



# CONCLUSIONES



## CAPÍTULO 4 “Conclusiones”

Los museos interactivos son un grupo de instituciones dinámicas y pioneras que están redefiniendo y desafiando las fronteras o límites de los Museos tradicionales del mundo. Se encuentran todavía en un proceso de autodefinición, en el cual se abre espacio a la investigación.

El mismo museo puede ser considerado como un espacio para la experimentación de manera transitoria, puesto que se han comenzado a orientar los intereses de investigación hacia este tipo de instituciones.


Papagayo Museo Interactivo y El Trompo Mágico Museo Interactivo, con sus investigaciones y estudios que llevan a cabo en cuanto al diseño de museografía interactiva, son los primeros museos que plantean una narrativa en la que hacen pensar al usuario y en donde las experiencias que éste vive ayudan que los visitantes construyan sus propios conocimientos y se lleve a cabo un apren-

dizaje. Por ello éstos museos, son la pauta que comienzan a definir el rumbo que tomarán los museos interactivos en México, que están dirigidos a un público infantil, pero que no excluye al público adulto.

El diseño de interacción al prever y tomar en cuenta el comportamiento de los usuarios podrá proporcionar ambientes o soluciones que faciliten la interacción entre los usuarios y entre éstos y las exhibiciones.

De acuerdo a lo anterior, los diseñadores que se enfocan al diseño de interacción, desempeñarán un importante rol, que asegure con su participación, el diseño de propuestas que pongan a los módulos interactivos y a las exhibiciones al servicio de las necesidades de las personas.

Facilitar la comunicación en el museo es importante para un buen funcionamiento dentro del mismo, de igual forma que también es importante



proporcionar sistemas y propuestas que faciliten la relación de las personas con las exhibiciones y el acceso a la información y conocimientos a través de la creación de experiencias.


Los museos interactivos de ciencia y tecnología tradicionales promueven un aprendizaje de conceptos de ciencia y tecnología a través de tocar, jugar y manipular exhibiciones que muchas veces se encuentran dentro de ambientes caóticos o totalmente aisladas. El resultado de estas acciones es un nivel de interacción bajo o en algunos casos casi nulo. Estos museos cuentan con muy pocas exhibiciones que propician la interacción. Como resultado, el usuario no comprende las exhibiciones, por lo tanto no se promueve la formación de diálogos que produzcan un aprendizaje significativo.

Sin embargo, los museos están comenzando a dirigir sus esfuerzos e intereses en lograr que los usuarios reflexionen sobre las exhibiciones a través

de propuestas que hagan pensar a los usuarios, dentro de un mundo de múltiples experiencias. Por lo tanto, el museo se vuelve un complejo sistema de redes de experiencias y conocimientos que ayudan a construir dinámicamente, experiencias significativas que llevan consigo significados y aprendizaje, a través de la participación activa y la experimentación.

Por lo tanto, mediante el estudio de la interacción que se puede generar en un espacio libre y lúdico como lo es el museo interactivo, se logra un mayor interés por el aprendizaje que se puede obtener de las exhibiciones y de la propia interacción con las personas. Lo anterior será posible a través de propuestas de diseño que mejoren la experiencia del usuario.

Queda claro que el aprendizaje es proporcional al nivel de interacción que se presenta en el espacio del museo y entre los usuarios, en este caso



mediante el diseño de un sistema de rutas, cuya base es una narrativa que propicia la interacción. A continuación se proporciona la hipótesis planteada en el proyecto:

Mediante el estudio del diseño del espacio y de la interacción que tiene el usuario con las exhibiciones interactivas, se logrará un mayor interés por el aprendizaje siendo proporcional al nivel de interacción que se presenta en el espacio de un museo, mejorando la experiencia del usuario a través del diseño de un sistema de rutas que guíen a los usuarios de acuerdo a su interés.

La hipótesis se cumple, aunque hay que mencionar que el diseño de rutas que se llevó a cabo no es apto para todo el público, ya que previamente se ha definido a sus usuarios meta, en base a un plan de aprendizaje regulado por teorías educativas y de aprendizaje, sin embargo, no excluye público adulto.

Por último, es interesante el planteamiento que hace Shedroff, el cuál menciona que muchas veces “el éxito de una experiencia no es que el usuario no entienda cómo usar la experiencia, sino que no entienden qué esperar de ésta o por qué ha de ser de valor para ellos” (Shedroff p. 21, 2005). Con los cuentos esto no sucede pues desde un principio se deja claro a los usuarios, que se van a adentrar en un viaje espacial mediante la imaginación. Se menciona esto, para que sea tomado en cuenta por los diseñadores que consulten el diseño y aplicación de las rutas de navegación elaboradas en este proyecto.