

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA



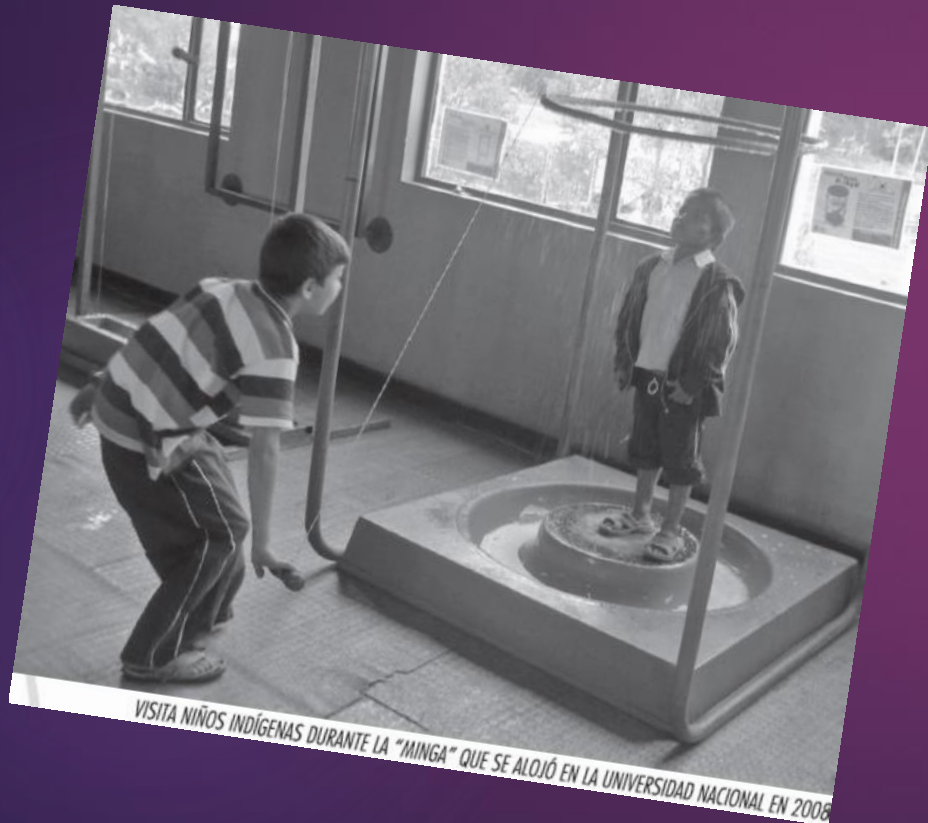
LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL

MUSEOS ALTERNATIVA EDUCATIVA INTERACTIVA

NANCY CÁRDENAS
GISSELE ZUBIETA

COD: 084651052013
COD: 084651462013

MUSEOS ALTERNATIVA EDUCATIVA INTERACTIVA



VISITA NIÑOS INDÍGENAS DURANTE LA "MINGA" QUE SE ALOJÓ EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL EN 2008

- ▶ Los museos son espacios privilegiados para tratar las diferentes temáticas desde la óptica global que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. **(Ochoa, 2008)**
- ▶ 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)**

CLASIFICACIÓN DE LOS MUSEOS

- ▶ Museos de arte
- ▶ De antropología (incluye museos de historia, arqueología, etnografía)
- ▶ De ciencias (se incluye la historia natural)
- ▶ 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.)
- ▶ Museos interactivos (la nueva educación)



- ▶ La idea de volver a los sentidos para facilitar el proceso de aprendizaje se abrió camino en un mundo de acelerados progresos científicos y tecnológicos que reclamaban con urgencia una apropiación social de la ciencia. La conquista del espacio, la informática y la globalización le dieron al museo interactivo de ciencia y tecnología un puesto de honor como referente social y cultural de primer orden. El museo dejaba de ser un ente pasivo para convertirse en un protagonista activo en los procesos de divulgación científica y pedagogía de las ciencias. El museo reclamó un espacio como centro de integración social, de diálogo y convivencia. Los modernos sistemas de tecnología electrónica y digital permitieron incorporar la imagen

MUSEOS INTERACTIVOS

► EL MUSEO NO ES SOLO UNA COLECCIÓN DE COSAS

Las cosas, los especímenes, los artefactos, hacen parte de un museo, pero las solas cosas no son un museo. Son las personas, los guías, los monitores, los divulgadores, quienes establecen relaciones entre las cosas y los visitantes y es a partir de estas relaciones como cada uno logra construir significados, esto es, construir sentido.



EL MUSEO COMO AGENTE DE COMUNICACIÓN.

- ▶ Diversas motivaciones para las visitas
 - educativas
 - Consultas
 - culturales
 - inspiradas en la simple curiosidad y deleite
 - la necesidad que sentimos los humanos de encontrarnos y establecer relaciones



- El museo debe:
- informar
 - Educar
 - Motivar
 - desatar un proceso interior de intriga, de asombro, de conmoción como hecho individual.

EL MUSEO COMO ESPACIO LÚDICO

¿Por qué meterse en una pompa de jabón y no explicar antes
qué es una burbuja de jabón?



EXPERIENCIAS

APRENDIZAJE



DIVERSION



CONOCIMIENTOS



EL MUSEO COMO FACILITADOR DEL PROCESO EDUCATIVO

- ▶ Debe ser un programa de educación continua que conecte conocimientos especiales con situaciones cotidianas, que se apropie del presente y proyecte al futuro.
- ▶ El taller y el laboratorio deben llevar al visitante y en particular al estudiante a vivir la experiencia cotidiana como una experiencia de aprendizaje
- ▶ Los niños y los jóvenes deben aprender a trabajar con las manos como una experiencia vital en la formación de científicos e investigadores
- ▶ Lo que antes solo se enseñaba en el aula de clase con un alto grado de abstracción se debe o puede vivenciar experimentalmente con gran satisfacción para todos los participantes.

**EL MUSEO SE DEBE CONVERTIR EN UN CENTRO DE CAPACITACIÓN PARA
MAESTROS**

EL MUSEO COMO CENTRO DE DIVULGACIÓN

- ▶ El museo debe ser siempre un centro de divulgación, esto es de popularización de la ciencia, el arte, la tecnología, de la cultura en su expresión más global. En los platos típicos de un país hay historia, arte, botánica, genética, nutrición, en una palabra hay cultura



- El museo tiene que cumplir una tarea integradora de memoria, conocimiento y civilidad
- La tarea de divulgar es una función más de comunicaciones que de enseñanza pero es y será siempre una tarea educativa

ENTENDER QUE LO DIFÍCIL Y ABURRIDO PUEDE HACERSE FÁCIL Y DIVERTIDO



SIENDO EL NIÑO AUTOR Y ACTOR A LA VEZ



GRACIAS