



## «Let me be your guide». Infants i adolescents eduquen i s'eduquen als museus

Published by [Interacció](#) [1] on 17/09/2018 - 11:29 | Last modification: 06/03/2026 - 13:59



### **Una reflexió sobre com certs discursos culturals apel·len a vincles emocionals superficials i per què cal repensar les narratives que construïm sobre cultura i experiència.**

Com responen els museus als desafiaments que planteja el creixent nombre de sinergies entre cultura i educació? Quines estratègies tenen més èxit a l'hora de formar una ciutadania més creativa, participativa i amb sentit crític? Actualment, és imprescindible el paper de les TIC en la didàctica de les arts?

En l'era de la "cultura 3.0", tal com l'anomena Pier Luigi Sacco, els museus i altres equipaments culturals han hagut d'adoptar nous rols diferents dels tradicionals; passant de preservar i conservar béns tangibles a desenvolupar tasques educatives, d'interpretació, i de dinamització —l'anomenat "edutainment" o educació que apel·la a la mediació cultural a través de les arts escèniques, audiovisuals, els videojocs... per entretenir i formar alhora—, també a l'entorn del patrimoni immaterial, esdevenint eines per a la [formació al llarg de la vida](#) [2] de les persones.

Els dos projectes que presentem a continuació formen part d'aquests tipus d'estratègies, i a més comparteixen una de les característiques principals de la revolució cultural i educativa en l'era de la globalització: promouen la participació activa dels usuaris dels museus, en aquest cas infants i adolescents, en la producció de valor cultural, esdevenint exemples paradigmàtics de casos en què el públic ja no se situa al final de la cadena de valor del sistema cultural, com a receptor passiu d'experiències predissenyades, sinó que esdevé actiu i potencial creador.



Una “explainer” en acció al Cosmocaixa

‘[Explainers](#) [3]’ és un programa d’aprenentatge per formar adolescents com a guies de museu. Es tracta d’una iniciativa del San Francisco Exploratorium Museum que va començar el 1969 i que s’ha convertit en model per a museus i centres científics de tot el món. Els estudiants esdevenen la cara pública dels museus; es formen acadèmicament en ciències i aprenen habilitats comunicatives per transmetre els coneixements de manera amena per encarar el repte de respondre els dubtes del públic, alhora que tenen una primera experiència en l’àmbit laboral com a treballadors de la cultura i l’educació. Explainers ha estat adoptat per diversos museus europeus, i CosmoCaixa de Barcelona també ha implementat aquest programa per mediar entre els continguts museogràfics i els visitants.

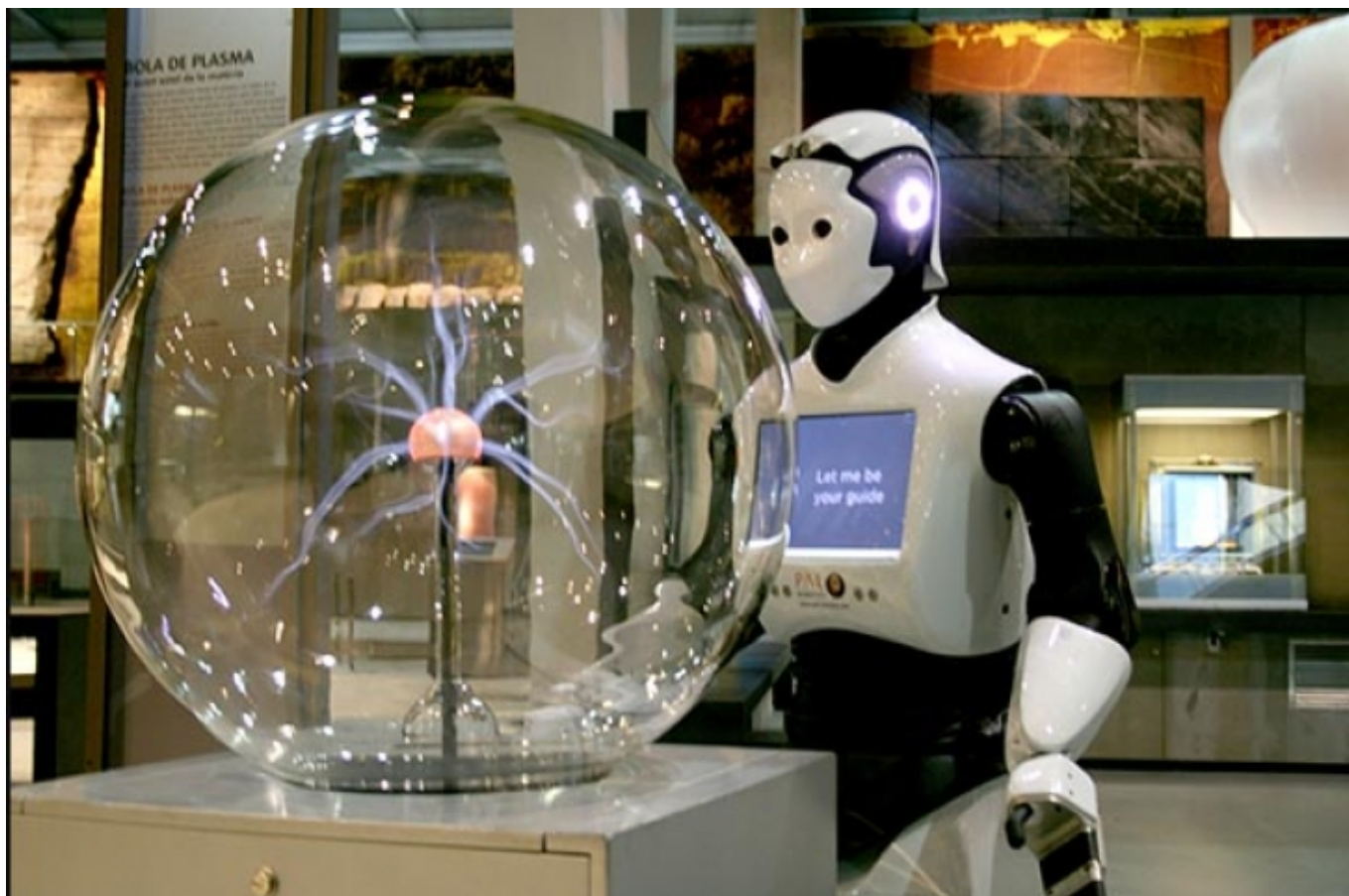
Aquí teniu comentaris d’alguns dels participants a l’Exploratorium de San Francisco: “You add your own creativity to it; each person as an explainer learns what is really good at [...]” “It is really less about the science and about learning typical academic things; it is more about forming new relationships and learning how to interact with people.” En trobareu més al canal de Youtube [The Explainers](#) [4].



Els infants diuen la seva al Musée du petit palace a Avinyó

El projecte '*Au musée avec mes parents*' ('Al museu amb els meus pares') del [Musée du Petit Palace](#) [5] a Avinyó, és una iniciativa del servei educatiu que forma part d'un programa de cinc sessions destinat a fer que els infants de segon curs fins a secundària descobreixin el museu com a espai per al coneixement i la interacció social, junt amb les seves famílies. En les sessions 4 i 5, els infants escullen algunes obres amb les quals prèviament han experimentat i preparen una visita guiada per als seus pares; esdevenen agents actius per a la cultura i l'educació als museus, involucrant-se en un projecte que es fonamenta en la creativitat, la descoberta de les pròpies capacitats, el desenvolupament de les habilitats comunicatives i de mediació i la recerca d'una veu pròpia.

Per acabar, us mostrem una darrera imatge per a la reflexió que té a veure amb el títol d'aquest post: un robot guia al CosmoCaixa que ens demana de ser el nostre guia. Quines aportacions pot fer la robòtica en la mediació cultural i en l'educació? Creieu que aquests avenços estan en línia amb els postulats basats en les evidències científiques de la [neuroeducació](#) [6], segons la qual l'emoció és un dels factors clau en l'aprenentatge? O potser la intel·ligència artificial s'està orientant més cap a l'"edutainment"? Seguirem debatent aquestes qüestions mentre ens preparam per a Interacció 18. Estigueu atents!



“Let me be your guide”: els robots també volen ser guies als museus

### Idea central

Les narratives afectives que es formulen com a “*let me be your...*” poden generar una falsa proximitat si no es vinculen amb pràctiques culturals que valorin la complexitat, la crítica i la relació real entre persones i contextos

**Categories:** Interacció 2018

**Categories:** Interacció: jornades

**Categories:** Article

**Tags:** educació i cultura

**Tags:** internacionalització cultural

**Tags:** valor públic de la cultura

**Tags:** arts i creació

- [7]

**Source URL:** <https://interaccio.diba.cat/en/blogs/2018/let-me-be-your>

### Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2018/dret-educacio-tota-vida>

[3] <https://www.explainerscosmocaixa.com/ca/>

[4] <https://www.youtube.com/user/ExpIOExplainers>



[5] <http://www.petit-palais.org/>

[6] <https://www.raco.cat/index.php/RevistaPedagogia/article/view/322378>

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/7727>