



**La importancia del
juego en el diseño de las
experiencias de aprendizaje
y bienestar**

**Museos como espacios para
el bienestar**

Introducción

En una investigación realizada en 2016, se señaló que los adolescentes no se sienten partícipes de los museos y que esto cambiaría si, en lugar de exposiciones y explicaciones pasivas, fuesen laboratorios y aportaran experiencias activas. En concreto, se analizó la percepción que tenían los jóvenes sobre las acciones didácticas que se llevan a cabo en los museos, poniendo especial énfasis en el trabajo de mediadores y educadores, en las fórmulas y grados de participación que se les brinda y en la naturaleza de las actividades que se les ofrecen. (Santacana Mestre, Martínez, Llonch, y López, 2016). Si bien las experiencias en los museos no son unidireccionales y dependen de varios factores, como por ejemplo las primeras experiencias de las personas en los museos, el contexto familiar, el contexto escolar, etc., no debemos dejar de lado que un gran reto que enfrentamos como diseñadores de actividades del programa Museos Positivos, es diseñar e implementar experiencias que apuesten por más *me gusta* y menos *no me gusta*. Y uno de nuestros aliados, sin lugar a duda, es el juego, un elemento que no puede faltar en cada experiencia. ¡Te invitamos a conectar con tu *homo ludens* y a hacer del acto de jugar una acción intrínseca a tu ser, que te permita disfrutar y divertirse como hacíamos cuando éramos niños! ¡Estamos a tiempo!



Sobre el juego y su presencia en la vida del ser humano

El juego es una manifestación que está presente en todos los seres humanos, los etólogos, quienes estudian el comportamiento animal y humano, lo identifican como un patrón de comportamiento fijo, ya que no hay humanidad donde no encontremos el juego. (Calvo y Gómez, 2018).

En Grecia, el juego ayudaba en el desarrollo físico, para los griegos era de vital importancia para lograr una educación completa. Como en el juego se siguen normas, este también contribuía a la educación moral del ciudadano, a desarrollar su espíritu creador y a fomentar el trabajo cooperativo.

En Roma, el juego tenía el papel de liberar las mentes, se convertía en una recompensa obtenida tras el cansancio que se podía generar durante el trabajo. Para los romanos los juegos estaban presentes en su vida cotidiana, el ámbito religioso y político también envolvía la vida lúdica. La actividad política se llevaba al circo, al teatro y anfiteatro. (Calvo y Gómez, 2018).

Platón y Aristóteles incitaban a los padres para que aportaran a sus hijos juguetes que les ayudaran en su desarrollo y en la formación de sus mentes para el futuro.



Ideas para incluir el juego en el trabajo con obras de arte en los museos positivos.

En sus marcas, ¿listos?, ¡a jugar!

- Intervenir la obra
- Crear tu propia obra de arte
- Entrevistar a los personajes de la obra
- Ser esculturas vivientes
- Crear diálogos entre los personajes
- Contar historias a partir de la obra de arte

- Crear juegos de mesas
- Escribir cartas
- Crear poemas en torno a la obra de arte
- Componer canciones
- Diseñar acertijos visuales
- Formular adivinanzas
- Hacer un teatro guiñol
- Fabricar un arte objeto
- Inventar un rally
- Crear un maratón
- Construir un memorama
- Inventar rituales
- Esconder un tesoro
- Girar la ruleta
- La perinola del arte
- Dibujar los elementos que más te gusten de la obra
- Inventar acróstico
- Jugar palabras y gestos



- Adivinar aspectos relevantes de la obra con mímica
- Adivinar quién es
- Vencer dificultades y retos

A propósito de incluir actividades lúdicas y divertidas, compartimos una anécdota de una sesión virtual que se llevó a cabo con la obra de arte *Sábado de gloria* de Ismael Vargas, que forma parte de la colección permanente del Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (MARCO, 2020).

En esta obra se aprecia, al centro, una representación de la danza de los pascolas y el venado, elemento identitario del norte de México. (INAH, 2015).

De forma espontánea, los niños buscaron fondos de pantalla y filtros de astas de venado y, durante toda la sesión, permanecieron cada uno con sus astas. La profesora tenía preparada la música de la danza, así que dedicó unos minutos a que los niños buscaran entre los objetos de su casa, algo que simulara el sonido de los cascabeles o de sonajas. De tal forma que pudieran crear sonidos y bailar al ritmo de la danza. Los niños trajeron un sinfín de objetos, saleros, un bote lleno de arroz, hasta un bote de frijoles. Jugaron a bailar la danza, se divertieron, se rieron y, además, aprendieron.

De forma individual, dibujaron lo que les había impactado de la obra, cada quien, de acuerdo a su edad y habilidad, plasmó de forma creativa su arte.

Luego de haber conversado en torno al cuadro y de haber conocido su historia, de haber hablado sobre el orgullo de preservar las tradiciones y la importancia de transmitir las de generación en generación, los alumnos se cuestionaron sobre cómo el artista habría elegido capturar en su obra una tradición tan importante para los pueblos indígenas del Norte de México. Incluso una de ellas estaba determinada a preguntarle sobre el proceso creativo, así como felicitarlo por el inmenso trabajo que, para ella, conllevó el haber dibujado a tantos personajes. La obra, con su color y tono festivo contagió a los participantes a celebrar y a situarse como invitados especiales del jolgorio

que apreciaron con tanto asombro y curiosidad.

Específicamente este ejemplo, nos permite evidenciar que basta un toque de creatividad, para incluir el juego en una sesión. No se requieren grandes presupuestos o materiales impresionantemente costosos, ni por parte de los facilitadores, ni por parte de los participantes. Si bien la planificación es sumamente importante, también lo es la espontaneidad a la hora de implementar el plan de sesión. Lo que queremos transmitirte es que el juego es en esencia una actitud que se vive, que se contagia y que se expresa.



Estas son sólo algunas opciones para inspirarte a crear tus propios juegos, los cuales pueden ser específicos de una exposición, de un artista, de una obra de arte o de un periodo artístico. Asegúrate de que cada una de estas actividades tengan un sentido y un propósito claro vinculado a la vivencia de emociones positivas. Recuerda que el juego es emoción y sin emoción difícilmente se llega al aprendizaje.

Por otro lado, en el *Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa*, encontrarás muchas más propuestas no sólo para ti, sino también para los visitantes, quienes pueden tomar un papel más proactivo durante su visita en el museo (Torres Aguilar, Zepeda y Edkesman, 2016).

Ahora bien, no podemos obviar que las condiciones del mundo contemporáneo nos invitan también a innovar y a hacer uso de diversas tecnologías de la información, en ese sentido, considerar la idea de juegos digitales, estos se convierten también en una gran opción.

Conclusión

Lo fascinante de los museos es que es posible plantear de manera pedagógica e interdisciplinaria cualquier tipo de tema; posicionar asuntos de interés público, dinamizar el debate social, y también, hay que recalcarlo, favorecer la creación de nuevos imaginarios u horizontes (Maceira, 2009).



La propuesta a la cual te invitamos es a que te sumes para ser parte de la creación de un nuevo imaginario, un horizonte que conciba el museo como un espacio para la vivencia de emociones positivas, a través de los cinco sentidos, del juego, de la pregunta, de la escucha y de la búsqueda de sentido a través del aprecio por la belleza.

A ti, que diseñas **experiencias de aprendizaje**, no pierdas de vista esta información a la hora de diseñar y facilitar las sesiones.

Referencias

- Calvo, P., y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>
- NAH. (2015). La danza de los pascolas y el venado, elemento identitario del norte de México. Recuperado de: <https://www.inah.gob.mx/boletines/1507-la-danza-de-los-pascolas-y-el-venado-elemento-identitario-del-norte-de-mexico>
- Maceira, L.M. (2009). El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo. *Sinéctica* 32. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2009000100007&lng=es&tlng=es.
- MARCO. (2020). *Sábado de Gloria*. Recuperado de: <https://www.marco.org.mx/portfolio-items/ismael-vargas/>
- Santacana, J., Martínez, T., y Llonch, N., López, V., (2016). ¿Qué opinan los adolescentes sobre los museos y la didáctica? *Revista didáctica de las ciencias experimentales y sociales* 31. Recuperado de: <https://ojs.uv.es/index.php/dces/article/view/8795>
- Torres, P., Zepeda, N., y Edkesman, D., (2016). *Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa*. Recuperado de: https://nuevamuseologia.net/wp-content/uploads/2016/12/menu_para_visitar_museos.pdf

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.