

Un museo para la participación, el juego y las comunidades de aprendizaje



El área educativa de Malba – Fundación Costantini ofrece programas educativos para niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Estas actividades se fueron implementando a lo largo de diez años de permanencia del museo en el circuito cultural de la Ciudad de Buenos Aires, haciendo hincapié en la inclusión de diversos públicos.

Focalizamos nuestro trabajo en crear participación activa de las personas que están involucradas en las actividades, tanto aquellas a quienes están dirigidas nuestras propuestas como a sus referentes, docentes y educadores que solicitan la actividad. Realizando un trabajo previo para conocer las características del grupo que recibiremos y haciendo coincidir las necesidades e intereses específicos de esas personas y sus referentes con la planificación de la actividad. En este sentido, creemos necesario establecer dichos vínculos posibilitando contar con cierto conocimiento de los participantes, para comenzar a conformar la comunidad de aprendizaje que se consolidará en el momento del encuentro real, y así poder sortear barreras y generar un intercambio fluido. Para ejemplificar, una de las experiencias realizadas durante el 2010 y el 2011 en el marco del programa dirigido a personas con discapacidad intelectual, se realizó un proyecto en el cual todas las actividades fueron planificadas en conjunto con la institución a la que concurrían los jóvenes participantes. Creando un equipo interdisciplinario entre el museo y el Centro de Día Senderos del Sembrador y desarrollando encuentros y actividades en el museo y en la institución participante. Esta experiencia reforzó la capacidad de adaptación de las estrategias didácticas y pedagógicas que se venían implementando, para permitir mayor flexibilidad en la labor educativa y generar nuevas situaciones de encuentro con otras personas que trabajan en el museo. En este sentido no solo se amplió la posibilidad de trabajar conjuntamente con otra institución, sino que además se involucró en las actividades educativas a personal profesional de otras áreas del museo.¹

¹ Revista Novedades educativas 246 Junio 2011 - *Un museo para todos*. K. Guerschberg, M. J. Kahn, D. Murphy, M. E. L. Llamazares y F. G. de Langarica



Nos proponemos que los visitantes junto a los educadores conformen una comunidad de aprendizaje que habilite el intercambio y la producción de sentido entre todos. Por otra parte entendemos que las instituciones son espacios claves para la construcción de ciudadanía y tienen un rol fundamental en el proceso de socialización de las personas. Los espacios culturales tienen una capacidad inagotable para que esa construcción de sentido se transforme en el ejercicio de esa ciudadanía.

Si concebimos que: *"la educación es un discurso o, mejor expresado, una práctica social discursiva. Es decir que en las razones de educar hay conflicto de interpretaciones, lucha por la hegemonía, imposiciones ideológicas, construcción de subjetividad y de realidad social."*² La labor educativa es una suma de acciones para la constitución de parámetros en ese proceso de socialización que no puede eludir el contexto histórico y los cambios sociales que acontecen en nuestro tiempo.

Las actividades educativas en un museo generalmente están planteadas en relación al patrimonio artístico y cultural de su acervo, por esta razón muchas de estas se encuentran centradas sobre los temas y especificidades de sus colecciones. Al planificar los recursos pedagógicos y didácticos, se toman decisiones sobre el proyecto educativo que se quiere desarrollar. Se puede elegir poner énfasis en reproducir un modelo enciclopédico que solo se proponga exponer información y bajar contenidos académicos, sin plantearse los intereses de sus interlocutores. O en cambio, se pueden planificar actividades donde el enfoque se centre en hacer accesible a cada grupo de personas con sus características particulares el patrimonio de la institución.

En el espacio del museo el educador es la persona encargada de llevar adelante las actividades educativas, y se lo concibe como un profesional reflexivo, que tiene capacidad crítica sobre su trabajo. Su rol trasciende la tarea tradicional del guía o animador cultural.³

Cuando utilizamos el término de educador en el contexto del museo, incluimos a todos los adultos que ejercen un rol docente, que transmiten y construyen conocimiento junto a los visitantes y participantes de las actividades. Por este motivo para que la transmisión y construcción del conocimiento sean significativas tienen que acontecer como un acto público, afianzando espacios democráticos a través de la inclusión social.

El educador tiene la oportunidad para reflexionar sobre la vida cotidiana, estimular la mirada crítica sobre la realidad, contrastar sobre nuestra forma de vida en la actualidad

² Cullen, Carlos A. - *Crítica de las razones de educar. Temas de la filosofía de la educación*. Paidós, 2008.

³ Kivatinetz, Magali - López, Eneritz *Mirada crítica sobre la formación de los educadores de museos* -ZONA PÚBLICA N. 4 AMC: museologia.org

con el pasado. Fomentando la capacidad de comparar, entender y debatir sobre los cambios que sucedieron a lo largo de la historia.

Al planificar los recorridos participativos incluimos el uso de estrategias y recursos que facilitan diversas instancias de participación.

Entre las estrategias y recursos utilizados se incluyen por ejemplo: preguntas, principalmente aquellas que no están destinadas a una respuesta correcta-incorrecita, sino vinculadas a la imaginación, a la fantasía, a la percepción, a respuestas testimoniales o relacionadas con experiencias propias para abrir el diálogo; materiales didácticos que estimulan otros sentidos (música, olores, texturas), relatos y narraciones que se articulan con juegos y actividades lúdicas en la sala y el espacio de taller que posibilitan otras formas de participación.



El juego es uno de los recursos pedagógicos que más utilizamos en la sala frente a las obras y también como actividad de cierre de nuestras visitas. Como bien lo plantea Patricia Sarlé en su libro *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*⁴: *"También necesitamos descubrir y poner en palabras las transformaciones que sufren las propuestas de enseñanza cuando se planean como juego, y aceptar que ambos fenómenos se "restringen" mutuamente. Así como no es lo mismo jugar en la escuela que en la vereda o en la casa... la situación de enseñanza se ve "modificada" cuando asume un formato lúdico o se plantea a partir de juegos."* Esto sucede constantemente en nuestras propuestas lúdicas frente a las obras, jugar en el espacio del museo es una experiencia nueva para los participantes. Podemos comprobar que la utilización de juegos genera una apertura mayor a vivir la experiencia de estar en el museo sin solemnidad, donde el espacio se hace amigable para los participantes. Reforzando nuestro interés de que la actividad educativa que llevamos adelante sea un espacio de socialización, entendemos el juego como lo cita Sarlé a Burbules⁵ en su ensayo: *"El juego es una actividad social y comunicativa."*

Para poner en práctica todas estas estrategias apuntamos a un trabajo grupal, de estructura horizontal y de participación democrática, un equipo basado en el respeto a las diferencias. Los programas educativos son llevados adelante por parejas pedagógicas que van rotando continuamente, esto favorece al dinamismo de las

⁴ **Patricia Sarlé** - *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós - 2006

⁵ **Nicholas Burbules**, doctor en Filosofía de la Educación de la Universidad de Stanford y profesor en el Departamento de Estudios sobre Política Educativa de la Universidad de Illinois.

actividades y genera la posibilidad de captar los intereses del grupo. Incluso durante la visita el educador que no este llevando adelante la actividad, puede observar al grupo desde otra perspectiva que le permite percibir situaciones que su compañero no puede rescatar en ese momento, e intervenir para realizar su aporte.

Tratamos de transmitir que el espacio del museo es un espacio de educación no formal, en este sentido no somos permeables a consignas escolares, como tomar notas de clase, utilizar preguntas retóricas, o con respuestas únicas y "correctas". Estas situaciones remiten a los participantes indefectiblemente a lo que ya conocen y obstaculizan la construcción de una relación diferente con el espacio del museo y los educadores.

Creemos que los museos tienen que pensarse como lugares donde las personas sean los protagonistas, como lo plantea Silvia Alderoqui en su elogio a los visitantes:

*"Finalmente, los museos son relaciones entre personas y en eso radica su magia."*⁶

Prof. Eva Llamazares
Asesora pedagógica
Área de Educación y Acción Cultural
Malba – Fundación Costantini
ellamazares@malba.org.ar

⁶ **Silvia Alderoqui** *La educación en los museos De los objetos a los visitantes*. Paidós, 2011