

# EXPERIENCIAS INTERACTIVAS PARA APRENDER EN LOS MUSEOS, UNA APROXIMACIÓN DESDE LA PSICOTERAPIA GESTALT

---

ENRIQUE AGUSTÍN REYES GAYTÁN

**Tecnologías de la Información y Modelos Alternativos, Universidad Pedagógica Nacional**

**RESUMEN:** Se explica cómo se realiza una investigación en museos de arte de la Ciudad de México con la finalidad de identificar cómo diseñar y evaluar las experiencias interactivas, a través de revisar como el visitante asimila la experiencia museística desde el modelo de la Psicoterapia Gestalt. Se describe el proceso de investigación completo y se presentan los resultados obtenidos en la primera fase. Se hace una breve presentación del paradigma de la Psicoterapia Gestalt y concluye presentando aspectos de cómo se

entienden, diseñan y evalúan estas experiencias en cinco museos obtenidos a través de entrevistas a funcionarios, museógrafos y educadores.

**Palabras clave:** Experiencias interactivas educativas, educación en museos, mediación, Psicoterapia Gestalt.

## Introducción

En este documento se presentan los avances realizados en la investigación Experiencias Interactivas Educativas en Museos de Arte de la Ciudad de México. El objetivo es Identificar cómo diseñar y evaluar las experiencias interactivas en museos de arte de la Ciudad de México a través de revisar como el visitante asimila la experiencia museística desde el modelo de la Psicoterapia Gestalt. Se describe la investigación, se definen algunos conceptos clave de la Psicoterapia Gestalt y se presentan los resultados obtenidos hasta este momento en la primera fase de la investigación.

## Descripción de la investigación

Esta investigación surge de la experiencia del Taller de Prácticas Profesionales que realizan estudiantes de 7 y 8 semestre de la licenciatura en Psicología Educativa de la UPN

en los museos del Caracol, San Ildefonso y Estanquillo ubicados en la ciudad de México. En estos espacios se reconoce la necesidad de explorar la interactividad para poder generar nuevas propuestas que permitan fortalecer sus servicios educativos.

La investigación: Experiencias interactivas educativas en museos de arte de la Ciudad de México es un estudio exploratorio de experiencias interactivas educativas que se realizan en tres museos de arte de la Ciudad de México a partir del modelo de la Psicoterapia Gestalt.

El estudio se divide en cuatro fases:

1. Las experiencias interactivas educativas. Esta es una fase de trabajo teórico, se revisan modelos que analizan la interactividad y sus aplicaciones en distintos ámbitos y centrando la atención en las características generales de la interactividad desde la Psicoterapia Gestalt, en reconocer cómo se entiende la interactividad y categorización.

2. Diseño, aplicación y evaluación de las experiencias interactivas en museos de arte de la Ciudad de México. Consiste en realizar entrevistas, observaciones y registros de cómo se realiza el diseño, aplicación y evaluación de las experiencias interactivas en los museos. Esto permitirá contrastar lo que actualmente se realiza con la propuesta de tipo Gestáltico.

3. Aprender a través del contacto, la experiencia interactiva educativa desde la Gestalt. En esta fase se construye un modelo para estudiar la interactividad como una función de contacto. La función de contacto es un concepto gestáltico propuesto por E. y M. Polster (2003).

4. Aplicación del modelo de estudio interactividad como función de contacto en dos museos de la Ciudad de México. En esta fase se obtienen evidencias para evaluar el impacto educativo de la experiencia interactiva. Estos elementos, en caso de ser significativos, permitirán la elaboración de un manual de diseño y evaluación de experiencias interactivas educativas (El manual no es parte de la investigación sino un producto extra, por lo que no se considera en la calendarización de la investigación).

### ***Objetivo de la investigación.***

El objetivo general de la investigación es:

Identificar cómo diseñar y evaluar las experiencias interactivas en museos de arte de la Ciudad de México a través de revisar cómo el visitante asimila la experiencia museística desde el modelo de la Psicoterapia Gestalt.

***Preguntas de investigación.***

- ¿Cómo diseñar y evaluar experiencias interactivas en Museos desde la Psicoterapia Gestalt?
- ¿Qué son las experiencias interactivas educativas?
- ¿Cómo se diseñan y evalúan en museos de la Ciudad de México?

## El concepto de interactividad, una primera aproximación desde la Psicoterapia Gestalt

***La Psicoterapia Gestalt y sus conceptos básicos.***

Fue en el año de 1951 cuando el psiquiatra y psicoanalista Friedrich Salomon Perls (Fritz Perls), junto con el sociólogo Paul Goodman y el psicólogo Ralph Hefferline desarrollan un nuevo modelo de psicoterapia. En este modelo integran conceptos de la Psicología Gestalt, desarrollada en Alemania a principios del siglo XX; además de elementos de psicoanálisis y de la filosofía existencialista. El humano es visto como un ser que lucha constantemente para conservar su vida, en adecuarse a los cambios en el ambiente. Así se establece una estrecha relación entre el organismo vivo y su entorno. El ser vivo toma elementos de su entorno que transforma e integra a su organismo, por tanto el organismo y el entorno se fusionan e integran.

Esta integralidad del ser vivo con su entorno es una constante búsqueda del equilibrio. Cuando el organismo crece requiere elementos que sólo puede conseguir de su entorno. También cuando el entorno cambia el ser vivo se transforma y muta hasta lograr un equilibrio que permita continuar con su vida. Dado que el ambiente permanente está cambiando, para conservar su vida los seres se adaptan a estos cambios a través de asimilarlos, o sea convertirlos en parte integrante de él mismo. A este proceso de adecuarse constantemente y asimilar los cambios que hay en el entorno se le denomina Homeóstasis.

La Homeóstasis no requiere de la conciencia del ser vivo, este la realiza de manera espontánea, siempre encuentra lo que necesita para sobrevivir. Sólo basta con dejarse fluir, permitir al instinto que me lleve a encontrar el equilibrio.

El humano como todos los demás seres vivos, se apoya para sobrevivir de este proceso. Con el desarrollo de sus habilidades intelectuales y principalmente de su cultura, ha encontrado formas de hacer que este proceso espontaneo se convierta en un movimiento planeado y organizado. El que sea planeado y ordenado no implica que falle el proceso de homeóstasis, sino que, en algunos casos este se hace invisible o se bloquea cuando esta planeación se hace de manera mecánica, repetitiva y olvidando que se trata de una acción para preservar la vida.

Considerando esta premisa, el modelo de la Psicoterapia Gestalt plantea que los humanos en su inteligencia natural (organísmica) buscan el equilibrio que les permita la continuar la vida. Esto lo hacen a través de identificar sus necesidades, movilizar su energía a fin de ir a donde está el satisfactor, asimilar el satisfactor y una vez satisfecha la necesidad pasar a otra.

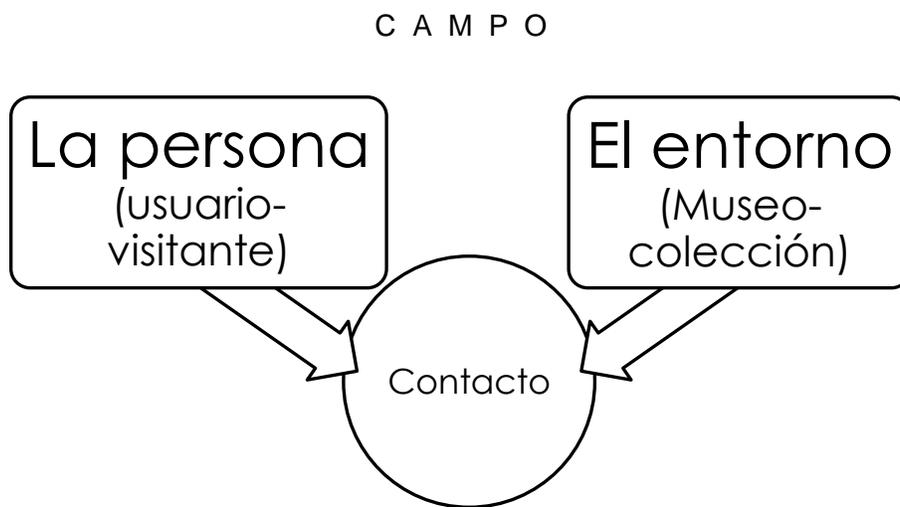
El medio que utilizamos los seres vivos para identificar nuestras necesidades son las sensaciones, las emociones y los sentimientos (Muñoz, 2011). Pero si la sensibilidad de estos mecanismos se deteriora lleva a no saber que se necesita. Por otra parte una persona que fluye con sus sensaciones y emociones con facilidad puede identificar lo que requiere y moviliza su energía para satisfacer su necesidad.

### ***La interactividad desde la Psicoterapia Gestalt.***

La interacción es definida por la RAE (Real Academia Española) como: 1. f. Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc. y concepto de interactivo como: 2. adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario. U. t. c. s. m.

Considerando estas dos definiciones de interacción e interactividad, establecidas por la RAE, se construye el concepto de experiencia interactiva. Para esta investigación la experiencia interactiva educativa es entendida desde la perspectiva de la visión de campo propuesta por Perls-Goodman-Hefferline en Psicoterapia Gestalt. Desde la Psicoterapia Gestalt el campo es una unidad en la que se ubican la persona (usuario-visitante) y el

entorno (museos, colección, mediadores). La acción que se ejercen recíprocamente entre ambos los afecta, así la visión de campo incorpora tanto a la persona y al su entorno (circunstancia). El contacto es "un esquema sensoriomotor, modos de sentir y moverse, de un "ir hacia y coger", o, para decirlo con otras palabras, "un proceso de orientación y manipulación" (Robine,p 42).



**Fig. 1 El contacto desde la visión de campo**

*Desde la Psicoterapia Gestalt el campo es una unidad en la que se ubican la persona (usuario-visitante) y el entorno (museos, colección, mediadores). La acción que se ejercen recíprocamente entre ambos los afecta, así la visión de campo incorpora tanto a la persona y al su entorno (circunstancia), siendo esta relación el contacto*

Irving y Laura Polster definen el contacto como una fuerte necesidad de las personas para estar unidas y separadas de su entorno en ciclos. Cada persona en un momento necesita ir al entorno y fundirse el él; y en otro momento necesita recuperar su individualidad, separándose de su entorno, a este respecto indican:

Durante toda nuestra vida hacemos juegos malabares para mantener el equilibrio entre la libertad y separatividad por un lado, y el acceso o la unión por el otro. Cada uno debe tener cierto espacio psíquico dentro del cual es su propio dueño, y en el que puede recibir invitados, pero que nadie debe invadir. Ello no obstante, si insistimos

tercamente en nuestros derechos territoriales, corremos el riesgo de reducir el emocionante contacto con “el otro”, y desperdiciarlo. La disminución de la capacidad de contacto ata al hombre a la soledad y como vemos a nuestro alrededor todos los días, puede hundirlo en una situación de malestar personal que supura en medio de una mortífera acumulación de admoniciones, hábitos y costumbres. (2003, pp 101-102)

El contacto es una interacción de la persona con su entorno para satisfacer una necesidad. Respirar es contacto, inicia este proceso con una persona-organismo y el aire entorno, ambos elementos claramente separados el uno del otro. Posteriormente la persona rompe esta separación haciendo ingresar el aire a sus pulmones donde se sucede una asimilación, durante ese instante en el que el aire y el organismo se unen sin saber dónde este uno y otro, se integraron de tal manera que pierden cada uno sus características que los distinguen. Posteriormente con la exhalación, parte del organismo regresa al aire como bióxido de carbono, devolviendo al aire. Así, la persona y el aire recuperan se separan y recuperan cada una sus características individuales.

En el campo educativo el contacto se da en el campo de las ideas y los pensamientos. Desde la Terapia Gestalt existen tres zonas de contacto. La **zona interna** referida a las sensaciones *organísmicas*, que son internas al cuerpo y se refieren a sensaciones como la temperatura, la ritmo de la respiración, la tensión muscular y otras más. La **zona externa** es donde se ubica el entorno, todo lo que es distinto al sí mismo, esto es la temperatura ambiente, las demás personas. Finalmente está la **zona media**, es el mundo de las ideas, de las fantasías, pensamientos, recuerdos y planeación. Así el contacto que nos interesa en el campo educativo se da principalmente en la zona media.

### ***Categorías y descripciones de interacción considerados en la investigación.***

La interacción que se revisa en esta investigación responde a las siguientes categorías las cuales se presentan y describen en la tabla 1.

**Tabla 1. Elementos de interacción considerados en la investigación**

Categoría	Subcategoría	Descripción del mediador
Impresos	Cédulas	Son breves textos ilustrados que brindan información resumida de aspectos específicos de cada obra o secuencia de ellas. Se ubican dentro de las salas de exposición y están

		a disposición del público, sujetas a la pared o en un dispensador para ser tomadas por el visitante.
	Folletos	Breves texto introductorios, algunas veces con indicaciones, sugerencias e información complementaria de hechos y conceptos.
	Catálogos	Son conjuntos de fotos de la colección presentada, se incluyen descripciones y comentarios hechos por expertos.
	Libros	Textos amplios que desarrollan el tema de la exposición a profundidad, generalmente en formato de ensayo. Son escritos por expertos del tema, artista, periodo, obras, etc.
Audiovisuales	Audios	Bloque de sonido, generalmente consiste en un fondo musical sobre el cual se montan capsulas informativas. Son breves y específicos sobre una gama reducida de aspectos de la obra, el autor o la época.
	Videos	Bloques breves que integran audio, textos extremadamente breves en letra grande, imágenes fijas y en movimiento. Desarrollan un tema el cual hace referencia generalmente a más de una obra.
	Multimedia	Mismas características que el video, a las se suman la posibilidad de elegir en que momento pausar el contenido, la modalidad sensorial y el tema.
	Página Web	Mismas características del multimedia que se reproduce en algún dispositivo móvil o computadora personal.
Interactivos	Hipertextos y sitios Web	Se integran de una colección de videos, multimedias, y páginas Web.
Personas	Guías	Especialista en el tema. Ellos trabajan con instrumentos como guiones, diálogos, cuestionarios y preguntas de mediación
	Profesores	Especialista en educación, con conocimiento de los contenidos escolares y de estrategias de aprendizaje.
	Padres (Adulto-niño)	Adultos que acompañan a usuarios más pequeños y que tienen un poco más de comprensión del contenido del museo.
	Pares	El visitante se relaciona para obtener mayor información a través de un miembro de su propio grupo de visitantes.

Actividades y experiencias de aprendizaje	Juegos de mesa	Son juegos tradicionales como memoramas, loterías, dóminos, ocas que los museos adaptan a los contenidos del museo.
	Talleres Espacio lúdico	Son actividades como pintar, escribir, actuar, reproducir obras, etc.

## Experiencias interactivas en Museos de la Ciudad de México

En este momento se está desarrollando la primera fase de la investigación. Esta consiste en el diseño, jueceo y aplicación de una encuesta dirigida a curadores y responsables de servicios educativos de museos de arte ubicados en la Ciudad de México. El primer instrumento desarrollado ya está encaminado a especificar la experiencia interactiva al ámbito de los museos de arte.. El guion se diseñó a fin a identificar como en cada uno de estos museos definen, diseñan y evalúan las experiencias interactivas, las preguntas que se están realizando son:

- Qué es una experiencia interactiva educativa
- Qué utilidad y aplicación dan a ellas
- Cómo las diseñan
- Cómo las evalúan

Adicionalmente también se incorporan otros tipos de museos a esta encuesta con la finalidad de encontrar similitudes. Los museos que se utilizaran para complementar la información son:

- Museo Interactivo de Economía (Mide)
- Universum
- La Marina Arma de México,

Con la información obtenida de estas entrevistas se podrá integrar un informe de la primera fase de investigación que da cuenta sobre el concepto de experiencia interactiva educativa, su contraste entre museos de arte y museos de divulgación. También se dará cuenta de los procesos que siguen estos museos para elaborar sus experiencias

interactivas considerando la utilidad cómo elemento para observar el procedimiento para evaluar la experiencia. Así no sólo se amplía el diseño aplicación de experiencias interactivas educativas al significado de la experiencia artística sino que también se hace un contraste hacia museos de divulgación, permitiendo esto una mejor comprensión del proceso de diseño y evaluación que de pie al desarrollo de nuevas investigaciones en otros campos museísticos y de educación en contextos culturales.

## Conclusiones preliminares de la primera

Hasta este momento el avance de la investigación cubre un cincuenta por ciento de la primera fase. Se observa que:

- Son cinco museos que participan en la encuesta: Del Estanquillo, Interactivo de Economía, Manuel Tolsá (Palacio de Minería), Antiguo Colegio de San Ildefonso, Diego Rivera Anahuacalli, Galería de Historia (Caracol).

- Los responsables entrevistados tienen en promedio 10 años de experiencia laboral en museos, sus profesiones son: Artistas visuales, pedagogos, Psicólogos y Sociólogos.

- Las actividades que realizan son desarrollar actividades planeación, organización y evaluación de talleres, guiones de visita y difusión de los mismos.

- Identifican las experiencias interactivas como medios de promoción del aprendizaje significativo. Son acciones que conectan a los visitantes con las colecciones.

- El diseño de las experiencias interactivas responde más con las tradiciones museográficas de cada institución. Son muy diferentes los procesos de una institución a otra.

- La evaluación sólo se realiza en un 70% de las instituciones, utilizan evidencias como libro de comentarios y encuesta.

Cabe aclarar que falta hacer una revisión de mayor detalle a estas entrevistas, la cual se presentará más adelante.

## Referencias

- Coll, C. y Monereo C. (2008). *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y Comunicación*. Madrid: Morata.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos (2a ed.)*. La Paz, Bolivia: Grupo Desing.
- Dewey, J. (2008). *Arte como experiencia*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Madrid: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Francés, R. (1985). *Psicología del arte y de la estética*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Giráldez, A. y Pimentel, L. (2011). *Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica*.
- Goodman, P. (1976). *La des-educación obligatoria*. Tr. Ramón Ribí. Barcelona: Fontanella.
- Goodman, P. (1972). *Problemas de la juventud en la sociedad organizada*. Barcelona: Península.
- Muñoz, M. (2008). *La sensibilización Gestalt en el trabajo terapéutico; Desarrollo humano*. México, Editorial Paz.
- Muñoz, M. (2011). *La teoría humanista de las necesidades*. México: Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt.
- Pastor Homs, M.I.(2004). *Pedagogía museística*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Pérez, J. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Polster, E. y Polster M. (2003). *Terapia gestáltica; perfiles de teoría y práctica*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Rincón. B. (2010). *Poder de la expresión plástica en la psicoterapia Gestalt; en Revista Fondo y Figura, No. 28, otoño 2010*. México: Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt.
- Robine, J. M. (2011). *La terapia gestalt*. México: Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt.
- SEP. (2011). *Las artes y su enseñanza en educación básica*. México: Secretaria de Educación Pública.
- Vygotsky, Lev (2006). *Psicología del arte*. Barcelona: Paidós básica.
- Zinker, Joseph (1997). *El proceso creativo en la terapia gestáltica*. México: Paidós.

