

Museos de la UNAM. Sitios de aprendizaje y entretenimiento

Adriana Bravo Williams

Resumen

Los museos son ámbitos que guardan la memoria de la actividad humana y la relación de ésta acción con el entorno. Hay muchos tipos de museos, con diversos contenidos y representando diferentes ideologías que nos muestran el pasado, nos hablan del presente y nos llevan hacia una reflexión del panorama próximo y lejano en una prospectiva del mundo que tendremos.

En la Ciudad de México, se podría visitar uno cada fin de semana, sin repetirlo, durante tres años o más. De estos, la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) tiene 27 museos abiertos al público, además cuenta con galerías y colecciones de muchos tipos, aunado a ello, preserva espacios museales como jardines botánicos, planetarios, observatorios y otros recintos destinados a la promoción de la ciencia y la cultura.

Con un breve panorama sobre lo que los museos significan y aportan, quiero invitar al lector a que visite los espacios museales de esta casa de estudios, que conozca su patrimonio, fortalezca su identidad y obtenga más herramientas que le sirvan para tomar decisiones basadas en la información.

Palabras clave: museos, espacios museales, museos universitarios, museos interactivos, aprendizaje, museos UNAM.

Recepción: 12/5/17

Aprobación: 26/5/17

URL: <http://revista.unam.mx/vol.18/num5/art37/index.html>

Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular (CODEIC)

Este es un artículo de acceso abierto bajo la licencia de Creative Commons 4.0



Museums of the UNAM. Learning and entertainment sites

Abstract

A museum is an ambience that keep's memory of human activity and the relation of this action to the environment. There are many types of museums, with diverse content and representing different ideologies that speak to us about the past and present, and take us to a reflection about all that could be.

In Mexico City there are so many museums, that you could visit one every weekend and not repeat any for three years or more. The Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) has 27 museums open to the public. It has galleries and collections of many types, UNAM also preserves museum spaces such as botanical gardens, planetariums, observatories and other sites that promote science and culture.

In this article I invite the reader to meditate about what these museum spaces signify and contribute, as tools to strengthen our cultural identity and prepare us to make decisions based on information.

Keywords: museums, museum spaces, university museums, interactive museums, learning, UNAM museums.

Adriana Bravo Williams

wbravo@dgdc.unam.mx

Mexicana de nacimiento. Licenciada en Física por la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde actualmente imparte el Laboratorio de Fenómenos Colectivos. Además, tiene los estudios de maestría en Enseñanza Superior por la Facultad de Filosofía y Letras. Es técnica académica asociada “C” de tiempo completo, adscrita a la Dirección de Medios de la Dirección General de Divulgación de la Ciencia de la UNAM. Ha impartido 44 conferencias de divulgación en diferentes foros y está desarrollando actividades y proyectos para diferentes medios de comunicación.

Colaboró en el Museo de las Ciencias Universum desde su inauguración en 1992 hasta el 2010, fungió como coeditora de la revista de divulgación de la ciencia para niños *La Canica* y ha coordinado la planeación, diseño y desarrollo de cursos de formación en Comunicación de la Ciencia. Sus principales temas de investigación son: la relación entre la educación, la divulgación de la ciencia y los actores que participan en el proceso.

El museo significa lugar para la contemplación, interpretación, conjunción de ideas y sentimientos. Ámbito para la lucidez repentina en la búsqueda de soluciones, que impulsa nuevos aprendizajes y actos creativos. Espacios para la inspiración, educación y esparcimiento.

Adriana Bravo Williams, 2017.

Introducción

A lo largo del tiempo, la humanidad ha dejado vestigios de sus prácticas científicas y culturales, procurando resguardar el conocimiento acumulado en sitios específicos para que sus descendientes los conozcan, los usen y los enriquezcan y, de esta manera, lograr un desarrollo social y medioambiental de bienestar común.

En los primeros museos establecidos, las prácticas museológicas se centraban en los objetos: cómo exhibirlos, en qué orden, cuál era su valor y qué se podía decir de ellos. El objeto musealizado, con esta manera de concebir el escenario, hablaba por sí mismo, o al menos, así se pensaba. Con el tiempo, se ha cambiado el enfoque para poner en primer plano al público: qué le interesa, qué sabe, qué y cómo aprende y cómo se relaciona con el contexto físico, social y emocional en el museo (Alderoqui y Pedersoli, 2011, p. 18). De tal forma que el museo se visualiza como agente de cambio social y desarrollo (Hooper-Greenhill, 1999; De Varine, 2008).

Es así que, en 2007 se reformula su definición en el seno del Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés) como: “las instituciones que tienen carácter permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abiertas al público, que adquieren, conservan, estudian, exponen y difunden el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su ambiente con fines de estudio, educación y recreo” (ICOM, 2007).

Este nuevo enfoque enfatiza la importancia de que el patrimonio se encuentre al servicio de la comunidad y responde a la necesidad de enriquecer y fortalecer los conocimientos generales de la población para que enfrente los problemas sociales y medioambientales que crecen día a día a nivel mundial y participe en su solución.

En este sentido, se abren espacios y se desarrollan estrategias museográficas y políticas institucionales para motivar en el público un cambio de actitud que erradique la indiferencia de la gente en asuntos en los que debe estar involucrado y, también, le den herramientas para buscar información y tomar decisiones basadas en evidencias.

Además de los museos, se consideran también como espacios museales a: los sitios y monumentos naturales, arqueológicos, etnográficos e históricos; las colecciones con especímenes vivos de plantas y animales como los zoológicos, jardines botánicos, acuarios y vivarios; los centros de ciencia y planetarios; las ga-

lerías de arte no lucrativas; los institutos de conservación y galerías de exhibición sostenidas permanentemente por librerías y centros de archivo, y las reservas naturales. También se consideran espacios museales algunas organizaciones y centros culturales que realizan las funciones mencionadas en la definición del ICOM o la gestión de recursos patrimoniales tangibles e intangibles (patrimonio vivo y actividad creativa digital). Como los museos, estos espacios también tienen un potencial educativo ya que el patrimonio natural y cultural se coloca al servicio de la sociedad para que ésta tome conciencia de su relación con el entorno, como individuo y como parte del grupo socio-medio-ambiental.

Museos de la UNAM

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) cuenta con 27 museos abiertos al público, además de sitios museales como jardines botánicos, planetarios, galerías, colecciones de: especímenes naturales, instrumentos históricos, libros incunables y obras de arte, que representa gran parte del acervo patrimonial de la institución y su comunidad. En cada uno de estos sitios se realizan una o varias de las funciones sustantivas de la institución: investigación, docencia y extensión de la ciencia y la cultura.

Sus contenidos pueden engolosinar a los adictos o iniciar a los curiosos, pues han aprovechado diversos medios y formatos para presentarse y actualizarse. Pero no solamente son interesantes los objetos e ideologías que resguardan, algunos de ellos se ubican en recintos históricos de gran belleza arquitectónica como es el caso de los diez museos que se encuentran en el centro de la Ciudad de México, en el antiguo “Barrio universitario”: el Antiguo Colegio de San Ildefonso, el Palacio de Minería, el Museo de las Constituciones, el Museo de la Mujer, el Museo Experimental El Eco y la UNAM Hoy.

El Palacio de la Autonomía es uno de los más antiguos y se considera un edificio emblemático, pues en él se instauró la primera rectoría universitaria y se gestaron los movimientos estudiantiles que promovieron la autonomía de la Universidad en 1929, con el objetivo de garantizar la independencia política y administrativa de factores externos. A lo largo de los años tuvo muy diversos usos hasta que en 2004 se inauguró el Museo de la Autonomía Universitaria, además alberga la Sala de Odontología Mexicana, la Fonoteca de Radio UNAM y es sede externa del Centro de Lenguas Extranjeras.



Ilustración 1. Palacio de la Autonomía. Fotografía: [David Cabrera](#).

Es importante conocer los sucesos que se desarrollaron en estos edificios porque también nos hablan de los aciertos y desaciertos sociopolíticos que se han generado en el país. Por ejemplo, es importante saber que en el edificio donde actualmente se encuentra el Museo de la Medicina Mexicana se estableció el Tribunal de la Santa Inquisición en la segunda mitad del siglo XV hasta que se suprimió en 1820. El desarrollo de este evento, que afectó a miles de personas, debe entenderse y recordarse como un punto de referencia para analizar el presente.

También es inherente al contenido de los museos los procesos que se han llevado a cabo en el desarrollo de la investigación científica y tecnológica que se genera como resultado de una necesidad nacional. Un ejemplo de ello es el Museo de Geología que se inauguró en 1906, albergó a la Sociedad Geológica Mexicana dedicada a la investigación y docencia para la explotación minera y a la difusión de la Geología; en 1929 pasó a formar parte de la UNAM con el nombre de Instituto de Geología.



Ilustración 2. Museo de Geología. Fotografía: [Rubén Balderas](#).

El Museo Nacional de San Carlos tiene sus orígenes en la Academia de San Carlos fundada en 1871, primera escuela de arte en el continente americano que comenzó importando piezas de arte europeo para la formación de sus estudiantes y actualmente conforma una de las colecciones más importantes en Latinoamérica.

La UNAM no solamente cuenta con sitios materiales, aprovechando los recursos multimedia que ofrece el formato digital se encuentran dos sitios web que permiten acceder a los estudios, investigaciones y trabajos de campo que se realizaron sobre América antigua, en el primero, y a la cosmogonía antigua mexicana en el segundo: [Museo Virtual Precolombino](#) y [Museo Virtual de la Cosmogonía Antigua mexicana](#).

Los museos interactivos de ciencia de la UNAM

Los museos interactivos son un esfuerzo en la museología para presentar aspectos de la ciencia y la tecnología que sean accesibles, didácticos y lúdicos a la mayoría de las personas, pero que a la vez muestren fenómenos, conceptos, teorías y procesos inherentes al desarrollo y evolución de las disciplinas en estos campos (Lewenstein, 2004).

Para lograr sus objetivos, los grupos humanos que materializaron estos museos se conformaron multidisciplinariamente para desarrollar equipos que tuvieran una respuesta perceptible cuando se interactuaba con ello, de tal forma que el efecto que causaba en el visitante podía ser de tipo físico, intelectual y/o emocional (Sánchez, 2012).

El primer museo interactivo de ciencias de la UNAM es Universum, el Museo de las Ciencias. Con una trayectoria de casi 25 años, ha acumulado una gran experiencia en el diseño de exposiciones, en la fabricación de equipamientos interactivos, en el diseño y aplicación de talleres de ciencia recreativos, en la formación de personal, en la investigación en el campo de la museología y en la gestión y administración, por mencionar algunos aspectos. Contiene salas temáticas y espacios temporales que ofrecen retos al visitante para sumergirlo en la comprensión de los procesos y resultados de la ciencia y la tecnología.



Ilustración 3. Universum, el Museo de las Ciencias. Fotografía: Adriana Bravo Williams.

El Museo de La Luz, es el segundo museo interactivo de ciencias de la UNAM, el cual abrió sus puertas al público en 1996 en el Antiguo Templo de San Pedro y San Pablo en el centro histórico de la Ciudad de México. Es un museo único en el mundo que aborda el tema de la luz a través de diferentes enfoques disciplinarios: la luz en el arte, en la química, en la física, en la astronomía o en la biología (Cuevas, 2012). Actualmente, se encuentra ubicado en el patio chico del Antiguo Colegio de San Ildefonso.

Un aspecto que no puede dejar de mencionarse de los museos interactivos de la UNAM, es que en ellos se encuentran piezas de arte que fueron creadas para mostrar conceptos o fenómenos de la ciencia.

¿Los museos son sitios para aprender?

Las expectativas para visitar un museo son amplias y variadas. Muchos de nosotros vamos porque nos recomiendan la exposición, porque nos atrae el tema o por emplear el tiempo libre en actividades culturales.

En algunos sondeos que se han realizado en México y en otros países, se le ha preguntado a la gente por qué asiste a los museos, una respuesta frecuente ha sido: “porque quiero aprender”. Sin embargo, también se escucha a muchos otros que llegan a los museos porque quieren divertirse y piensan que el aprendizaje se termina cuando se sale de la escuela.

Actualmente sabemos que el aprendizaje no termina nunca, que tenemos la capacidad de aprender en cualquier sitio y durante toda la vida, cuando las experiencias que vivimos son significativas, es decir, cuando la naturaleza de los eventos hacen sentido con lo que ya sabemos y, de esta manera, el conocimiento adquirido se reintegra en nuevos saberes (Falk y Dierking, 2000).



Ilustración 4. Público de Universum. Fotografía: Adriana Bravo Williams.

En los ámbitos definidos por el ICOM como museos o sitios museales, el aprendizaje tiene características especiales. Cuando se visita sin las presiones de la agenda escolar o de cualquier otro tipo, el aprendizaje es voluntario y lo

dirige la curiosidad, el descubrimiento y la libre exploración, la mayoría de las veces, en compañía de parientes, amigos o conocidos con quienes compartimos nuestros hallazgos, dudas y cada comentario se amplía con otras visiones. Las experiencias en estos recintos tienen el potencial de promover la apropiación social del conocimiento, el desarrollo de actitudes positivas y habilidades de observación, búsqueda de información, comparación, recopilación de evidencias para explicar un suceso, apreciación de formas o colores y, todo ello, en un ambiente relajado y hasta placentero.

Es posible desarrollar habilidades cognitivas más complejas como el pensamiento divergente –que surge a partir de la búsqueda de alternativas o posibilidades creativas y diferentes–, en donde se generan ideas para el entendimiento de algo; así como también se puede promover el análisis crítico, que nos lleva a buscar evidencias consistentes para interpretar situaciones o datos de diversa índole (Price y Heine, 2004).



Ilustración 5. Público de Universum. Fotografía: Adriana Bravo Williams.

No podemos dejar de mencionar que, aunado a lo anterior, podemos lograr una mejor integración a nuestra cultura reforzando así nuestra identidad y enriqueciendo la relación de pertenencia al medio ambiente.

La población, en general, muestra un interés creciente por adquirir conoci-

mientos y habilidades en sitios destinados a la promoción de la ciencia y la cultura. Un dato que resulta sorprendente son los resultados de la Encuesta Nacional de Consumo Cultural 2012, realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), donde muestra que el 12% de la población que participó en el estudio asistió a uno o más cursos y talleres de cine, video, radio, televisión, música, teatro, danza, pintura, fotografía, canto, dibujo, manualidades o artesanías, actuación, diseño o literatura. Este porcentaje es “equivalente a 24 veces el total de alumnos inscritos en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), durante el ciclo escolar 2012-2013 en sus diferentes niveles educativos”.

El 62% de la población encuestada seleccionó las actividades culturales a las que deseaba asistir, encontrándose entre ellos los museos, sitios históricos o arqueológicos, bibliotecas o eventos culturales entre otros.

A manera de reflexión, podemos decir que los museos son, potencialmente, una fuente de inspiración, un buen pretexto para socializar y una manera única de conocer más sobre nosotros mismos y sobre el entorno.

Bibliografía

- ❖ Alderoqui, S. y C. Pedersoli (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: Paidós.
- ❖ Cuevas, A. M. (2012). Hacia una percepción multisensorial dentro de los espacios museísticos universitarios. En Rico Mansard, L.F., Abraham Jalil, B.T., Macedo de la Concha, E. (coords.), *Museos Universitarios de México. Memorias y Reflexiones*. México: UNAM, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.
- ❖ Chittenden, D., Farmelo, G. y Lewenstein, B. V. (2004). “Creating connections. Museums and the public understandig of current research”. AltaMira Press.
- ❖ Definición. De (2017). *Pensamiento divergente*. Recuperado de: <http://definicion.de/pensamiento-divergente/> [Consulta: 9 de mayo de 2017].
- ❖ Definición. De (2017). *Pensamiento crítico*. Recuperado de: <http://definicion.de/pensamiento-critico/> [Consulta: 9 de mayo de 2017].
- ❖ De Varine, H. (2008). *The Museum as a Social Agent of Development*. núm. 1. París: ICOM News.
- ❖ Falk, J. H., Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums. Visitor experiences and the making of meaning*. EUA: AltaMira Press.
- ❖ Hernández Hernández Francisca (2015). *Evolución del concepto de museo*. Recuperado de: <http://esferapublica.org/museo.pdf> [Consulta: 15 de mayo de 2015].

- ❖ Hooper-Greenhill, E. (1999). “The education role of museums”. En Hooper-Greenhill, E. *Education, communication and interpretation: towards a critical pedagogy in museums*. Londres y Nueva York. Routledge 2d. Edition p.4. Edited by Eilean Hooper-Greenhill.
- ❖ ICOM (2017). *La Definición del Museo*. Recuperado de: http://archives.icom.museum/definition_spa.html [Consulta: 9 de mayo de 2017].
- ❖ ICOM (2017). Consejo Internacional de Museos. Recuperado de: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/> [Consulta: 15 de mayo de 2017].
- ❖ INEGI. Encuesta Nacional de Consumo Cultural 2012. 2014. Recuperado el 15 de mayo de 2017 en: http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/hogares/encc/2012/ENCCUM2012.pdf
- ❖ Museos Universitarios de México (2015). *Museos UNAM*. Recuperado de: <http://museosuniversitariosmexico.blogspot.mx/p/unam.html>
- ❖ Museums and informal education (2017). Recuperado de: <http://www.infed.org/archives/e-texts/screven-museums.htm> [Consulta: 8 de mayo de 2017].
- ❖ Price, S. Heine, G. E. (27 de febrero de 2007) *More than a field trip: science programmes for elementary school groups at the museum*. Recuperado de: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0950069910130502>.
- ❖ Rico Mansard, L. F., Abraham Jalil, B. T. y Macedo de la Concha, E. (coords.) (2012). *Museos Universitarios de México*. Memorias y Reflexiones. México: UNAM, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.
- ❖ Sánchez, M. C. (2012). “Museos universitarios de ciencia”. En Rico Mansard, L.F., Abraham Jalil, B.T., Macedo de la Concha, E. (coords.), *Museos Universitarios de México. Memorias y Reflexiones*. México: UNAM, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.
- ❖ Smith Bautista, S. (2014). *Museums in the digital age: changing meanings of place, community and culture*. EUA: AltaMira Press.
- ❖ Witker, R. (2001). *Los museos*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA).