

Museos: alternativa educativa interactiva

Nancy Cárdenas COD: 084651052013

Gissele Zubieta COD: 084651462013

*Licenciatura en Educación con énfasis en Ciencias Naturales y
Educación Ambiental Universidad del Tolima*

Resumen

Las actividades educativas de los museos complementan las competencias clave de la educación primaria y secundaria, la enseñanza tiene lugar principalmente en las colecciones que exponen los museos y en sus exposiciones interactivas. Tienen su punto de partida en objetos, obras o preparados, dependiendo de la categoría de museo. Los experimentos y ejercicios prácticos también se integran en la oferta didáctica de muchos museos. Las prioridades de los museos en materia de enseñanza son variadas, de acuerdo al tipo de museo y a su tamaño se da el grado de interactividad de los visitantes y el

Palabras clave: museo, didáctica, educación, interacción, conocimiento, aprendizaje,

Summary

The educational activities of the museums have to complement the special competences and the key word in the teaching, focused on the collections that

expose the museums and in interactive expositions, it starts in objects, works and prepared depending of the museum category, the experiments and practical exercises also integrate the didactic offer in many museums, The priorities of the museums according of the type and size of the museum, the priority of the museums in technical teaching are varied the grade of interactivity of visitants and the use of didactic tools

Key words: museum, didactic, educación, interaction, knowledge, learning.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación se ve enfrentada a grandes desafíos, dadas las dimensiones de desarrollo en cada uno de los aspectos de la vida, la necesidad creciente de adquirir nuevos conocimientos de manera experimental conlleva a la búsqueda y aplicación de herramientas didácticas que debe emplear cada maestro en su labor como educador o como

guía en el proceso de construcción del conocimiento por parte de los estudiantes.

La interactividad de cada individuo con un nuevo tipo de información, hace que el aprendizaje sea genuino, sea significativo y tenga validez dentro de sus procesos de aprendizaje, es allí cuando se puede indicar el potencial educativo que tienen los museos, si se les da el uso adecuado y se aprovechan todos sus recursos.

DEFINICIÓN

La importancia de la historia reside en que gracias a ella, podemos conocer, recordar e identificar todos aquellos acontecimientos o procesos relacionados con el hombre, desde sus primeros vestigios de existencia hasta la actualidad, el concepto común que se tiene acerca de los museos es éste, un espacio que permite saber acerca de acontecimientos en las diferentes épocas que el ser humano ha habitado la tierra, pero el museo no es un simple lugar que alberga objetos antiguos o historia, de acuerdo al Consejo Internacional de Museos de la unesco, “es una institución permanente, sin fines de lucro y al servicio de la sociedad y su desarrollo, que es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado y eduque y deleite al público” .

La aparición de las áreas de conocimiento implica la necesidad de introducir la interdisciplinariedad y multidisciplinariedad entre los saberes. Los museos son espacios privilegiados para tratar las diferentes temáticas desde la óptica global que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Ochoa, 2008)

CONCEPTOS IMPORTANTES

El museo no es un lugar, sino una institución que a lo largo del tiempo ha desarrollado formas particulares de comunicación y ha

generado diversos conocimientos y estrategias para divulgarlos. La importancia actual de los museos se debe a que se reconocen como potentes instrumentos para la interacción entre sociedades, para la promoción cultural, para la formación y consolidación de identidades individuales y colectivas, para la expresión de situaciones y perspectivas, para favorecer el encuentro, la interacción y el diálogo entre distintas personas o grupos, para el esparcimiento y recreación, para abordar, informar, sensibilizar y educar sobre todos los aspectos de la vida a fin de comprender la realidad y su evolución. (Magda Fernández, Abril-mayo-junio 2003)

Hay varias formas de clasificar a los museos. Aquí una tipología de acuerdo a los temas y colecciones: 1) museos de arte; 2) de antropología (incluye museos de historia, arqueología, etnografía); 3) de ciencias (se incluye la historia natural); y 4) generales pueden ser temáticos y/o abarcar diversas esferas de la vida social que no corresponden a las otras clasificaciones, como museos sobre la industria, los textiles, los deportes, oficios, los derechos humanos, etc.). Ante tal diversidad es difícil hacer generalizaciones sobre la utilidad de los museos y sus aportes y retos respecto de la educación; no obstante, Los museos son espacios educativos importantes. Cada vez más se piensa en estas instituciones como recurso didáctico, como apoyo para la formación y la promoción culturales, y como espacio que se suma sinérgicamente a una amplia red en la que tienen lugar los aprendizajes, entendiendo por aprendizaje un proceso complejo y permanente, una experiencia acumulativa y de carácter individual. Particularmente en el campo de la educación de personas jóvenes y adultas, los museos adquieren cada vez más relevancia como uno de los escenarios que favorecen la formación a lo largo de toda la vida. (Ochoa,

2008)

Las actividades para lograr estos propósitos son muy variadas; pueden ser visitas guiadas, conferencias, talleres, cursos, seminarios, proyección de películas, representaciones teatrales, actividades artísticas, la edición de materiales didácticos (audioguías, fichas de actividades en sala, historietas, juegos, videos, etc.) y de publicaciones, entre otras.

Además de las actividades educativas que suelen estar más o menos estructuradas y formalizadas, la museología emplea tres niveles de comunicación para divulgar el conocimiento en las exposiciones: el emotivo, el didáctico y el lúdico. El emotivo consiste en producir emociones en el público a través de la evocación y de la experiencia estética que se generan mediante la museografía (luces, colores, “escenografías”, etc.)

El nivel didáctico implica brindar información organizada y sintetizada para la interpretación o lectura de los temas de la exposición, haciendo más accesible la secuencia, la lógica y los niveles diversos de información a través de mapas, diagramas, fotografías, gráficos, cedularios, etc. En el museo se reconoce expresamente el nivel de comunicación didáctica como otro de los caminos para cumplir con la tarea educadora. La comunicación lúdica supone la participación directa de los públicos, y promueve su interacción con dispositivos manipulables o en actividades dentro de la exposición. (Serrano, 2010; Serrano, 2010)

Según el análisis de la oferta didáctica de los museos para la educación primaria y secundaria, la Dirección General de Patrimonio Cultural de Dinamarca recomienda:

- Que los museos formulen objetivos concretos para sus actividades educativas de modo que se integren en sus estrategias de difusión.

- Que los museos refuercen su cooperación con los centros de primaria, secundaria, magisterio y las universidades en el marco de desarrollo de sus actividades educativas.
- Que la oferta didáctica de todos los museos para primaria y secundaria se corresponda con los objetivos de ciclo y los planes de estudio de los centros de enseñanza.
- Que los museos desarrollen recursos educativos digitales como complemento de su enseñanza.
- Que los museos realicen una evaluación sistemática de sus actividades educativas.
- Que los museos den a conocer y desarrollen su oferta de tutoría de proyectos para alumnos/as y estudiantes.
- Que los museos desarrollen sus programas de prácticas para estudiantes universitarios/as y de magisterio.
- Que los museos desarrollen su oferta formativa para el personal docente de los centros de enseñanza de modo que éstos puedan aprovechar el potencial educativo de los museos como complemento de sus clases.
- Que los museos colaboren con las universidades para intensificar la investigación dirigida a ilustrar el potencial educativo de los museos. (Ida Brændholt Lundgaard, 2014)

Los museos han tenido desde siempre un papel activo en la modelación del conocimiento su tarea educativa responde a valores y visiones sociopolíticas específicas, varios museos interactivos tienen programas dirigidos a apoyar la educación formal; éstos van desde el diseño y la producción de material didáctico hasta el entrenamiento en ciencia y tecnología dirigido a docentes. En especial, los centros de ciencia han contribuido a construir sensibilidades positivas hacia la ciencia y la tecnología brindando posibilidades de exploración, manipulación e interacción social que difícilmente encuentran los estudiantes en sus escuelas. La puesta en escena del museo

interactivo permite reunir el aprendizaje, bajo expectativas individuales, con la recreación en sus tres acepciones: gozo, nueva creación de un conocimiento y representación de algo. No debe olvidarse que la exposición es también un escenario teatral distribuido y dispuesto para la acción simbólica del visitante, la cual compromete mente, corazón, sentidos y donde aquél es actor y autor de sus experiencias. (Betancourt, Julián Director del Museo, mayo 2010)

CONCLUSIONES

Dadas las demandas actuales de las generaciones presentes que nacieron junto con la tecnología y los avances en todos los ámbitos de las ciencias, la educación debería ser evaluada, empleando cada vez más estrategias didácticas basadas en la interactividad de los estudiantes con las áreas del conocimiento al que se pretendan enfocar o del que se espera aprendan, en diversos espacios como los museos; es así como las vivencias personales son las protagonistas en el momento de aprender y las experiencias con cualquier tipo de nueva información se vuelven más significativas que cualquier otra metodología de enseñanza.

Los museos son centros del conocimiento y aulas de aprendizaje alternativas y constituyen un valioso recurso en la sociedad del conocimiento del siglo XXI. Las actividades educativas de los museos son interdisciplinarias y comprenden una gran variedad de métodos de aprendizaje, que se caracterizan por centrarse en problemáticas y actividades prácticas. La oferta didáctica se fundamenta en las áreas de responsabilidad de los museos y en su investigación en el patrimonio cultural y natural y se corresponde con los ámbitos clave de los centros docentes. La enseñanza en los museos se caracteriza por su carácter académico y su compromiso

social. Por ello, los programas educativos en los museos constituyen un complemento esencial de la educación en los centros de enseñanza.

Bibliografía

- Betancourt, Julián Director del Museo. (mayo 2010). *Los museos y centros interactivos en América Latina*. Bogotá.
- Ida Brændholt Lundgaard. (2014). *Análisis de la oferta didáctica de*. Dinamarca: kulturarv.dk.
- Magda Fernández, e. I. (Abril-mayo-junio 2003). *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e historia*. Barcelona.
- Ochoa, L. M. (mayo-agosto de 2008). Lo museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas. págs. 5,6.
- Serrano, F. G. (2010). *Formación histórica del concepto del museo*. Madrid: El museo imaginado.