

## Introducción




Los museos son instituciones a las que se les han conferido diversas funciones, a través de su historia la cual de acuerdo con Brandariz (2001), "está estrechamente vinculada a la historia de la humanidad y, por lo tanto, a la del pensamiento" (p. 1).

Durante los siglos XVIII y XIX se produce el cambio que va desde el coleccionismo, las cámaras de maravillas, los gabinetes y galerías, con sus respectivas funciones de conservación y mantenimiento del patrimonio, de clasificación de las obras y de la creación del museo como espacio público, hasta llegar al surgimiento de los museos de historia natural, siendo ello lo más cercano a un museo de ciencia, y es a partir de este momento que surge el concepto de museo moderno (Sánchez, 2004).

Posteriormente con el desarrollo industrial en Europa, surgen los primeros museos de ciencia y técnica. Estos museos presentaban objetos científicos que podían ser manipulados por el público, por lo que se les relaciona con una clara intención pedagógica (Sánchez, 2004).

En la actualidad, los museos de ciencia comparten la función primordial de divulgar el conocimiento científico y la cultura para lograr un acercamiento con la sociedad; así mismo, buscan demostrar que la ciencia no es un área elitista, y que ésta puede llegar a ser de interés y comprendida por un público no especializado. A esto se suma la atribución de una función educativa, considerándoseles como instituciones de educación no formal.




Los museos interactivos han comenzado a surgir y con ello una crítica en torno a sus funciones y sus prácticas. El resultado de estas críticas ha llevado a considerar la importancia de la comunicación en los museos aunada a la educación y el aprendizaje.

Pero existen muchos otros factores que influyen en el buen funcionamiento de un museo, sobre todo si se ve envuelto el factor comunicación. Los estudios que involucran a los usuarios y su comportamiento, han tenido un mayor impulso a partir de los años 60, aunque todavía muchos museos siguen sin mostrar interés en este aspecto pues lo consideran irrelevante o no cuentan con los recursos o el personal adecuados. El resultado de estas prácticas son exhibiciones

que no alcanzan una comprensión más allá de lo puramente objetual, y que no proponen ni plantean ningún tipo de discurso o formas para que los usuarios se relacionen con ellas.

El aprendizaje en los museos pretende reforzar y motivar la educación formal. Pero al reestructurar y redefinir objetivos, se observa que puede existir de igual forma un aprendizaje dirigido a motivar y a aprender de la educación informal dentro del museo.

La propuesta del proyecto de tesis es dar vida al museo y a sus exhibiciones, concibiendo al museo como un espacio lúdico en el que se utilice la imaginación y se vivan experiencias que involucren al usuario de acuerdo con sus motivaciones e intereses.



El resultado se materializa en dos rutas dinámicas en las que el visitante puede integrar sus conocimientos y experiencias previas con las situaciones que se le presentan, en un ambiente confortable que propicie la interacción, modificando así, el concepto tradicional que se tiene de un museo, por un ambiente que invita a la participación en distintas maneras, ampliando el discurso del museo a un campo de diversas opciones mediante la interacción.

Habría que cuestionarse la(s) función(es) de dichas instituciones para adaptar las necesidades y exigencias propias de la sociedad actual en la que vivimos, y con ello lograr un buen funcionamiento de los museos, en específico de los museos interactivos, que se han enfocado en los niños.

¿Cuál es la función de un museo interactivo y uno de ciencia?, ¿Se pueden entrecruzar sus funciones? ¿Comparten un mismo público?, ¿Qué se quiere lograr: generar, transmitir, reforzar o motivar aprendizaje y/o conocimiento?, ¿Qué se espera del público, que experimente, descubra, participe, memorice, retenga, conozca, entienda o descifre un conocimiento pre-establecido a manera de mensaje unívoco, o que éste genere su propio conocimiento adaptado a sus intereses y motivaciones?

Éstas son sólo algunas de las preguntas que se deben plantear, analizar y responder para averiguar la verdadera función que debe de cumplir un museo interactivo, dentro de la sociedad actual en la que vivimos.