

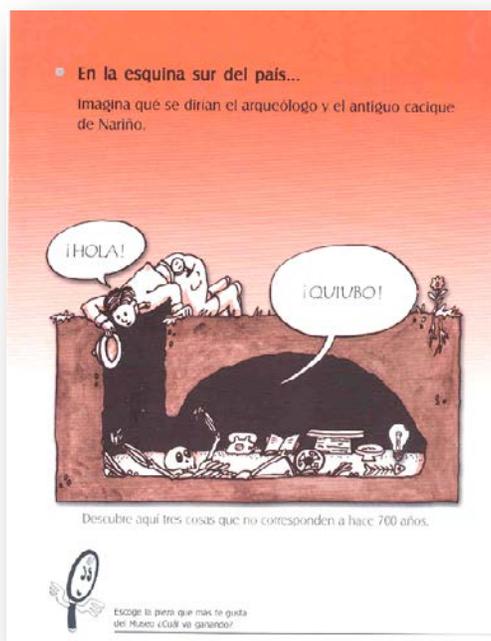
Hacia el visitante interactivo

Un período de transformación

en los Servicios Educativos del Museo del Oro

Eduardo Londoño

Antropólogo, jefe de Divulgación en el Museo del Oro del Banco de la República



Upa, upa, toma tu lupa acompañó a las familias en su visita al antiguo Museo del Oro para promover la observación y la conversación.

Palabras clave: educación, museo, Museo del Oro, didáctica, arqueología, patrimonio, interactividad.

Resumen: En 1998 el Museo del Oro de Bogotá inició una evaluación y replanteamiento de sus servicios educativos. La reflexión avanzó paso a paso a medida que en la práctica se produjeron plegables didácticos, intercambios con otros educadores de museos, el replanteamiento de las visitas escolares (ahora *animaciones pedagógicas*), la renovación de las maletas didácticas, la sala interactiva Exploratorio, la programación cultural y dos juegos de mesa. Una crónica de las actividades y tomas de posición respecto de la educación al interior de un museo.

Abstract: In 1998, the Bogotá Gold Museum began to evaluate and rethink its education services. This rethinking process moved ahead, while in practice leaflets were produced, exchanges were arranged with education staff from other museums, school visits (nowadays pedagogical *animations*) were reorganised, didactic cases were renewed, and the interactive room (*Exploratorium*), the cultural programme and the production of two board games all went ahead. A whole chronicle of positions on the question of education within a museum.

Al hacer un balance, en 2011 prevalece entre los educadores de nuestros museos el propósito de explicar y ayudar a entender; falta continuar avanzando hacia el objetivo de facilitar la apropiación a través del disfrute y el diálogo, la nueva agenda que acerca a los públicos al museo.

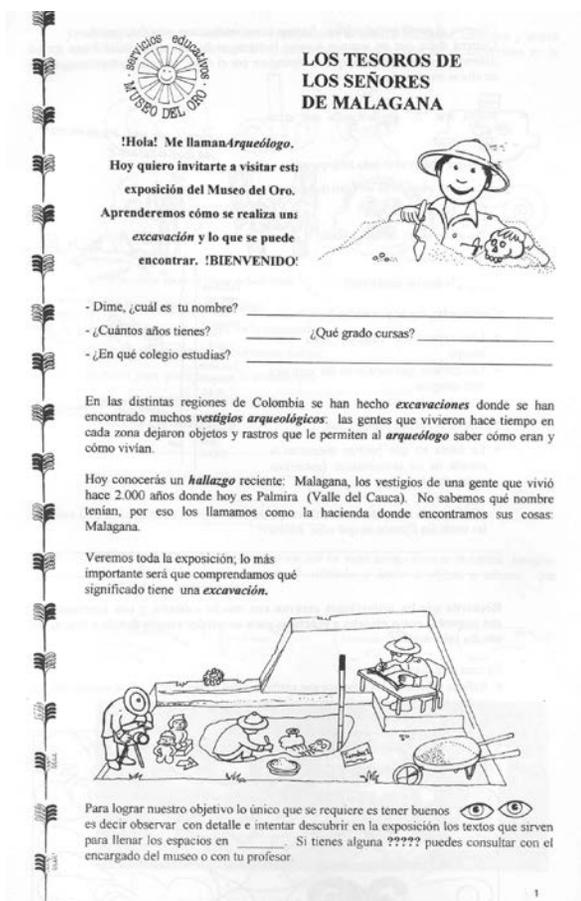
Daniel Castro¹
Mayo 2011

La transformación del Museo del Oro del Banco de la República en Bogotá —que durante una década amplió su edificio, investigó, renovó el guión y las exhibiciones e inauguró en 2008 un museo de talla internacional— implicó una reflexión en múltiples ámbitos (Botero, 2004). Los museógrafos, por ejemplo, aprovecharon cada uno de los montajes de exposiciones temporales y museos regionales para ensayar nuevas formas de exhibir objetos y de relacionar a los visitantes con las vitrinas; los registradores rediseñaron los espacios de seguridad y los procedimientos de manejo de colecciones. Este artículo describe el camino seguido y las opciones escogidas por el área de Servicios Educativos desde que en 1998 la sección de Divulgación fue redefinida y separada de la nueva sección de Servicios al Público, que se llevaba todas las tareas urgentes de visitas guiadas y visitas especiales, prensa, mercadeo y promoción, para dejarle las labores de educación, edición y nuevas tecnologías. La nueva Divulgación estaba concebida para servir al público desde un segundo plano y por ende con más tiempo para teorizar, planear y diseñar programas que revertirían finalmente a los públicos mismos².

Con grupos de estudiantes en práctica anual de la facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica se instauró la costumbre de evaluar las actividades educativas (Garzón, 1997), algo novedoso ya que la educación en el Museo del Oro, que por años había

¹ En el seminario dictado por la educadora Nicole Scheda, convocado por el Instituto Goethe en el Museo Nacional de Colombia, en mayo de 2011. www.museumspaedagogik.org

² En 1997 la Dirección del Museo se había encomendado a Clara Isabel Botero (Directora entre diciembre de ese año y junio de 2010). Flor Alba Garzón había hecho una especialización en Enseñanza de la Historia en la Universidad Javeriana y pasó a ser en ese mismo año la Profesional de Educación en la sección de Divulgación, y constituyó el equipo de Servicios Educativos con Eduardo Londoño, jefe de la sección desde 1993.



sido pionera y líder en Colombia (Delgado Cerón y Recamán, 1990; Corpas de Guhl, 1986; Loboguerrero de Salazar, 2004), aplicaba poco esta retroalimentación. Cada uno de los aspectos de la labor educativa fue pasando por la reflexión y la evaluación por observación del público usuario y contra objetivos y teorías educativas. La relación histórica que proponemos a continuación, una crónica de las tomas de posición al interior del Museo, está organizada en seis rubros, cada uno cronológico, para facilitar su exposición³.

Plegables didácticos

El primero de los servicios evaluados fueron las “Hojas didácticas” o formularios mimeografiados con los que el Museo venía motivando la relación de los escolares con las exposiciones. Aunque el nuevo equipo alcanzó a crear un material dentro de ese formato “de completar” (para la exposición *Los tesoros de los señores de Malagana*, 1996), se observó que éstos eran como *tests* o exámenes escolares (con toda la carga negativa que esto implica para los educandos), que las sopas de letras y crucigramas no eran atractivos y en cambio hacían que los estudiantes distrajeran su interés de la exposición para dedicarlo a esas actividades y preguntas del papel que podían llenar incluso sentados en las escaleras preguntándose unos a otros. Así mismo, las “carreras de observación” y “guías” que suelen crear los maestros no dejan ver la exposición, asimilan el museo a una tarea y generan desorden que afecta a otros visitantes.

Para las exposiciones temporales del Museo se crearon entonces materiales de nuevo concepto (todos ellos anti-lápiz), como el de la exposición *Teotihuacán* (julio de 1998), donde un objeto de la exposición personificado nos llevaba en una visita guiada por el sitio arqueológico monumental mexicano para darle contexto a los objetos, o el diseñado para la exposición *El mar, eterno retorno* (diciembre de 1998), un plegable que el público tendía a guardar porque era una pequeña escultura y contenía un cuento de Celso Román (*El caracol sagrado*) que en forma literaria retomaba y reforzaba las ideas principales de la exposición y que podía leerse antes de la visita, para sentar bases y crear intereses, o después, para

³ Ver una historia de la educación en el Museo del Oro, en múltiples voces, en González Galvis, 2004, y un documento teórico y programático reciente en Londoño, 2004. ICOM-UNESCO adoptó en 1965 una política general para la educación en museos, y en 1968 se abrió en el Museo del Oro la oficina de Extensión Cultural (Brüninghaus-Knubel, 2006:120; González Galvis, 2004:20).

rememorar y afianzar lo aprendido. Para la exposición *Oro y jade de Costa Rica* se hizo también con Celso Román un *Diario de viaje a Costa Rica* (1999), con ilustraciones que francamente ya no recordaban lo escolar y ayudaban a mirar la muestra con interrogación y sorpresa. El plegable didáctico de *Makuna, la gente del agua* (2001) integró también un cuento para leer fuera de la exposición, pero esta vez redactado en conjunto con un indígena makuna e ilustrado por los niños de esa comunidad; se imprimió además un afiche didáctico que presentaba la vida makuna y preguntaba en forma constructivista: “Y tú, ¿cómo vives?”, buscando fomentar la reflexión sobre la propia identidad a partir del encuentro con el Otro. Los “materiales didácticos” alcanzaban así un nuevo nivel de calidad y se hicieron conferencias para dar a conocer la nueva metodología a los encargados de los Museos del Oro regionales.

EL MAR ETERNO RETORNO

EL CARACOL SAGRADO
Por Celso Román

Suaty ("Alegria-del-Sol") era un niño músico que solía jugar en el riachuelo sagrado con su amiga Monaya Tiriza ("Mujer-que-hace-amanecer"), de la nación Mulinane.

Estaban felices salticándose, cuando tembló la tierra. La corriente se detuvo y el agua pareció esconderse, asustada. La caverna de donde manaba el riachuelo los llamó con un resplandor:

—Monaya, Suaty, por favor, ayúdeme... —dijo una voz como de enfermo.
—¿Nosotros? —preguntaron desconcertados.
—Sí, ustedes, vengan —rogó el resplandor.

VENGO VOLANDO DE SAN AGUSTÍN. ¿DITE PLANTADAS A LAS ESTATUAS. PARA ESTAR EN ESTE CUENTOS.

Tomados de la mano siguieron corriente arriba y en la penumbra vieron el Caracol sagrado flotando en el aire. Su luz los envolvió, creció y dio la vuelta para que los niños entraran por su abertura, ahora del tamaño de la cueva misma.

Suaty y Monaya Tiriza estaban asombrados. Al entrar al pasillo interior del caracol, por donde fluía el agua, escucharon su voz pausada. Les dijo que él era la unión entre el mundo de arriba, donde habitaba el Padre Sol, y el mundo de abajo, las entrañas de la Madre Tierra. Les pidió que tocaran sus paredes.

—¿Cómo tirital. —dijo la niña.
—Pobrecito, parece que sufriera, —exclamó Suaty.
—Ayúdeme por favor... la vida está en peligro... —gimió el caracol, quedándose en silencio, como desmayado.

El lugar se oscureció y los niños pensaron en devolvérsele a la aldea, cuando oyeron un chapoteo, una risa alegre, y el rumor de unas alas.

—No se vayan. ¡Ustedes son los únicos que nos pueden ayudar!
—Era el Pez Alado, que volaba como un colibrí entre el mundo de arriba y el de abajo—. Creemos que lo que sucede tiene mucho que ver con ustedes, los humanos, vengan conmigo.

PARA LOS PROFESORES QUE PARTICIPAN EN LA EXPOSICIÓN CON SUATY Y MONAYA TIRIZA

Los guió por un pasillo circular donde había collares, orejeras, narigueras, y muchos objetos de oro, piedra y concha de caracol.

—Qué cosas más lindas. ¿Qué es todo esto? —preguntó Suaty.

—Son ofrendas —dijo el Pez Alado—, regalos que los hombres hacían al Padre Sol para que la vida continuara sobre la tierra. Las vueltas del caracol son como las vueltas de la vida.
¡Ayy! Empezar otra vez!

Todo se sacudió con mayor fuerza. El hilo de agua del pasillo volvió a reducirse, casi hasta desaparecer, haciendo que el Pez Alado lanzara un grito de angustia:
—Por favor, no nos dejes, todos te necesitamos, decía acariciando el agua. —Si tú faltas y el caracol se derrumba, se perderá la armonía y el equilibrio entre los mundos.

LOS MÚSCOS LE PONÍAN BIGOTES A LAS SERPIENTES. LAS DIVINAS QUE ANIMAL ES AMARILLO, CON BIGOTES Y COLMILLOS.

Suaty y Monaya Tiriza nunca imaginaron al entrar en la caverna del caracol de oro, la aventura que les esperaba...

BANCO DE LA REPÚBLICA
MUSEO DEL ORO - BOGOTÁ D. C.

Para promover y acompañar la visita de familias a la exposición permanente se publicó el plegable *Upa, upa, toma tu lupa* (1999), que planteaba temas de interacción para cada una de las unidades museográficas del segundo piso: se fomentaba que en la visita los padres aportaran lo que sabían y que los niños contribuyeran con la sorpresa en la observación. Este recibió buena evaluación y crítica, no así el plegable *Una aventura por el Museo del Oro* creado para la nueva exhibición permanente del Museo (primera etapa, 2004) dentro de la serie financiada por la Fundación Amigos de las Colecciones del Banco de la República que ya tenía otros semejantes para los museos de Arte, Botero y Numismático. De tamaño demasiado grande para un niño, las familias empezaban a usarlo en las primeras vitrinas pero luego los padres se alejaban de sus hijos: el plegable le competía al Museo pero perdía (lo que está bien, pero entonces sobra el plegable); se proponía además un taller de recortado de narigueras y orejeras para hacer en casa, del cual nunca se obtuvo retroalimentación.

Tras largos años sin exposiciones temporales en Bogotá, debido a la ampliación del Museo, en 2010 la exposición *Cuerpos amerindios, arte y cultura de las modificaciones corporales* volvió a tener un impreso didáctico, pero ya no un “resumen en fácil” del guión. Los seis volantes que se distribuyeron ofrecían seis fotos de indígenas con pintura facial y seis “tatuajes” temporales transferibles con agua, mucho más constructivistas y lúdicos. Los objetivos eran *tocar la piel* del visitante (multisensorial), *sellar* su identificación con las raíces indígenas (identidad) y permitirle *manifestar* ante su círculo social su unidad con los indígenas (convivencia). Los usuarios al agradecer el regalo expresaban estas sensaciones-ideas.

Alianza entre museos

En abril de 1999 asistimos Flor Alba Garzón y Eduardo Londoño en compañía de la Directora del Museo y de los encargados de los Museos del Oro regionales al seminario de cinco días que organizó la oficina de Educación del Museo Nacional, entonces a cargo de Daniel Castro, sobre *Nuevas tendencias de la educación en museos*, dictado por la británica Vicky Woollard y la norteamericana Nina Jensen. El seminario sembró una alta motivación y resaltó la importancia de la labor de los educadores en todos los ámbitos de un museo; sin duda ayudó a establecer la sinergia indispensable entre las directivas y los educadores de museo, que fue esencial para nuestro trabajo en esta década.

Parte muy importante de la reflexión teórica acerca de la educación en museos fue la unión con otros departamentos educativos que representó la conformación del grupo CECA Bogotá. Habíamos tocado puertas como las de la Red de educación de la Universidad Nacional en busca de alianzas estratégicas, pero no resultaban fáciles de concretar por la disparidad de intereses y experiencias. En 1999 el Jardín Botánico José Celestino Mutis de Bogotá convocó a varios museos de la ciudad “para establecer alianzas buscando cualificar el servicio a la comunidad educativa” (CECA Bogotá, 2010) y con el apoyo decidido de Daniel Castro desde la Casa Museo Quinta de Bolívar se iniciaron y mantuvieron reuniones mensuales *inter-pares* entre los equipos educativos de al menos ocho museos, desde agosto de 1999 y durante diez años.

Fundamental para la constitución del grupo de educadores de museos fue el reconocimiento de que debíamos cambiar la imagen negativa de los museos ante el público que los ve como empolvados, regañones y aburridos, por la de un [nuevo museo](#) activo, actual e integrado con su comunidad. Esto sólo se podía lograr si todos y cada uno de los museos cambiaba para dejar esta nueva impresión en cada uno de sus visitantes, por lo que se redactó un [cecálogo](#) de objetivos comunes. La idea concordaba bien con la política que se había fijado recientemente el Museo del Oro bajo el nombre de “la revisita”: si queremos (y en efecto queremos) hallar nuevos visitantes a quienes les guste nuestro museo para que vengan a visitarlo, uno de los grupos-objetivo más productivos serán precisamente los visitantes satisfechos que están saliendo de visitarlo hoy, a condición de que hayan podido concluir que no agotaron el museo por completo, que éste es inagotable en su contenido y en su disfrute, y que al salir sientan que llevan el deseo de regresar.

Gracias al aporte de Maloka y el Museo de los Niños aprendimos pronto a redactar un documento de misión, visión y objetivos para el CECA Bogotá y lo hicimos para cada una de las oficinas de educación de nuestros museos. La misión de Servicios Educativos se publica en el web desde entonces, en una página que se revisa con frecuencia:

La misión de la oficina de Servicios Educativos es facilitar la interacción de los distintos públicos con las exposiciones permanentes y temporales que presenta el Museo del Oro, con el fin de ayudar a la comunicación del mensaje del Museo, formar entre los colombianos el gusto y las habilidades para ver museos y promover,

CECA, por su sigla en inglés, es el Comité de Acción Educativa y Cultural del ICOM, el Consejo Internacional de Museos, representado en nuestro país por [ICOM Colombia](#).

CONSTRUCTIVISMO

Puesto que el cerebro no recibe el conocimiento desde fuera, hecho, organizado y terminado, sino que debe construirlo mediante una sucesión de experiencias y reflexiones propias, educar es dar ocasión de tener experiencias y reflexiones (y aportar un método científico). Sólo cuando el educando descubre *por sí mismo* el principio de Arquímedes, o por qué vuelan los aviones, o para qué las sociedades se fijan leyes y escogen gobernantes, habrá apropiado verdaderamente y para siempre esa idea y todas las que le siguen.

Los nombres raros (alcarraza antropozoomorfa) apuntan a una educación memorística y no enseñan ciencia; las metáforas y modelos atentan contra la verdadera apropiación de un concepto: un átomo no es bolas de plástico fijadas con palitos de pincho, un chamán no es “como el cura del pueblo”.

mediante la mirada al pasado, la reflexión sobre el presente y futuro de nuestra comunidad.

Servicios Educativos investiga sobre comunicación, educación y aprendizaje en el Museo y comparte con el resto del personal, puesto que todos y cada uno de los integrantes del Museo comunican y enseñan. (Museo del Oro, 2011)

En el CECA Bogotá se habló ante todo de [constructivismo](#) y de las teorías educativas actuales y se realizaron muchas tareas conjuntas. En 1999 Maloka invitó a un taller práctico con especialistas franceses en divulgación de las ciencias, vinculados al MILSET y la Cité des Sciences de la Villette, en París, y al proyecto Pequeños Científicos (*La main à la pâte*) en Bogotá, que llevaban el constructivismo hasta sus más dramáticas y claras consecuencias (ver recuadro). En 2000 Eduardo Londoño, que ya antes se había formado en cursos y exploraciones internacionales en la concepción de web y multimedios interactivos, pudo hacer gracias al apoyo de la dirección del Museo una pasantía en la Cité des Sciences y largas visitas a los demás museos interactivos de París para conocer y discutir sus metodologías educativas. La interactividad, pero con una definición propia (ver más adelante), llegó a ser la clave de las “habilidades para ver museos” que fomenta Servicios Educativos.

La educación continuada de los educadores llevó a los dos responsables de Servicios Educativos y a varios de los coordinadores de los Museos del Oro regionales a tomar y aprovechar el curso “Desarrollo de Estrategias Educativas para Instituciones Museológicas” propuesto en 2003 por el Instituto Latinoamericano de Museos ILAM que nos ayudó a fijar el rumbo de nuestra labor, del que trata este artículo.

El párrafo de misión deja abierta la interpretación sobre cuál es “el mensaje del Museo”, pero el *método a dos voces* (ver Londoño, 2004; Zavala, 2006) descubre su carácter dual: para la voz de los arqueólogos-curadores proveedores de contenido (Quintero, 2011) es una presentación coherente y entendible del saber científico y lo más posible verdadero acumulado por la arqueología; para la voz constructivista es el mensaje que los públicos leen y quieren encontrar en el Museo, ampliamente documentado en los libros de comentarios de visitantes que al terminar su recorrido escriben —palabras más, palabras menos— “hoy me siento orgulloso de mi identidad colombiana”. En 2004 con ocasión de la investigación antropológica realizada en el Museo por Ana María González (2004) este mensaje tomó la

forma de cuatro palabras enlazadas en una serie, que la página web expresa actualmente así (Museo del Oro, 2011; Londoño, Therrien y Garzón, 2001):

Patrimonio no son los objetos solos, son los objetos (tangibles o intangibles) cuando han sido convertidos en símbolos al dotarlos de un significado y sentimientos de identidad.

Identidad es la pregunta sobre quiénes somos como sociedad y también como personas individuales, como seres humanos. Pero la respuesta no es que todos somos indios quimbayas, ni que todos los colombianos somos iguales, porque en realidad lo que nos une a los colombianos es que somos diversos.

Diversidad es la nueva forma de identificarse. Soy distinto de los quimbayas, de los japoneses, de los emberas. Pero entre más aprendo de ellos más me sirve para decidir cómo es que quiero ser yo, para eso me sirve la convivencia.

Convivencia con los que son distintos a mí, como sociedades pero también como personas individuales. Eliminar la diferencia sólo me hará más pobre, más solo. Por eso debo aprender a convivir poniendo en práctica las normas de respeto y convivencia en cada actividad que hago, en cada una de las actividades que promueve el Museo.

En los *Talleres* se disfruta la convivencia entre culturas. Taller de manillas wounán de Reinaldo Cabezón y Esperanza Casas, 2009.



Animaciones pedagógicas



Una *Animación pedagógica* en el Museo del Oro (Fotografía de Anamaría González). La palabra *Animación*, que en francés se refiere a los talleres y no a los recorridos, fue la que finalmente se usó para distinguir las visitas dialogadas de las guías.

Otro de los aspectos que fueron objeto de reingeniería fue la atención brindada a los grupos de colegio que visitan el Museo. Para atender los numerosos grupos de colegios, Servicios Educativos inicialmente orientó los *Encuentros con maestros* (previsita, realizados quincenalmente desde 1996) hacia mostrarle a los educadores los objetivos del Museo, hacerles un recorrido por las salas y fomentar que fueran ellos quienes condujeran la visita escolar utilizando las exhibiciones como un material didáctico de apoyo a lo que estaban viendo en clase: puesto que los maestros conocen tanto el pensum escolar como a sus estudiantes —pensábamos entonces— “el maestro es el mejor guía”. La observación demostró que no, porque la inducción dada en una tarde a los educadores no lograba que los maestros se sintieran capaces de hablar y sobre todo de responder las preguntas de sus pupilos frente a las vitrinas (a riesgo de su prestigio) y porque la cartilla para el maestro *Visita al museo del Oro* que se les distribuía no coincidía formalmente con el orden del guión y las vitrinas de la exposición permanente, de tal forma que la unión de los dos discursos muy arqueológicos representaba un esfuerzo imposible de exigir a los educadores. Anteriormente para la atención de escolares se había contado con el apoyo de pasantes trimestrales de Administración turística de INPAHU y de Policías Bachilleres anuales, y se conocía de la dificultad de capacitarlos a la vez en antropología y arqueología y en educación para hacer una visita que no consistiera en repetir un largo parlamento (Garzón G., 1994).

La Dirección del Museo lanzó entonces un ambicioso proyecto de vincular pasantes universitarios de la carrera de Antropología, con el fin de que fueran estudiantes muy entrenados de últimos semestres los que entraran en diálogo con los escolares. En julio de 2000 ingresó el primer grupo de dos universitarios pasantes por un semestre, y así se sucedieron hasta diciembre de 2004 además de varios antropólogos, un diseñador industrial, un historiador y una artista. Una de las innumerables ventajas de este cambio fue que al menos cinco de los antropólogos y antropólogas realizaron sus investigaciones de grado sobre temas de su trabajo en el Museo, así como ponencias en congresos de la disciplina, contribuyendo de manera efectiva en la reflexión.

El principal aporte, sin embargo, fue que gracias a la capacitación de estos jóvenes se pudo implementar un concepto nuevo de recorrido escolar, basado en el constructivismo, que se denominó *Animación pedagógica*. Dice un documento de la época:

Las animaciones son eventos interactivos entre un público escolar y las exposiciones, alrededor de un tema particular, motivados y conducidos por el animador y el maestro, quien queda encargado de darles continuidad en clase. El Animador no enseña: ayuda a descubrir, incita a aprender.

Los animadores mismos fueron parte importante en la concepción y desarrollo de este concepto. Crearon recorridos temáticos sobre arte, sobre sociedades prehispánicas, sobre animales (muy atractivo para los visitantes más pequeños), incluso sobre tecnología y arqueología. La Animación tomó forma como un diálogo constructivista frente a un conjunto selecto de vitrinas donde el animador hace preguntas y fomenta la investigación, observación, apropiación, convivencia y disfrute de los escolares, que finalmente son quienes hablan más, lanzan hipótesis y buscan explicaciones a los objetos originales y los contextos museográficos que ven, respecto del tema planteado. Enseñar a ver museos equivale a enseñar el método científico, que es la forma de relacionarse con la realidad (ver [Wagensberg](#), 2000; Petits Débrouillards, 2011; Sánchez Mora, 2004; Ruiz, s.f.), y varios de los conceptos de la antropología como herramientas para pensar la sociedad (cultura, sociedad, diversidad, cronología, etc.), con el objetivo de “empoderar” (Lens, 2001). Los jóvenes aprenden así a ver el museo por sí mismos, generando interés y sentimiento de patrimonio, y abandonan la idea de que un museo es un lugar empolvado donde un guía repite con voz aburrida lecciones y fechas que aprendió de memoria, discursos que parten de la lógica del arqueólogo-curador y no de la del usuario, y que están cargados de palabras científicas que no se entienden. De hecho los “guiones” o documentos redactados por los animadores donde reunían lo que se debe decir en una animación sobre un tema, fallaron porque se convertían en el guión de recitación que se buscaba eliminar: solo es posible escribir los objetivos de cada animación temática y tal vez algunos datos destacados, pero no un guión como tal; los animadores deben ser muy creativos.

Al ser muchos de ellos científicos sociales, a los animadores se los pudo dotar de una dimensión de investigación-acción (término tomado de la metodología sociológica de Orlando Fals Borda, 1979) que consiste en que a la vez que se trabaja en las labores diarias o en eventos especialmente generados de atención a un tipo de público, se lo está estudiando, elaborando hipótesis y generando las ocasiones para contrastarlas. El diálogo mismo y la interacción de los animadores con los maestros y los escolares les sirve para ir conociendo cada vez más a ese público e ir orientando por lo tanto su forma de llegarle y de atender de

la mejor forma sus necesidades; los guías que ofrecían un discurso de una sola vía o que solo consideraban importante el saber de los arqueólogos y guionistas no podían contar con esta herramienta de mejoramiento constante.

También fue importante cambiar la forma de entender el mercadeo como el oficio de vender productos o servicios, y pensarlo como la voluntad y las prácticas para conocer a la audiencia para quien se trabaja y que es el principal patrimonio de la institución (y escuchamos a [Philip Kotler](#) en la Biblioteca Virgilio Barco de Bogotá). Conociendo a la audiencia y sus necesidades e intereses se le puede brindar satisfacción, fidelizarla y garantizar así la continuidad de la institución misma.

Para entender las dimensiones didácticas de “conocer a sus públicos” el animador debe estudiar las etapas y estadios de desarrollo cognitivo de Jean Piaget y los planteamientos del constructivismo, así como la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Evidentemente respecto del contenido deben haber observado con detalle y leído la exhibición, escuchado las audioguías, leído los catálogos, el web y los Boletines del Museo.

A partir de 2005, durante la primera etapa de la transformación del Museo, los animadores dejaron de ser pasantes semestrales y, ya graduados como profesionales, fueron vinculados con un sistema fluido de prestación de servicios externos para cumplir con su labor. Por su conocimiento directo del público también se los ha contratado con frecuencia como partícipes de otros proyectos de educación. En octubre de 2008, con la apertura del nuevo Museo del Oro al término de su transformación, pasaron a depender de la sección de Servicios al Público, donde mantienen el formato de Animación y lo complementan con nuevas formas de hacer visitas guiadas a visitantes locales y turistas. Servicios Educativos tiene a su cargo la capacitación de los nuevos animadores y la formación y motivación permanente del equipo completo (Londoño, 2008).

Una novedad es la *Mochila del animador* que contiene objetos (réplicas y fragmentos originales de cerámica y piedra o instrumentos musicales) que el animador puede usar en el momento que sienta necesario para renovar el interés o cambiar el ritmo de la visita. Pensadas para el recorrido con escolares, no sirven tanto en él porque generan desorden y envidias; sin embargo, resultan inolvidables en la visita de familias, adultos y turistas.

Maletas didácticas

Las *Maletas Didácticas* con objetos y actividades de varias de las “culturas” prehispánicas representadas en la colección del Museo que desarrollaron y pusieron al servicio desde 1987 Mercedes de Guhl y Clara Recamán (Servicios Educativos, 1987, González Galvis, 2004) aportaron una extraordinaria magia y atractivo al brindar a los escolares la oportunidad de tocar y hacerse preguntas. Conservando esa característica privilegiada de interactividad, también fueron evaluadas con los estudiantes de la Universidad Pedagógica a la luz de las nuevas teorías y de las políticas que se iban formulando para la labor educativa (Garzón Gacharná, 2000). Se inició entonces un largo proceso de renovación de cada maleta buscando dotarla de un segundo tema que le diera interés más allá de la propia región arqueológica representada en sus objetos, ofreciendo más actividades para que el maestro pueda escoger y adaptar a sus educandos, y, sobre todo, pensándolas desde las necesidades e intereses de los usuarios (maestros y escolares) y no exclusivamente desde los arqueólogos y el guión del Museo.

En 2002 se relanzó en Bogotá y los Museos del Oro Regionales la maleta Nariño como *Nariño, arte prehispánico*, elaborada en conjunto con una educadora alrededor de los conceptos y el vocabulario del arte. Enseguida se hizo *La música de la vida* que llevaba el tema de la diversidad y la convivencia cultural; puesto que resultó muy lúdica, marcó la pauta hacia maletas que llevan a la escuela el aire fresco de un nuevo museo en lugar de traer al museo la educación formal con su imagen de ser impuesta y desmotivada. En 2004 ya se había acumulado suficiente experiencia y se creó, con el apoyo de un premio en dinero otorgado por el BID (Banco Interamericano de Desarrollo) a nuestra labor educativa, una nueva versión de *Nariño, arte prehispánico* más ágil y sobre todo más adaptada al trabajo con aulas de 44 niños. Las fechas de producción de las nuevas maletas, de cada una de las cuales existen 50 copias que se prestan gratuitamente, distribuidas entre Bogotá y las 28 regionales del Área Cultural del Banco de la República en el país, son:

2002 La música de la vida

2002 Amazonas y Juego Amazonas

2002, 2004 Nariño: arte prehispánico

2005 Los muiscas, sociedades prehispánicas

2006 Noticias de 16.000 años

2006 Calima: narraciones indígenas, animales míticos

2008 Cauca, espejo de la diversidad de Colombia

2009 Quimbaya: el cuerpo es cultura

2011 Los zenúes y el manejo del medio ambiente

La elaboración de una maleta no es una tarea fácil ni puede hacerse en breve plazo. La maleta *Noticias de 16.000 años*, que es la versión renovada de la maleta del período anterior *Un vistazo a nuestra más remota historia*, empezó a gestarse desde 1997 con el equipo de la Universidad Pedagógica. Puesto que deben funcionar solas durante muchos años y en múltiples contextos, solo vale la pena, además, darlas por terminadas y producir 50 copias cuando se han “asentado” y estructurado completa y coherentemente, cuando han sido probadas con éxito en diferentes tipos de instituciones, públicas o privadas, educativas o de ocio productivo, en Bogotá y en otras regiones, y con distintas audiencias y edades.

La maleta *Los muisca, sociedades prehispánicas* explicada por los niños de la escuela de Sesquilé a los funcionarios de la CAR e invitados a la inauguración del parque Laguna de Guatavita, 2006.



La evaluación de las maletas por observación pura desde el fondo de una clase o en clases y talleres dictados por nosotros (observación participante), al igual que el diálogo de las animaciones, nos ha dado la capacidad de “ponernos en el lugar” del usuario (González Galvis, 2004). Esta capacidad que estimamos mucho es en términos de teoría una aplicación de la pragmática, rama de la lingüística que defiende que un texto o enunciado sólo puede entenderse en su “contexto de enunciación” y no debe por lo tanto ser analizado en frío desde la óptica externa de un evaluador (Iriarte, 1983; Reyes, 1994). Cada plegable, aplicativo de multimedios, exposición o material educativo debe hacerse desde la sensibilidad que ha desarrollado el contacto con los públicos y debe probarse previamente a su lanzamiento.

El Exploratorio

Con el proyecto de la transformación del Museo del Oro se planteó un nuevo reto a los Servicios Educativos: concebir y escribir los objetivos y el guión de una sala de interactividad pedagógica para el nuevo Museo, que hoy conocemos como el *Exploratorio*. El concepto inicial que propuso la Dirección del Museo era que la nueva exposición tuviera un polo de atracción para niños y jóvenes representado en un espacio interactivo como Maloka o la Cité des Sciences. No conocíamos salas así que estuvieran dedicadas a las ciencias sociales pero nos pareció llamativo crearla, no adaptarla como suelen hacerlo los museos de ciencias. Desde el primer momento se planteó que ese espacio debía contribuir a la reflexión sobre los temas del Museo y no hacerle competencia a los objetos arqueológicos originales expuestos en las salas permanentes (o a su gramática), tal vez porque la observación de la interacción del público con un mapa de interactividad básica que se había colocado en el Museo (*La metalurgia en el mundo*, con un botón rojo y luces temporizadas, 1998) no era muy afortunada: los jóvenes se mesmerizaban después de presionar el botón que encendía unas lucecitas y salían en busca de más botones sin poder ver o pensar sobre los temas de fondo de la exposición.

Las contribuciones del Museo del Oro al pabellón Museión dentro de la feria Expociencia-Expotecnología que desde 1989 convoca cada dos años la Asociación Colombiana para el Avance de la Ciencia, ACAC, fueron el espacio para pensar y evaluar el

Exploratorio. En 2001 se montó la exposición *Los caminos de la arqueología*, compuesta por ocho módulos que explicaban la disciplina arqueológica desde diferentes tipos de interactividad (Wagensberg, 2000): individual o grupal, “hands-on” o de manipulación (como los rompecabezas de doble faz, el mapa de Colombia hecho con las tapas de gaseosa características de cada región o el escenario de un crimen que montaban y luego resolvían los visitantes titulado “¿Quién mató a misía Ágata?”), o exclusivamente “minds-on” como una cuadrícula de excavación que en el fondo tenía la ley nacional de patrimonio arqueológico o una pared descascarada que dejaba ver (por estratigrafía vertical) los vestigios de haber tenido un pasado mejor (módulos ambos muy intelectuales que no generaron un masivo interés). Con esa experiencia se redactó un guión para una sala que estaría en el sótano del edificio renovado, donde se planeaba poner algunas actividades inspiradas en la sala interactiva realizada por Daniel Castro para la exposición Picasso del Museo Nacional y otras que eran propuestas propias como los rompecabezas de doble faz sobre sitios arqueológicos (para armar la cara *Tequendama hace 12.000 años* se desarmaba la cara *Tequendama hoy* de forma que no hacía falta el vigilante encargado de desarmar rompecabezas). El módulo principal era una arenera donde a manera de taller periódico los niños excavarían realmente un contexto “arqueológico” y montarían en vitrinas una exposición que vería el público (basado en el taller *La aventura arqueológica* realizado por Flor Alba Garzón y los policías bachilleres en julio de 1995). Se pensaba también crear un video interactivo para recibir a los grupos escolares haciéndoles asistir al encuentro de dos mundos, las ciudades taironas y los europeos, lo que ilustraría una sociedad prehispánica y haría reflexionar sobre la validez del Otro.

En 2005, para una nueva versión de la misma feria, se produjo la exposición interactiva *Observatorio del Museo del Oro* con módulos sobre temas de arte e iconografía, cronología, metalurgia y arqueología que se tenían previstos para la sala que ahora estaría en el piso superior del futuro Museo. Nuevamente se probaron distintos tipos de interactividad, como las vitrinas-columna desarrolladas por los museógrafos del Museo, los “armacabezas” de respuesta múltiple a partir de un diseño semejante a un disco Nariño o los juegos con espejos que destacaban la simetría de los adornos corporales. Haciendo honor a su nombre de observatorio, en esta exposición fue importante la realización de una investigación de públicos formal y cuidadosa con métodos cualitativos y cuantitativos (Franco Rendón, 2005). La exposición sirvió, sin embargo, para que el equipo responsable del diseño del gran



Magia del *Jeque Popón de Ubaque*.

proyecto de renovación del Museo se diera cuenta de que no era ese camino aún semejante a los módulos interactivos de Maloka lo que deseaba para acompañar las colecciones de orfebrería. Se produjo entonces a partir de los mismos objetivos un nuevo guión trabajado con Hernando Barragán que acudía a las últimas tecnologías de informática (kioscos, pero también objetos y eventos que interactúan “mágicamente” sin que el visitante detecte que los riga un computador), pero esta versión se dejó por sus altos costos y delicada tecnología.

Con la tecnología informática más simple (un computador y un ratón, más un juego de luces), pero con alta habilidad para generar interacción mediante ideas, imágenes y frases que motivan el interés y la respuesta del público, se desarrolló enseguida el video interactivo *El jeque Popón de Ubaque*. Este módulo de multimedios inmersivo y grupal que hoy se exhibe al público y en particular a los grupos escolares en el Auditorio del Museo, atiende y torna interactivas a 80 personas a la vez (alrededor de 240 escolares diarios) y realmente logra generar en cada una de ellas motivación para la exploración de los objetos contenidos en las vitrinas, un espíritu curioso y un método de observación científica, además de bases y preguntas que les ayudan a ser constructivistas al recorrer el Museo. Cumple así el objetivo de darle primacía a las vitrinas (no a la sala interactiva) y cambiar la forma de mirar, creando por cierto un *distanciamiento* brechtiano (dado que el jeque a veces duda o no parece razonable) que da pie para que el espectador-visitante sea crítico sobre los mensajes que recibe. Cabe destacar la importancia de la investigación previa de públicos cuando se crea un medio masivo que promueve la interactividad: el jeque, un sacerdote muisca del siglo XVI que jamás se ve en el video, responde a lo que los niños dicen en voz alta como si los oyera (“Ah, cómo, ¿no me crees?”) porque los guionistas detectaron que ante una explicación compleja siempre se generaba un porcentaje alto de incredulidad.

Los animadores evalúan diariamente en la práctica la capacidad didáctica del Jeque Popón: cuando por algún motivo un grupo escolar no asiste previamente a esa inducción, consistentemente notan que deben hacer un esfuerzo considerable por captar la atención y motivar. La misma conclusión generan las Maletas didácticas usadas en clase antes de la visita escolar: estos materiales interactivos realmente cambian en forma positiva la aproximación de quienes los usan hacia los temas y vitrinas del Museo.

Aspecto del evento artístico
[Lavar y colgar](#) en el *Exploratorio*,
2010.



La actual sala *Exploratorio* (2008) surgió finalmente de una decantación de los objetivos y temas propuestos por la reflexión didáctica y de su encuentro con el estilo sobrio y los planteamientos de la reflexión de diseño museográfico del nuevo Museo. Se produjeron solo tres grandes módulos dirigidos a todas las edades: el mapa de Colombia (con los temas de nuestro patrimonio, la identidad, la diversidad y la convivencia); *La mirada del arqueólogo* donde una excavación arqueológica ocurre en video en el fondo de una cuadrícula (la cronología, el análisis de los objetos como expresiones de una sociedad pasada, la arqueología y el rechazo al saqueo de nuestro patrimonio) y *Los canales del Zenú* (donde se expresa la solidaridad de una sociedad, se muestra cómo formas de vida distintas a la nuestra pueden ser muy válidas y se genera una fuerte apreciación por los grupos humanos prehispánicos). Los módulos no ofrecen nada que se toque (y se ensucie) es decir que sin ser “hands-on” involucran la mente (“minds-on”) y —en distintos grados— la afectividad (“hearts-on”, según [Jorge Wagensberg](#)), además de *tocar* e involucrar el cuerpo al obligarlo a caminar sobre imágenes y mirar arriba o abajo, o subir y bajar el techo. En particular, y sin tener siquiera un video, el módulo del mapa de la diversidad colombiana es un gran



Aspecto del Exploratorio, 2008.

No hay museos interactivos, son los públicos los que son interactivos cuando saben relacionarse con los museos

preferido del público, que se identifica afectivamente con los lugares y rostros que conforman su patrimonio vital (el pueblo de origen de los abuelos, aquel paseo cumplido o soñado). Las personas se toman fotos que compartirán luego con orgullo con otros futuros visitantes del Museo, generando que el mensaje educativo se propague en forma “viral” según lo promueven las más recientes teorías de comunicación informática (el web2).

En el largo proceso de pensar y ensayar la sala Exploratorio se logró entender nuestra propia definición de interactividad, formulada como un aforismo: “no hay museos interactivos, son los públicos los que son interactivos cuando saben relacionarse con los museos”. Con esta definición la interactividad se desprendía del embrujo de los botones rojos y de la informática que no deja mirar reflexionando, y se centraba en lo que era desde el principio nuestra misión: enseñar a mirar y disfrutar museos.

Programación en un centro cultural

Con la reapertura final del Museo en 2008 la coordinación de programación volvió de Servicios al Público a Servicios Educativos, abriendo un espacio para que las actividades que se ofrecen al público pudieran repensarse desde la óptica y los objetivos desarrollados en el área educativa. Así, los Talleres infantiles, para jóvenes, para adultos, para adultos mayores y para familias se han diversificado con la participación, por ejemplo, de un tallerista invidente y experto en multisensorialidad para público vidente (Jorge Andrés Colmenares, en este Boletín), o con talleres que se proponen la inclusión, a través del Museo y de sus Maletas didácticas, de grupos en situación de vulnerabilidad (Haydée Rivero, en este Boletín). Las visitas comentadas (conferencias ante las vitrinas), los paneles y seminarios deben transformar el museo en un foro donde la sociedad se piense a sí misma desde los conceptos de la antropología y alrededor de los temas que los públicos destacan con sus comentarios en el *Libro de visitantes*: la identidad, la diversidad cultural, la memoria.

Juegos de mesa

En 2010 se hicieron realidad dos proyectos educativos por largo tiempo planeados y deseados. Las *Monas del Museo del Oro* son laminillas con la imagen de un objeto de la exposición y al reverso un texto sugestivo, que se entregan a los escolares al término de su recorrido con Animación. Los escolares apropian y patrimonializan los objetos, intercambian

los repetidos y reciben una invitación a visitarnos de nuevo con la familia o por Internet. Con ellas el Museo cumple su intención de hacer llegar hasta el colegio y hasta el corazón de cada colombiano el aprendizaje por libre elección, por motivación propia y por gusto lúdico, tema del curso dictado en Maloka y en el Museo de Antioquia en 2009 por John Falk y Lynn Dierking.

Dos juegos desarrollados inicialmente para el circuito gratuito de los Servicios Educativos se produjeron para venta a un público de niños, jóvenes y familias. *Misión Guatavita*, concebido por el artista Andrés Platarrueda en 2000 como parte de la maleta Noticias y dotado de contenido arqueológico a lo largo de varios años con el apoyo de numerosos arqueólogos, lleva a los jugadores a vivir un día en la Sabana de Bogotá y sus alrededores hace 13.000 años (cazando mastodontes), o hace 3.000 años (inventando la agricultura y casando a los jóvenes del grupo en alianza matrimonial con grupos vecinos) o hace 600 años (preparando la ceremonia de Eldorado para el nuevo cacique. Londoño, 2003). *Amazonas, el camino de los hombres animales* propone un viaje por la selva y la diversidad étnica que hace descubrir los saberes que le permiten a los indígenas vivir en un ambiente tan frágil y a la vez tan hostil para nosotros y sentir en el propio pellejo las transformaciones en animales que pueblan la mitología y la vida cotidiana de ticunas, huitotos y yucunas.

Al llevar la educación del Museo al interior de las casas en forma lúdica pero cargada de contenido y de significado se le quita ese carácter obligatorio y escolar que le ha hecho tanto daño a la imagen pública de los museos en general. Los diferentes públicos pueden sin temor adoptar entonces al Museo no solo como un patrimonio que está ahí guardado, sino como un centro cultural donde está viva y en función continua la discusión sobre quiénes somos, qué nos identifica si somos tan diversos y cómo queremos construir juntos —a partir de un patrimonio de dieciséis milenios— la sociedad donde vivirán nuestros hijos y los hijos de nuestros hijos.

Conclusiones

Al leer sobre estándares pedagógicos o asistir a seminarios internacionales sobre educación en museos nos damos cuenta de que el Museo del Oro está de nuevo entre los más actualizados en esta materia y es un digno descendiente de la labor que realizaron

quienes nos precedieron en la construcción de esta institución que ya cumplió 70 años (Brüninghaus-Knubel, 2006).

Hoy en día es claro que Servicios Educativos no es la oficina que trabaja solamente para los escolares o se ocupa de la “Sala infantil”. Como un espacio de reflexión que se comparte con todos sobre la forma de comunicar los mensajes y de atender las necesidades de diferentes segmentos de una gran audiencia, ha ido ganando el lugar que en 1999 Jensen y Woollard consideraban el más importante: participar en la elaboración del guión y diseño de las exposiciones temporales y permanentes y aportar su experiencia de los distintos públicos y su capacidad de ponerse en el “momento de enunciación” para garantizar que los textos sean bien leídos, los objetos sean entendidos y apropiados, los recorridos resulten naturales y, principalmente, que la experiencia de visita sea significativa, agradable, productiva y repetible para cada visitante.

En su acepción más contemporánea, la educación en museos consiste en promover la comunicación más productiva e interesante de cada visitante con el museo, de tal forma que en la experiencia de visita cada persona realmente se transforme porque los temas la tocan, la involucran y la hacen pensar, evocar y sentir, se convierten en su patrimonio. Educadores son entonces todas las personas que trabajan para los públicos en el museo: los guionistas-curadores, los diseñadores-museógrafos, los guías-animadores. Si hace falta (y hace falta) un equipo de educadores en un museo, es para crear conciencia en el equipo y liderar esa reflexión e investigación sobre la mejor forma de relacionarse con cada tipo de público, para no limitar la educación a la transmisión de mensajes sino llevarla al terreno de la inspiración, el disfrute y el diálogo.

Bibliografía

BRÜNINGHAUS-KNUBEL, Cornelia. 2006. La misión educativa del museo en el marco de las funciones museísticas. En UNESCO, *Cómo administrar un museo: Manual práctico*. UNESCO-ICOM, París.

BOTERO, Clara Isabel. 2004. La renovación y ampliación del Museo del Oro del Banco de la República en Bogotá, Colombia, 2004-2007. *Boletín Museo del Oro*, No. 52, fecha, Bogotá: Banco de la República. <http://www.banrep.gov.co/museo/esp/boletin/52/botero.htm> Consultado en mayo de 2011.

CECA BOGOTÁ. 2010. Página web consultada en febrero de 2010 en <http://cecabogota.pbworks.com/Historia>

CORPAS DE GUHL, Mercedes. 1986. El Museo del Oro para los niños... una experiencia. *Boletín Museo del Oro*, No. 16. pp. 64-70. Bogotá.

DELGADO CERÓN, Ivonne y Clara Isabel RECAMÁN.1990. El Museo como ente educador. *Boletín Museo del Oro*, No. 28. p. 14-37. jul-sep. Bogotá: Banco de la República. <http://www.lablaa.org/blaavirtual/publicacionesbanrep/bolmuseo/1990/jlsp28/indice.htm> Consultado en febrero de 2010.

FALS BORDA, Orlando. 1979. *El problema de cómo investigar la realidad para transformarla*. Tercer Mundo, Bogotá.

FRANCO RENDÓN, Diana Patricia, 2005. *Estudio de visitantes: Prototipos Sala Didáctica en la IX Expociencia 2005*. Documento interno, Museo del Oro del Banco de la República. Bogotá.

GARZÓN GACHARNÁ, Flor Alba. 1994. Proyecto visitas a colegios y actividades complementarias. Sección de Divulgación, Museo del Oro del Banco de la República. Documento interno. Bogotá.

GARZÓN GACHARNÁ, Flor Alba. 1997. Servicios Educativos en el Museo del Oro. Documento interno, Museo del Oro del Banco de la República. Santafé de Bogotá, Octubre 29 de 1997.

GARZÓN GACHARNÁ, Flor Alba. 2000. Maletas didácticas ayer y hoy. Documento interno, Museo del Oro del Banco de la República. Bogotá.

GARZÓN, Flor Alba y Eduardo LONDOÑO. 2000. ¿Qué le dijo la momia al esqueleto? Le dijo: "Vamos al Museo del Ogro". Ponencia ante el coloquio Tiempo libre, creatividad, arte y cultura, convocado por el Instituto de Investigación Educativa y Desarrollo Pedagógico IDEP. Consultado en la página web del Museo del Oro, Banco de la República, Bogotá, en febrero de 2010. http://www.banrep.gov.co/museo/esp/educa_ogro.html

GONZÁLEZ GALVIS, Ana María. 2004. *Identidad, patrimonio y diversidad cultural: inmersión en la práctica y en la historia del Museo del Oro*. Tesis para optar al título de antropóloga. Bogotá: Universidad de los Andes. m.s.

IRIARTE ESGUERRA, Genoveva. 1983. Notas para una epistemología de la antropología. Práctica del sentido. Memorias II Congreso de Antropología en Colombia. *Boletín de Antropología*, V.5 Nos. 17-18-19, Tomo 2: 599-609.

LENS, J. L. 2001. La pedagogía dialógica como marco teórico-estratégico para la formación de popularizadores en ciencia y tecnología. Seminario Latinoamericano Estrategias para la formación de popularizadores en ciencia y tecnología, Red-POP - Cono Sur. La Plata, 14 al 17 de mayo de 2001. Página web de Red Pop, Consultado en mayo de 2011 en <http://www.redpop.org/publicaciones/lapedagogia.html>.

LOBOGUERRERO DE SALAZAR, Alicia. 2004. Desde el Museo. Historia: La extensión cultural del Museo del Oro. *En la Blaa* (Biblioteca Luis Ángel Arango). No. 72: 4-5. Biblioteca Virtual del Banco de la República, consultado en diciembre de 2011 [http://banrepcultural.org/sites/default/files/lablaa/publicacionesbanrep/enlablaa/blaamarzo_04 .pdf](http://banrepcultural.org/sites/default/files/lablaa/publicacionesbanrep/enlablaa/blaamarzo_04.pdf)

LONDOÑO L. Eduardo, Monika THERRIEN y Flor Alba GARZÓN GACHARNÁ. 2001. La divulgación de la arqueología en el Museo del Oro: promover la convivencia en Colombia. *Boletín Museo del Oro*, No. 48. Bogotá: Banco de la República. Consultado en julio de 2011 en <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/boletin>

LONDOÑO L., Eduardo. 2003. Guatavita: el pasado en juego. *Boletín Museo del Oro*, 51. Ene-dic. Bogotá: Banco de la República. <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/boletin> Consultado en julio de 2011.

LONDOÑO L., Eduardo. 2004. Método a dos voces: la construcción de múltiples miradas en la educación en el Museo del Oro. *Boletín Museo del Oro*, No. 52. Bogotá: Banco de la

República. Consultado en mayo de 2011 en <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/boletin>

LONDOÑO L., Eduardo. 2008. Animaciones para escolares en el Museo del Oro de Colombia. Una conferencia en video. Consultado en mayo de 2011 en <http://www.vimeo.com/1542156>

MUSEO DEL ORO. 2011. Misión de Servicios Educativos. Página web consultada en mayo de 2011 en <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/sociedades/educacion/lecturas-para-maestros/mision-de-servicios-educativos>

PETITS DEBROUILLARDS. 2011. Página web <http://www.lespetitsdebrouillards.org> consultada en julio de 2011.

QUINTERO GUZMÁN, Juan Pablo. 2011. El arqueólogo en el Museo: detrás del escenario del Museo del Oro en Pasto, Nariño. Ponencia al VI Congreso de Arqueología en Colombia (Santa Marta, octubre de 2010). En publicación.

REYES, Graciela. [1990] 1994. *La pragmática lingüística: el estudio del uso del lenguaje*. Montesinos, Barcelona. (En [Google Books](#))

RUIZ, Cristina. s.f. Modelos de mediación en el Parque Explora. En busca del vellocino de oro. Página web de Parque Explora, Medellín. Consultado en mayo de 2011 en <http://www.parqueexplora.org/descargas/comunidad/modelos.pdf>

SALCEDO RESTREPO, María Teresa. 1998. Observación participante, registro y análisis del público adulto, del Museo del Oro de Bogotá. Informe para la Dirección del Museo del Oro. Santafé de Bogotá, Diciembre 15 de 1998. m.s.

SÁNCHEZ MORA, Carmen. 2004. Las visitas guiadas en los museos de ciencias. *Museológica*, No. 14-15, Museo de la Ciencia y el Juego – Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. (En [web](#))

SERVICIOS EDUCATIVOS. 1987. El Museo en tu Escuela con las cajas didácticas: un recurso pedagógico. Documento interno, Servicios Educativos, Museo del Oro del Banco de la República, Bogotá.

WAGENSBERG LUBINSKI, Jorge. 2000. Principios fundamentales de la museología científica moderna. *Alambique: Didáctica de las ciencias experimentales* Nº 26: 15-20. Consultado en *BMM, Barcelona, Metròpolis Mediterrània*, No. 55, Cuaderno Central. Abril-junio 2001.

http://www.bcn.cat/publicacions/bmm/55/cs_qc05.htm

http://www.bcn.es/publicacions/bmm/quadern_central/bmm55/5.Wagensberg.pdf

ZAVALA, Lauro. 2006. El paradigma emergente en educación y museos. *Opción*, vol.22, No.50

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872006000200007&lng=es&nrm=iso)

[15872006000200007&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872006000200007&lng=es&nrm=iso) Consultado en junio de 2011.

Cómo citar este artículo

LONDOÑO L., Eduardo. 2011. Hacia el visitante interactivo. Un período de transformación en los Servicios Educativos del Museo del Oro. *Boletín Museo del Oro*, No. 55. Bogotá: Banco de la República. Consultado en <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/boletin> (fecha)