



Museos y vinculación intergeneracional. Estudio de valoraciones de una propuesta educativa

*Museums and intergenerational linkage.
Assessment study of an educational proposal*

María Fernanda Melgar* y Verónica Mercedes Tuninetti**

*CONICET, Departamento de Ciencias de la Educación, Facultad de Ciencia Humanas, Universidad Nacional de Río Cuarto. E-mail: fernandamelgar@gmail.com;

**Área de Extensión Educativa Museo Histórico Regional, Municipalidad de Río Cuarto. E-mail: extensioneducativamuseohistorico@riocuarto.gov.ar

Resumen

Los museos se presentan como espacios sociales, lugares donde relacionarse e interactuar con otros, espacios para la vinculación entre diferentes generaciones. Niños y adultos, intercambian sus ideas sobre los objetos, las historias y relatos que circulan. Los museos apelan a diferentes estrategias para convocar a las familias, una de ellas han sido los juegos y juguetes. Presentamos perspectivas teóricas sobre los museos y la vinculación intergeneracional, la niñez y vejez como construcciones sociales y los juegos y juguetes como oportunidades para la creatividad en los museos. Describimos un estudio sobre valoraciones de los participantes de una propuesta desarrollada en un museo de la ciudad de Río Cuarto denominada Espacios para el encuentro: juegos y juguetes en el museo. Destacamos como resultado las valoraciones positivas de los participantes, al considerar que la propuesta permite compartir una experiencia enriquecedora en términos sociales.

Palabras Clave: museos; vinculación intergeneracional; creatividad; educación.

Abstract

Museums are presented as social spaces. Places to and interact with others, and to link different generations. Children and adults exchange their ideas about objects, the history, and about stories that are passed on. Museums resort to different strategies to convene families. One of the strategies has been games and toys. We present theoretical perspectives on museums and intergenerational linkage, childhood and old age as social constructions and games and toys as opportunities for creativity in museums. We describe a study on the evaluation of the participants of a proposal developed in a museum in the city of Río Cuarto called Spaces to meet: games and toys in the museum. As a result, we can highlight the positive responses of the participants, considering that the proposal allows for sharing an enriching experience in social terms.

Keywords: museums; intergenerational linkage; creativity; education.

Las experiencias en los museos se caracterizan por ser vivencias sociales, abren paso para relacionarnos con otros, los 'pasados' y los 'presentes'. Las familias, padres, abuelos, tíos, hermanos y otros sujetos significativos, ocupan un lugar importante como facilitadores y mediadores culturales de los niños. Los museos, a través de los objetos, los relatos, las historias, las actividades educativas; ofrecen oportunidades para el encuentro entre personas. El encuentro supone descubrir que tenemos aspectos en común, otros que son diferentes, implica sentir, pensar, crear, emocionarse, conocer, informarse, respetarse, entre otros.

los museos, una es la de 'abrir las puertas para ir a jugar'. Los juegos y los juguetes son prácticas culturales esenciales, algunos permanecen, otros se modifican y finalmente algunos desaparecen, no por azar, sino por aspectos relacionados a la apropiación cultural, por condicionamientos históricos, políticos y económicos. Los juegos y los juguetes, representan huellas, portadoras de símbolos y signos, tanto en lo colectivo como en lo individual. Por medio de los juegos y juguetes, los niños aprenden la cultura de sus antepasados, la sostienen y la transmiten a las nuevas generaciones, desde múltiples formas y espacios (Montenegro y Ridao2014).

Entre las múltiples invitaciones que pueden realizar

En el artículo presentamos perspectivas teóricas sobre

Recibido 25-04-2016. Recibido con correcciones 28-09-2016. Aceptado 08-05-2017

Revista del Museo de Antropología 10 (1): 87-96, 2017 / ISSN 1852-060X (impreso) / ISSN 1852-4826 (electrónico)

<http://revistas.unc.edu.ar/index.php/antropologia/index>

IDACOR-CONICET / Facultad de Filosofía y Humanidades – Universidad Nacional de Córdoba - Argentina

los museos y la vinculación intergeneracional, la infancia y la vejez como construcciones sociales y recuperamos propuestas de juegos y juguetes desarrolladas en museos en diversas ciudades y países. Asimismo, presentamos un estudio exploratorio de las valoraciones de los participantes de una propuesta educativa denominada *Espacios para el encuentro: juegos y juguetes en el museo* organizada por el Área de Extensión Educativa del Museo Histórico Regional de la ciudad de Río Cuarto. Participaron niños de 2do grado de una institución educativa de gestión estatal, junto con sus padres, abuelos y hermanos.

1. Perspectivas teóricas

1.1 Museos y vinculación intergeneracional

Los museos son lugares de reunión, de relaciones sociales, de descubrimiento, de desarrollo de experiencias y de aprendizaje de habilidades, espacios de reflexión y concientización de los más jóvenes (Domínguez Arranz 2003). Asimismo, como instituciones culturales y educativas, deben conservar y difundir el patrimonio cultural de todos y facilitar el acceso y uso a cualquier ciudadano, pero también desafiarse en proporcionar espacios de encuentro y comunicación sin discriminación, facilitar el uso y la interpretación y propiciar la participación ciudadana en el sentido de fomentar la democracia cultural (Escarbajal de Haro y Martínez de Miguel López, 2012).

En su Modelo Contextual del Aprendizaje, Falk y Dierking (2000) señalan que la experiencia en los museos resulta de la interrelación entre aspectos vinculados al contexto personal, físico y social, atravesados por la dimensión temporal. En este sentido, la experiencia museística, es esencialmente una experiencia social; donde acontecen diferentes niveles de relaciones interpersonales que se producen durante la visita. La mediación sociocultural dentro de un grupo, incluye las experiencias que se realizan en los museos formando parte de algún grupo con el que se comparten ciertas características por ejemplo: compañeros de clase, familias, grupos de amigos, grupo de turistas, entre otros. En las experiencias en museos, los padres ayudan a sus hijos a comprender y dar sentido a sus vivencias, en tanto que los niños aportan sus nuevas formas de ver las cosas.

Alderoqui y Pedersoli (2011) señalan que la actividad social es el corazón de las experiencias en museos. Los adultos transmiten conocimientos y experiencias, cuentan historias y relatos, que se convierten en elementos interesantes en la construcción de la red familiar y social. Del mismo modo, los niños y jóvenes se convierten, muchas veces, en guías de sus padres u otros adultos, cuando visitan un museo. El aprendizaje intergeneracional es muy valioso dentro de los museos.

Los museos son lugares y espacios para pensar en un diálogo intergeneracional, en una relación de niños y adultos asimétrica; siendo el adulto portador de un bagaje de recuerdos y vivencias de juegos y siendo los niños portadores de un amplio mundo de experiencias. El diálogo supone intercambio de opiniones, conocimientos, sensaciones, sentimientos y vivencias; para que se establezca es necesario crear oportunidades de contacto donde se concrete este intercambio (Montenegro y Ridao, 2014).

Las conversaciones, posibilitan la aparición de lo nuevo y lo desconocido. En el diálogo, las ideas se expresan para ser compartidas con otros, permitiendo a los miembros del grupo construir su propio conocimiento. Las conversaciones que los visitantes tienen con amigos y miembros de su familia mientras recorren una exhibición reflejan ciertos aspectos de su identidad (Alderoqui y Linares, 2012).

Maceira Ochoa (2008) señala que los museos, son en sí mismos, espacios intergeneracionales y multigeneracionales. En ellos, participan personas de todas las edades, que forman parte del mismo grupo, o no, pero que coinciden en el mismo espacio y tiempo compartiendo una actividad. A veces, las personas de diferentes edades pueden relacionarse de manera informal y puntual, cuando un grupo comenta algo y una persona ajena responde. Del mismo modo, ese vínculo intergeneracional puede ser directo y planificado activamente, por ejemplo cuando se realizan visitas familiares, o visitas escolares en las que los padres, tíos, tías, hermanos y otros miembros, acompañan a los niños. Los intercambios intergeneracionales que se producen en los museos son diversos, incluyen preguntas, emociones, apreciaciones, relatos, experiencias, historias, recuerdos, dudas. En tal sentido, los museos ocupan un papel interesante en el hecho de generar espacios diseñados especialmente para compartir y encontrarse con otros.

1.2 Sobre niñez y vejez como construcciones sociales

La propuesta *Espacios para el encuentro: juegos y juguetes en el museo* se diseñó como una actividad para niños y adultos mayores, en tal sentido, presentamos perspectivas teóricas sobre la consideración de ambos conceptos. Cabe aclarar que, la propuesta inicial fue diseñada para generar un espacio de encuentro entre niños y adultos mayores, sin embargo, en la implementación participaron, además, padres y tíos.

Cuando pensamos en juegos y juguetes, generalmente los asociamos a 'la infancia o a la niñez'. Sin embargo, no podríamos hablar de infancia y niñez, como etapas homogéneas, sino como realidades diversas, 'infancias y niñeces'. En este sentido, los miembros de una sociedad comparten ciertas producciones de sentido y delimitan el

'tiempo' de la infancia y de la juventud, entre otras. Ellas varían en distintos momentos históricos, en diferentes sociedades y en un mismo conjunto social de acuerdo a las posiciones sociales y las relaciones de poder.

Los niños y la niñez no constituyen un hecho 'natural'. Por el contrario, deben ser concebidos como el resultado de un intrincado proceso de construcción social que depende en gran parte de la concepción de infancia prevaleciente, de las estrategias de crianza, de las instituciones a ellos destinadas, entre otros. Las infancias o niñeces han experimentado a lo largo de la historia diferentes representaciones en la sociedad. Los cambios en esas representaciones han dado origen a instituciones sociales y culturales de la infancia- como la escuela y el derecho del niño-, formas de incluir, amparar y cuidar de la infancia y más recientemente al desarrollo de un enorme segmento del mercado destinado a consumos particulares para niños.

Así, a lo largo de la historia de la humanidad, ser niño ha tenido diferentes sentidos o sensibilidades. Imach Cohen(2010), señala que distintos historiadores (Shorter, Ariès, Duby De Moese)llevaron a cabo investigaciones que permiten esclarecer el comienzo de la idea de infancia. Estos autores en general coinciden en que la noción de niño como construcción u objeto social comienza en Europa Occidental entre 1220 y 1250.

El sentimiento de la infancia que comienza a aparecer en el siglo XVIII y sigue vigente en la actualidad, es el resultado de una profunda transformación en las creencias y las estructuras mentales, es decir, una particular concepción del mundo, del tiempo y de las cuestiones cotidianas que se liga a la aparición de la familia nuclear moderna, esto es, la limitada a padres e hijos, que surgió progresivamente en las ciudades del siglo XV. Para este autor, la sociedad medieval no percibía la diferencia entre el mundo de los niños y el de los adultos; por ende, los niños eran considerados adultos pequeños, en términos de Toker 'adultos en potencia', y en consecuencia, las prácticas sociales que los involucraban respondían a esa concepción de la infancia (Imach Cohen 2010).

El surgimiento de la infancia coincide con las prácticas sociales capitalistas y los modelos hegemónicos de la burguesía (Ariès en Imach Cohen2010). Por otra parte, para Shorter en Imach Cohen (2010), la infancia es un invento de las clases medias y las elites europeas de los siglos XVII y XVIII, que se hizo extensivo a las clases populares un siglo después, en un período que supuso cambios paulatinos en el modo de concebir a la infancia y, por lo tanto, en las prácticas sociales entre padres e hijos.

A partir del siglo XVI pueden encontrarse pistas, en las manifestaciones artísticas europeas, de una sensibilidad hacia la niñez teñida de ternura y a la vez de severidad.

Estas expresiones del arte nos muestran cómo van distinguiéndose las formas de vestir a los infantes, sus lugares de juego, las prácticas de crianza. No parece haber existido hasta entonces una concepción generalizada sobre la necesidad de cuidar y amparar a la niñez como la etapa de la vida con características y necesidades singulares.

Las consideraciones sobre la 'naturaleza infantil', planteadas desde el Émile de Rousseau (siglo XVIII), se plasman recién en el siglo XX, cuando se diversifican los lugares y prácticas sociales y culturales para la infancia. Estas nuevas maneras de entender y responsabilizarse por la infancia darán lugar a diversas formas escolares y curriculares para la educación de los niños. Durante el siglo XX, los niños se convierten en sujetos de derecho, la Organización de las Naciones Unidas a través de la Declaración de los Derechos del Niño, redacta una serie de principios que guiaran las políticas públicas de los países miembros. La Declaración de los Derechos del Niño, establece que es necesario garantizar el desarrollo físico, mental, social, moral y espiritual, con libertad y dignidad, de todos los niños.

Al igual que la niñez, la vejez, también es una construcción social caracterizada por la diversidad. Desde el punto de vista de la Psicología Evolutiva, el envejecimiento humano es un proceso caracterizado por la diversidad, y no por la homogeneidad. La diversidad puede explicarse desde la confluencia de la herencia genética, el estado de salud, el status socioeconómico, las influencias sociales, el nivel educativo, la ocupación laboral desempeñada, las diferencias generacionales y la personalidad, entre otros (CornachioneLarrinaga2006).Es necesario comprender la vejez en su complejidad, resultado de las influencias culturales e históricas en las trayectorias evolutivas y las posibilidades de cada persona de poder continuar con su crecimiento en ese proceso(Villar Posada 2005).

La vejez no es definible por simple cronología, existe un proceso individual y a la vez colectivo, en el sentido de que se produce en el individuo, pero es condicionado por la sociedad, por la calidad y por los modos de vida.Según Comfort (1977), el 75% de los cambios relacionados con la edad pueden ser atribuidos al envejecimiento social y son producto de nuestras creencias, prejuicios y conceptos erróneos sobre la vejez.En este sentido no es de extrañar que la vejez sea muchas veces conceptualizada como un distanciamiento en relación a lo que se considera la norma social. Salvarreza (1988), señala que a este conjunto de prejuicios y estereotipos que se aplican a los viejos, en función de su edad, puede denominarse 'viejismo'. En general, los prejuicios se vinculan a aspectos relacionados con la sexualidad, la personalidad, la productividad, la salud, las maneras de pensar y enfrentar el mundo que tienen los adultos mayores.

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (OMS en adelante) postula, en el marco de una *sociedad para todas las edades*, la idea de *envejecimiento activo*, como un proceso en que se optimizan las oportunidades de salud, participación y seguridad a fin de mejorar la calidad de vida de las personas a medida que envejecen. Implica entender esta etapa de la vida como un ciclo más de crecimiento personal, añadiendo 'vida a los años y no solamente años a la vida' (Año Europeo del Envejecimiento Activo y la Solidaridad Intergeneracional, 2012¹).

La idea de envejecimiento activo puede verse reflejada en diferentes iniciativas y propuestas que recuperan el papel protagónico de las personas en su desarrollo. Continuado con la misma línea de argumentaciones, la idea de *educación permanente*, permite reconocer que los sujetos aprenden a lo largo de la vida y desde la participación en diferentes contextos y lugares. Si bien la educación permanente, no es sinónimo de la educación para adultos, podemos decir que la primera incluye a la segunda.

La educación permanente y el aprendizaje a lo largo de la vida, son marcos que permiten pensar propuestas y acciones concretas vinculadas a la posibilidad de generar desde el museo espacios de encuentros y vinculación intergeneracional. En tal sentido, niños y adultos mayores, adultos mayores y niños tienen mucho para compartir, crear y dialogar.

1.3 Jugar en los museos: ocasiones para el encuentro y la creatividad

"Nadie se daba cuenta que, al ahorrar tiempo, en realidad ahorra otra cosa. Nadie quería darse cuenta de que su vida se volvía cada vez más pobre, más monótona y más fría. Los que lo sentían con claridad eran los niños, pues para ellos nadie tenía tiempo" (Pasaje del Cuento Momo; Ende 2008:74).

Los cambios en la organización de la sociedad producto de las modificaciones en la producción económica, la incorporación de las mujeres al mundo del trabajo, la flexibilización, precarización y sobreocupación laboral, el desarrollo tecnológico y su impacto en todas las esferas de la vida cotidiana, la influencia de los medios de comunicación, la velocidad, lo inmediato, lo light, la imagen y otras tantas características de nuestras sociedades occidentales, hacen que el tiempo se convierta en un *tesoro preciado*.

Tal como señala *Momo*, en una sociedad caracterizada por el escaso tiempo de los adultos, los niños y los adultos

mayores resultan ser uno de los principales afectados. Según Morales Gómez (2015)

"Aunque las relaciones entre individuos se realizan principalmente en el contexto familiar y escolar para los niños, y laboral para los adultos, si pensamos en nuestra sociedad vemos que hay una ruptura generacional. El mundo de los niños, los jóvenes, los adultos y los mayores parecen estar fragmentados. Cada cual tiene sus propios espacios, los niños en los colegios, los jóvenes en los institutos y universidades, los adultos en el trabajo y los mayores en las residencias. Todo parece estar organizado de una manera productiva. Si buscamos dentro del ocio sucede prácticamente lo mismo, encontramos espectáculos para niños, para jóvenes y para adultos" (Morales Gómez 2015: 58).

En este sentido, consideramos que los museos tienen un papel interesante en poder generar experiencias de encuentro y de socialización entre miembros de diferentes generaciones. La excusa que encontramos para facilitar ese encuentro son los juegos y juguetes. A través de ellos, las personas se desarrollan como tales, adquieren habilidades sociales, cognitivas y físicas (Ortiz Moreno y Álvarez Domínguez, 2016).

Para Maceira Ochoa (2008) la forma de acercarse a los museos es, en muchas ocasiones lúdica. Los museos ofrecen ocasiones y oportunidades para la creatividad y el gozo; el placer por aprender y por conocer algo nuevo, para jugar, cantar, bailar, sorprenderse y sonreír. Los juguetes y juegos, forman parte de la identidad de las personas, del patrimonio cultural. Los objetos materiales y las actividades lúdicas, no tendrían ningún significado sin su parte simbólica. 'Un objeto por sí sólo puede no significar nada, ni transmitir nada, a no ser que sepamos cosas de él' (Ortiz Moreno y Álvarez Domínguez, 2016: 149).

Los museos son espacios para la creatividad (Melgar y Elisondo, 2016). Siguiendo perspectivas socioculturales de estudios de la creatividad (Glaveanu 2015), nos interesa definir a los museos como contextos donde las personas pueden interactuar con productos creativos, relatos y conocimientos construidos culturalmente, interacciones que pueden favorecer nuevos procesos creativos. Los museos también son espacios para preguntar y construir interpretaciones novedosas, *minicreatividad* según Kaufman y Beghetto (2009), sobre los objetos y las historias que a partir de ellos se narran. Las preguntas y las interpretaciones novedosas o *minicreatividades* juegan un papel importante en los procesos de aprendizaje creativo (Beghetto 2016). La creatividad no surge en el vacío sino que recupera conocimientos, experiencias, emociones y relaciones diversas, los museos como espacios con ideas, historias y saber constituyen entornos promisorios para

¹ Disponible en <http://www.envejecimientoactivo2012.net>.

la divergencia, la originalidad y la innovación.

Juegos y creatividad pueden verse reflejados en las siguientes experiencias realizadas en museos, en las que jugar, se convierte en excusa, ocasión y oportunidad de encuentro social. Así el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla realizó un encuentro intergeneracional entre abuelos y nietos, diseñado para intercambiar y poner en valor entre unos y otros, las permanencias y discontinuidades de juegos y juguetes.

La propuesta se desarrolló con estudiantes de 5to grado (25 sujetos) de una escuela primaria y sus abuelos (10 sujetos) en tres sesiones: la primera, en el aula, antes de realizar la visita al museo; en la que se trabajaron conceptos como patrimonio histórico educativo y los juguetes del museo pedagógico. La segunda en la Facultad de Educación, en la que se trabajó con la presentación de los protagonistas nietos y abuelos, luego se realizó una jornada de juegos y juguetes y, finalmente, se concretó una puesta en común, con valoración de la experiencia y despedida. Nuevamente en el aula, se concretó la tercera sesión, durante la que se reflexionó y evaluó colectivamente la propuesta, se solicitó a los niños que escriban sus reflexiones y una carta a sus abuelos.

Como resultados del encuentro intergeneracional se destacaron, el rol activo de los estudiantes, el grado de conocimiento alcanzado, la toma de conciencia sobre el valor e importancia de juegos y juguetes como bienes patrimoniales. Asimismo, se señaló el papel de la Universidad en el diseño de experiencias didácticas en consonancia con centros educativos de educación primaria, contribuyendo a los procesos educativos de otros niveles educativos.

Otra experiencia dentro del contexto museístico, diseñada para enseñar a través del empleo de juguetes, es la realizada por el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, de Madrid, enmarcada dentro del *Programa Chicos y Grandes*. La propuesta educativa se desarrolló durante los días domingos, en horario matutino, con estudiantes del Instituto Ramiro de Maezt, que actuaron como voluntarios para enseñar diferentes principios de física a través de juguetes. La actividad principal consistió en mostrar a los visitantes, preferentemente padres con niños, una serie de experiencias científicas atractivas y de fácil comprensión, que involucraron conceptos como mecánica, ondas y óptica, termodinámica y electricidad y magnetismo. Como resultado de la experiencia dentro del museo, se señaló que el empleo de juguetes para enseñar Física, es un procedimiento didáctico que despierta la curiosidad, fomenta la creatividad y favorece la participación de los visitantes, que desean elaborar respuestas que expliquen los fenómenos que está observando (Varela Nieto y Martínez Montalbán, 2005).

Una tercera experiencia es el proyecto denominando *Memoria y Patrimonio. Los juguetes de la infancia: historia y mediación*, realizado por el Museo del juguete de Tandil. El proyecto implicó la construcción y publicación de un inventario con un importante número de juguetes², la realización de un evento de extensión que amplió el diálogo intergeneracional, convocando a jugueteros de la ciudad, niños y adultos que los acompañaron (padres y docentes). Como resultado del encuentro, pudo reflexionarse acerca del valor de los juguetes para adquirir visibilidad y vitalidad para el diálogo intergeneracional, como medios para convocar al encuentro y promover la convivencia entre: lo viejo y lo nuevo; el pasado y el presente; historia, cambio e innovación (Montenegro y Rida, 2014).

2. Metodología

2.1 Contexto, sujetos y procedimientos de recolección de datos

Los estudios de público son herramientas de gestión de los museos. La investigación permite obtener conocimientos sistemáticos sobre los visitantes con el fin de analizar sus conocimientos, percepciones y expectativas en la planificación y puesta en marcha de actividades realizadas por las instituciones (Zabala y De Carli, 2015). Asimismo, resulta interesante estudiar las prácticas en contextos naturales, situados en los espacios en los que acontecen los procesos, las interacciones y las creaciones. En este sentido, el estudio se realizó durante la implementación de una propuesta educativa de vinculación intergeneracional en el Museo Histórico Regional de la ciudad de Río Cuarto.

El Museo Histórico Regional es uno de los más importantes de la ciudad de Río Cuarto, no sólo por el contenido de su muestra, sino también por su propuesta museográfica y educativa. Si bien en la actualidad la puesta necesitaría algunas modificaciones, según los nuevos paradigmas museográficos, su renovación en 1994 fue novedosa y comprometida con la ciudad y la región.

La muestra permanente se encuentra organizada en cuatro salas: la primera refiere al arte y cultura de los pueblos originarios; la segunda presenta la temática de la Etapa Colonial y la Fundación de la Villa-Ciudad de Río Cuarto, la tercera reseña la vida de la familia Fotheringham (antiguos habitantes de la vieja casona) y la cuarta representa la época de la inmigración. El mensaje que atraviesa a la muestra es la *lucha por la ocupación del espacio*.

El museo cuenta con un *Área de Extensión Educativa*, encargada de planificar y llevar adelante las acciones que

² Denominado *Los juguetes de la Infancia: historia y mediación. Inventario del Museo del juguete*, que se encuentra en versión escrita y digital.

acompañan a las exposiciones permanentes y temporarias que se desarrollan en el Museo. Se ocupa de la difusión patrimonial, desde las actividades destinadas a escolares hasta aquellas vinculadas al público en general, basadas en la idea de educación no formal y en el aprender haciendo (Tuninetti 2016).

Desde el Área de Extensión Educativa y de manera conjunta con docentes e investigadores de la carrera de Licenciatura en Psicopedagogía de la UNRC, se diseñó la propuesta *Espacios para el encuentro: juegos y juguetes en el museo*. Los juegos y juguetes son parte de la vida cotidiana de los niños, también lo han sido de los adultos. Por medio de ellos, los niños generan y desarrollan oportunidades para crear y participar con otros. Juegos y juguetes, se convierten en excusa para compartir tiempo de ocio, de disfrute, de aprendizaje entre adultos y niños. Del mismo modo, a través de las actividades lúdicas es posible fortalecer los vínculos intergeneracionales, identificar cambios y permanencias en los juegos y juguetes, experimentar y vivenciar diferentes juegos y juguetes como prácticas culturales y estimular la creatividad.

Inicialmente, la propuesta fue diseñada para el público en general, finalmente se concretó con un grupo escolar. En este sentido, la invitación al público escolar, se realizó con la idea de poder participar de una experiencia diferente a la tradicional visita guiada. La propuesta se concretó con niños de 2do grado de un colegio ubicado en un barrio de la ciudad de Río Cuarto. Los niños fueron al museo con sus padres, hermanos y abuelos; participaron alrededor de unos 17 niños y 11 adultos (2 docentes y 9 miembros de las familias de los niños) La franja etaria en la que se ubicaron los adultos, fue de 21 años a 45 años.

La jornada compartida estuvo organizada en diversos momentos que implicaron: a) la bienvenida de los niños



Figura 1. En el museo, los niños prestando atención y compartiendo sus ideas sobre juguetes y juegos. Imágenes tomadas durante el taller. Museo Histórico Regional.

Figure 1. In the museum, children paying attention and sharing their ideas about toys and games. Images taken during the workshop. Regional History Museum.



Figura 2. ¡Manos a la obra! Construyendo juguetes. Imágenes tomadas durante el taller. Museo Histórico Regional.

Figure 2. Hands on! Building toys. Images taken during the workshop. Regional History Museum.

y los adultos al museo, b) el diálogo acerca de juegos³ y juguetes y modo de jugar empleados por unos y otros (incluyó la elaboración de un listado), c) el relato sobre juegos realizados por los niños de los pueblos originarios (por ejemplo la chueca) y d) la construcción de juguetes con materiales reciclados.

El objetivo del estudio fue identificar las valoraciones de los participantes sobre la propuesta educativa. Específicamente, nos interesaba conocer las experiencias previas de los adultos en el museo, los motivos por los que decidieron participar de la actividad, los aspectos que les resultaron agradables, aquellos que modificarían y los aprendizajes reconocidos.

Para la recolección de datos se empleó un cuestionario, estructurado en ítems con respuestas abiertas y cerradas, que fue respondido por los adultos. Se realizó un análisis cualitativo de la información, apelando a la construcción de categorías que recogen las valoraciones sobre diferentes aspectos de la propuesta.

3. Análisis e interpretación de los resultados

3.1 Los motivos de la visita

De los adultos que acompañaron a los niños (11 sujetos), 9 era la primera vez que visitaban un museo, y 2 ya conocían con anterioridad (los docentes). En el cuestionario se indagaba sobre los motivos de participación en el taller, a través de un ítem con respuesta abierta y otro donde se ofrecían diferentes opciones de respuestas y los participantes podían elegir más de una. Las opciones fueron a) me dio curiosidad, b) me gustan los museos y nunca participé de una actividad que no sea una visita guiada, c) quería compartir con mi hijo/a una actividad distinta, d) otros.

³ Seleccionamos juegos como el elástico, la soga y la rayuela. De los pueblos originarios comentamos, 'la chueca'. Juego desarrollado por los ranqueles.

Una de las docentes mencionó que decidió participar del taller porque quería compartir una actividad distinta con los niños, y la otra porque le gustan los museos y nunca había participado de una actividad que no sea una visita guiada. A modo de ejemplo compartimos las respuestas de las docentes

Para compartir actividades con los niños ya que este grupo no conocía (Docente, 1)

Para llevar a los niños al taller, quería compartir una actividad distinta con mis alumnos (Docente 2)

Los adultos familiares que acompañaron mencionaron que participaron del taller porque querían compartir con sus hijos/hermanos/nietos una actividad distinta (8 sujetos), porque les dio curiosidad (2 sujetos) y porque les gustan los museos y nunca participaron de una actividad que no sea una visita guiada (1 sujeto). A modo de ejemplo compartimos algunas respuestas de los adultos.

Para poder conocerlo y acompañar a mi hija (Participante 9)

Porque quería conocer (Participante 1)

Las respuestas de los participantes del taller resultan interesantes, en el sentido de plantear propuestas y estrategias que permitan captar a los visitantes ocasionales y a los no visitantes. La mayoría de los adultos que participaron del taller, visitaron el museo motivados por el placer o las ganas de compartir y acompañar a los niños.

Hood (1983) señala que existen diferentes razones o motivos por los que las personas deciden visitar un museo, entre ellas reconoce la búsqueda de interacción social, poder hacer algo que valga la pena; sentirse a gusto, cómodos, pasar un buen rato; tener nuevas experiencias desafiantes, tener la oportunidad de aprender y participar activamente. Considerando estos aspectos y la frecuencia de visita a museos, identifica tres tipos de públicos: los *frecuentes*, los *ocasionales* y los *no participantes*.

Los *frecuentes* son aquellos que visitan el museo 3 o más veces al año, eligen pasar tiempo libre, es decir, entre sus opciones de ocio se encuentra la práctica de visitar museos. Entre las razones que esbozan para visitarlos se encuentran la búsqueda de oportunidades para aprender, tener experiencias nuevas y hacer algo que valga la pena en su tiempo libre.

Los participantes *ocasionales* son aquellos que visitan los museos 1 o 2 veces al año. La diferencia con los visitantes *frecuentes*, no reside únicamente en la frecuencia de visitas, sino en los motivos de visita. Entre las motivaciones de los *ocasionales* se destaca la búsqueda de experiencias sociales en su tiempo de ocio. Entre las razones que mencionan para visitar museos señalan su participación en actividades donde prevalece la interacción social,

una participación activa y el entretenimiento (realizar manualidades, ver películas, compartir campamentos, entre otros). Para los visitantes ocasionales, las actividades centradas en las familias, donde compartir tiempo con otros, son más importantes que para los *frecuentes*, quienes suelen visitar los museos solos. Asimismo buscan sentirse a gusto, cómodos, pasarla bien principalmente en compañía de otros.

Los *no visitantes* prefieren otros tipos de experiencias de ocio, señalan que los museos son lugares muy formales, que tienen sus propios códigos y que a veces no permiten la participación activa, entre sus preferencias se destacan los deportes, el *picnik*, o actividades en la naturaleza.

Doerning (2010) y Falk (2009) también mencionan que las personas llegan a los museos buscando experiencias sociales, van a pasar tiempo con los amigos, con la familia, con otras personas, les gusta observar cómo los hijos aprenden cosas nuevas. En esas experiencias actúan como intermediarios, facilitadores, están más interesados en lo que el museo les ofrece socialmente que intelectualmente. Les atraen los eventos que implican diversión, actividades en grupo y socialización.

Las razones que mencionaron los participantes del estudio resultan interesantes para planificar actividades en donde generar más espacios destinados a actividades familiares. Las propuestas que enfatizan espacios de aprendizaje relajado, de compartir y de jugar, aparecen como ocasiones para que nuevos visitantes, para nuevos públicos.

2.2 Valoraciones de la propuesta

Describimos las valoraciones considerando los aspectos destacados positivamente, aquellos susceptibles de ser modificados y los aprendizajes reconocidos.

Aspectos destacados positivamente, los adultos destacaron que lo que más les gustó de la experiencia fue la actividad en general (5 sujetos); pasar tiempo con mi hijo/a, hermano/a, nieto/a (2 sujetos) y otros (2 sujetos), como pasar tiempo divirtiéndome y hacer juguetes. A modo de ejemplo compartimos algunas respuestas de los adultos.

Que sea junto con los papás (Participante, 3)

Ver a mi hija que aprende mucho (Participante, 6)

Me gusta estar con mis hijos (Participante 10)

Aspectos susceptibles de modificar, en general, cuando se consultó sobre aspectos a modificar, no mencionaron ninguno, piensan que la actividad está bien así. A modo de ejemplo compartimos algunas respuestas de los adultos.

Nada (Participante, 5)

Nada, todo muy lindo (Participante, 9).



Figura 3. Madre e hijo participando en la construcción de un juguete. Imágenes tomadas durante el taller. Museo Histórico Regional.

Figure 3. Mother and son participating in the construction of a toy. Images taken during the workshop. Regional History Museum.

Los aprendizajes, en general, padres y docentes destacaron como aprendizajes la posibilidad de experimentar un 'día fructífero', tanto por la oportunidad de haber construido juguetes como por la ocasión de compartir una actividad distinta. A modo de ejemplo compartimos algunas respuestas de los adultos.

*A compartir y hacer cosas que ya no se hacen
[juguetes] dado a los cambios, hay mucha tecnología
(Participante, 4)*

*Muy buenas cosas (Participante, 10)
Pasamos un día muy fructífero, no solo por el taller de
juguetes, sino porque pudimos conocer otras cosas
(Participante, 11)*

En las valoraciones de los participantes pueden observarse algunos aspectos destacados por Hood (1983), Falk (2009) y Doering (2010), a algunas personas les interesa el espacio del museo, como un lugar de relación, de compartir tiempo y actividades que pueden realizar en otros espacios, les gusta crear y construir, 'aprender haciendo'. Las valoraciones positivas de la propuesta son una invitación a seguir mejorándola.

4. Consideraciones finales

Desde mediados del siglo XX existe una preocupación por parte de los museos de reconsiderar a las personas y sus experiencias. Las investigaciones permitieron conocer que existen variedad de públicos, que van en búsqueda de numerosas experiencias y con motivos muy variados. En el siglo XXI, los museos se plantean nuevos desafíos, quieren ser verdaderos espacios públicos, abiertos, comunicativos, inclusivos, creativos; realizan esfuerzos intencionales en este sentido. Durante 2016, se realizó el III Congreso Internacional Los Museos en la Educación englobado en la idea 'Repensar los museos'⁴, si se observa el sitio web del evento es posible visualizar la invitación a construir un manifiesto para los museos, la invitación aparece en

⁴ Para más información puede consultar el siguiente sitio <http://www.congreso.educathyssen.org>

forma de preguntas que intentan recuperar diferentes voces! ¿Qué representan los museos para ti? ¿Qué buscas en ellos? ¿Cómo sería tu museo ideal? ¿Qué cambiarías? Y muchas otras preguntas aparecen como disparadores para pensar...

Muchos museos se interesan, cada vez más por sus públicos, se reconocen como espacios sociales, como lugares para el encuentro entre generaciones, para la participación y el diálogo. Asimismo, reconociendo que una gran cantidad de personas buscan experiencias sociales, apelan a diferentes estrategias entre ellas, las actividades lúdicas. Presentamos en el artículo propuestas donde juegos y juguetes habitan los museos, se proponen como excusas para dialogar y crear. Específicamente, contamos una propuesta desarrollada en el Museo Histórico Regional de la ciudad de Río Cuarto, a la que denominamos *Espacios para el encuentro: juegos y juguetes en el museo*.

Presentamos un estudio exploratorio de las valoraciones de los participantes, en este sentido, pudimos conocer que la experiencia se constituyó en un primer acercamiento al museo, de los adultos familiares que acompañaron a los niños. La excusa, la ocasión, la oportunidad para acompañar a los hijos a una actividad en el museo, se convirtió en una vivencia personal. Del mismo modo, nos enteramos que los docentes que participaron valoraron el taller, como una propuesta diferente a las tradicionales visitas guiadas y que les permitió compartir 'otro tipo de tiempo' con los niños. Los adultos reconocieron como aprendizaje poder 'pasar un día fructífero' ya que construyeron juguetes y realizaron una actividad distinta.

Las actividades compartidas en el museo permiten a niños y adultos establecer un diálogo con el espacio y las colecciones desde variadas dimensiones, en un lugar de interrelación entre lo conocido y lo nuevo, produciéndose un escenario de aprendizajes que deja fluir el intercambio de saberes.

Si bien las valoraciones de los participantes fueron positivas, pensamos que es posible realizar algunas modificaciones, principalmente relacionadas con el proceso de investigación. En futuras implementaciones, sería interesante recuperar las voces de los niños, conocer qué sienten, piensan y experimentan. Si bien, al finalizar el taller, de manera oral, se les preguntó y algunos respondieron que la pasaron muy lindo y que les gustó el juguete construido, consideramos que es necesario avanzar en plasmar esas impresiones en algún formato para compartir.

Finalmente, la experiencia y las valoraciones de la propuesta, nos permiten pensar en la necesidad de incorporar futuras modificaciones. Desarrollar un programa donde juegos y juguetes, sea una invitación para más de un público: familias, escuelas, adultos

mayores, estudiantes universitarios, públicos con necesidades educativas especiales. Diseñar acciones, invitaciones que enriquezcan la propuesta antes y después del taller. Continuar estudiando las valoraciones de los participantes, incorporando las voces de los niños, como herramientas para diseñar y evaluar las propuestas educativas de los museos.

Río Cuarto, 12 de diciembre de 2016

Agradecimientos

Al Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), a la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) y al Museo Histórico Regional de la ciudad de Río Cuarto.

Referencias Bibliográficas

Alderoqui, S y Pedersoli, C (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Argentina: Buenos Aires. Paidós.

Alderoqui, S y Linares, M. C (2012). Tesoros de la nostalgia, porvenir de una ilusión. En Alderoqui, S. (Coord.) *Los visitantes como patrimonio. El Museo de la Escuelas*. Buenos Aires Ciudad. http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/losvisitantescomopatrimonio_0.pdf.(02/12/16).

Beghetto, R. A. (2016). Creative learning: A fresh look. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 15(1), pp. 6-23.

Comfort, A. (1997). Una buena edad: la tercera edad. Madrid. Ed. Debate.

CornachioneLarrínaga. M. A. (2006). *Psicología del desarrollo*. Aspectos biológicos, psicológicos y sociales. Córdoba: Ed. Brujas.

Doering, D. Z. (2010). "Strangers, Guests, or Clients? Visitor Experiences in Museums", *Curator. The Museum Journal*, 42: 74-87.

Domínguez, A. (2003). La museología participativa. La función de los educadores de museo. Actas de los XIII Cursos Monográficos sobre Patrimonio Histórico. (99-117). Reinosa.

Ende, M. (2008). Momo. Mexico. Ed. Alfaguara juvenil.

Escarbajal De Haro, A y Martínez de Miguel López, S (2012). El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución desde la animación sociocultural. *Revista Educatio Siglo XXI*, 30 (2): 445-466.

Falk, J. H. (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*. Walnut Creek. Ed. LeftCoastPress, Inc.

Falk, J. y Dierking, L. 2000. *Learning from museums. Visitor experiences and the making of meaning*. Estados Unidos. Ed. Altamira Press.

Glăveanu, V. P. (2015). Creativity as a sociocultural act. *The Journal of Creative Behavior*, 49(3), pp. 165-180.

Hood, M (1983). Staying away. Why people choose not the visit museums. *Museum News*, 61(4), 50-57.

Imach Cohen, S. (2010) Infancia Maltratada en la Posmodernidad. Teoría Clínica y Evaluación. Buenos Aires. Ed. Paidós.

Kaufman, J. y Beghetto, R. (2009). Beyond big and little: The Four C Model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), pp. 1-12.

Maceira Ochoa, L (2008). Los museos en la educación de personas jóvenes y adultas. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 1, (30): pp. 47-76.

Melgar, M. F y Elisondo. R (2016). Museos, formación profesional e innovación educativa en la universidad. *Revista Contextos de Educación*. Universidad Nacional de Río Cuarto. (En prensa). Aceptado en septiembre

Montenegro, Ana M, y Ridao, Angela. (2014). Los juguetes de la infancia: intervención y diálogo intergeneracional. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, 24(1): 127-150. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852014000100009. (02/12/16).

Morales Gómez, E (2015). Nuevos formatos educativos para la comunidad en centros de arte. De los talleres de familia a los talleres intergeneracionales: un estudio de caso en Matadero-Madrid. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid. España. Pág. 416. Tesis Doctotal. Dialnet.

Ortiz Moreno, J y Álvarez Domínguez, P (2016). Una mirada a los juegos y juguetes del ayer. Encuentro intergeneracional entre abuelos/as y nietos/as para la recuperación del patrimonio educativo. *Cabás*, 15: 154-166. <http://revista.muesca.es/documentos/cabas15/7-%20Encuentro%20intergeneracional.pdf>. (02/12/16).

Tuninetti, V (2016). Salir del museo. Propuesta Cultural en contextos de encierro. En Melgar, M.F y Elisondo, R (Comp.) *Museos y Educación. Buscando musas*. Ed. Cuadernos de Educación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado el 25 de mayo de <http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cde06.pdf>.

Varela Nieto, P y Martínez Montalbán, J-L (2005). Jugando

a divulgar la física con juguetes. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 2(2): 234-240.

Villar Posada, F. (2005). El enfoque del ciclo vital: hacia un abordaje evolutivo del envejecimiento. En Beltrán Lavador, J. *Gerontología: Actualización, Innovación y Propuestas*.

España. Ed. Pearson Educación.

Zabala, M. E y De Carli, M. C (2015) La "noche" construida por los visitantes del Museo de Antropología FFyH-UNC. Caso de estudio, la Noche de los Museos. *Revista del Museo de Antropología*. 8 (1): 125-132.