseñan a otros de forma sencilla y no pasiva.

El niño es quien juega y no podemos empobrecer la actividad lúdica reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un recurso didáctico (Gamboa, 2003); es por ello que ser lineales en la enseñanza y no ser creativos en las estrategias que utilizamos empobrecerá el aprendizaje, y la aportación a la construcción significativa de conocimiento se verá minimizada, ya que si un sujeto no se interesa por una actividad, el juego podrá ser una herramienta que motivará el involucramiento en la misma, pues el jugar nos da la posibilidad de modificar, variar, crear, cambiar, o transformar, total o parcialmente una situación en otra.

Dentro del contexto del juego también toma importancia el juguete (o los apoyos Museográficos y de mediación, en este caso); sin embargo, cabe señalar una diferencia entre juego como actividad de interacción y la estrategia lúdica donde se plantean reglas y objetivos para aprender un contenido específico. Para que el juego se convierta en estrategia lúdica se dice que hay tres condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad, considerando también que la actitud de quien dirija la actividad va a ser de gran impacto. Por lo tanto, la estrategia lúdica plantea reglas para que el resultado y la funcionalidad del juego tengan propósitos educativos.

El juego, como lo describió Vigotsky, es una estrategia en la que se permite que el niño sea parte de una cultura por medio de la participación; por lo que es necesario que se caracterice al juego como aquella estrategia que tiene un carácter simbólico.

Así pues, en el aprendizaje la estrategia lúdica es una forma de interacción entre el ambiente y el sujeto, el facilitador y el alumno, los instrumentos mediadores que refuerzan el contenido y el individuo, una dinámica divertida que busca alcanzar metas y objetivos determinados de manera activa.

En cuanto al aspecto de incluir narrativas de los visitantes durante la visita, se puede decir que una visita al Museo puede ser exitosa no solo por la exhibición misma sino también por la manera en cómo se desarrolló su estancia ahí y cómo fue la experiencia de su visita. La narrativa del visitante concierne al relato de su propia historia, a partir de la articulación de sucesos y acciones del pasado y su proyección hacia el futuro. La narrativa está en la base de la comunicación entre las personas y es un modo de conocer la propia subjetividad y el mundo.

María de los Ángeles “Chiqui” González y Leslie Bedford coinciden cuando afirman que, sin emociones no hay aprendizajes reales y si se logra encontrar la conexión entre las narrativas del propio Museo con las del visitante, y se les agregan emociones, lo más probable es que la exposición, la visita o el mensaje sea memorable. En referencia a las emociones, la nostalgia juega un rol particular porque nos permite la conexión con el pasado y la historia, así los relatos orales son claves en los procesos de aprendizaje entre generaciones. Los Museos que involucran la nostalgia en la narrativa de su discurso, suelen ser los Museos comunitarios, los de historia de las ciudades o los de la vida cotidiana; en ellos, ninguno de los visitantes se queda en silencio, todo les provoca risas, comentarios y a veces lágrimas de emoción o recuerdos.

Las exposiciones y los objetos en exhibición pueden generar experiencias de todo tipo (sensoriales, cognitivas, perceptivas, emotivas, imaginativas, asociativas, relacionales, etc.), mediante dos resortes básicos: la resonancia y la maravilla, que no son más que el “eco” que produce un objeto o una historia en la propia vida del visitante y la sensación de querer tocar más allá de señalar un objeto, pues el tocar logrará hacer sentir al visitante “parte de”. Cuando dos visitantes, que no se conocen, coinciden en señalar el mismo objeto se posibilita el intercambio, el encuentro y el diálogo.

La noción de pensamiento narrativo, planteada por Bruner (1986) y reformulada por Roberts (1997), concierne a la creación de una historia en la que no es importante establecer la verdad sino el significado. Siguiendo este hilo de pensamiento, el modo narrativo provee herramientas útiles para entender la naturaleza de la educación en los Museos, ya que la esencia tiene que ver justamente con la construcción de significados. La construcción de significados está en el corazón de los esfuerzos de los visitantes, cuando interpretan sus experiencias y usan los Museos en modos significativos para ellos; así mismo del personal del Museo, cuando interpreta colecciones para hacerlas más accesibles a todos. La educación en los Museos es esencialmente un proceso de construcción de significados que involucra la escucha, el intercambio de ideas, la interpretación de las mismas y el retomar esas ideas para, juntos, construir significados.

Cuando los visitantes sienten que el Museo es un lugar en donde son protagonistas, donde pueden reírse, opinar, intercambiar ideas, escuchar y disfrutar junto con otros, es cuando con más facilidad podemos obtener su complicidad. (Galindon, Pedersoli, & Pugliese, 2007:45)

Leslie Bedford (2009) propone el uso de la imaginación en los Museos o exposiciones narrativas. Bedford, comenta que la imaginación permite explotar la habilidad para pensar sobre lo posible, por ejemplo, usar en las visitas la pregunta “¿Qué tal si...?”, genera empatía con el visitante, pues se considerarán diferentes puntos de vista en la narrativa de los discursos. Además, nos menciona que la imaginación no es inferior a la razón y es una habilidad que genera aprendizaje, involucrando de manera activa a la mente en la exploración de nuevos terrenos y creación de significados.

3. EL QUEHACER PEDAGÓGICO EN ISLA PANWAPA

Con la aspiración de generar una cultura de tolerancia en las nuevas generaciones de ciudadanos, el Museo Memoria y Tolerancia ofrece en los objetivos del programa *Panwapa* un apoyo para lograrlo; por lo cual, se decide hacer de este espacio virtual un espacio físico dentro de las instalaciones del Museo, para que los niños y niñas de 4 a 12 años en compañía de sus maestros, amigos y familiares puedan disfrutar, descubrir, reflexionar y aprender de manera lúdica sobre la importancia de valores como el respeto, la tolerancia, la diversidad, el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad, entre otros.

Para echar a andar el proyecto físico de Panwapa se requirió de la participación de museógrafos, arquitectos, investigadores pedagógicos y académicos, sin dejar de mencionar al área de capital humano, que fue la encargada de contratar a la parte humana responsable de llevar a cabo las vistas; así, cada área, desde su disciplina, aportó lo mejor de sí para poder concretar el proyecto.

Sin embargo, contando con investigadores académicos encargados de desarrollar contenidos para el Museo, “su fuerte” no eran los espacios para niños ni sabían cómo lograr adaptar contenidos para el público infantil; en el momento de creación, la atención prioritaria, en cuanto a desarrollo y actualización de contenidos, capacitación y formación de guías, era (y sigue siendo) para la parte de Memoria y Tolerancia.

Antes de compartir a detalle la experiencia como pedagoga en el Museo, realizaré una breve reseña del Museo Memoria y Tolerancia e Isla Panwapa, con el propósito de contar con un panorama general sobre el lugar donde desarrollé un importante quehacer pedagógico, finalmente, cerraré con una propuesta de interpretación de contenidos.

3.1 MUSEO MEMORIA Y TOLERANCIA

En 1999, Memoria y Tolerancia A.C. surge como una asociación no lucrativa, con el propósito de transmitir la tolerancia a través de la memoria histórica. La intención era mostrar los ejemplos más representativos de intolerancia a los que ha llegado el ser humano, como los genocidios, y mediante esto poder entender el valor de la tolerancia y la diversidad.

Desde sus comienzos, Memoria y Tolerancia proyectó un Museo y centro educativo en la ciudad de México, pensando que la mejor herramienta para crear conciencia es a través del aprendizaje y la educación.

¿Por qué en la Ciudad de México?

Memoria y Tolerancia ve a México como un país de libertad, de riquezas inigualables, de gente cálida e incluyente, que enfrenta día a día retos que solo con una sociedad consciente e involucrada se puede superar. Sin embargo, queda mucho por hacer para crear conciencia, pues la indiferencia y la intolerancia siguen afectando la convivencia. Para ello, esta iniciativa pretende motivar a la sociedad mexicana a reflexionar en torno a nuestro papel y nuestra responsabilidad en el acontecer de nuestro entorno.

Misión

Difundir la importancia de la tolerancia, la no violencia y los Derechos Humanos. Crear conciencia a través de la memoria histórica, particularmente a partir de los genocidios y otros crímenes. Alertar sobre el peligro de la indiferencia, la discriminación y la violencia para crear responsabilidad, respeto y conciencia en cada individuo que derive en la acción social.

Visión

Trascender como una institución que sea autoridad en la temática relacionada a la memoria histórica de los genocidios, la tolerancia y los Derechos Humanos; tanto a nivel nacional como internacional.

Objetivos

- Fomentar los valores de la tolerancia y el respeto.
- Impulsar a las nuevas generaciones a buscar una convivencia más sana y comprometida con su entorno.

- Confrontar al visitante para crear una introspección y un cambio de actitud.
- Fomentar la reflexión que derive en acción social.
- Educar y crear una conciencia de compromiso hacia las necesidades de los más vulnerables.

Público

El mensaje va dirigido a todo tipo de público, aunque se estará avocando principalmente a la juventud mexicana, que es el futuro del país. Un nuevo lugar donde encontrarán un espacio para el diálogo, la reflexión y la acción.

Impacto social

Este proyecto abre en nuestro país la posibilidad de conocer y profundizar estas temáticas, para crear y despertar la conciencia de quienes permanecen apáticos o ajenos al conocimiento o a la práctica de la tolerancia. La creación de un Museo y un centro educativo de naturaleza social, sin duda, posee un inmenso potencial para ser un gran estímulo de cambio.

Arquitectura

Este Museo es un edificio de vanguardia que respeta su entorno y propone una arquitectura que, además de integrarse al contexto, consigue un lenguaje arquitectónico propio del tiempo en que fue realizado. Lograr un edificio de calidad a nivel mundial que se fusione con la temática del Museo, diseñar para el ser humano, comprometerse con el medio ambiente y hacer eficientes los recursos, fueron unas de las premisas del proyecto.

Convenios

Para lograr los objetivos que se han trazado, se cuenta con varios convenios de colaboración y apoyo con distintos organismos como: Oficina Regional para México y Centroamérica del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal (CDHF), Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED), Kigali Memorial Centre en Ruanda, Oficina en México del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACNUDH), UNAM, UNESCO y United States Holocaust Memorial Museum, entre otros.

Ubicación

El Museo se ubica en el Centro Histórico de la Ciudad de México, en la Plaza Juárez de Avenida Juárez, obra cumbre del reconocido arquitecto Legorreta, y comparte el espacio de la plaza con nueva Secretaría de Relaciones Exteriores y el Tribunal Superior de Justicia de la Ciudad de México - Juzgados de lo Familiar.

Terreno

Cuenta con 1,500 m² de terreno y 7,000 m² de construcción distribuidos en siete niveles.

Visitas

El recorrido de la exhibición permanente tiene una duración de 2 hrs., con capacidad para albergar a mil estudiantes diariamente. De los cuales, 700 alumnos serían de nivel medio superior y universidad; 300 alumnos serían menores de 12 años, que visitarían el área del Museo para niños Isla Panwapa, donde mediante un recorrido lúdico se reflexionará acerca de la importancia de la tolerancia, el respeto y la diversidad, todo esto bajo el contenido educativo de Plaza Sésamo. Además, se contará con los visitantes promedio y turistas.

Educadores

Así mismo, y de acuerdo con nuestra misión educativa, creemos que los profesores de colegios y universidades deben estar capacitados e informados sobre estos temas; para ello, el Museo ofrece a 150 maestros una visita guiada en horas especiales, de las 16 a 18 horas, una vez por semana, durante todo el año. Además de cursos exclusivos para maestros dentro de nuestro centro educativo.

Más que un Museo, un centro cultural.

El Museo a su vez cuenta con biblioteca, mediateca, área para exposiciones temporales, auditorio y un centro educativo que imparte cursos, diplomados, mesas redondas y debates, así como capacitación para educadores y maestros sobre temas afines a la institución.

Filosofía del Museo Memoria y Tolerancia.

- Recordar no es mirar atrás... es dar un paso hacia adelante.

- Un Museo en donde se busca: aprender de la historia, reflexionar acerca de nuestro papel en el mundo y actuar a favor de nuestra sociedad.

Su objetivo principal es fomentar la tolerancia a través de la memoria histórica y enseñar que las diferencias no nos destruyen... complementan. La educación, como medio de reflexión, es lo que inspira la creación de este Museo.

- Nuestro mensaje es de tolerancia y de respeto.
- Nuestro reto es desafiar el olvido y la indiferencia.
- Nuestro camino es transformar a través del aprendizaje.

Recaudación de fondos.

Distintas iniciativas, tanto empresariales como privadas, que comparten una motivación por despertar conciencia social, han apoyado este proyecto a lo largo del camino.

Memoria y Tolerancia invita a las empresas y particulares a ser parte de este gran reto, para que juntos logren una sociedad más consciente y participativa.

El Museo se divide en tres secciones: Memoria, Tolerancia e Isla Panwapa.

Memoria: se muestra la temática de la memoria histórica de los genocidios

- Holocausto
- Ruanda
- Ex Yugoslavia (Srebrenica)

Adicionalmente se presentan otros casos de genocidio y crímenes de lesa humanidad.

- Camboya
- Guatemala
- Darfur

El Holocausto ocupa el espacio más grande dentro del Museo, con él se inicia el recorrido, dada su unidad y mensaje educativo. Armenia se exhibe como antecedente al término de genocidio y a su inclusión en el derecho penal internacional.

Tolerancia: se explica al visitante este tema partiendo desde la vida cotidiana, hasta las cuestiones públicas. Esta sección cuenta con un recorrido por 21 salas desarrolladas

profundamente por expertos en el tema y diseñadas de una manera didáctica para que el estudiante pueda reflexionar sobre cada uno de los temas.

3.2 ISLA PANWAPA

Para dar una semblanza concreta de los orígenes de este proyecto, tomaré como fuente de información el artículo que realizó Alejandra Solórzano para la revista *El Bibliotecario*, del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, pues en primera instancia no se tiene información adicional sobre el proyecto y este artículo se relaciona mucho con la información que me pudo proporcionar el mismo Museo.

Panwapa, donde todos los niños crean el mundo (Solórzano, 2008).

Para responder a un mundo cada vez más globalizado, lleno de oportunidades y retos que exigen nuevas habilidades y perspectivas, Sesame Workshop –organización educativa sin fines de lucro, fundada en 1968, impulsora de la serie de televisión infantil Plaza Sésamo- y la fundación Merrill Lynch –cuya labor filantrópica está dirigida principalmente a abrir oportunidades educativas para niños y jóvenes-, crearon el proyecto educativo llamado *Panwapa*.

Esta interesante iniciativa, cuya emisión fue en 5 idiomas, se realizó en 2007 años³⁴. El lanzamiento mundial de dicho proyecto ocurrió en las instalaciones de la biblioteca “José Vasconcelos”, teniendo como invitadas de honor a la esposa del ex – presidente de México Felipe Calderón, Margarita Zavala y a Rebeca de Alba, quien fue nombrada embajadora de *Panwapa* para Latinoamérica; con el objetivo principal de promover la creación de lazos entre las comunidades.

El director ejecutivo de *Panwapa*, Brett Pierce, señala que “un proyecto como *Panwapa* nos hace pensar que es posible cumplir el anhelo de un mundo en donde todos habitemos en paz”. El director Pierce señaló que esa era la primera vez en la historia de Sesame Workshop que una mujer mexicana, Rebeca de Alba, participaba en un proyecto de esa magnitud a nivel internacional, en reconocimiento sobre todo a su compromiso con la educación de los niños mexicanos y con diversas causas sociales.

Por su parte, Eddy Bayardelle, presidente (en ese entonces) de la fundación Merrill Lynch, aseguraba la necesidad de crear una conciencia mundial y comprometida con la niñez,

³⁴ El primer episodio de esta serie de 12 capítulos debuta el 10 de octubre de 2007 en internet, vía iTunes y en la plataforma panwapa.com; el programa comenzó a transmitirse en enero de 2008 en PBS Kids.

así que proporcionó, a través de sus oficinas en 38 países, las herramientas necesarias para hacerlos partícipes de manera eficaz en una economía cada vez más global.

Así mismo, Gary E. Knell, presidente y CEO de Sesame Workshop, afirmaba que durante casi 40 años la organización a su cargo ha proporcionado a los niños las herramientas que necesitan para alcanzar su potencial más elevado, utilizando todo tipo de medios de comunicación, y que *Panwapa*, un programa revolucionario, “ayudará a los niños a desarrollar un entendimiento de su cultura, un aprecio de las diferencias y similitudes con otras personas, así como una pasión por la gente, los temas y las ideas que contribuyen a dar forma a nuestro mundo”.

Este proyecto nació a partir de que Sesame Workshop reunió a un equipo internacional de expertos en cultura, educación y medios de comunicación de nueve países y organizaciones como Oxfam, Unicef y el Banco Mundial, que fueron los primeros en concebir la idea de *Panwapa* en 2005.

Equipos multidisciplinarios de Merrill Lynch y Sesame Workshop trabajaron con los asesores para desarrollar contenidos del programa, enfocándose en mensajes de ciudadanía global responsables para niños pequeños.

El consejo internacional de asesores, dirigido por la doctora Charlotte Frances Cole, vicepresidenta de educación e investigación de Sesame Workshop, desarrolló los siguientes objetivos para este proyecto:

- Conciencia de un mundo más amplio: un entendimiento de la relación entre las comunidades y los problemas nacionales y mundiales.
- Aprecio por las similitudes y diferencias: un entendimiento y respeto a las similitudes y diferencias entre las personas del mundo y las interconexiones de los sistemas mundiales.
- Asumir la responsabilidad por el comportamiento de uno mismo: conciencia de nuestras acciones y de cómo afectan a los demás; la voluntad y el deseo de tomar responsabilidad por las acciones de uno mismo, y un esfuerzo para que el mundo sea un lugar mejor.
- Participación y voluntad de acción. El deseo de participar y contribuir en nuestra comunidad, local y mundial, así como la voluntad de acción para lograr una mejora cívica

- Entendimiento de la disparidad económica y capacidad de respuesta a la misma: un entendimiento de que todas las personas compartimos ciertas necesidades básicas y que existen disparidades económicas que afectan la posibilidad de los individuos de cubrir dichas necesidades, así como un deseo de buscar soluciones para promover la equidad.

Así, Isla Panwapa, como proyecto, fue creado para iniciar una nueva generación de ciudadanos globalmente responsables, dirigido fundamentalmente al público infantil.

Inicialmente el sitio web donde se podía encontrar esta iniciativa era www.panwapa.com, donde los niños y los educadores entraban a una comunidad virtual, en la que conocían a personajes como Atena, “la Búho” y a Azibo, “el monstruo”. Los niños podían viajar por todo el mundo y visitar a niños *Panwapa* de otros países, ver películas interactivas, aprender palabras en otros idiomas y coleccionar las tarjetas *Panwapa* iniciando así, la búsqueda de tesoros internacionales.

Dentro de esta iniciativa se distribuyeron 200 mil paquetes educativos de *Panwapa* a educadores de México, Estados Unidos, Reino Unido, Japón, China, Hong Kong y Jordania, para promover la exploración a largo plazo de los temas de interés. El paquete incluye un DVD, una revista para educadores con una sección de actividades para los niños, un juego de mesa que refuerza las lecciones y un mapa del mundo que apoya y complementa la experiencia *Panwapa*.

El fundador y presidente de Peace Child International, también asesor de *Panwapa*, David Wollcobe, señala que los niños del siglo XXI ocupan un lugar en el mundo desde el momento en que nacen, y “cuanto antes aprendan a considerarlo como una maravillosa y divertida aventura, se convertirán en mejores ciudadanos del mundo”. Y agregó: “estoy encantado de que Sesame Workshop haya asumido la tarea de presentar una comunidad mundial a un público tan joven: su experiencia y creatividad los equipa mejor que cualquier otra organización para garantizar que la gente joven de todo el mundo llegue a considerar la comunidad global como un ‘cuerno de la abundancia’ de oportunidades”.

Complementando la información anterior, desgloso los objetivos del marco educativo, así como los objetivos específicos que persigue el programa Panwapa³⁵:

³⁵ Obtenidos del programa Panwapa.

1. Conciencia de un mundo más amplio. Al reconocer el mundo amplio en el que vivimos; entender la relación entre un vecindario y una comunidad local; entre problemas nacionales y mundiales.

- a) Conciencia de sí mismo e identidad propia
- b) Seguridad en sí mismo y autoestima
- c) Cuidarse a sí mismo
- d) Tomar conciencia de la familia y de la comunidad
- e) Tomar conciencia de su cultura
- f) Tomar conciencia de los demás
- g) Intercambiar información
- h) Interdependencia
- i) Apreciar lo común de nuestra humanidad
- j) Amar el aprendizaje

2. Apreciar similitudes y valorar las diferencias. Entender y respetar las similitudes y las diferencias entre las personas de todo el mundo; entender la relación que existe entre los sistemas del mundo.

- a) El concepto de similitudes diferencias
- b) Idiomas y formas de comunicación
- c) Valorar la diversidad
- d) La igualdad de los derechos individuales

3. Hacerse responsables de su propio comportamiento. Tomar conciencia de nuestras propias acciones y de cómo éstas afectan a los demás; la voluntad y el deseo de tomar responsabilidad de nuestro propio comportamiento y haciendo un esfuerzo por hallar formas para hacer del mundo un lugar mejor.

- a) Ver otras perspectivas
- b) Reconocer y resistir la presión social negativa

- c) Reconocer y rechazar estereotipos
 - d) Tener pensamientos críticos y solucionar conflictos positivamente
 - e) Responsabilizarse de sus errores y aprender de ellos
4. **Participar en la comunidad y tener la voluntad para emprender acciones.** Tener el deseo de participar y de contribuir en sus comunidades locales y mundiales; tener la voluntad de actuar cuando hay problemas persistentes y trabajar en ellos para lograr mejoras cívicas significativas.
- a) Respetar y cuidar la propiedad comunitaria
 - b) Sentirse identificado con los problemas de los demás, ser generoso y desear ayudar a las personas
 - c) Trabajar en equipo para lograr cambios en la comunidad
 - d) Tomar conciencia del medio ambiente y apreciarlo
 - e) Tener confianza en el futuro
5. **Entender y responder a las desigualdades económicas.** Fomentar la comprensión de que toda la gente comparte necesidades básicas; que las desigualdades en los recursos afectan las posibilidades que tiene cada uno para satisfacer estas necesidades y cultivar un deseo para responder a las desigualdades.
- a) Necesidades universales
 - b) Justicia
 - c) Distinguir entre necesidades y deseos
 - d) Valorar las necesidades de los demás
 - e) Apreciar una escala de valores diferente

Los objetivos señalados anteriormente son parte importante para que el mediador pueda ejecutar una visita en Isla Panwapa. Si el mediador educativo no se da a la tarea de reflexionar acerca de lo que señala cada objetivo le será muy difícil interpretar los significados frente al público visitante y la intención de la visita no logrará ser concretada;

los ejemplos que el mediador educativo decida emplear en su discurso deben ser totalmente relacionados a los objetivos.

3.3 LA EXPERIENCIA COMO MEDIADORA EDUCATIVA EN ISLA PANWAPA Y LA NECESIDAD DE UNA GUÍA DE INTERPRETACIÓN DE CONTENIDOS.

Recuerdo que antes de ingresar al Museo Memoria y Tolerancia yo deseaba con todo mi corazón estar en un espacio como éste, un Museo. Cuando vi la convocatoria de ingreso sin dudarlo mandé mi currículum; me llamaron, hice las entrevistas, las pruebas y me dijeron que mi perfil les había gustado para el área infantil que se iba a abrir posteriormente, sin dudarlo dije que sí, que yo quería estar en el Museo, que quería ser parte del equipo. Así que, esperé la noticia de selección y me llamaron para formar parte del equipo de guías pedagógicos (que era como se nos nombraba) de Isla Panwapa.

Al principio, me costó un poco de trabajo el imaginar qué íbamos a hacer en este espacio llamado Isla Panwapa, las 5 personas que fuimos contratadas como “anfitriones”; la contratación se realizó un mes de que la sala se inaugurara y no contábamos con alguien que nos capacitara de manera directa, lo único que se nos dio por parte del área de capital humano fue la Capeta Panwapa y una Guía de actividades para maestros del mismo programa. Comenzamos a hojear dicha guía, a leerla, a releerla y con ello tratar de interpretar e imaginar las actividades que íbamos a desempeñar una vez abierto el espacio. Algunos de nosotros pensábamos que cada mediador ocuparía una exhibición y explicaría una temática en específico, en realidad no teníamos muy claro lo que haríamos ni nuestra función estaba definida.

En ese entonces sólo podíamos asomarnos a través de los cristales que formarían más tarde el espacio de Panwapa, pues aún seguían trabajando en el espacio los arquitectos y museógrafos encargados del proyecto; también recuerdo que algunas veces logramos caminar por la instalación, lo que nos permitió potenciar la imaginación y preguntarnos cuál sería el uso de los materiales que observábamos a nuestro paso. Había piezas de rompecabezas que juntas formaban imágenes que representaban países; pequeñas piezas de rompecabezas de fomi que juntas armaban cuadros de colores; un círculo enorme en el centro del lugar, donde se encontraba una tipo mesa que en su interior tenía un proyector que apuntaba al techo; foros con pantallas y equipos de cómputo, divididos por singulares hojas simulando maleza; un espacio donde había un gráfico de un río; un

puente colgante; palabras grabadas en tipo tablas; una mitad de una barca colocada frente a una pared de metal; pantallas de computadoras instaladas en los troncos de árboles; impresoras; una balanza y mucho polvo. Así fue con lo que empezamos a habitar este espacio los mediadores de Panwapa, con las hojas de información, la carpeta Panwapa, la imaginación y mucha actitud para poder desarrollar ideas que nutrieran nuestra formación, sobre todo, empezar a trabajar en un guion o guía de contenidos que nos ayudara a tener más clara nuestra función.

Mis 4 compañeros y yo empezamos a crear un boceto de un recorrido, plasmando de manera informal, lo que habíamos vivido y aprendido como mediadores en Museos anteriores. Con nuestra poca experiencia, pero con mucha disposición, comenzó lo que anteriormente mencioné, los primeros bocetos de lo que ahora se tiene como la guía de interpretación de contenidos Panwapa y la forma de operar el área.

El día 2 de febrero de 2011, se abriría al público la Isla Panwapa y se contaría con la presencia de directivos del Museo; la empresaria, presentadora y locutora Martha Debayle asistiría al evento, por lo cual debíamos de explicarle el área y hacer un recorrido para los medios convocados. Un día antes, el 1º de febrero, se entregó al equipo de mediadores Panwapa una breve descripción de las actividades a realizar, plasmadas en tres páginas (redactadas en ese entonces por el Ex Director de Contenidos, Jacobo Dayan, experto en temáticas sobre el Holocausto, mas no en niños); fue con este material y con lo que nosotros teníamos esbozado como empezó a funcionar el área.

A continuación, comparto el documento tal cual lo recibimos los mediadores, para tener un referente de lo que posteriormente se desarrolló como la guía de interpretación de contenidos para los Mediadores Panwapa.

Museo Memoria y Tolerancia
Descripción de actividades Panwapa

Introducción:

La exhibición de Panwapa consiste en seis actividades relacionadas con temas como la diversidad, la participación comunitaria, la conciencia de un mundo más amplio, la inclusión y el respeto. La exhibición ha sido diseñada para que los visitantes, niños entre 5 y 10 años, tomen decisiones y participen activamente en todas las actividades.

El elemento que une toda la visita es la credencial Panwapa. Ésta es una tarjeta de identidad del visitante y que lo acredita como miembro de la comunidad de la Isla Panwapa y, en segundo lugar, es un elemento en el que se registrarán los compromisos que los visitantes harán en cada una de las actividades.

Al finalizar cada actividad, los visitantes elegirán, de entre dos opciones, el compromiso que desean adquirir. Este compromiso está relacionado con la temática de la actividad realizada.

Se calcula que los grupos deben ser de 15 visitantes.

Primera actividad. Bienvenido a la Isla Panwapa:

Un docente/guía recibe a los niños y les da una breve explicación de lo que van a estar experimentando en la exposición Panwapa. El docente/guía les explicará la idea de la credencial Panwapa y los seis espacios en blanco para los compromisos que los niños elegirán después de cada actividad.

Los visitantes realizan su credencial Panwapa en las computadoras que se encuentran en las palmeras. La credencial se conforma de un avatar, un hogar y una bandera que contiene su comida favorita, las actividades que les gusta hacer, su animal favorito, etc. Para poder utilizar el software, el docente/guía debe auxiliar a los visitantes en la elaboración de esta credencial. La parte baja de la credencial tiene 6 espacios para colocar los compromisos arriba descritos. Las tarjetas son de acetato transparente y se colocarán en una mica atada a un cordón alrededor del cuello del visitante.

Segunda actividad. Iguales y diferentes a la vez:

En esta actividad, los visitantes se sentarán en un pequeño teatro y verán la película “hola, Isla Panwapa”. Se trata de un video que presenta a los personajes y los conceptos de la Isla Panwapa. Al finalizar la proyección un sistema automatizado realizará preguntas de opción múltiple a los visitantes, ellos responderán en unos dispositivos. Los resultados de las votaciones serán

presentados y el docente/guía generará un pequeño debate sobre los resultados, pedirá la opinión y sentimientos de los visitantes y señalará las similitudes y diferencias dentro del grupo.

Tercera actividad. Niños del mundo:

Los visitantes elegirán un país, de entre 7 opciones que se les presentan en un mapa en un touch screen. Al seleccionarlo se enciende una luz en la caja en donde se encuentran piezas de un rompecabezas relacionado al país elegido. El docente/guía instruirá a los visitantes a armar el rompecabezas. Cada pieza rompecabezas tiene información gráfica de las personas del país, las costumbres, la alimentación y otros datos. Cuando el rompecabezas se completa, un par de pequeños cortometrajes relacionados con el país son proyectados. Si esta actividad se termina rápidamente el docente/guía podrá invitar a los visitantes a elegir otro país.

Cuarta actividad. Todos para uno y uno para todos:

En esta actividad, los visitantes podrán contribuir a un proyecto comunitario para hacer que la Isla Panwapa sea más hermosa. Los visitantes tendrán dos actividades.

A) trabajar en la finalización de una casa para lo que tendrán que colocar ladrillos, maderos y plantas en una construcción a medio terminar. Las piezas podrán ser colocadas por los visitantes.

B) podrán escribir pensamientos o dibujar sobre unas nubes. Los temas son relacionados a la comunidad donde viven los visitantes.

El docente/guía invitará a los visitantes a pensar en lo que les gusta de su comunidad y cómo pueden desempeñar un papel más activo para mantener su comunidad limpia y activa.

Quinta actividad. Creando lazos:

En esta actividad, los visitantes se sentarán en un pequeño teatro y verán la película “Hablando como ovejas”. Se trata de un video que toca temas como la inclusión, el respeto y la diversidad. Al finalizar la proyección, un sistema automatizado realizará preguntas de opción múltiple a los visitantes, ellos responderán en unos dispositivos. Los resultados de las votaciones serán presentados y el docente/guía generará un pequeño debate sobre los resultados, pedirá la opinión y sentimientos de los visitantes y señalará las similitudes y diferencias dentro del grupo.

Sexta actividad. Juntos es más fácil.

Los visitantes tendrán que pasar por un puente que tiene ciertos obstáculos. Existen dos trayectorias, una para los más pequeños y otro para los niños mayores. El objetivo de estas actividades es utilizar el trabajo en equipo, la actividad física y el ingenio creativo para encontrar la manera de cruzar con éxito el puente para llegar al otro lado. La trayectoria para los más pequeños

consiste en utilizar diferentes objetos que tienen que ser colocados en el orden correcto sobre un río para que puedan atravesarlo. El trayecto para los mayores inicia con una puerta que impide llegar a un puente de cuerdas. Delante de la puerta hay una báscula, los visitantes tendrán que trabajar juntos para colocarse sobre la báscula y lograr un equilibrio de peso en ambos lados de la báscula. Cuando esto se logra, la puerta se abre y permite que los visitantes crucen el puente. Si la actividad termina muy rápido, el docente/guía pedirá que se repita con variantes en el número de visitantes por báscula.

Actividad final. Caleidoscopio Panwapa:

Esta última actividad es una conclusión que une todos los temas de la visita y los compromisos adquiridos por los visitantes en cada actividad. Su objetivo es ser provocador y dar ánimo a los visitantes a ser activos y comprometidos al salir del Museo y volver con sus familias, comunidades y el mundo en general. El caleidoscopio Panwapa es un espacio al centro de la isla. Los visitantes se recostarán y colocarán su credencial en una ranura que proyectará todas las credenciales del grupo sobre el techo. El docente/guía hará notoria la diversidad de intereses y gustos así como de intenciones en los compromisos adquiridos.

El docente/guía activará uno de los 3 o 4 videos disponibles que generan un caleidoscopio con los elementos disponibles en la realización de las credenciales Panwapa, el video termina con un compromiso grupal de ser más activos, tolerantes y respetuosos ciudadanos del mundo. El mensaje general debe ser que todos podemos hacer un impacto en nuestras vidas, pero juntos, podemos cambiar el mundo.

Actividad comodín. Las palabras construyen:

Esta actividad sirve como comodín o colchón por si un grupo termina su actividad y el resto de espacios están ocupados. Es importante saber que las actividades 3, 4, 5 y 6 pueden realizarse en cualquier orden, solo la 1 y 2 son fijas, así como la final del caleidoscopio. Se sugiere no hacer los dos teatros juntos.

Detrás de la barca de remos, habrá una gran pared magnética para colocar palabras. El docente/guía coloca una pregunta sobre la pared y los visitantes buscarán sus respuestas en palabras que se encuentran en el bote. Son muchas palabras así que los visitantes pueden jugar con sus respuestas, si no encuentran lo que buscan podrán escribir su respuesta. Tanto las preguntas como las palabras respuesta están impresas en bloques magnéticos que se colocan en la pared. Esta actividad no solo se centra en la alfabetización y la construcción de vocabulario, sino también se destina a dar a los visitantes una salida para la expresión creativa y la oportunidad de pensar acerca

de lo que es importante en sus vidas. Esta actividad se puede realizar varias veces, cambiando preguntas, hasta que se desocupe una actividad que el grupo no haya realizado. (Dayan, 2011)

Con la referida descripción de actividades la fecha de apertura llegó y así, con los nervios de punta, comenzamos la explicación para los invitados a la inauguración. Esa primera vez, de práctica, fue el parteaguas para comenzar a mejorar las ideas que habíamos imaginado proponer en un principio.

Poco a poco fueron llegando los visitantes y la puesta en práctica de las propuestas planteadas entraban a una especie de ensayo-error, lo que nos iba exigiendo mayor compromiso y responsabilidad con el área, pues lo que hacíamos de manera empírica, por descubrimiento propio o de manera artesanal, lo fuimos reforzando con bases teóricas para ofrecer una mejor experiencia de visita para los usuarios; fue así que el darnos a la tarea de investigar sobre teorías pedagógicas, acciones didácticas, rol del educador de Museos, entre otras temáticas relacionadas al quehacer educativo dentro de los Museos, se volvió elemental para dar estructura en contenidos y operación del área.

El proponer un tipo de visita donde se diera paso al diálogo con los visitantes, interactuar y generar en ellos experiencias de aprendizaje, se justificaba con la acción del día a día. La práctica y los errores cometidos nos ayudaron a potenciar la llamada visita dialogada y crear una guía de interpretación de contenidos basada en el intercambio de experiencias, usando las preguntas, la narrativa y el juego.

Recordemos que, cada exposición que brindan los Museos son oportunidades de ampliar nuestro conocimiento y bagaje cultural científico, histórico, social, entre otros, pues a través de lo expuesto se nos trata de comunicar alguna temática en particular. Cada exposición y cada Museo es diferente, así que la manera de podernos comunicar es muy diversa, los lenguajes que se utilizan para hacernos llegar el conocimiento a través de los objetos, obras o Museografía presentada van a ser de acuerdo con la temática, buscando llegar a los diversos públicos para empoderarles de conocimiento.

En el caso de Isla Panwapa, el espacio estaba considerado para trabajar únicamente con los niños y niñas de 5 a 10 años, sin la compañía de los papás. Actualmente la Isla Panwapa está enfocada para trabajar con público infantil de 4 a 12 años y sus familias o encargados escolares; una de las herramientas fundamentales para poder llevar a cabo el desarrollo de las actividades durante la visita y lograr la interacción con los visitantes es,

precisamente, la guía de interpretación de contenidos, herramienta de apoyo para que el mediador pueda generar y crear un estilo propio en las visitas que impartirá.

Si bien existe una clasificación de visitas para poder explotar la que más se adapte al Museo Memoria y Tolerancia y su temática en Isla Panwapa, Museo surgió la propuesta de establecer la visita dialogada como estrategia didáctica con el propósito de que los visitantes se sientan invitados a generar reflexiones, individual o colectivamente, sobre la importancia que tiene el valor de la tolerancia en sus vidas, así como otros valores y habilidades sociales que de manera paralela lo acompañan, haciendo un recorrido donde la pregunta, la participación y el juego estuvieran presentes.

Con base en los trabajos mencionados sobre modelos predominantes en la elaboración de guiones Museográficos y apoyándome principalmente en ideas planteadas desde la Museografía didáctica de Santacana, Torres, Alderoqui, Serrat, Llonch, Cardera, Llonch, Feliú, Masriera, entre otros, es como sustento la propuesta de la guía de interpretación de contenidos; una guía que busca ir más allá de la transmisión de información, una guía que anhela ir y conectar con la memoria de los visitantes, para trazar experiencias que traspasen las emociones, para crear la posibilidad de desencadenar una serie de pequeños instantes que construyan recuerdos memorables.

A diferencia de otros Museos donde los objetos son resguardados y exhibidos, en Isla Panwapa no contamos con objetos valiosos resguardados detrás de vitrinas, no tenemos piezas de arte valiosas, en Panwapa contamos con una Museografía, que a modo de escenario, apoya el discurso del mediador (o viceversa), pues lo que se muestra en Isla son valores humanos y los valores humanos no pueden ser resguardados en vitrinas para ser exhibidos. Los valores son resguardados en cada familia, en cada costumbre e historia que se comparte en la sociedad, por tal motivo la visita dialogada cobra fuerza y sentido dentro de este espacio. El diálogo es la herramienta del mediador para incentivar un encuentro emotivo e intelectual con el conocimiento y la expresión colectiva, con la idea de involucrar a los visitantes dentro de una “puesta en escena” de la temática y los objetos expuestos, permitiéndole al visitante ser *actor* dentro de la exposición y ofreciéndole la información necesaria para ser él mismo quien “interprete” los contenidos.

Para las experiencias estéticas y pedagógicas a partir de lo lúdico y el teatro, Davis (Davis, 1999) propone un decorado con el cual intenta llevar a los visitantes a vivir un

mundo utópico y a despertar en él diversas emociones (lo cual no va separado de la Museografía ni práctica educativa que se realiza en Isla Panwapa).

Davis también rompió paradigmas tradicionales de la exposición lineal, usando los objetos como simples testigos y dándole al visitante no el papel de receptor pasivo, sino el de receptor activo. Con este cambio de paradigma se dio paso al diálogo y se dejaron de lado los monólogos y la comunicación a partir de la cual se transmite un mensaje adecuado a las particularidades del lenguaje del visitante (Núñez, 2006).

Es importante destacar que la guía de contenidos tiene un impacto en los visitantes, por lo cual se tomaron en cuenta, además del decálogo y principios didácticos, algunos puntos del decálogo para niños que recomiendan Santacana y Llonch.

1. Dar mensajes sencillos y claros. Definir bien qué es lo que queremos que aprendan. No hay que tenerles miedo, hay que adaptar los mensajes a ellos.
2. Al preparar el Museo para niños, habría dejar que tocasen algún elemento y si nos da miedo que toquen las vitrinas, hay que hacer módulos específicos para ellos. Si no se les deja tocar nada, no habrá entusiasmo.
3. Los niños suelen tener una atención dispersa y no pueden verlo todo, por ello debemos seleccionar diez objetos. Proponer puntos trampa para cazarlos.
4. Es necesario elegir bien objetos destinados para ellos; no eliminar los más conocidos o emblemáticos. En cambio, buscar cosas curiosas, enigmas, objetos referidos a su edad.
5. Si en el Museo hay textos, hay que dirigirse a los niños con eslóganes diferentes de los de los adultos. No hay que rehuir del humor y no hay que tener miedo a intercalar mensajes con una estética juvenil y desenfadada. Hay muchas soluciones.
6. En el Museo hay que decirlo todo con pocas palabras, no es necesario usar muchas palabras técnicas. El Museo no es un curso de lengua.
7. Hacer preguntas y dejarlas al aire. Permitir que ¡busquen soluciones!
8. Es necesario poder sentir, oler y comprobar.
9. En el Museo no hay que renunciar al juego: un cuestionario, un enigma, todo lo creativo vale.
10. Si se hacen visitas comentadas, éstas no deben de rebasar los 30 minutos. Hay que organizar la acogida y prever que salgan con algo en las manos y sobre todo con una buena impresión para que quieran volver.

4. PROPUESTA DE LA GUÍA DE INTERPRETACIÓN DE CONTENIDOS PARA “ISLA PANWAPA” DEL MUSEO MEMORIA Y TOLERANCIA.

La propuesta didáctica que se presenta en este capítulo trata de ser una estructura que dé forma a la necesidad de crear guiones que soporten la actividad educativa del mediador, así como responder a una mejor comprensión de los contenidos que se abordan en Isla Panwapa, para que cuando lleguen nuevas generaciones de mediadores cuenten con una herramienta que apoye su discurso frente a los visitantes y no partan de cero.

Gracias a la formación pedagógica adquirida a lo largo de mis estudios en la licenciatura, pude desarrollarme como mediadora educativa, docente y capacitadora, lo cual me permitió mirar desde distintas perspectivas el desarrollo didáctico de la guía de interpretación de contenidos, para posteriormente generar un plan de capacitación de mediadores y varias estrategias de intervención pedagógica en el Museo; sin embargo, estas actividades posteriores no hubieran sido posibles sin el establecimiento de la guía.

En mi experiencia, la creación de una guía de interpretación era una prioridad para que, como mediadores educativos, tomáramos de manera profesional nuestro quehacer y comprendiéramos que el tener una guía de interpretación era la punta de arranque de nuestra formación profesional y que el interpretar los contenidos no se iba a reducir a la repetición mecánica de un discurso sino que iba más allá; el compromiso sería crear experiencias significativas en los visitantes desde la interacción con ellos y sus emociones.

La preparación de esta guía sin apoyo de supervisión académica por parte del Museo no lo hace menos importante; si bien hay cosas y elementos para mejorar, créanme cuando digo que fue elaborado desde el otro lado, desde ese lado donde pocos curadores voltean a ver, fue elaborado desde la propia experiencia como visitante y mediadora educativa, poniéndome a pensar en el “cómo me gustaría que me recibieran en el Museo y cómo me gustaría que me transmitieran los contenidos”, fue el producto de prácticas vivenciales con base en ensayo y error con los mismos visitantes. Aunque esta guía haya sido redactada de manera “artesanal”, fue hecha con todo profesionalismo, con el cuidado de consultar la bibliografía adecuada y lo más adecuado que encajara en el espacio.

He aquí, el producto final; el cual se ha trabajado desde el año 2011 hasta la fecha, buscando que cada mediador encuentre su propio estilo de visita, pero partiendo de una base de contenidos que les permita desarrollar su potencial de acercamiento a los visitantes, a través del diálogo para explorar, explorar para interactuar, interactuar para detonar y detonar para generar experiencias memorables.

Guía de interpretación de contenidos para mediadores educativos de Isla Panwapa, Museo Memoria y Tolerancia.

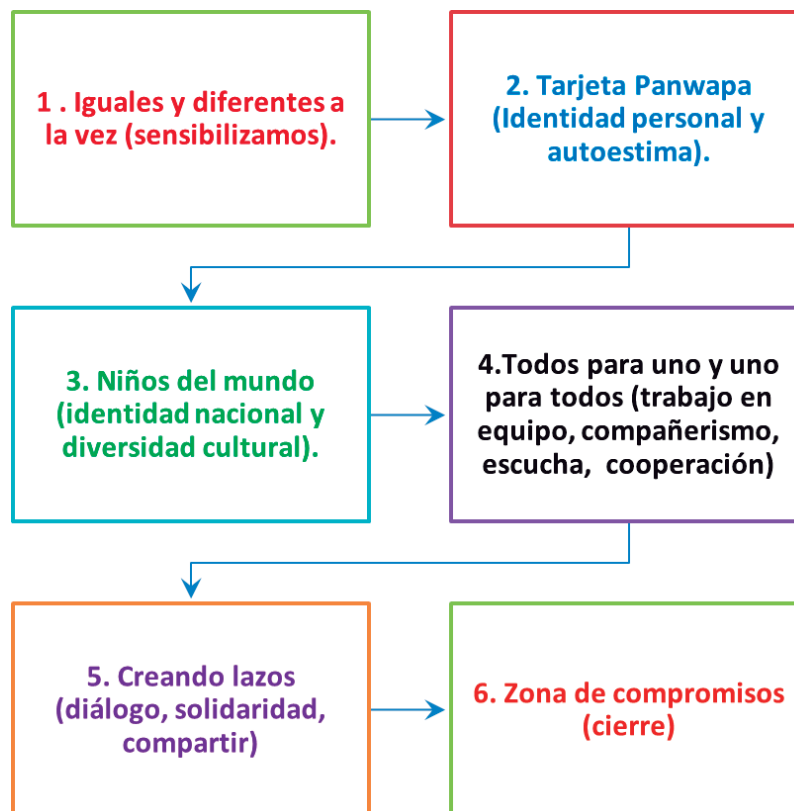
Justificación:

Los mediadores educativos son los encargados de llevar a cabo las actividades que conforman el recorrido dialogado por Isla Panwapa, por lo cual es importante que conozcan las mismas, el espacio en donde se desarrolla, los materiales requeridos, qué objetivos se persiguen en cada actividad y, sobre todo, que conozcan ejemplos de cómo hacerlo y qué tiempos se sugiere dure cada actividad.

Objetivo general de la guía:

Conocer las actividades que desempeñará el mediador educativo en cada una de las áreas que conforman la Isla Panwapa, con el propósito de comprender y apropiarse los contenidos que se transmitirán a los visitantes durante el recorrido dialogado.

EL RECORRIDO ES POR ESTACIONES:



ÁREA 1	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
BIENVENIDA	Presentación del mediador y encuadre	<p>1. Ubicar a los visitantes en el espacio.</p> <p>2. Presentación del mediador.</p> <p>3. Crear un ambiente de confianza para el visitante donde se invite al diálogo.</p>	<p>1. Mencionar que los visitantes se encuentran en la Isla Panwapa, el área del Museo Memoria y Tolerancia dedicada a niños y niñas.</p> <p>2. El mediador da la bienvenida al espacio, se presenta por su nombre e invita a los visitantes a tomar asiento dentro del foro.</p> <p>3. Se involucra a todos los visitantes (niños y adultos) en la dinámica del recorrido; y se brinda un panorama general de lo que se experimentará en el recorrido.</p> <p>Ejemplo: El mediador/a puede averiguar el interés del visitante, y obtener una lectura del mismo, haciendo preguntas como las siguientes: ¿Cómo están? ¿Los mandaron por tarea? ¿Cómo llegaron aquí? ¿Han visitado otros Museos? ¿Qué esperan ver en la Isla Panwapa?</p> <p>Otro ejemplo sería:</p> <p>Nos da mucho gusto recibirlos en este espacio que está dedicado especialmente para ustedes. En este lugar, reflexionaremos sobre la importancia que tiene el respetar las diferencias y lo enriquecedor que puede resultar convivir con ellas. Para esto recorreremos 6 estaciones donde tendremos varios retos. El primero de ellos es, poner atención en el siguiente video ya que haremos preguntas con la intención de reflexionar, más no, de calificar si nuestro comentario es bueno o malo, la intención es aprender. Si nosotros logramos contestar las preguntas avanzaremos a la siguiente área, donde vieron las computadoras y así consecutivamente iremos descubriendo para qué es la casita y los demás foros que observaron a su llegada.</p>	3 min	Ninguno

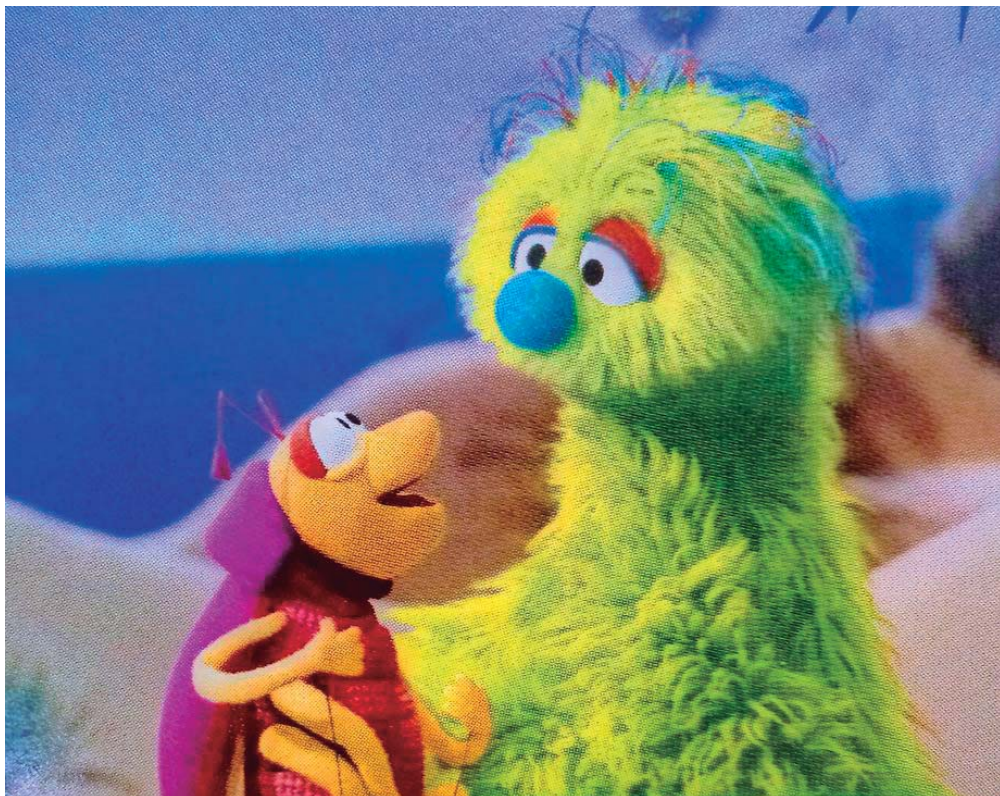
ÁREA 1	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
BIENVENIDA	Presentación del mediador y encuadre	4. Plantear al visitante las normas de convivencia del recorrido.	4. Mencionar que en la Isla Panwapa todos debemos escuchar para saber qué vamos a hacer, y que, durante el recorrido, seremos un equipo que permanecerá junto para poder trabajar y realizar las actividades.	3 min	Ninguno



ÁREA 2	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
Iguals y diferentes a la vez	Sensibilizar a los visitantes sobre los valores de tolerancia, respeto y diversidad.	1. Presentar y emplear la historia del monstruo Azibo y otros personajes de la Isla Panwapa como una estrategia didáctica para introducir a los visitantes en el tema de los valores de tolerancia, respeto y diversidad.	<p>1. Una vez que están los visitantes en el foro, el mediador/a invita a los y las visitantes a poner atención en el video, pues conocerán la historia de unos personajes únicos de plaza sésamo. El mediador/a puede "romper el hielo" o generar la cercanía con el visitante haciendo preguntas que inviten al diálogo.</p> <p>Ejemplo: - ¿cómo les gusta que los reciban cuando llegan a un lugar nuevo? El mediador escucha las respuestas para construir ideas en su diálogo.</p> <p>-Pues los invito a que veamos cómo reciben a un personaje que llega a la Isla Panwapa con toda la intención de rockanrrolear y divertirse, ¿quieren saber de quién se trata? Pongamos atención, ya que podemos hacer preguntas al final y necesito de su participación para construir, junto con ustedes, lo que significa la palabra tolerancia y para qué sirve en nuestras vidas.</p> <p>Pongamos atención y digamos juntos ¡Hola Isla Panwapa!</p> <p>Ejemplo: - ¿cómo les gusta que los reciban cuando llegan a un lugar nuevo? El mediador escucha las respuestas para construir ideas en su diálogo.</p> <p>-Pues los invito a que veamos cómo reciben a un personaje que llega a la Isla Panwapa con toda la intención de rockanrrolear y divertirse, ¿quieren saber de quién se trata? Pongamos atención, ya que podemos hacer preguntas al final y necesito de su participación para construir, junto con ustedes, lo que significa la palabra tolerancia y para qué sirve en nuestras vidas.</p> <p>Pongamos atención y digamos juntos ¡Hola Isla Panwapa! -</p>	20 min	Proyector -mouse -control -pantalla -rocas -bancas -android -video "Hola Isla Panwapa" -imagen de tarjeta Panwapa. -foro



ÁREA 2	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Iguals y diferentes a la vez	Sensibilizar a los visitantes sobre los valores de tolerancia, respeto y diversidad.	2. Identificar y reflexionar sobre el uso de prejuicios y estereotipos	<p>2. El mediador puede pausar el video en algún momento para plantear preguntas que inviten a la reflexión sobre la historia presentada.</p> <p>Ejemplo: Pausar el video en donde Atena, la búho, pregunta si Azibo debe darse por vencido e irse de la Isla y plantear al visitante algunas preguntas, como las siguientes: ¿ustedes qué opinan, que se vaya o que se quede Azibo? ¿Cómo se siente Azibo con esa bienvenida? ¿Por qué todos huyen de él? ¿Azibo es como nos han contado que son los monstruos? ¿A ustedes les ha pasado alguna vez algo similar, cuando llegan a algún lugar nuevo? El mediador retoma las participaciones y las aterriza en situaciones de la vida cotidiana del visitante para ir haciendo significativa la historia.</p>	20 min	Proyector -mouse -control -pantalla -rocas -bancas -android -video "hola isla panwapa" -imagen de tarjeta Panwapa. -foro



ÁREA 2	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Iguals y diferentes a la vez	Sensibilizar a los visitantes sobre los valores de tolerancia, respeto y diversidad.	<p>3. Construir con los visitantes el significado de la palabra "Tolerancia"</p> <p>4. Descubrir el significado de la palabra Panwapa.</p> <p>5. Conectar con la siguiente área del recorrido.</p>	<p>3. Al finalizar el video el mediador tendrá que ir preparando un cierre que retome la historia vista con ejemplos cotidianos. El mediador puede, al terminar el video, preguntar a los visitantes: ¿Qué decía la canción Azibo?, ¿Qué significa ser iguales y diferentes a la vez?, ¿Qué decidió Azibo, quedarse o irse? ¿Por qué? El mediador escucha y retoma las participaciones de los visitantes para explicar que la tolerancia significa aceptar las diferencias para convivir con ellas. Se puede partir desde la misma letra de la canción</p> <p>.4. El mediador/a mencionará que la Palabra Panwapa está escrita en Tshiluba, el cual es un idioma que viene del Congo y significa "Aquí en esta tierra".</p> <p>5. El mediador deberá cerrar el área dejando en claro qué es la tolerancia (respeto a las diferencias) y conectará el contenido con la siguiente área. p. Ejemplo: "¿recuerdan que Azibo traía algo en la mano cuando llegó a Panwapa?, ¿qué mostraba esa tarjeta?, ¿si ustedes tuvieran la oportunidad de hacer una tarjeta Panwapa la harían igual o diferente? Pues qué les parece si vamos a crear una tarjeta Panwapa en la siguiente área para que nos sigamos conociendo, valorando las diferencias y ver si se cumple lo que Azibo decía en su canción.</p>	20 min	Proyector -mouse -control -pantalla -rocas -bancas -android -video "hola isla Panwapa" -imagen de tarjeta Panwapa. -foro



ÁREA 3	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Tarjeta Panwapa	Reconocer y reforzar la importancia de la diversidad, argumentar el rechazo en contra de la discriminación de rasgos individuales.	<p>1. Crear de manera personalizada la tarjeta Panwapa</p> <p>2. Reconocer las diferencias individuales, como fuentes valiosas de tolerancia.</p>	<p>1. Se explicarán las instrucciones de uso de las pantallas para crear la tarjeta Panwapa, así como los pasos a seguir hasta el momento de entrega de la tarjeta. La manera de explicar del mediador puede ser divertida incluyendo algunos ejemplos "chuscos" Ejemplo: "¿Alguna vez se habían imaginado con la piel morada, vestidos de superhéroes, con sombrero vaquero y viviendo en una nave espacial a la mitad del océano?" Pues aquí en Panwapa lo podemos hacer, dejemos que nuestra imaginación y nuestra manera de pensar sea expresada sin el miedo de que me critiquen; aquí en Panwapa vamos a tratar de respetar que el otro piensa distinto a mí.</p> <p>2. Una vez impresa la tarjeta Panwapa se entrega al visitante y el mediador los reúne en algún espacio (espacio libre y que no interfiera con el tránsito de los visitantes u otros grupos de recorrido), los invita a comparar sus tarjetas para encaminarlos a reconocer las diferencias y similitudes que existen en el grupo con el fin de hacer reflexionar al visitante sobre la riqueza de ser diferentes y que a pesar de todas esas diferencias tenemos algo en común... "todos somos seres humanos y habitamos este planeta tierra".</p> <p>Ejemplo: el mediador puede hacer uso de su tarjeta y mencionar a los visitantes que a él le gusta mucho el fútbol, pero que no sabe nadar. ¿Hay alguien aquí que sepa y le guste nadar? Pues ahí está, yo te enseño unos pases de fútbol, y tú me enseñas a nadar. Lo padre de ser diferentes es que yo puedo aprender de ti y tú de mí.</p>	15 min	<p>-pantallas -impresoras -stock de toner -stock tarjetas Panwapa -rocas -red de impresión</p>

ÁREA 3	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Tarjeta Panwapa	Reconocer y reforzar la importancia de la diversidad, argumentar el rechazo en contra de la discriminación de rasgos individuales.	3. Enriquecer la autoestima de los asistentes a través del reconocimiento de las diferencias individuales que hacen a las personas únicas y especiales.	<p>3. En el diálogo con el visitante, el mediador mencionará que la importancia de las diferencias es que nos hacen personas únicas y especiales, por lo tanto, al reconocer las diferencias en los demás, me reconozco como un ser irrepitible y valioso; por lo tanto, me debo de respetar para poder respetar las diferencias.</p> <p>Ejemplo: ¿Creen que su tarjeta se repita o alguien la llegue a hacer igualita a la de ustedes? Así es, tal vez podamos encontrar una tarjeta parecida, pero no igual. Porque como ya lo platicamos, podemos encontrar similitudes, pero va a haber algo que nos va a hacer diferentes; tal vez, aunque hayamos puesto todos que nos gustan los helados, habrá diferencias en cuanto a gustos. Yo puedo preferir el de chocolate y otros el de limón, o fresa. Ya vieron que cada tarjeta Panwapa es única y especial, como cada uno de nosotros, así que, para reconocerlo, a la cuenta de tres vamos a decir “me comprometo a conocerme, aceptarme y esforzarme en mejorar. El mediador creará una conexión que dé sentido a la siguiente estación, es decir, que vincule el contenido trabajado en esta área y los prepare para la siguiente.</p>	15 min	-pantallas impresoras -stock de toner -stock tarjetas Panwapa -rocas -red de impresión



ÁREA 3	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Tarjeta Panwapa	Reconocer y reforzar la importancia de la diversidad argumentar su rechazo en contra de la discriminación de rasgos individuales.	4. Cerrar y conectar con la siguiente área	<p>4. El mediador creará una conexión que dé sentido a la siguiente estación, es decir, que vincule el contenido trabajado en esta área y los prepare para la siguiente.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>-“Ya comparamos nuestras tarjetas Panwapa y encontramos algunas diferencias y similitudes con los demás, descubrimos lo espacial y únicos que somos y si volteamos la tarjeta Panwapa veremos algunas tareas que como chicas y chicos Panwapa debemos cumplir para tener una mejor convivencia con las diversidad, son los compromisos.</p> <p>Ahora bien, si en este grupo de 20 personas encontramos muchas diferencias, ¿qué diferencias habrá con otros niños y niñas del mundo?, ¿serán iguales o diferentes a nosotros?</p> <p>Pues, los invito a que esta tarjeta Panwapa la utilicemos también como pasaporte para viajar y conocer a niños y niñas de otros países y conocer un poco de ellos.”-</p>	15 min	-pantallas -impresoras -stock de toner -stock tarjetas Panwapa -rocas -red de impresión



ÁREA 4	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Niños del mundo	Concientizar a los visitantes sobre la importancia de la diversidad cultural.	1. Invitar a los visitantes a apreciar las diferencias culturales.	<p>1. El mediador utilizará las piezas de 2 rompecabezas, como mínimo, con el objetivo de que los visitantes puedan reconocer las diferencias culturales que existen entre países. El mediador puede ocupar alguna estrategia que ayude a formar los equipos que armarán dichos rompecabezas</p> <p>Ejemplo : -"Nuestra tarjeta Panwapa también es nuestro pasaporte para viajar a otros países y conocer qué tan diferentes somos; sin embargo, como no tenemos un boleto de avión, ni un avión real, nosotros mismos seremos nuestro propio avión y nuestros boletos serán los rompecabezas que tenemos aquí. Así que, me van a tener que ayudar a transformarse en "avioncitos", moverse por el espacio y cuando yo diga ¡avioncitos de... 4 personas!, deberán juntarse 4 personas. No más, ni menos. ¿Estamos de acuerdo? - "</p> <p>Para concretar los grupos y que queden equilibrados, se pueden realizar 3 pruebas de la dinámica. Una vez armados los grupos, el mediador reparte las piezas de rompecabezas a ambos equipos y los invita a descubrir qué país les tocó uniendo las piezas que tienen; el mediador puede indicar si es bajo determinado tiempo el armado de los mismos.</p>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> -Proyector -mouse -control -pantalla -rocas -bancas -android -piezas de rompecabezas -carpeta de videos "Niños del mundo" -carpeta de imágenes "países"



ÁREA 4	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Niños del mundo	Concientizar a los visitantes sobre la importancia de la diversidad cultural.	2. Interesar a los visitantes a investigar sobre su cultura y aprender de otras.	<p>2. El mediador llamará la atención de los visitantes, invitándolos a observar algunas de las imágenes que aparecen en cada rompecabezas. Partiendo de esta observación, el mediador puede preguntar a los visitantes qué es lo que reconocen y si saben algunos datos curiosos. Ejemplo:</p> <p>-De este rompecabezas que armó el equipo 1, ¿qué pueden identificar? (supongamos que fue Egipto)</p> <p>-¡pirámides!</p> <p>- ¿oigan y en su país hay pirámides?</p> <p>-sí</p> <p>- pero, ¿creen que sean pirámides iguales y hayan sido construidas con el mismo fin?</p> <p>Veamos, las pirámides de Egipto tenían la intención de ser tumbas para los Faraones y sepultarlos con todas sus pertenencias. En México las construcciones que conoces como "pirámides" son en realidad teocallis, que eran utilizados no como tumbas, sino como centros ceremoniales.</p> <p>Ejemplo 2: "En este rompecabezas vemos estas muñecas típicas de Rusia, las cuales se llaman Matrioshkas, cuenta una leyenda que..."</p> <p>Ejemplo 3: En este rompecabezas de color morado vemos que hay un tigre, es un tigre de bengala y los tigres de bengala son de...</p>	20 min	-Proyector -mouse -control -pantalla -rocas -bancas -android -piezas de rompecabezas -carpeta de videos "niños del mundo" -carpeta de imágenes "países"



ÁREA 4	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Niños del mundo	Concientizar a los visitantes sobre la importancia de la diversidad cultural.	3. Generar un diálogo donde se resalte el valor de las diferencias culturales y su aportación para enriquecer el intercambio cultural	3. El mediador proyectará los videos correspondientes a cada rompecabezas. Al finalizar los videos, reflexionar en forma grupal de que vivimos en un planeta formado por diferentes países, lo que da como resultado una multiculturalidad: usos y costumbres, religión, ideología, vestimenta, festividades, comida, razas.	20 min	-Proyector -mouse -control -pantalla -rocas -bancas -android -piezas de rompecabezas -carpeta de videos "niños del mundo" -carpeta de imágenes "países"



ÁREA 4	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Niños del mundo	Concientizar a los visitantes sobre la importancia de la diversidad cultural.	4. Promover el interés en los asistentes por conocer hechos, personas, situaciones históricas, culturas, que contribuyan en la formación de juicios de valor fundamentados y establezca las bases para la tolerancia.	<p>4. Crear un cierre del área que conecte y de sentido a la siguiente estación.</p> <p>Ejemplo: -ya vimos cómo viven los niños de otros países ¿son muy diferentes? ¿en qué son diferentes? – Si vieron un video de Egipto retomar lo que se narró.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>-¿Cómo se llama la festividad que celebraban en el video?</p> <p>-“El mes del Ramadán”</p> <p>- el mes del Ramadán es una festividad religiosa que algunas personas celebran dependiendo sus creencias. ¿Existe una sola manera de creer en algo o en alguien?</p> <p>-no</p> <p>-¡Exacto!, hay muchas maneras de creer, de celebrar, y también se vale creer o no creer en algo, lo importante es saber respetar cada manera de pensar, aunque sea distinta a la nuestra; el Ramadán, por ejemplo, es un mes donde...</p> <p>En este diálogo el mediador mencionará datos curiosos de cada nación para detonar en los visitantes el interés de seguir investigando de su cultura y aprender de otras, apoyándose en otras fuentes de información como lo son: cuentos, internet, libros, etc.</p> <p>Ejemplo: -¿les gustó viajar a través de videos y rompecabezas?</p> <p>Pues, ahora les toca a ustedes seguir investigando y viajando por medio de cuentos, libros, enciclopedias, internet, programas de tv, etc.-</p> <p>Para conectar:</p> <p>ya vimos que, aunque tengamos diferencias culturales, tenemos algo en común... todos pertenecemos a este planeta, somos seres humanos, somos niños y niñas del mundo; y así como trabajamos en equipo para armar los rompecabezas y viajar por el planeta, ha llegado el turno de ir a trabajar en equipo a la siguiente sección. ¡Acompañenme!</p>	20 min	<p>-Proyector</p> <p>-mouse</p> <p>-control</p> <p>-pantalla</p> <p>-rocas</p> <p>-bancas</p> <p>-android</p> <p>-piezas de rompecabezas</p> <p>-carpeta de videos “niños del mundo”</p> <p>-carpeta de imágenes “países”</p>

ÁREA 5	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Todos para uno y uno para todos. Casita/Río/Puente	Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo (en la familia, en la escuela y en la comunidad) y la importancia del cuidado del medio ambiente y recursos naturales.	<p>En casita:</p> <p>1. Decorar la casa de Azibo</p> <p>2. Ayudar a que los asistentes reconozcan en el trabajo en equipo un medio para alcanzar objetivos en común y el fortalecimiento de la convivencia social.</p>	<p>En casita:</p> <p>1.El mediador explicará las instrucciones de cómo utilizar el material (mosaicos, maderas, bases y hojitas de árboles).</p> <p>2. El mediador puede plantear lo siguiente para iniciar el diálogo de esta sección:</p> <ul style="list-style-type: none"> - antes de iniciar el trabajo, ¿me podrían decir en qué lugar aprendieron a trabajar en equipo? -en la escuela -¿pero antes de la escuela, creen que en la casa y en la familia también se trabaje en equipo? <p>Pues a veces se nos pide que recojamos nuestros juguetes, que ayudemos a poner la mesa, que tendamos nuestra cama y cosas así, que tal vez me puedan parecer como si me lo dijeran para molestarme, pero en realidad es porque tratamos de fomentar la cooperación y trabajo en equipo desde casa...</p>	20 min (repartidos en las tres actividades)	<p>-Casita de Azibo</p> <p>-piezas de rompecabezas de fomi de colores.</p> <p>-maderos con palabras impresas</p> <p>-estructuras de arbolitos y hojas de fomi.</p> <p>-materiales varios imantados como: libros, animales, mesas, sillas, entre otros.</p>



ÁREA 5	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Todos para uno y uno para todos. Casita/Río/Puente	Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo (en la familia, en la escuela y en la comunidad) y la importancia del cuidado del medio ambiente y recursos naturales.	En río y puente: 3. Concientizar sobre el respeto al medio ambiente y recursos naturales como una forma de vida.	<p>En río y puente: 3. El mediador explicará, de manera clara y concreta, la manera como se llevará a cabo la dinámica, reforzando la importancia de la cooperación en el cuidado del medio ambiente.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Después de trabajar en equipo en la casita y dejarla super padre, vamos a seguir con los trabajos de cooperación, pero ahora crearemos conciencia sobre la importancia de mantener limpia una casa que, no solo es de Azibo, tuya o mía, sino que es de todos los seres vivos. ¿Saben de qué lugar estoy hablando?, el planeta tierra, y aquí en el planeta tierra tenemos un líquido vital que nos ayuda a todos los seres vivos y sin él no habría vida. ¿Tienen idea o se imaginan qué es? Así es, es el agua.</p> <p>Así que vean, en Panwapa hay un río que debemos ayudar a cuidar, pues es el único sitio que tiene la Isla Panwapa para poder tomar agua. Detrás de ese río hay un puente que debemos cruzar para poder llegar a otra sección del recorrido y conocer a otros personajes.</p> <p>Continúa...</p>	20 min (repartidos en las tres actividades)	En río y puente: -libros de cuidado del medio ambiente. -juguetes varios que simulen los desechos orgánicos e inorgánicos. -rocas planas

ÁREA 5	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICO			
Todos para uno y uno para todos. Casita/Rio/puente	Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo (en la familia, en la escuela y en la comunidad) y la importancia del cuidado del medio ambiente y recursos naturales.	En río y puente: 3. Concientizar sobre el respeto al medio ambiente y recursos naturales como una forma de vida.	Continuación... -Les explico... con ayuda de estas rocas, y sobre todo su ayuda, vamos a construir un camino de rocas para poder pasar por el río sin contaminarlo. Armemos una fila, no importa si estamos al final o al principio, pues aquí todos y todas somos importantes para poder lograr una meta. - El o la chica que esté al final de la fila pasará una roca al compañero que esté delante de él y así sucesivamente, hasta que llegue al primero de la fila. El primero de la fila colocará la roca en el primer espacio que ven, se subirá a la roca e irá colocando las demás; los compañeros que están detrás de él lo seguirán y continuarán pasando las rocas hasta completar el camino, cruzaremos el puente y nos dirigiremos al foro que les indique, ¿quedó claro? Antes de explicar la dinámica de las rocas, el mediador puede apoyar su diálogo utilizando material como son los libros del cuidado del medio ambiente para invitar a los visitantes a la reflexión, también se puede pedir a los visitantes que expresen las acciones que llevan o llevarán a cabo para cuidar el medio ambiente (reciclar, reusar, cuidar el agua, entre otras). Cerrar la actividad y conectar con la siguiente área, reconociendo el esfuerzo y participaciones de los visitantes. El mediador puede comentar a los pequeños que trabajar en equipo puede ser divertido siempre y cuando nos sepamos comunicar y estemos dispuestos a conocer otros puntos de vista, reflexión – acción”.	20 min (repartidos en las tres actividades)	En río y puente: -libros de cuidado del medio ambiente. -juguetes varios que simulen los desechos orgánicos e inorgánicos. -rocas planas

ÁREA 6	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
Creando Lazos	Comprender la importancia de la empatía y el diálogo para resolver conflictos.	1. Reflexionar sobre la acción de compartir y ser solidario.	1. El mediador invita a los visitantes a ver el video "Creando lazos". El video se puede pausar para pedir la opinión de los visitantes e invitarlos a reflexionar y construir experiencias. Ejemplo: Se puede pausar cuando Athena pregunta qué harían para resolver el problema. Mencionar la importancia del diálogo para la resolución de conflictos, el compartir y el ser solidario.	7 min	-Video de "Hablando como una oveja" - foro -rocas -control de proyector -mouse



ÁREA 7	OBJETIVOS		ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL MEDIADOR	TIEMPO	EQUIPO O MATERIAL QUE SE REQUIERE
	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
Compromisos	Hacer un cierre general de la visita recordando los compromisos asumidos en cada área, así como despedirnos de los visitantes.	<p>1. Fortalecer los compromisos asumidos en la visita a Panwapa e invitar a la reflexión acción.</p> <p>2. Momento de despedida.</p>	<p>1. Emplear el video de "Compromisos" e invitar a los visitantes a que vayamos dando lectura en conjunto de los compromisos que aparecerán en la pantalla, recordándoles que son los mismos que llevan en su tarjeta Panwapa. El mediador hará mención de algunos ejemplos de vida cotidiana entre un compromiso y otro, para generar un cierre significativo. Ejemplo: En la lectura del compromiso "Me comprometo a tratar a los demás como me gustaría q me trataran a mi" el mediador complementa con: - ¿Y cómo les gusta que los traten? - Bien - Exacto! con cariño y respeto; sin golpes, sin groserías.</p> <p>2. Agradecer al visitante su visita a Isla Panwapa e invitarlos a que cumplan sus compromisos y dejar algún comentario en la libreta con el fin de seguir mejorando nuestro trabajo. Ejemplo: Así hemos llegado al final de nuestra visita, esperemos que el recorrido les haya gustado y que sobre todo hayamos generado en ustedes otra perspectiva de lo que es la tolerancia y cómo emplearla en nuestras vidas. Los esperamos de nuevo con sus amigos y familiares que no conozcan el espacio y les quedan de tarea todos los compromisos esperando se cumplan todos. A nombre mío y el de mis compañeros que nos dedicamos a esta labor les damos las gracias por su visita. Y así como nos dijimos hola, ahora nos decimos... ¡hasta pronto!</p>	5 min	-video de compromisos. -foro -rocas -control de proyector -mouse

Consideraciones generales:

- En función de que es un recorrido dialogado, el mediador deberá retomar las participaciones y aterrizarlas en situaciones o ejemplos de vida cotidiana, acordes a la edad del visitante para ir haciendo significativos los mensajes.
- Involucrar a **todos** los visitantes (niños y adultos) en las actividades.
- El tiempo de recorrido es de 100 min. máximo y éste puede variar según la demanda operativa.
- Cerrar y conectar el tema de cada sección con la siguiente área e incluir en el discurso los compromisos a trabajar durante el recorrido.

Cabe mencionar que, esta guía de interpretación de contenidos ha sido retroalimentada con la experiencia de los y las mediadoras que conforman el equipo de trabajo de Panwapa. Una de las aportaciones es el discurso de familias diversas, en la sección de “Todos para uno y uno para todos”; la importancia de contar con una base de contenidos es que éstos se vayan nutriendo con las ideas que van surgiendo de cada experiencia directa con los visitantes.

Como podemos observar, la temática de la sala no se cierra solamente con el trabajo de valores, sino que va más allá por la interacción misma que se genera entre los visitantes y el mediador; el intercambio de experiencias y narrativas, dentro de los discursos que se van formando, son puntos de arranque para trabajar también habilidades sociales con los visitantes.

Ahora bien, para poder evaluar el avance de los mediadores educativos, en cuanto al orden de contenidos y asimilación de los mismos, plantee la siguiente guía de observación directa.



Guía de retroalimentación sobre mediación educativa para prestadores de servicio social Panwapa, Museo Memoria y Tolerancia.

Nombre: _____ Hora de inicio: _____ Hora de finalización: _____

Visita público general _____ Visita escolar _____ Cantidad de visitantes _____ Fecha: _____

Área	Objetivos esperados	Tiempo	Observaciones/recomendaciones
Sala de espera/foro	a) Se presenta mencionando su nombre. Sí ___ No ___ b) Ubica a los visitantes en el espacio. Sí ___ No ___ c) Se interesa por los motivos de la visita introduciéndolos a la temática y genera diálogos que detonen confianza. Sí ___ No ___ d) Establece normas a seguir durante el recorrido. Sí ___ No ___	Lo hace en _____ min.	
Iguals y diferentes a la vez	a) Emplea estrategias para invitar a la reflexión (pausas, preguntas) y sitúa en la realidad del visitante. Sí ___ No ___ b) Da a conocer el significado de la palabra "Panwapa" Sí ___ No ___ c) Explica con acciones de lo cotidiano los valores mencionados en el objetivo de acuerdo a la edad de los visitantes. Ej. ¿Los animales se dieron la oportunidad de conocer a Azibo y convivir con sus diferencias?-, ¿si llega un niño nuevo a tu escuela, ¿qué harías al verlo? Sí ___ No ___ d) Cierra la actividad conectando con la siguiente área mencionando los compromisos adquiridos en esa actividad. Sí ___ No ___	Lo hace en _____ min.	
Tarjeta Panwapa	a) Explica de manera sencilla y concreta las instrucciones- (funcionamiento de equipo y tiempo de actividad). Sí ___ No ___ b) Invita al visitante a crear su tarjeta para participar en la actividad (motiva también a los adultos). Sí ___ No ___ c) Se apoya en la tarjeta Panwapa para reconocer la diversidad, tolerancia y autoestima. Sí ___ No ___ d) Cierra la actividad conectando con la siguiente área y menciona Sí ___ No ___	Lo hace en _____ min.	
Niños del mundo	a) Emplea por lo menos dos rompecabezas y explica a qué países se refieren, apoyándose en las ilustraciones de los mismos, brindando datos curiosos y/o históricos a los visitantes. Sí ___ No ___ b) Muestra los videos relacionados con los rompecabezas armados y relaciona las diferencias y similitudes culturales. Sí ___ No ___ c) Se apoya en imágenes, banderas, libros, artesanías, entre otros objetos, para nutrir	Lo hace en _____ min.	

	<p>su diálogo. Sí____ No____</p> <p>d) Cierra la actividad invitando al visitante a investigar sobre diversidad cultural por medio de libros, cuentos, internet, etc., y conecta con la siguiente área. Sí____ No____</p>		
Todos para uno y uno para todos Casita/Río/Puente	<p>Casita:</p> <p>a) Explica las instrucciones y reglas de manera sencilla, clara y concreta. Sí____ No____</p> <p>b) Anima a los visitantes a trabajar, cooperar, compartir y escuchar. Sí____ No____</p> <p>c) Relaciona la actividad realizada con el trabajo en equipo, promoviendo la cooperación en familia. Sí____ No____</p> <p>d) El tiempo que dio a los visitantes para realizar la actividad fue el adecuado. Sí____ No____</p> <p>Río y puente:</p> <p>a) Explica de manera clara, sencilla y concreta las indicaciones para realizar la dinámica. Sí____ No____</p> <p>b) La estrategia empleada para cruzar el río y puente se relaciona con los temas de trabajo en equipo, cuidado del medio ambiente y recursos naturales. Sí____ No____</p> <p>c) Brinda datos que motiven al visitante a emprender acciones para cuidar el medio ambiente. Sí____ No____</p> <p>d) El tiempo que dio a los visitantes para realizar la actividad fue el adecuado. Sí____ No____</p>	Lo hace en _____ min.	
Creando lazos, compromisos y despedida	<p>a) Emplea estrategias para invitar a la reflexión (pausas, preguntas, etc.). Sí____ No____</p> <p>b) Explicó con acciones de lo cotidiano el significado y la importancia de los valores mencionados en el objetivo. Sí____ No____</p> <p>c) Fortalece de manera visual y verbal los compromisos asumidos en cada área de la isla Panwapa, describiendo algunos ejemplos cotidianos entre un compromiso y otro. Sí____ No____</p> <p>d) Agradece la asistencia a la "Isla Panwapa" e invita a que regresen y cumplan sus compromisos. Sí____ No____</p> <p>e) Invita a los visitantes a dejar su comentario o sugerencia en la libreta acerca del recorrido. Sí____ No____</p>	Lo hace en _____ min.	
Control de grupo	<p>a) El control del grupo y organización del mismo fue el adecuado para no interferir en las actividades de los demás compañeros. Sí____ No____</p> <p>b) Reconoce y agradece la participación del visitante. Sí____ No____</p>		

*Al término de cada actividad, sin excepción, el mediador deberá cerrar y conectar el contenido con la siguiente actividad. Total de reactivos (34): _____ %: _____ Manejo de grupo (%): _____

Después de la evaluación anterior, y gracias a las observaciones de mi equipo de mediadores educativos, propuse otra que fuera más objetiva en el modo de calificar cualitativa y cuantitativamente. Dicha propuesta surge gracias a la necesidad de mejorar el instrumento básico anterior y no solo enfocarnos a evaluar el dominio de contenidos, sino también poder evaluar el desempeño frente a los visitantes y verificar si se está cumpliendo con una visita dialogada. La base de creación de este instrumento fue un boceto que me compartió Susana del Pilar, a través de la Red de Educadores de Museos en 2016.

Gracias a la colaboración y puntos de vista aportados por los mediadores educativos del área se tiene aquí el resultado, luego de adaptar algunos reactivos a la realidad que se vive en Panwapa. Cabe mencionar que hoy en día se está aplicando dicho instrumento en las evaluaciones de los mediadores.



INDICADORES PARA LA OBSERVACIÓN DEL DESEMPEÑO DEL MEDIADOR/MEDIADORA EDUCATIVA DE ISLA PANWAPA EN LA INTERACCIÓN CON EL VISITANTE.

El siguiente instrumento de observación tiene como objetivo analizar el desempeño del mediador(a) educativo frente al grupo. Dicho instrumento está dividido en 5 principios, dentro de los cuales hay diferentes puntos a considerar vinculados a la acción de mediación educativa realizada en Isla Panwapa.

A continuación se describe cada principio:

- Principio **CERCANÍA**: Se relaciona con la manera de presentarse y el vínculo que establece el mediador/a con el visitante.
- Principio **GENERAR**: Se relaciona con el desempeño para suscitar/detonar experiencias y reflexión.
- Principio **INSPIRAR**: Se relaciona con el desempeño para recuperar experiencias del visitante y relacionarlas con los objetivos del recorrido por Isla Panwapa.
- Principio **TRASCENDENCIA**: Se relaciona con el desempeño para concluir cada tema de manera congruente situando los temas a la vida cotidiana del visitante.
- Principio **ESTRUCTURA**: Se relaciona con el desempeño para construir la narrativa del contenido de manera organizada, lógica y en tiempo, adaptando la mediación a las necesidades y contextos de los visitantes.

INSTRUCCIONES: Marcar con una "X" en la escala atendiendo los siguientes parámetros:

PARÁMETROS:

- 1..... **Desempeño deficiente:** No cumple las características de desempeño y/o tiene dificultades.
- 2..... **Desempeño regular:** Su desempeño es aceptable pero con algunas deficiencias.
- 3..... **Desempeño óptimo:** Su desempeño cubre las expectativas.
- 4..... **Desempeño excelente:** Su desempeño es sobresaliente.

NOMBRE DEL MEDIADOR/A _____ **FECHA:** _____
GRUPO ESCOLAR () **PÚBLICO GENERAL** () **CATEGORÍA:** Entrenamiento () Certificado () Senior ()
 Máster ()

1. Principio CERCANÍA	PARÁMETRO	OBSERVACIONES/COMENTARIOS
A) Indaga sobre el interés del visitante	1 2 3 4	
B) Su presentación y recibimiento del grupo genera confianza y dinamismo. Se muestra motivado, agradece, llama por su nombre o se acerca a los visitantes.	1 2 3 4	
C) Trata al visitante con amabilidad y alegría. Observa, responde a preguntas, no ignora; no impone, es claro al dar indicaciones.	1 2 3 4	
2. PRINCIPIO GENERAR	PARÁMETRO	OBSERVACIONES/COMENTARIOS
A) Plantea preguntas que detonen la imaginación, el análisis, la reflexión y la observación.	1 2 3 4	

B) Invita al visitante a compartir sus experiencias/conocimientos previos para poner en práctica acciones que contribuyan a su vida y espacios cotidianos.	1	2	3	4	
--	---	---	---	---	--

PRINCIPIO GENERAL	PARÁMETRO	OBSERVACIONES/COMENTARIOS
C) Estimula la participación generando confianza en el visitante (escucha, retoma, reflexiona, agradece)	1 2 3 4	
3. PRINCIPIO INSPIRAR	PARÁMETRO	OBSERVACIONES/COMENTARIOS
A) Su lenguaje corporal expresa seguridad y gusto por lo que hace, así como dominio del tema.	1 2 3 4	
B) Establece contacto visual con el visitante para generar cercanía y confianza.	1 2 3 4	
C) Cuida que su tono de voz sea claro y lo suficientemente modulado para que todos los visitantes escuchen.	1 2 3 4	
D) Incluye los comentarios y participaciones del visitante a su discurso para redireccionar la información, permitiéndoles expresar ideas o posibles soluciones.	1 2 3 4	
4. PRINCIPIO ESTRUCTURA	PARÁMETRO	OBSERVACIONES/COMENTARIOS
A) Organiza los contenidos a mostrar sin importar la ruta a seguir durante el recorrido. Siempre hay conexión de un tema a otro sin perder la intención.	1 2 3 4	
B) Adapta la forma de transmitir los contenidos según la edad de los visitantes, es sensible al contexto.	1 2 3 4	
C) Distribuye tiempos para cada actividad y busca un equilibrio entre los tiempos de explicación y realización de la misma.	1 2 3 4	

<p>D) Domina los temas, vincula de manera sencilla y práctica, los valores inmersos en el contenido y la Museografía con la experiencia de las y los visitantes.</p> <p>(Tolerancia, Respeto, Diversidad, Trabajo en equipo, Diálogo, Solidaridad, Empatía)</p> <p>Usa de vocabulario sencillo y ejemplos cercanos a su edad.</p>	<p>1 2 3 4</p>	
---	-------------------------	--

5. PRINCIPIO TRASCENDENCIA	PARÁMETROS	OBSERVACIONES/COMENTARIOS
<p>A) Hace cierres de áreas para verificar si lo expuesto en cada área ha sido comprendido y reflexionado como mensaje humano.</p>	<p>1 2 3 4</p>	
<p>B) Es creativo durante el recorrido, adecua su discurso según tiempo y operación, se apoya en recursos Museográficos y materiales didácticos para lograr la participación y reflexión de los/las visitantes.</p>	<p>1 2 3 4</p>	

COMENTARIOS GENERALES:

PUNTAJE. De acuerdo con los puntajes marcados, se realiza una suma para determinar la puntuación final y situar al mediador/a educativo en alguno de los siguientes rangos de desempeño:

- De 0 a 16 (Desempeño deficiente): Se recomienda seguimiento y evaluación extraordinaria.
- De 17 a 32 (Desempeño regular): Es aceptable, con áreas a mejorar.
- De 33 a 48 (Desempeño óptimo): Se recomienda mantener y seguir enriqueciendo su desempeño.
- De 49 a 64 (Desempeño excelente): Conservar nivel.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con el paso del tiempo, el Museo Memoria y Tolerancia ha sufrido varias modificaciones en sus espacios y salas, gracias a la alta afluencia que año con año registra. Uno de los espacios que ha sufrido ya 2 modificaciones posteriores a su apertura fue precisamente Isla Panwapa, en sus inicios se esperaba atender un promedio de 80 visitantes diarios. En la actualidad Isla Panwapa recibe un promedio aproximado diario de 150 visitantes en días de baja afluencia y 400 personas en días de alta afluencia; esto obligó no sólo a ampliar el espacio físico, sino también a ampliar la plantilla de mediadores educativos, establecer rutas de recorrido, establecer un programa de capacitación y formación para los mediadores, vincular contenidos educativos con los programas curriculares de la SEP a nivel preescolar y primaria, desarrollar talleres para complementar la visita a Panwapa, entre otras acciones educativas. De la fecha de apertura al año 2017 se tienen registrados los siguientes datos, según la dirección operativa a cargo del Lic. Guillermo Seijo.

Museo MyT		2010-2017
ÁREAS DE INGRESO DE VISITANTES	TOTALES DE VISITANTES INGRESADOS	
Museo	2,116,131	
Taquilla Museo	1,857,362	
Grupos Museo	258,769	
Panwapa	209,003	
Taquilla Panwapa	126,382	
Grupos Panwapa	82,621	
TOTAL	2,325,134	
Patrocinios Museo	139,578	
Patrocinios Panwapa	27,299	
TOTAL PATROCINIO	166,877	
TOTAL MUSEO	2,492,011	

Partiendo de la experiencia que logré acumular durante siete años consecutivos en este lugar, considero que el aporte de los educadores de Museo en el diseño, montaje de exposiciones, elaboración de guiones museográficos, creación de talleres y propuestas de evaluación deberían tomarse con mayor seriedad y llevarlas a la acción con la debida supervisión y seguimiento puesto que, desde la práctica los mediadores educativos somos portadores de las voces de los visitantes y sus necesidades, las cuales transmitimos a los museógrafos con toda la intención mejorar el diseño y creación de

exposiciones. Como actores directos con los visitantes, los educadores podemos señalar los factores que influyen en la concreción de experiencias significativas, diseñando estrategias que ponen en juego la interacción en la visita.

De este modo, visibilizar y reconocer el trabajo del educador de Museo es comenzar a construir una mirada que potencie el trabajo didáctico de las instituciones museísticas, con el fin de hacer comprensibles los contenidos de cada Museo a los diferentes tipos de visitantes que acuden a él. Voltear a ver el potencial educativo de los educadores de Museo es interesarse por las necesidades de los visitantes, dando al Museo la posibilidad de ser un espacio democrático.

Podemos observar que el rol de los educadores de Museo es fundamental para que el punto de vista del visitante sea tomado en cuenta y, sus aportes sean considerados como una herramienta más para las personas encargadas de dirigir proyectos Museográficos, Museológicos y de curaduría, para construir posibilidades desde la realidad misma del Museo.

Al considerar la visión pedagógico-educativa en la creación e interpretación de contenidos y guiones museísticos, podremos seguir trabajando en la profesionalización de la figura del mediador educativo y concebir a los departamentos de servicios educativos de los Museos no como una oficina más sino como espacios que deben ser estructurados de manera formal y profesional, para que se sigan impulsando proyectos educativos, de capacitación, creación de materiales realmente didácticos, instrumentos de evaluación y desarrollo de guiones de contenidos que inviten a colaboradores y visitantes a sentirse visibilizados y dignos de conocimiento.

El formar parte de la historia de Isla Panwapa, en un espacio Museográfico, me permitió desarrollarme como coordinadora de área y plantear una visión pedagógica con los mediadores para la creación y el desarrollo de proyectos; a su vez, fue una catapulta de aprendizaje en temas operativos, administrativos y de gestión, ya que después del desarrollo de la guía de interpretación se presentaron otros retos, como el de establecer ciertas rutas del recorrido cuando recibiéramos más visitantes en un solo horario, el establecer la cantidad de visitantes por recorrido y horarios entre semana y fines de semana, planear y desarrollar talleres, así como crear instrumentos de evaluación para la mediación educativa, selección de personal, entre otras actividades de administración y gestión en el museo. Creo que después de todo no estuvo tan mal el que nos “aventaran

al ruedo sin nada”, pues sin esto no hubiera tenido la oportunidad de generar lo que plasmé en este trabajo, fue un reto y esto es el resultado, resultado que sin duda deber ser mejorado por las siguientes generaciones pues las necesidades cambian, a su vez espero que se logre la creación en forma de un departamento de servicios educativos que ayude a la supervisión de contenidos, si de manera autónoma se logró esto, creo que con la ayuda de profesionales serán muchas más las ideas y proyectos a desarrollar pues el museo está en constante renovación y los públicos son diferentes.

El aporte profesional como pedagoga y la práctica como mediadora educativa me permitió justificar el establecimiento de una llamada visita dialogada y no guiada, así como la manera de nombrar a los mediadores educativos, pues anteriormente se nos nombraba docente/guía o guía pedagógico; lo cual no considero que este mal, sin embargo, el establecernos y el llamarnos a nosotros mismos “mediadores educativos”, nos apropia de la profesión.

La aportación pedagógica en cuanto a la creación de la guía de interpretación de contenidos a este espacio llamado Panwapa es solo una de todas las acciones didácticas que, como lo mencioné anteriormente, se fueron desarrollando con base a la experiencia de haber estado en museos y sobre todo de un ejercicio de observación de visitantes. Hoy en día la guía de interpretación de contenidos quedó como base para que el mediador educativo cuente con una herramienta que le permita darse una idea de cómo es que debe llevar a cabo su tarea de mediación frente a los visitantes, dicha guía ayuda a que cada mediador que ingresa a Isla Panwapa vaya encontrando un orden secuencial en su visita y logre con el paso del tiempo y de la práctica encontrar su propio estilo de visita, emplear las estrategias que más le convengan para lograr los objetivos y aprovechar los tiempos marcados en la visita. El contar con la guía también permitió empezar a desarrollar herramientas de evaluación y formalizar el plan de capacitación.

Como recomendaciones generales, conviene dar seguimiento a las propuestas de evaluación que se presentaron, así como a las aportaciones de contenido que se pueden incluir en la narrativa de la visita, adaptando situaciones sociales reales y actuales, pues ya se cuenta con una base que ayuda a no partir de cero; lo que resta, de ahora en adelante, es mejorar lo que ya se tiene a favor de una mejor capacitación de los mediadores educativos, plantear la necesidad justificada de la creación de un departamento de servicios educativos que pueda supervisar el trabajo que se desarrolla, dando más formalidad a las ideas y proyectos planteados. Seguir apoyándose en

bibliografía especializada en museografía didáctica, museopedagogía, interactividad, entre otras ayudará a dar fundamento teórico a la práctica realizada; asistir a conferencias, simposios o encuentros relacionados con museos sin duda creará en los mediadores una mirada crítica del quehacer educativo.

Así mismo, considero de vital importancia el escuchar las propuestas de los mediadores y accionarlas para que no se queden en meras ideas, pues son ellos, los mediadores, quienes son los portavoces de las necesidades de los visitantes; cuando un Museo escucha a sus visitantes, ahí es cuando sucede la magia de que regresen nuevamente y, si bien nos va, vayan acompañados y cambien la visión de los Museos como espacios contemplativos y aburridos.

Creo firmemente que el quehacer pedagógico en los Museos tiene una gran tarea y un gran compromiso ético por seguir mejorando la educación en museos con el fin de fortalecer las experiencias vividas en los museos y arriergarse a tomar el reto de jugar y ser creativos en las estrategias que nos acerquen al público, la interacción que no está peleada con la recreación y promueve que los visitantes regresen o visiten otros Museos. No perdamos de vista que los visitantes son quienes dan vida a estos espacios y a los objetos resguardados en ellos, no dejemos de escucharles, no dejemos de dialogar con ellos, no construyamos desde el famoso supuesto discursos detrás de los escritorios, involurémonos y vayamos caminando juntos, descubrámonos, creo que lo más bonito y enriquecedor que me pasó como mediadora educativa fue mirarme en los ojos de cada visitante pues me regresaban a mi infancia y me permitían verme en mi presente y futuro; gracias a los visitantes logré enamorarme de la educación en Museos y me llena de satisfacción el regresar a Isla Panwapa y ver que un pedacito de mi voz aún tiene eco en el discurso de los mediadores educativos que hoy en día comparten experiencias con los visitantes.

FUENTES CONSULTADAS

- Alderoqui, H. (1996). Colecciones privadas y patrimonios públicos. En S. Alderoqui, *Museos y escuelas: socios para educar*. Buenos Aires: Paidós.
- Alderoqui, S., & Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos: de los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: Paidós.
- Baquero, R. (1999). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.
- Bedford, L. (2009). Trabajar en el modo subjuntivo. *La aportación educativa de los museos a la sociedad*. Puerto Rico.
- Blanco, T. (2001). Una muestra de material didáctico. En C. Montañés, *El museo. un espacio didáctico y social*. Zaragoza: Mira Editores.
- Bourdieu, P., & Darbel, A. (2004). *El amor al arte. Los museos europeos y su público*. Buenos Aires: Paidós.
- Burnham R, K.-K. E. (2011). *La enseñanza en el museo de arte. La interpretación como experiencia*. Los Ángeles, California: Instituto Nacional de Bellas Artes/ Museo Nacional de San Carlos.
- Coll, C., Palacios, J., & Marchesi, A. (1990). Aprendizaje por descubrimiento frente al aprendizaje por percepción; la teoría del aprendizaje verbal significativo. En J. García, *Desarrollo psicológico y educación II* (págs. 81-92). Madrid: Alianza.
- Comenio, J. A. (1986). *Didáctica Magna*. Madrid: Akal.
- Davis, P. (1999). *Ecomuseums: a sense of a place, historical/philosophical background*. Leicester: Leicester University Press.
- Dayan, J. (2011). *Descripción de actividades Panwapa*. México: Museo Memoria y Tolerancia.
- Delgado, B. (2000). *Historia de la infancia* (segunda ed.). Barcelona: Ariel.
- Edwards, V. (1993). La relación de los sujetos con el conocimiento. *Revista Columbiense de Educación*.(27), 23-68.
- Falk, J., & Dierking, L. (1992). *The museum experience*. Washington: Whalesback Books.
- Feliu, M., & Masriera, C. (2010). Interactividad y mediación humanas. En J. Santacana I Mestre, & C. Martín Piñol, *Manual de museografía interactiva* (págs. 391-414). España: Trea.
- Feliu, M., & Masriera, C. (2010). Interactividad y mediación humanas. En J. Santacana, & C. Martín, *Manual de museografía interactiva* (págs. 391-414). España: TREA.
- Fernández, L. A. (1993). *Museología. Introducción a la teoría y la práctica del museo*. España: Itsmo.

- Galindon, G., Pedersoli, C., & Pugliese, M. (2007). Un día en la vida de Alicia y Enrique: realidad e imaginación en los guiones temáticos. *XVII Encuentro Educativo: El museo y la escuela*. Buenos Aires.
- García Blanco, A. (1998). *Didáctica del museo, el descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- García Canclini, N. (1990). *Introducción: la sociología de la cultura de Pierre Bourdieu*. México: Grijalbo.
- García Ferreriro, V. (1998). *Procesos psicológicos y museos de ciencias: interacción y construcción del conocimiento*. México: UNAM.
- Gardner, H. (2001). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación a la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- González, M. d. (2007). La dimensión educativa en los museos de arte y centros culturales. *I Jornada internacional de Educación*. Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta.
- Hein, G. (2003). *Educational concepts*. Oaxaca: ICOM-CECA.
- Hein, G. (s.f.). La responsabilidad social de los museos. 36. Recuperado el 14 de octubre de 2015, de <http://www.george-hein.com/downloads/responsabilidadsocial.pdf>
- Hein, G., Billings Gallup, A., & Connolly, L. (2006). *Educación Progresiva y la Educación en Museos*.
- Hernández, F. X. (2005). Museografía didáctica. En J. Santacana, *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel.
- Hopper Greenhill, E. (1998). *Los museos y sus visitantes*. España: TREA.
- Leinhardt, G., & Knutson, K. (2004). *Learning conversations in Museums*. California: Rowman Altamira-Walnut Creek.
- Linares, M. C. (2010). *De la fascinación a la inculcación: una mirada a los gabinetes y museos (ss. XVI-XIX)*. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras.
- NodoCultura. (30 de enero de 2014). *nodocultura.com*. Recuperado el 27 de enero de 2017, de <http://nodocultura.com/2014/01/mediacion-en-el-museo-parte-1/>
- Núñez, A. (2006). *El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal*. Universidad del Cauca, Colombia.
- Pastor, M. (2004). *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Ariel.
- Pedersoli, C. (2001). *un análisis de los museos interactivos de ciencias a partir de algunas categorías freireanas*. Universidad del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Humanas, Buenos Aires.

- Pedersoli, C. (2004). *Los museos interactivos de ciencias como mediadores en la construcción del conocimiento*. Tesina de licenciatura, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Rubiales, R. (2008). Breves notas sobre jóvenes y la experiencia a museal. En M. N. Ministerio de Cultura (Ed.), *Museos, educación y juventud: memorias del encuentro regional de América Latina y el Caribe sobre Educación y Acción cultural en el Museo* (págs. 19-22). Bogotá: CECA-ICOM.
- Sánchez, M. (Julio-Septiembre de 2006). la exposición museográfica como apoyo a la enseñanza de la mecánica cuántica. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, XI(30). Obtenido de <http://www.comie.org.mx/v1/revista/portal.php?idm=es&sec=SC03&sub=SSB&criterio=ARTO0163>
- Santacana, J., & Llonch, N. (2010). *Claves de la museografía didáctica*. Lleida: Milenio.
- Santacana, J., & Martín, C. (2010). *Manual de museografía interactiva*. España: TREA.
- Sarlé, M. (1999). *Juego y enseñanza: los rasgos de la enseñanza en la educación infantil*. Obtenido de Espacio logopédico: http://www.espaciologopedico.com/articulo2.asp?Id_articulo=264
- Schaer, R. (1993). *L' invention des musées*. París: Gallimard.
- Serrat, N. (2007). Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación. En J. Santacana, *Museografía Didáctica* (págs. 152-161). Barcelona: Ariel.
- Simon, N. (s.f.). *The participatory museum*. Obtenido de <http://www.participatorymuseum.org>
- Solórzano, A. (Diciembre de 2008). *Panwapa, donde todos los niños crean al mundo*. Reportaje, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Bibliotecas, México. Obtenido de <http://www.dgb.conaculta.gob.mx/Documentos/PublicacionesDGB/RevistaBibliotecario/2008/Bibliotecario76.pdf>
- Torres, P. (2001). Como lograr una experiencia significativa en los museos. *Gaceta de museos*, 77-88.
- Wagensberg, J. (2004). Principios fundamentales de la museología científica moderna. *Museos de México y del mundo*(1).