



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EDUCADOR DE MUSEOS: APORTES PEDAGÓGICOS A UNA
PROFESIÓN EMERGENTE**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

LUIS FERNANDO NEYRA JIMÉNEZ

ASESORA:

DRA. MÓNICA LOZANO MEDINA

CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE DE 2021

Agradezco....

A **Dios y a la vida** por permitirme culminar esta etapa que creía inalcanzable.

A mi alma mater, **Universidad Pedagógica Nacional**: por darme la oportunidad de aprender y formarme profesionalmente en sus instalaciones; por sus magníficos docentes, que dejaron huella en mi vida personal y profesional; y por todas aquellas experiencias únicas que siempre llevaré en mi mente.

A mis padres y hermana: por siempre confiar en mí y ser mi soporte, aquella energía que me llena de vida, quienes me alientan para nunca rendirme y seguir el camino, que por complicado que parezca, sé que estarán ahí para apoyarme y cumplir mis metas. **Este logro es por y para ustedes, ¡Los amo!**

A mi asesora, **Dra. Mónica Lozano**: por no dudar y en confiar en mí, en mi proyecto y brindarme su apoyo incondicional; asimismo, por su tiempo, palabras, conocimiento, profesionalismo, paciencia y facilidades en estos tiempos donde todo se tornó a la distancia y, especialmente, por ser mi mentora profesional en esta aventura que he culminado.

A mis queridas amigas: **Mary, Itzel y Karen**, quienes forman parte importante de mi vida, tanto profesional como personal, y fueron pieza clave en este largo proceso al brindarme su apoyo con palabras de aliento; por su compañía, tiempo, regaños, en fin, por siempre estar ahí y todas las experiencias tan bellas que hemos vivido, que espero la vida me dé la oportunidad de conservar su bella amistad hasta el final de mi existencia.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I. EL MUSEO COMO AMBIENTE DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1.1 Los orígenes del museo y su postura educativa	5
1.1.2 De la investigación y las Exhibiciones	10
1.2 Educación y Museos	12
1.3 Los museos y la educación no escolarizada	14
1.4 El museo como espacio de enseñanza y aprendizaje	19
1.4.1 El proceso de enseñanza y aprendizaje en museos	25
1.4.2 Estrategias educativas en los museos	27
1.4.3 La didáctica en el museo	31

CAPITULO II. EL EDUCADOR DE MUSEOS

2.1 ¿Qué es un educador de museos?	39
2.2 Educador o guía	43
2.3 Funciones del educador de museo	47
2.3.1 Mediación e Interpretación	50
2.4 Formación profesional y conocimientos básicos	54

CAPITULO III. MATERIAL DIDÁCTICO PARA LAS Y LOS EDUCADORES DE MUSEOS

3.1 ¿Cómo surge la idea de estudiar al EDM y la creación del manual?	63
3.2 Importancia del actuar en el museo	66
3.3 ¿Por qué un material didáctico para el EDM?	67
3.4 Fundamentación metodológica-didáctica	69
3.5 Fundamentación teórica-didáctica	80
3.5.1 Del desarrollo y contenido del material didáctico.....	82

3.5.2 Tabla de contenidos del Manual didáctico para la capacitación del Educador de Museos.....	91
3.6 De la evaluación del material didáctico	94
Conclusiones	99
ANEXO	106
Referencias.....	148

INTRODUCCIÓN

Actualmente existen contextos no escolares que permiten el desarrollo de actividades educativas fuera de las aulas escolares, tal es el caso de los museos, que son espacios llenos de patrimonio cultural, social, histórico y educativo, teniendo como misión proyectar sus contenidos; y aunque estos no fueron creados como ambientes propios para el aprendizaje, han evolucionado hasta convertirse en tales, pues gracias a los recursos y materiales que resguardan, se pueden desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje apoyados de un guía o educador.

Los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo dentro de los museos requieren cierta estructura y organización, tanto para la proyección de sus exhibiciones como para la selección de los contenidos. Dicha estructura y organización está dirigida a crear una línea de comunicación e interacción entre el museo y visitante: objeto-aprendizaje-visitante, esperando que, con el simple hecho de recorrer los pasillos y leer cédulas informativas, se generen procesos de aprendizaje significativo; sin embargo, para que un aprendizaje resulte significativo se requiere de un proceso guiado y abierto a la exploración del contexto.

Dentro de los museos podemos encontrar algunos educadores que guían y proyectan los contenidos con los visitantes mediante la interacción, no obstante, sus labores podrían reducirse a una simple transmisión pasiva de contenidos, sin generar procesos de aprendizaje que involucre el pensamiento y la reflexión sobre lo que aprende. Estos educadores antes mencionados suelen tener el título de guías, anfitriones, mediadores, facilitadores, animadores, entre otros, pues su función es interactuar con el visitante y, quizá, hacer dinámica y entretenida su estancia; sin embargo, estos profesionales, la mayoría de las ocasiones, cuentan con una escasa formación referente a los procesos de aprendizaje en los museos.

La presente propuesta pedagógica está dirigida a orientar la labor de estos profesionales, a quienes llamaremos Educador de Museos (EDM), mediante la creación de un material didáctico que contribuya a su formación profesional como educador dentro de un contexto no escolar, ya que una de sus principales actividades es promover el aprendizaje en los visitantes mediante el uso de

estrategias didácticas combinadas con los recursos, materiales y contenidos educativos que le ofrece el museo.

Tal propuesta nace a partir de la experiencia y práctica profesional del sustentante en el ámbito museístico, pues tuve la oportunidad de formar parte de un equipo de profesionales dedicados a las labores educativas en un museo reconocido de la Ciudad de México, donde pude identificar problemáticas en torno a la función y formación de estos profesionales, pues considero que un Educador de Museos tiene gran valor representativo dentro de estas instituciones, se podría decir que son los encargados de atender y solucionar los problemas de aprendizaje de los visitantes; asimismo, son el punto principal de contacto entre el museo y los contenidos con el visitante.

La labor educativa de estos educadores resulta ser un foco de atención dentro del ámbito museístico-educativo, ya que no todas las instituciones cuentan con un área sólida para estos educadores y, en aquellos que hay presencia, la formación de estos no es la más completa o el conocimiento lo van adquiriendo con la práctica cotidiana. Por lo tanto, para entender y comprender el actuar de estos educadores, es necesario hacer un análisis en su campo de acción mediante un recorrido teórico sobre aquellos puntos, tanto pedagógicos y museísticos-museográficos que permiten concebir al museo como un ambiente de aprendizaje situado, cuestiones que se plantean en el primer capítulo, ya que para generar una experiencia educativa dentro de un museo es necesario que todo proceso de aprendizaje cuente con una estructura y organización tomando en cuenta los recursos del recinto y los objetivos de aprendizaje.

Analizar una profesión como la del EDM no resulta sencillo en el contexto mexicano, ya que son pocos los recintos que cuentan con alguna plantilla de educadores. Comúnmente podemos encontrar guías, animadores o anfitriones que ayudan a entender los contenidos del museo mediante un proceso explicativo, no obstante, los Educadores de Museos realizan su labor haciendo uso de habilidades comunicativas y educativas que permiten la creación de un proceso de aprendizaje con los visitantes. Lo anterior se refleja en el segundo capítulo donde, a pesar de

enfrentarnos a un contexto multidisciplinar para la profesión del EDM, y la inexistencia de un perfil establecido, se explicitan algunas características y funciones de estos educadores que se lograron identificar a través de la experiencia profesional y personal del sustentante, así como planteamientos que ayudan a diferenciar entre lo que involucra ser un guía y ser un EDM.

Con la propuesta se pretende dar visibilidad al EDM, además, se espera contribuir a la unificación y/o consolidación de una necesaria formación del Educador de Museos; pues considero que, además de interactuar con el visitante, el personal dedicado a los procesos educativos en los museos requiere de una capacitación como Educador de Museos, ya que parte de las finalidades y objetivos de estos es educar a la sociedad respecto al patrimonio que resguarda el recinto.

Por ello, el tercer capítulo reúne los planteamientos que permiten vislumbrar la creación de un material didáctico para la capacitación del Educador de Museos; además se explicitan sus características, la comunidad a la que va dirigido, las razones por las que se decidió plantear la creación del material didáctico, la fundamentación teórica-metodológica-didáctica y los contenidos que integrará (estos últimos presentados mediante una tabla de contenidos e integrando como anexo el desarrollo muestra del primer módulo de la propuesta pedagógica), beneficiando así a los actuales y futuros Educadores de Museos.

La propuesta pretende una herramienta funcional para la comunidad museística, en específico para aquellos guías y personal dedicado a los procesos educativos en los museos, que, quizá, pueden tener dudas sobre cómo lograr que los visitantes aprendan; considero que desarrollarse como Educador de Museos requiere no sólo conocer y dominar los contenidos del recinto, involucra también poner en práctica estrategias educativas que permitan generar procesos de aprendizaje con la diversidad de visitantes. Por lo tanto, es necesario que estos educadores cuenten con habilidades, destrezas, herramientas, recursos y conocimientos, tanto pedagógicos como museísticos, que le permitan generar experiencias de aprendizaje significativas sin importar las condiciones su contexto, recursos o visitantes.

CAPÍTULO I. EL MUSEO COMO AMBIENTE DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

Los museos son espacios que resguardan todo tipo de objetos, documentos, vestimenta, etc., como patrimonio cultural y social de una comunidad o una nación; este patrimonio puede llevar consigo historias y conocimientos que son relevantes para la humanidad. Han evolucionado su composición y sus finalidades a partir, principalmente, de cambiar la idea de ser un espacio de simple almacenamiento a concebirlos como un espacio en el que se puede aprender a través de sus contenidos, lo cual permite destacar su potencial educativo.

El presente capítulo pretende estudiar a los museos como un espacio de enseñanza donde se pueden llevar a cabo estrategias que permiten generar procesos educativos a partir de su patrimonio y sus investigaciones. Se trata de adentrarnos en el campo museístico haciendo un breve recorrido sobre los inicios del museo y sus transformaciones con miras a un ambiente de aprendizaje, definiendo las características, recursos, materiales que se requieren para el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como los agentes profesionales que participan en el acto educativo.

De igual manera, se abordarán las características sobre los elementos y herramientas pedagógicas que involucra el trabajo en museos, ajustando mi perspectiva educativa a una teoría de aprendizaje basada en la experiencia del educando sobre su contexto.

1.1 Los orígenes del museo y su postura educativa.

El surgimiento de los museos data de las remotas y antiguas tierras griegas, donde se usaban espacios como bodegas para resguardar objetos y ciertas colecciones que eran importantes para uno o cierto grupo de individuos. Los orígenes de los primeros lugares que se pueden considerar como museos fueron resultado del propio “coleccionismo humano”, término utilizado por Hernández (1994) en sus investigaciones (HERNÁNDEZ, 1994: 48), en el cual coincido ya que una de las finalidades de los museos recae en coleccionar piezas; pero lo que ha cambiado y revolucionado a estos lugares llenos de saberes históricos, culturales, sociales y científicos, es la manera de concebirlos como un espacio educativo.

Cuando nos adentramos al estudio de los museos aparecerán referencias a lugares de resguardo y colección de objetos, incluso, en Roma, a aquellos lugares donde las musas ofrecían sus reuniones filosóficas (HERNÁNDEZ, 1994: 48). Pero si nos basamos en la etimología del concepto, encontramos que la palabra museo proviene del griego “museion”, que fue otorgado “en Alejandría a la institución creada por Ptolomeo, el cual comprendía un museo científico con parque botánico y zoológico, salas de anatomía e instalaciones para observaciones astronómicas”. (HERNÁNDEZ, 1994: 48)

De acuerdo con Witker (2001) durante el siglo XX se comenzó a discutir sobre la definición de los museos, así como los objetivos que persigue para la sociedad. Inicialmente el museo es considerado como aquella “institución incorporada al desarrollo de la sociedad contemporánea y basada en el trabajo interdisciplinario y en una estrecha relación con el medio ambiente, que implica metodologías propias para llevar a cabo una función social consistente en investigar, ordenar, exhibir y difundir el patrimonio cultural” (WITKER, 2001: 6). Posteriormente con los cambios sociales y las investigaciones realizadas en el campo museístico, se determina que los museos pueden contar con financiamientos gubernamentales, privados o mixtos, esto dependerá de su composición y en qué condiciones se creó el museo.

A partir de su composición, se puede decir que han sido creados con el fin de contribuir al desarrollo de la sociedad preservando, estudiando y exhibiendo, por

medio de exposiciones, el conjunto de patrimonio natural, material y cultural provenientes de la evolución de la humanidad.

Entenderemos por patrimonio a todas aquellas “manifestaciones, tangibles e intangibles, a las que se les otorga una significación particular y que se expresan en una identidad enraizada en el pasado, con memoria en el presente y reinterpretada por las sucesivas generaciones.” (UNESCO, 2003, citado en CHAPARRO, 2013: 63). Es decir, son toda clase de riqueza cultural y social con características que forman parte de la identidad de una comunidad o nación, con la finalidad de conservar su esencia y propagarla por medio de la preservación y exhibición a las sociedades futuras.

Existe un sinnúmero de patrimonio que es resguardado por los museos, el cual designará la función y tipo de museo, es decir, son clasificados de acuerdo con el contenido y patrimonio que resguardan. Tal clasificación se puede establecer de la siguiente manera:

Tipos de museo

- Tradicional: orientado al pasado, se exhiben piezas originales, tiene un enfoque autoritario y formal.
- Moderno: cuenta con un enfoque informal, toma en cuenta las emociones del visitante y está orientado a la innovación.

Museos según su contenido

- Arte: exhibición de piezas artísticas de época.
- Antropología: temática relacionada al hombre y evolución social y cultural (historia, arqueología, etnografía, etc.).
- Ciencias: contenido científico (disciplinas/ciencias)
- Generales: resguardo de patrimonio cultural diverso.

Cuadro 1. Tipología del museo según su enfoque, patrimonio y contenido. Fuente:

JIMÉNEZ, 2017: 31-33

Tal referencia es importante para entender cómo fue que estos espacios dejaron de ser “asilos póstumos, mausoleos o santuarios a lugares de interpretación, estudio e investigación” (HERNÁNDEZ, 1994: 49) y evolucionaron a un espacio educativo gracias al potencial cultural, histórico, científico y social que tienen a través del patrimonio que resguardan. Esta evolución es a partir del surgimiento de términos propios del estudio de museos que permiten la estructuración y organización de los recintos. En el año de 1727 aparece el término “museographia” creado por Neickel (1727), el cual comprende un tratado teórico en el que se dan orientaciones sobre clasificación, ordenación y conservación de colecciones. (HERNÁNDEZ, 1994: 48)

Aunado al término “museographia”, surge “museología” que, de acuerdo con Almagro (1969), es aquella “ciencia de capital interés educativo que estudia cómo se debe fundar, instalar y llevar a buen término un museo, para que cumpla plenamente las actividades científicas, culturales y educativas” (ALMAGRO, 1969: 2). El museo pasa a ser un centro educativo que conlleva una misión cultural y social de gran peso que es dar a conocer al mundo sus colecciones, investigaciones y hallazgos.

Según autores como Almagro (1969), García (1981), Hernández (1994) y Chaparro (2013) los museos son un espacio que permite acercar a la sociedad a la cultura, historia o ciencia; por ello se requiere de un proceso arduo de investigación sobre los recursos y patrimonio que posee para tener un campo de conocimiento fundamentado, estructurado y veraz que permita la comunicación y difusión de información al público.

Difundir los conocimientos sobre las investigaciones a través de la configuración de exposiciones es como se comienza a estructurar el museo como un centro educativo. Idealizar las salas y los contenidos que se darán a conocer exigen la construcción de actividades propias para generar procesos de aprendizaje; es decir, los profesionales que se encargan de conservar las colecciones requieren adentrarse en el proceso de la investigación científica y la museografía para armar las exhibiciones, en conjunto con los colaboradores del museo.

La investigación científica se enfoca en indagar los recursos y el patrimonio, ya que no se puede divulgar o enseñar sobre algo que no se tiene conocimiento e

información; y, por otro lado, se tiene la figura del museólogo que centra su labor en la forma de exponer y dar a conocer todo lo concerniente a las exposiciones y colecciones (HERNÁNDEZ, 1994: 50).

Todas estas estructuras y cambios que comenzaron a surgir respecto a los lugares considerados museos sufrieron una reestructura con la creación del Comité Internacional de Museos, (ICOM, por sus siglas en inglés), en el año de 1946 con sede en París, Francia. Este organismo forma parte de la UNESCO y es el encargado de tratar los temas concernientes a los museos, su objetivo principal es la “promoción y desarrollo de los museos en el mundo” (Hernández, 1994: 52).

En 1947, el ICOM establece algunas características propias de los recintos que pueden ser considerados como museos dentro de sus estatutos en el artículo número 3, el cual establece que: “reconoce la cualidad de museo a toda institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, educación y deleite” (HERNÁNDEZ, 1994: 52).

Posteriormente en el año de 1974, el ICOM presenta una nueva definición sobre estos estableciéndolos como una “institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio”. (HERNÁNDEZ, 1994: 52)

Evidentemente, se determina que los museos tienen la característica de enseñar y deleitar a la sociedad con sus recursos e información, lo cual permite la generación de procesos de aprendizaje en toda persona que lo visite. Sin embargo, estos lugares poseen una estructura y ambientación propia con la intención de generar procesos educativos, es decir, cada recurso informativo y objeto colocado en algún punto del museo tiene una misión y una finalidad.

Líneas arriba tratamos muy vagamente los términos museografía y museología, los cuales aparecieron en este universo educativo para entender la funcionalidad de estos recintos y el ICOM proporciona, de manera más estructurada y lógica, una definición para cada terminología.

De acuerdo con Hernández (1994), el ICOM precisa que la museología es aquella “ciencia del museo que estudia la historia del museo, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de búsqueda, conservación, educación y organización” (HERNÁNDEZ, 1994: 54); por otro lado, la museografía “estudia el aspecto técnico: instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos. Es una actividad técnica y práctica” (HERNÁNDEZ, 1994: 54); por lo tanto, la museología y museografía son dos áreas de conocimiento que se complementan, pues con la primera podemos conocer los orígenes y objetivos del museo; y con la segunda se estudia y determina la calidad y funcionalidad de la infraestructura que presta el servicio.

Se espera que los servicios que presta el museo estén al alcance de toda aquella persona que lo visita, no existe un público homogéneo que asista con regularidad. Por lo tanto, debe de contar con recursos que le permitan atender las demandas de cada visitante, de tal manera que ofrezca distintos métodos y procesos de enseñanza.

De acuerdo con García (1981), el museo es capaz de enseñar a través de la exhibición de piezas y objetos, se da un proceso básico de comunicación entre las piezas y los visitantes (GARCÍA, 1981: 421). Así como los seres humanos se comunican por medio del lenguaje, los recursos y patrimonio del museo tienen algo que comunicar, por algo están ahí, dentro de vitrinas, otros acordonados y la mayoría con el famoso letrero “no tocar”, pero con la finalidad de que cada persona que se acerque comprenda y lleve consigo el aprendizaje que emana a través de sus cédulas informativas. Sin embargo, es muy común que los procesos educativos dentro de un museo solo se remitan a meras observaciones y lectura de información.

Los museos poseen la capacidad de enseñar y difundir contenidos a sus visitantes a través del montaje de exposiciones, que poseen objetivos y metas educativas. La creación de las exposiciones se realiza en colaboración con los Departamentos Educativos y de Acción Cultural (DEAC) (HERNÁNDEZ, 1994: 186), los cuales se encargan de realizar procesos arduos de investigación y comunicación en conjunto

con los demás profesionales del museo, antes de poner al alcance del público las nuevas exposiciones y conocimientos acerca de los recursos.

De acuerdo con Hernández (1994), los DEAC surgen a través de estudios realizados por el ICOM con el interés de atender y potenciar las cuestiones educativas de los museos, además, de ser los encargados de la relación museo visitante (HERNÁNDEZ, 1994, 187). Estos departamentos se ocupan de estructurar una experiencia significativa al visitante, por lo tanto, sus tareas están encaminadas a relacionar los contenidos y recursos del museo con los conocimientos previos del sujeto, por lo que sus funciones van más allá de solo “organizar horarios de visitas, formación de monitores y elaboración de material didáctico” (HERNÁNDEZ, 1994: 187).

Los DEAC persiguen potenciar el acto educativo, estimular las áreas museísticas y elevar la proyección social y comunicativa de los museos. De esta manera se puede decir que la estructura organizativa y profesional de estos es flexible, ya que dependiendo la temática del museo (cultura, historia, ciencia, tecnología, etc.) varían los materiales y recursos. Por tal motivo, el equipo de trabajo en estos departamentos debe tener un “carácter interdisciplinar donde tengan cabida pedagogos, psicólogos, sociólogos, técnicos en comunicación y animadores culturales” (HERNÁNDEZ, 1994: 188), lo cual permitirá elevar el impacto social en los objetivos, metas y finalidades educativas proyectadas a partir del proceso de investigación.

1.1.2 De la Investigación y las Exhibiciones

Los museos realizan un arduo proceso de investigación antes de presentar sus contenidos al visitante. Este proceso requiere de la participación de los departamentos antes mencionados, ya que se necesitan elementos pedagógicos para configurar las finalidades educativas de las exhibiciones.

De acuerdo con Chaparro (2013), la investigación se encarga de reunir los estudios y actualizaciones en el conocimiento sobre los recursos y colecciones museísticas. Por otro lado, el proceso de comunicación es un tanto laborioso, su desarrollo e

interés se encuentra en la interpretación, montaje y exhibición de las colecciones (CHAPARRO, 2013: 57).

Siguiendo a esta autora, durante el desarrollo y montaje de una exposición se requiere de una “narración coherente entre las piezas y la información, ya que es en esta donde se dará la proyección a la sociedad sobre el conocimiento generado, resultado de la investigación y conservación de los recursos” (CHAPARRO, 2013: 57), además de realizar otros elementos comunicativos como “publicaciones de divulgación, catálogos, videos, visitas guiadas, talleres, exposiciones” entre otros (CHAPARRO, 2013: 57).

El montaje y exhibición de recursos dentro de los museos tienen una relación muy estrecha con el acto educativo, la colocación de piezas y elaboración de recursos informativos son los que proyectan las finalidades educativas. Por ello, el desarrollo de los objetivos y estructuración de actividades debe considerar los siguientes elementos (HERNÁNDEZ, 1994: 194):

- Características del museo
- Contexto territorial
- Tamaño y naturaleza de las colecciones
- Medios materiales y humanos con los que cuenta.

Además de estos elementos, es necesario que la exhibición cuente con una secuencia didáctica coherente, determinada a través del estudio e investigación, función y significado contextual, y los medios informativos de la colección (HERNÁNDEZ, 1994: 194). Es decir, es aquí donde se ponen en juego las funciones educativas que tiene el museo y estas me gustaría abordarlas brevemente bajo una división, la cual designaré como funciones educativas internas y funciones educativas externas.

Con las funciones educativas internas me refiero a todas aquellas labores y finalidades que competen la investigación, publicación, comunicación, distribución y montaje de todos los recursos que se encuentran en el museo. Estas son realizadas por profesionales que laboran dentro de las instituciones y deben estar

en constante actualización, ya que es lo que permite comunicar y dar a conocer a la sociedad su patrimonio y el nuevo que adquieran.

Ahora, con funciones educativas externas me refiero a todas aquellas funciones que el museo crea, organiza, estructura y difunde para dar a conocer el contenido de su patrimonio a toda la comunidad visitante. Estas funciones requieren cierta programación y validación, puesto que son las que se utilizarán para educar a los visitantes acerca de los contenidos del museo.

Las actividades que podemos encontrar para generar procesos de aprendizaje en estos recintos son muy variadas; lo que las define como tales son los objetivos cognitivos que se construyen para lograr un aprendizaje en las personas. Estas actividades han sido estudiadas por autores como García (1981), Hernández (1994), Rojas (2011), Chaparro (2013), entre otros, y podemos encontrar que se utilizan con regularidad las visitas guiadas o talleres, generando así una interacción lúdica y recreativa entre los encargados de las actividades y los visitantes.

Retomando los estudios de García (1981) el visitante no solo observa y disfruta los objetos, también puede interrogarlos, analizarlos, establecer analogías y diferencias entre ellos, así como sacar conclusiones propias (GARCÍA, 1981: 421). Sin embargo, tratándose de un ambiente educativo distinto a las escuelas ¿De qué manera se puede concebir el aprendizaje?, ¿Cómo es la educación en los museos?, ¿Por qué se habla de experiencias significativas?, estas y otras cuestiones analizaremos en los apartados siguientes.

1.2 Educación y Museos

Hablar de educación dentro del ámbito museístico resulta un tanto complejo debido a que no existe un solo método de trabajo educativo en estos espacios. Tomando en cuenta que la educación es conceptualizada de múltiples formas y sentidos, para efectos de mi propuesta, retomaré el planteamiento de Pastor (2001) donde señala que la educación consiste en “un proceso permanente que se extiende desde los primeros años de la infancia hasta la edad adulta y que implica, necesariamente, una gran variedad de métodos y fuentes” (PASTOR, 2001:528).

De tal manera, siendo la educación un proceso cognitivo constante en la vida del ser humano, los museos son contextos en los que se puede aprender sobre temáticas específicas respecto a los intereses del sujeto, estos lugares tienen la característica de estar abiertos a la exploración y entretenimiento de la sociedad, es por lo que la educación funge como conducto de interacción entre el patrimonio y el público.

Generalmente los procesos educativos que se ofertan dentro de los museos requieren de una estructuración organizada, donde se plantean los objetivos y finalidades de aprendizaje para el público, los cuales, en ocasiones, son proyectados por medio de agentes encargados de los aprendizajes en los visitantes a través de estrategias educativas.

Todo proceso de enseñanza y aprendizaje requiere de herramientas y conocimientos que permitan llevar a cabo actividades que potencien la creación del aprendizaje, por lo tanto, en los museos se precisan el uso de habilidades y destrezas (observación, interpretación, investigación, etc.) que ayudan a comprender la información que las colecciones llevan consigo (LEBRÚN, 2015: 27-28).

Son diversas las teorías que pueden definir el proceso de enseñanza y aprendizaje, con distintos métodos, materiales, recursos, incluso, distintas posturas de lo que involucra ser educador y aprendiz. Sin embargo, es importante señalar que la propuesta aquí descrita pretende abordar los aprendizajes a través de la intervención educativa en los museos.

De acuerdo con Touriñán (2011), dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje existen dos maneras de intervención para lograr las finalidades y objetivos educativos, la intervención educativa y la intervención pedagógica; estas dos intervenciones se trabajan de manera conjunta para determinar cómo se llevarán a cabo los aprendizajes. La intervención educativa comprende las actividades que conducen al desarrollo integral del sujeto, mientras que la intervención pedagógica son las acciones y teorías que fundamentan las actividades educativas (TOURIÑÁN, 2011: 283).

Siguiendo a este mismo autor, dentro de las acciones pedagógicas que se deben realizar para la estructuración de esquemas cognitivos y procesos de aprendizaje, se debe tomar en cuenta el conocimiento de la educación y el conocimiento pedagógico, el primero determinará las maneras de explicar, interpretar y transformar los conocimientos, y el segundo determina las acciones profesionales que se tomarán para construir los aprendizajes. (TOURIÑÁN, 2011: 286)

En este sentido, los profesionales tanto educativos como de otras disciplinas que participen dentro de los museos, deberán tomar en cuenta los conocimientos pedagógicos que se necesitan para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje.

Hay que tomar en cuenta que estos procesos requieren de una estructura distinta a la usada en las aulas escolares por lo que vincular a la pedagogía con los museos resulta imprescindible, ya que es esta disciplina la que dotará al museo de las herramientas y teorías educativas que generan los procesos de enseñanza y aprendizaje en estos ambientes educativos no escolares.

1.3 Los museos y la educación no escolarizada

De acuerdo con las funciones que debe realizar el museo, tanto de manera privada como para el público, resulta interesante indagar sobre los procesos educativos que se dan dentro de estas instituciones, ya que mediante estos se darán a conocer sus proyecciones culturales y sociales.

Estudiar a los museos e investigar sobre sus labores educativas puede resultar con un sinfín de actividades, las cuales se pueden realizar de distintas maneras o hasta en conjunto para lograr aprendizajes en cada visitante. Evidentemente los museos pueden poner al alcance del público su patrimonio e investigaciones que realizan día con día para mantener actualizado el contenido, sin embargo, trasladar dichos resultados para la sociedad se torna complejo, es necesario realizar un proceso de ajuste lingüístico y textual para que todo aquel sujeto que se acerque al museo pueda conocer y comprender las temáticas abordadas; por lo que me parece importante abordar la estructura y elementos de los procesos educativos dentro de

estas instituciones, y, además, contextualizar un poco la ardua labor que enfrentan estos espacios para hacerse valer como un ambiente educativo.

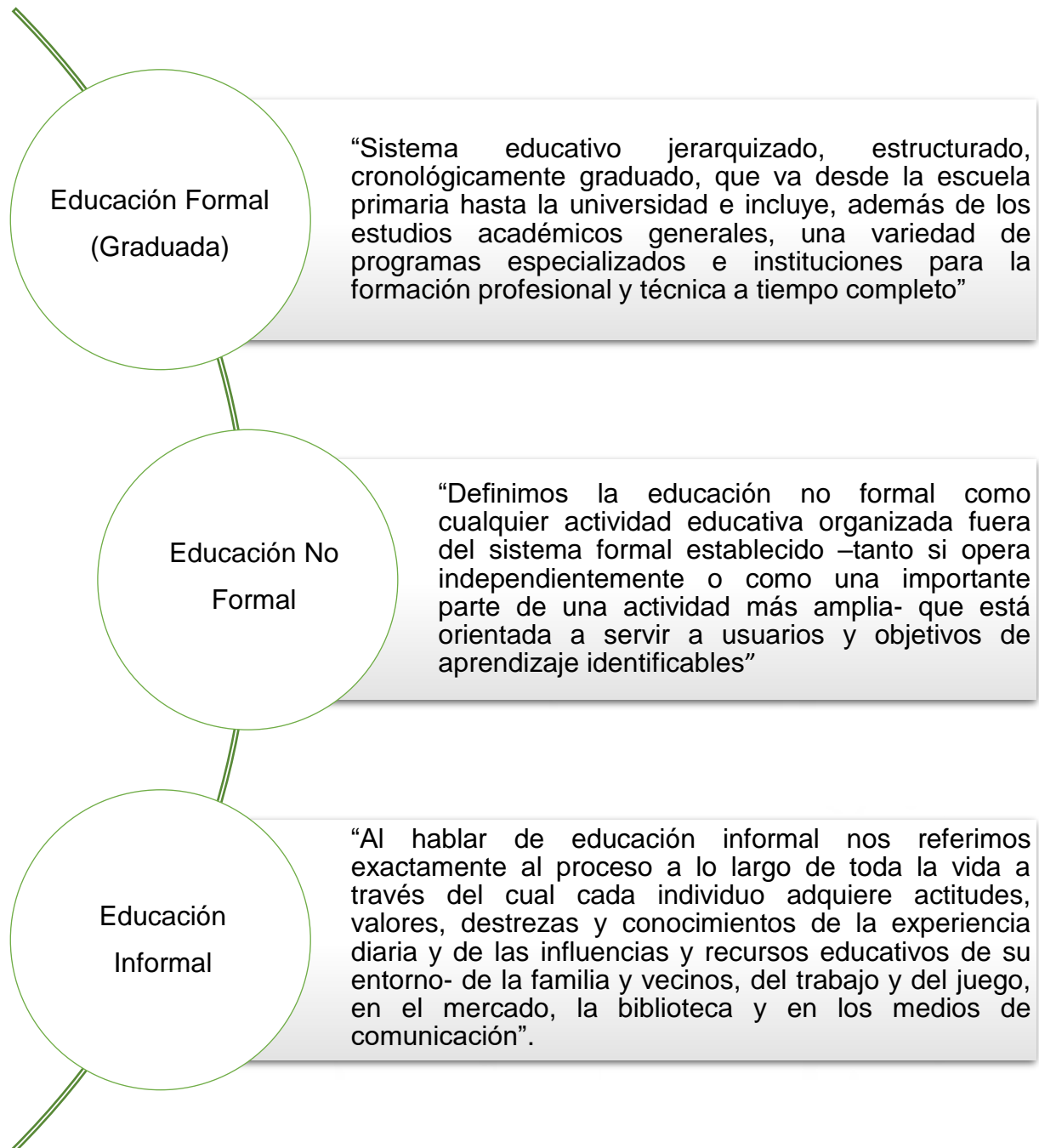
Hay que reconocer que cada ambiente educativo requiere de procesos, herramientas y materiales específicos para generar aprendizajes. De acuerdo con Alfageme y Martínez (2007), el Consejo de la Unión Europea y la OCDE establece tres principios a seguir para el aprendizaje permanente en los sujetos; estos tres principios se estructuran de la siguiente manera: el primero focalizado en las modalidades educativas (educación formal, no formal e informal), el segundo que establece la igualdad y acceso a las oportunidades de aprendizaje y el tercero redundante en la calidad y pertinencia que debe ofrecer el aprendizaje (ALFAGEME Y MARTÍNEZ, 2007: 3). Tomando la referencia de las modalidades educativas, me parece necesario abordar este punto ya que los museos ofrecen procesos de aprendizaje distintos a los que se ofertan en las escuelas.

El tipo de enseñanza que se oferta en las escuelas requiere de procesos educativos intencionados y programados, con objetivos y finalidades encaminadas a desarrollar ciertas habilidades y destrezas en los estudiantes como “observar, describir, comparar, clasificar, aplicación de conocimientos, relacionar contenidos, elaborar hipótesis, comprobar, seleccionar información, sacar conclusiones, interpretar objetos” (LEBRÚN, 2015:28), entre otras. En los museos se ofertan contenidos y procesos educativos distintos a los del aula escolar; este tipo de procesos se encuentran establecidos en la educación no formal, la cual “se centraliza en programas públicos, de acción cultural, en donde los visitantes participan voluntaria y libremente, de acuerdo con sus intereses propios y disponibilidad de tiempo.” (LEBRÚN, 2015:29)

Esta modalidad es la que sustenta la labor educativa dentro de los museos y de acuerdo con sus finalidades, se preocupan por ofrecer experiencias educativas y sociales, con la característica que “facilita al visitante el acceso físico, intelectual, emocional y social de materiales y significados” (LEBRÚN, 2015: 26) respecto a sus colecciones e investigaciones. Desde el punto de vista de Pastor (2001) la

educación no formal ha tenido evoluciones a través de las investigaciones y métodos educativos que van saliendo a la luz del día. (PASTOR, 2001: 525)

Siguiendo a esta misma autora, la educación no formal no figuraba en las modalidades educativas, ya que inicialmente se trabajaba con los parámetros de la educación formal e informal, que fueron las primeras divisiones en los procesos de aprendizaje. Posteriormente, se da una nueva estructura a las modalidades educativas con los estudios realizados por “Phillip. H. Coombs, Roy C. Prosser y Manzoor Ahmed (1973a, 10-12), quienes por primera vez distinguen entre educación formal, educación no formal y educación informal” (PASTOR, 2001: 526) postulando las siguientes definiciones:



Cuadro 2. Tipos de Educación. Fuente: PASTOR, 2001: 527

Distinguiendo las modalidades educativas, nos centraremos en las labores de la educación no formal, que como se menciona anteriormente, incluye a los procesos

educativos dentro de los museos y nos permite desarrollar la finalidad del capítulo que es estudiar al museo como un espacio educativo.

De acuerdo con Arbués y Naval (2014) los museos pueden y deben ser considerados como espacios educativos, debido a que forman parte de un contexto social donde se ponen en juego representaciones e interpretaciones acordes a la identidad de una comunidad, al mismo tiempo que potencia la convivencia y el entretenimiento social desarrollando la creatividad en sus visitantes, por medio de distintas maneras de expresión, además de ser un espacio abierto al público (ARBUÉS Y NAVAL, 2014: 142-143).

Estos espacios educativos ponen al alcance elementos que cuentan historias y dotan de información a través de objetos visuales, lo cual puede provocar en los visitantes muchas más preguntas que respuestas; por ello, es necesario que los procesos educativos sean dirigidos y apoyados por personal experto del museo, quien será el encargado de descifrar los misterios y dudas sobre las colecciones a todo sujeto que esté interesado en ellas.

Es necesario que los procesos educativos no formales cuenten con una estructuración y organización, no obstante, lo que diferencia a estos procesos de la educación formal es que tienden al uso de aspectos lúdicos, destacando el desarrollo de las capacidades sociales y el uso de la reflexión crítica, utilizando ciertas destrezas como la curiosidad y la observación para propiciar un aprendizaje en los visitantes (ARBUÉS Y NAVAL, 2014: 141); es decir, en estos procesos educativos no formales se utilizan algunas de las habilidades y destrezas que se desarrollan dentro de la escuela (procesos formales).

Además, es una educación diferente, más abierta a la participación de los visitantes, pues se requiere conocer que es lo que saben o con que información cuentan respecto al tema de las colecciones, y en ocasiones, es desde esos conocimientos previos por donde se comienza el acto educativo.

Toda esta labor queda delegada a los profesionales que se encargan de educar dentro del museo (los Educadores de Museo, EDM), y debido a la múltiple existencia

de métodos por los que se puede lograr un aprendizaje, se cuentan con distintas perspectivas para iniciar la interacción con los visitantes. Por ello, se puede decir que es posible mirar y reconocer al museo como un espacio que a través de sus piezas, objetos y contenidos puede generar aprendizajes gracias al potencial educativo que les rodea.

1.4 El museo como espacio de enseñanza y aprendizaje

Como se ha mencionado anteriormente, los museos resultan ser espacios donde se pueden desarrollar y obtener un sinfín de aprendizajes, ya sea con la interacción a partir de las exhibiciones o con actividades estructuradas que conllevan un logro de objetivos educativos. La característica que presentan estos aprendizajes, desde mi perspectiva, es que para que sea un aprendizaje significativo deben estar guiados por los EDM.

Estos actores educativos son los encargados de encaminar las experiencias y procesos de aprendizaje en estos recintos llenos de cultura y saberes que deben ser propagados a la sociedad. Un museo se convierte en un ambiente de aprendizaje desde que tiene algo que comunicar a la sociedad, pero existen algunas características que definen a un ambiente de enseñanza y aprendizaje como tal.

De acuerdo con Feldman (2010) “todo ambiente de enseñanza se caracteriza porque tiene unos propósitos y una estructuración o sistema de control”, además de contar con enfoques que establecen “una manera específica de definir el contenido, seleccionarlo y ordenarlo” (FELDMAN, 2010: 31). Siguiendo a este mismo autor, los ambientes de enseñanza y aprendizaje cuentan con propósitos específicos de acuerdo con los contenidos que se van a transmitir, y a su vez cuentan con propósitos secundarios que pueden complementar a los primeros.

Lo que define a los espacios de enseñanza es que llevan consigo ciertas normatividades y reglas que deberán cumplir tanto quienes se encargan de enseñar y los que desean aprender. Todos estos contenidos deberán estar programados y secuenciados didácticamente de tal manera que propicien una transmisión

congruente para que sea de fácil comprensión y acomodación en los esquemas de aprendizaje de los visitantes (FELDMAN, 2010: 31).

Estas normatividades y reglas pueden resultar de manera positiva o negativa cuando se llevan a cabo las actividades de aprendizaje, es decir, puede resultar que los métodos o estrategias utilizadas en las sesiones educativas de los museos favorezcan o no los aprendizajes en los visitantes. Cabe mencionar que las maneras de aprender son diversas y algunos métodos pueden funcionar con ciertos visitantes, no todos aprenden por igual y de la misma forma.

Por lo que los EDM requieren de herramientas necesarias para ajustar los aprendizajes y así todo visitante pueda llevar consigo los contenidos y mensajes que el museo quiere dar a conocer, “es una capacidad de la enseñanza y de los que enseñan crear los ambientes adecuados para los distintos propósitos de la enseñanza” (FELDMAN, 2010: 31).

Todos los ambientes de enseñanza tienen la característica de contar con elementos y agentes que apoyan la generación de aprendizajes y en el caso de los museos, tienen una apertura social muy amplia dejando sus contenidos al alcance de cualquier persona que desee visitarlos y nutrirse de la cultura que tienen en posesión. Existen distintos tipos de recintos que se ajustan a las necesidades e intereses de cada visitante, ya sea por sus contenidos, infraestructura, ubicación, servicios, etc., dentro de los ambientes de enseñanza, “algunos serán más adecuados para el desarrollo personal, otros promoverán, de mejor manera, cierto desarrollo intelectual, y otros serán más útiles para la adquisición de habilidades o de información” (FELDMAN, 2010: 31).

Tomando en cuenta que los ambientes de enseñanza y aprendizaje poseen propósitos y estructura en sus contenidos para generar los aprendizajes, los museos construyen sus propuestas de enseñanza a través de su patrimonio e investigaciones que realizan para dar a conocer a sus visitantes. Dichos contenidos están enfocados a causar un desequilibrio en sus esquemas cognitivos; recordando un poco de la psicología del aprendizaje, al causar un desequilibrio en sus esquemas se provoca una ruptura en sus conocimientos y conceptos apropiados

con la nueva información, y se debe esperar a que exista una asimilación y acomodación de estos nuevos conocimientos con los previos para generar un nuevo esquema.

Lo peculiar de los museos es que tienen la libertad de elegir la manera educativa de dar a conocer los resultados de las investigaciones y sus contenidos, “probablemente muchos museos han generado sus propios modelos educativos, han reflexionado acerca de los fundamentos que rigen sus acciones, especialmente porque no existe solo una forma de hacer las cosas o una sola teoría que ampare el quehacer educativo” (DIBAM, 2016: 4), en pocas palabras, el museo se convierte en un ambiente de enseñanza y aprendizaje desde el momento en que comunica a la sociedad sus contenidos e investigaciones, a partir del montaje de exhibiciones, y al ser un espacio abierto al público y a la exploración, ideando la forma de educar a cada persona respecto a la cultura y conocimiento que ofrece.

Definido así un espacio de enseñanza y aprendizaje, podemos situarnos dentro de los museos como ambientes que propagan saberes y conocimientos gracias a la labor investigativa de los que trabajan dentro. La labor de EDM es llevar a cabo los procesos de aprendizaje en cada visitante que se encuentra en estos lugares; cabe mencionar que no todos los museos cuentan con una plantilla de educadores o, en su defecto, no todos los visitantes solicitan el servicio educativo, prefieren una visita libre. Sin embargo, la tarea y funciones del EDM (véase capítulo II) son de gran importancia dentro del museo, es un profesional dedicado a auxiliar a los visitantes sobre la información del museo, es decir, es el encargado de crear una experiencia de aprendizaje.

Hablar de una experiencia de aprendizaje, me refiero a crear un ambiente cómodo y agradable para el visitante con la finalidad de que éste pueda apropiarse de los conocimientos de su interés y crear esquemas de aprendizaje. Educar dentro de un museo es un reto complejo, se ponen en juego diversas técnicas y formas de aprender al instante.

Ahora, retomando el planteamiento señalado que no todos los sujetos aprenden de una misma manera, existe un amplio panorama cognitivo que permite la apropiación

de contenidos (algunos aprenden de manera visual, otros suelen ser más manuales, incluso auditivos). En este sentido, me gustaría ajustar a mi perspectiva educativa las ideas de Dewey (1859-1952), quien fuera un filósofo y pedagogo norteamericano que basó sus estudios educativos de acuerdo con las experiencias del sujeto.

El escenario que presenta el museo está enfocado a que los visitantes exploren y divaguen por sus pasillos con la finalidad de construir un aprendizaje con base a la experiencia que se prepara para estos con el montaje de las exhibiciones. Estos contenidos pueden provocar una ruptura en sus conocimientos previos, si es que cuentan con ellos, para reestructurar sus ideas sobre las temáticas que se abordan en los recintos; pero de acuerdo con la teoría de Dewey (1859-1952), no toda experiencia que vive el sujeto es educativa, es necesario ajustar los procesos y la interacción del sujeto con la experiencia para que esta resulte educativa (DEWEY, 2004: 71).

La experiencia, según Dewey (1859-1952), involucra un desarrollo en el sujeto que le permite “adaptarse a nuevas situaciones y posibilita que en el futuro este abierto a experiencias diferentes a las que tuvo en el pasado” (DEWEY, 2004: 39), es decir, se trata de que el educando se relacione, explore y tenga libertad de aprender en el entorno en que se encuentre sin limitar sus cuestionamientos.

La visita a los museos, la mayoría de las veces, suele ser una actividad que demanda la escuela o como actividad extraescolar, pero también existen visitantes que acuden por el simple gusto, amor a la cultura y al conocimiento que encuentran dentro de ellos, por lo tanto, estos recintos deben encargarse de crear experiencias educativas para quien los visite.

Resulta importante aclarar que no toda experiencia que tenga el educando que le sea agradable o divertida necesariamente involucra un aprendizaje (DEWEY, 2004:39). Lo esencial en las experiencias que se ofrecen dentro del museo es que, además de tener un carácter lúdico, generan un proceso de aprendizaje en los educandos a partir de sus contenidos. El proceso de las experiencias exige una interacción que involucra al educador, al educando, el contenido a enseñar y el contexto donde se lleva a cabo el proceso, lo cual permite que el educando tenga

libre exploración con el contenido y el educador le guía en la creación el aprendizaje; es decir:

Debe haber un juego recíproco, una interacción, una transacción entre el alumno y el maestro, los alumnos, el plan de estudio y el ambiente en general... Una experiencia es educativa en la medida en que es social, esto es, en tanto se reconoce que hace parte de una situación específica y se intensifican las interacciones del alumno con el medio y los demás. (DEWEY, 2004: 40)

Si bien, las prácticas educativas del museo no involucran los términos maestro o alumno, aunque puedan parecerse los roles, lo que diferencia la educación en museos a la educación en las escuelas es que las prácticas educativas en un ambiente educativo no formal permiten una libre exploración del educando (visitante) frente al conocimiento. Estos educandos tienen la posibilidad de indagar y explorar de acuerdo con sus intereses o lo que le llama la atención y el rol del educador es guiar el aprendizaje, en sus diferentes formas, sin imponer una visión o limitar al educando.

La experiencia es, sin duda, el punto clave en el museo respecto a la creación de sus aprendizajes, ya que si el visitante cuenta con una buena experiencia aprenderá y podrá regresar, caso contrario, no volverá. Estos recintos tienen una responsabilidad social muy grande, tienen en su poder elementos que permiten propagar avances científicos, cultura, prácticas sociales, hitos históricos, etc., que son valiosos para la humanidad.

Hacer una adaptación de la teoría de Dewey (1859-1952), es porque comparto la idea de que los sujetos pueden aprender con mayor éxito si se permite la interacción con los materiales y objetos de conocimiento. El generar experiencias educativas permite que los educandos puedan tener una cercanía directa con los contenidos y puedan desarrollar habilidades a partir de sus inquietudes, interrogantes y dudas que le genere al momento de la interacción, es decir, es necesario que los educandos se interrelacionen con el contenido y su contexto para que se logren los objetivos educativos.

Se trata de tomar a la educación como aquel proceso social, guiado, que apoya la construcción de conocimientos a partir de experiencias educativas mediante la interacción con los objetos de conocimiento y el ambiente educativo. Se requiere de un proceso guiado, ya que la simple interacción con las exhibiciones y contenidos no garantiza que el visitante lo apropie de manera adecuada para que pueda construir un esquema de aprendizaje.

La postura del educador frente al proceso educativo a partir de la experiencia tendrá que ser flexible; es decir, se trata de crear un ambiente cómodo donde se puedan realizar actividades que evoquen la participación del visitante a través de sus cuestionamientos e intereses que tenga sobre la temática. Es una postura flexible porque permite la libre participación, sin limitar al visitante; tiene una gran responsabilidad al enfrentar este tipo de procesos educativos, pues se requiere de una total atención al proceso educativo, al estado presente de la experiencia y que dirección va tomando (DEWEY, 2004: 45).

Las funciones que realiza el educador de museos suelen ser diversas, puesto que se encuentra en constante interacción con visitantes de diversas características; sin embargo, es esencial que cuenten con herramientas suficientes que les permitan manejar los recursos que les ofrece el museo para ajustarlos a los visitantes y de esta manera “fortalecer experiencias que sean valiosas” (DEWEY, 2004:83). Una de las funciones principales de un educador, según Dewey, es: “estudiar las capacidades y necesidades de la serie particular de individuos que está tratando y debe al mismo tiempo imponer las condiciones que ofrezcan la materia de estudio contenido para experiencias que satisfagan esas necesidades y desarrollen aquellas capacidades” (DEWEY, 2004: 99).

El EDM, la mayoría de las ocasiones conoce a los visitantes al instante en que se presentan, quizá no cuenta con un panorama previo que le permita preparar las herramientas y recursos para trabajar cómodamente, sin preocupaciones; el hecho de no conocer a quienes les impartirá el aprendizaje genera inquietudes sobre cómo actuar o cómo ajustar tal o cual contenido. En este caso, el museo deberá

encargarse de proveer al EDM las herramientas pedagógicas que le permitan adecuar los contenidos, al instante, sin perder de vista la esencia de estos.

Estas herramientas tienen que ver con el proceso de enseñanza y aprendizaje que trataremos a continuación.

1.4.1 El proceso de enseñanza y aprendizaje en museos

Si bien, los procesos educativos tienen distintas maneras de llevarse a cabo dentro de los museos (visitas guiadas, talleres, ponencias, exposiciones, etc.) resulta interesante abordar el aprendizaje que se lleva a cabo con objetos o materiales, ya que cualquier elemento puede ser considerado como parte del proceso educativo, siempre y cuando las características permitan su uso educativo. De acuerdo con García (2005) el aprendizaje por medio de objetos conlleva procesos de análisis y selección para determinar el uso educativo de un objeto. Dicho autor define al objeto de aprendizaje de la siguiente manera:

Puede consistir en una pregunta más o menos compleja o en una respuesta de tono similar, en una imagen o simulación, en unos ejercicios, cuestionarios o diagramas; pueden igualmente constituir un objeto de aprendizaje, así como una diapositiva o conjunto de ellas, una tabla, experimentos, juegos o animaciones, una secuencia de video o de audio, unas frases o párrafos de un texto, parte de una lección; unas aplicaciones informáticas (flash, power point, java, applets), unos estudios de caso, direcciones URLs, etc. Es decir, los objetos pueden adquirir formas muy diversas y presentarse en diferentes formatos y soportes. (GARCÍA, 2005: 1)

Teniendo en cuenta dicha definición de los objetos de aprendizaje, los museos tienen en su poder una diversa cantidad de objetos con los que puede fomentar el aprendizaje (piezas prehistóricas, documentos, imágenes, vestimenta, etc.) de tal manera que podría decirse que, con solo interactuar con ellos, indirecta o directamente y por medio de la observación, se puede generar un aprendizaje significativo. Sin embargo, considero que es necesario que exista una interacción

más allá de la sola observación para que se pueda estructurar un esquema de aprendizaje.

Todos los objetos de aprendizaje que tiene el museo en su poder son piezas que tienen una historia y datos educativos, por algo están ahí, tienen mucho que contar a la sociedad, pero no pueden contarlo por sí mismo, y esa es tarea de los investigadores y educadores de museo, hacerlo llegar al público.

Hablamos de aprendizaje significativo en los procesos educativos dentro del museo; para ello, es necesario recordar en qué consiste este tipo de aprendizaje y de acuerdo con Feldman (2010) ocurre cuando la tarea realizada resulta importante para el sujeto que la realiza, involucrando todas sus dimensiones personales; es decir, para que el aprendizaje significativo se cumpla debe tener tres características esenciales: autoiniciado, autosostenido y autoevaluado (FELDMAN, 2010: 28).

El aprendizaje significativo, bajo la perspectiva antes mencionada, tiende a ser un proceso autónomo, pero, considero que dentro de los museos el proceso de aprendizaje debe contar con un agente que facilite los contenidos ya que existen algunos objetos de aprendizaje que suelen tener una complejidad de comprensión y con la ayuda o guía de contenidos, puede ser más fácil estructurar el aprendizaje.

Todo proceso de aprendizaje en estos espacios de educación no formal está enfocado a ofrecer experiencias de libre exploración y potenciar la creatividad e imaginación en los visitantes, a través de sus preguntas e inquietudes. La educación dentro de los museos conlleva cierta complejidad, tanto para quienes se encargan de estructurar las actividades como para los que la ponen en práctica, ya que diariamente se interactúa con distintas personas que llegan con necesidades e inquietudes específicas.

De acuerdo con Orozco (2005) existe una complejidad en estos procesos de aprendizaje, la cual recae en las maneras de involucrar al sujeto en el contexto educativo para activar las herramientas cognitivas que dan pie a la construcción del aprendizaje:

Cuando realmente se aprende es porque se han movilizado distintas dimensiones. Por una parte, la racional, pero, por otra, la emocional, la estética, la simbólica o la psicomotriz, sobre todo cuando la interacción con el conocimiento involucra la acción y se produce vía la interactividad física y/o virtual. (DEDE, 1998; DUART Y SANGRÁ, 2000, citado en OROZCO, 2005: 43)

Para que un sujeto pueda llevar consigo la esencia de lo que se le enseña, es necesario que se le dé un acompañamiento que apoye la comprensión de los contenidos; y más aun tratándose de un escenario muy amplio como el museo.

Con escenario amplio me refiero a que los museos pueden ofrecer un sinfín de contenidos de diversa índole (historia, geografía, ciencia, deporte, entre otros) y al visitarlos, estamos entrando en un cúmulo de contenidos donde la mente puede ser receptora de todo y nada a la vez. Es decir, pueden existir métodos de aprendizaje que no favorecen a los visitantes por igual y lo que puede aprender una persona en un instante, a uno o varios les puede costar el doble o triple de tiempo.

Por ello, otra de las habilidades educativas de los EDM se encuentra en el uso de estrategias de enseñanza que facilita la comprensión de los contenidos para que la experiencia educativa pueda ser exitosa. Estas estrategias cuentan con características y métodos distintos que resultan útiles para generar los aprendizajes en los visitantes.

1.4.2 Estrategias educativas en los museos

Las actividades lúdicas y recreativas que puede proporcionar el museo están a cargo de los departamentos educativos DEAC, el cual también tendrá la responsabilidad de capacitar a los profesionales que las desarrollan dentro del museo. Antes de mencionar las actividades que se pueden utilizar para la promoción de aprendizajes me parece importante destacar brevemente el papel de los educadores de museo (EDM), quienes desempeñan una ardua y compleja labor en estos recintos, son los encargados de hacer comprensible, mediante la interacción con los sujetos, los contenidos del museo.

Los EDM son quienes ponen en práctica diversas estrategias educativas que permiten estructurar aprendizajes con los visitantes, sin embargo, no existe un método único para dicha tarea. Su labor conlleva ciertos retos, puesto que reciben a una diversidad de visitantes día con día, por lo que no se puede seguir un método de enseñanza lineal. Por lo que es necesario cuenten con una capacitación profesional que les permita desarrollar las actividades con el público en relación con los contenidos del museo.

Dicha capacitación es proporcionada por el equipo del departamento educativo dotando a los educadores de los conocimientos, herramientas y habilidades que podrán utilizar para interactuar con los visitantes y generar procesos de aprendizaje. Cabe mencionar que cada EDM puede integrar métodos propios y habilidades, pero es importante que conozcan cada rincón, recursos y patrimonio del museo, por lo tanto, es conveniente tener un proceso de selección y capacitación con estos educadores para que estén empapados del mundo museístico y así puedan desempeñar sus actividades sustentadas en las investigaciones, demostrando calidad en el servicio.

El hecho de mencionar a estos profesionales recae en que generalmente todo proceso educativo está a cargo de ellos. Existirán aquellos que imparten las capacitaciones y dotan de elementos para trabajar con el público, pero los EDM son lo que realmente viven la interacción muy de cerca con los procesos de aprendizaje, las dificultades, las problemáticas que surgen con cada persona.

Pero las finalidades de este capítulo no son desarrollar a los EDM, sino focalizar al museo como un espacio de aprendizaje y son estos profesionales los que laboran dentro de estos recintos para generar los procesos de aprendizaje, lo cual permite la propagación de investigaciones y conocimientos nuevos, es por ello que estos agentes educativos son de total importancia dentro de los museos.

Ahora, las estrategias educativas que se pueden utilizar para generar procesos de aprendizaje dentro de los museos requieren de un proceso de análisis tanto de la estructuración de la exhibición o sala y de la comunidad que visita el recinto. Este análisis, de acuerdo con Hernández (1994) y Chaparro (2013), requiere elaborar

objetivos y metas educativas basadas en los niveles cognitivos de los seres humanos.

Los museos prestan un servicio público y lo visitan sujetos de cualquier edad, por lo tanto, requieren y demandan necesidades específicas. De acuerdo con las investigaciones museísticas, podemos encontrar las siguientes estrategias educativas:

- Visitas guiadas. Son aquellas donde una persona especialista en los temas de las colecciones imparte una cátedra o plática sobre los contenidos a toda persona o grupo que visite el museo. (LÓPEZ, 2016: 42) En este caso no existe una interacción directa entre guía y visitantes, únicamente el guía se remite a proporcionar datos e información y suele responder preguntas, si es que existen. En estas visitas puede haber un contacto previo entre profesor y museo para determinar las características de la visita, es decir, se especifica “el itinerario, el número de alumnos, la duración, el material didáctico, los audiovisuales y se concretan las actividades didácticas a realizar después de la visita.” (HERNÁNDEZ, 1994: 196)

- Visitas mediadas. Este tipo de visita es de carácter flexible y apropiado para generar procesos de aprendizaje reflexivos con la característica de la reciprocidad. Esta visita se realiza por medio de una charla entre el público y el encargado de la visita, pretendiendo “que los visitantes conversen y aporten sus propios conocimientos, siendo el mediador únicamente el facilitador de diálogo reflexivo” (LÓPEZ, 2016: 42); es decir, se da un proceso de comprensión y reflexión, a través de la participación de los sujetos en interacción con el mediador, tratando que los visitantes creen su aprendizaje con base a los conocimientos previos que tienen y los nuevos que provee el museo.

- Talleres: esta modalidad comprende actividades de estudio a través de distintas dinámicas y creativas donde se estudia el contenido del museo. Estas actividades requieren de la participación de los visitantes donde el encargado de impartir el taller se vuelve un acompañante de aprendizaje y participa, no solo es el emisor de los contenidos. (HERNÁNDEZ, 1994: 196)

- Hojas didácticas: son un medio por el cual se pueden desarrollar los contenidos del museo de manera visual y escrita. Estas hojas deberán estar diseñadas de acuerdo con la temática y a las etapas de desarrollo cognitivo de la comunidad que visita el museo. (HERNÁNDEZ, 1994: 196)

- Talleres-laboratorios: estos talleres involucran actividades donde se utilizan materiales y herramientas propias para investigación científica y tecnológica, con la finalidad de poner al alcance del visitante tal material, lo manipule y conocer el funcionamiento, al mismo tiempo que pone en juego sus habilidades cognitivas de aprendizaje. (HERNÁNDEZ, 1994: 196)

- Actividades lúdicas y recreativas: estas actividades son esenciales dentro de los museos, ayudan a explicar y desarrollar los temas haciendo participe a los visitantes. Son actividades que implican dinámicas grupales y juegos con los que se pueden generar procesos de aprendizaje dentro de un ambiente cómodo y agradable, puesto que todo visitante espera vivir una experiencia grata mientras aprende algo nuevo. Estas actividades se pueden incluir en visitas guiadas, mediadas o talleres, lo cual beneficiará el ambiente de aprendizaje ya que el objetivo principal de estas actividades es “pasarlos bien porque uno se siente protagonista dentro del museo”. (HERNÁNDEZ, 1994: 197)

- Salas de descubrimiento: estas actividades son definidas por Hernández (1998) como un recurso propio de enseñanza para niños. Comprenden el montaje de diferentes salas donde se exhiben temas de ciencia con el objetivo de despertar en los niños el interés hacia la ciencia por medio de su “capacidad sensorial, cognitiva y motriz” (HERNÁNDEZ, 1994: 197).

- Audiovisuales: son elementos que se emplean como apoyo en puntos estratégicos del museo, al igual que pueden ser utilizados con otras actividades como apoyo para la explicación de los contenidos. Estos recursos deben ser seleccionados de manera adecuada, de tal manera “que no desplace el interés del visitante por el objeto” (HERNÁNDEZ, 1994: 197), ni ocuparlo como recurso principal ya que perdería el objetivo de apoyo.

- Maletas didácticas: estas actividades son utilizadas de manera externa por el museo, es decir, se crearon con la finalidad de llevar el museo a cualquier lado para

darle visibilidad y extender el legado a la sociedad. Involucran, como su nombre lo dice, una maleta con ciertos contenidos y réplicas de objetos que pueden salir del museo sin problema y llevar los conocimientos a zonas, organizaciones e instituciones, es decir, llevar el museo a donde se requiera y realizar actividades (HERNÁNDEZ, 1994: 198).

Las estrategias educativas pueden ser trabajadas por separado o en conjunto, es decisión de cada educador y/o departamento educativo el cómo elaborar las estrategias para ofrecer un servicio de calidad capaz de generar una experiencia educativa grata y significativa.

Los museos deberán contar con recursos y materiales que permitan los aprendizajes en todos los niveles y necesidades educativas, puesto que el aprendizaje que se lleva a cabo en cada rincón del museo no debe ser concebido como mera recepción de forma pasiva ante la información, sino como una actividad que desarrolla destrezas y capacidades a partir del proceso de investigación (HERNÁNDEZ, 1994: 199).

Es necesario que exista un proceso de análisis, reflexión y comprensión en los visitantes para que se generen los aprendizajes esperados y se cumplan los objetivos propuestos por los departamentos educativos, así el museo estaría cumpliendo con su misión educativa en la sociedad.

Pero estos procesos educativos no se originan por sí solos, ni mucho menos aquellos que se desenvuelven como EDM nacen con los conocimientos propios para desarrollar dichas habilidades en los visitantes a través del uso del museo. Se espera que los museos ofrezcan las herramientas, materiales y contenidos a los EDM con los que podrá desempeñar con éxito sus labores en el museo.

1.4.3 La didáctica en el museo

En los apartados anteriores hemos revisado los elementos y características de los procesos educativos, las estrategias educativas y materiales con los que se pueden proyectar los contenidos dentro de los museos. Lo antes mencionado puede formar parte de la didáctica del museo, sin embargo, lo que resaltaremos en este apartado

es la importancia de conocer y contar con los referentes de la didáctica del museo al desempeñarse como EDM.

De acuerdo con García (1998), la didáctica del museo consiste en “el método propio que tiene el museo de enseñar” (GARCÍA, 1981: 421). Es decir, el museo cuenta con una metodología de enseñanza basada en la exposición y exhibición del patrimonio cultural y social de la humanidad (objetos, reliquias, artículos, vestimenta, etc.), la cual está sustentada en un proceso de investigación (véase apartado 1.1) que permite recabar toda la información necesaria sobre los recursos.

Todos los datos recabados sobre las piezas u objetos, es el contenido que se pretende dar a conocer a la sociedad y es en este momento donde la didáctica comienza su labor dentro del museo. Siguiendo a García (1981), una de las mejores aportaciones que brindaron los especialistas en didáctica a los museos es apoyar a establecer las finalidades didácticas de cada pieza o contenido. (GARCÍA, 1981: 422-423).

Las finalidades didácticas se establecen a partir de la información o contenido que se tiene de las piezas que serán exhibidas en el museo. Esta información puede contar con datos que, en su mayoría, suelen ser comprensibles para aquellos especialistas en la materia correspondiente y puede ser que a la vista del visitante no sea de fácil entendimiento. Por ello, el uso de la didáctica dentro de los museos permite hacer manejable el contenido del objeto para que el público la pueda procesar de manera clara y concisa, contribuyendo en sus esquemas de aprendizaje.

Partiendo de las ideas antes mencionadas, es importante que los agentes educativos encargados de los procesos educativos en los museos cuenten con las herramientas didácticas necesarias para propagar exitosamente los aprendizajes. Es decir, los EDM, son quienes ocupan un papel importante en la experiencia de los visitantes ya que dentro de sus variadas funciones se encuentra presentar los contenidos a todo aquel que lo requiera dentro del museo.

En este sentido, se espera que los EDM conozcan todo el contenido que albergan las piezas para que puedan resolver las dudas de los visitantes o poder facilitar los contenidos de acuerdo con sus necesidades educativas, cognitivas o físicas. Pero ¿de qué hablamos cuando decimos contenido? De acuerdo con Feldman, un contenido:

Es todo lo que se enseña, es decir, todo lo que se tiene intención de enseñar, todo lo que se programa para ser enseñado... El contenido puede consistir en, por ejemplo, informaciones, teorías o conceptos. Un tipo de objetos que entran en la categoría de “contenido” y que, comúnmente se denominan “saber qué”. También pueden ser metodologías o procedimientos, habilidades o técnicas. Lo que habitualmente se llama “saber cómo”. (FELDMAN, 2010: 49)

Por lo tanto, podemos decir que el contenido de un museo son sus colecciones, objetos, investigaciones, publicaciones y actividades para los visitantes; pero todos estos no resultan educativos únicamente al mostrarlos al visitante.

Para que un contenido tenga la capacidad de generar un aprendizaje, es necesario que se le establezca una finalidad didáctica clara y definida (GARCÍA, 1981: 423). Es decir, se requiere fijar **objetivos y metas educativas** que permitan hacer inteligible los contenidos al visitante y lo anterior se logra a través de los **criterios didácticos y los niveles de lectura** que se tienen dentro del museo (GARCÍA, 1981: 423). Tanto los criterios didácticos como los niveles de lectura, desarrollados por García (1981), resultan de utilidad para efectos de mi propuesta, ya que coincido con la autora en que se debe establecer una secuencia didáctica con los contenidos para mostrar el potencial educativo de las piezas u objetos, y, por otro lado, es necesario que se le facilite al visitante el acercamiento al contenido.

Los criterios didácticos ayudan a agrupar o asociar las piezas de cierto modo para que se tenga claridad y congruencia entre los objetos y la información; y los niveles de lectura se encargan de propagar la información al visitante de acuerdo con sus

niveles de comprensión a partir de elementos visuales como guías, videos, medios audiovisuales, gráficos, mapas, entre otros. (GARCÍA, 1981: 423-424).

Los museos en todo momento trabajan con saberes científicos, culturales y sociales, de los cuales se seleccionan los que más aptos para transmitir los mensajes y objetivos educativos de cada objeto. Los EDM son los encargados de hacer llegar toda esta información seleccionada a los visitantes, no obstante, los aprendizajes no ocurren de la misma manera en todos los sujetos.

La labor educativa que hacen los EDM resulta compleja, puesto que existen diversas maneras en las que se puede obtener un aprendizaje y el uso de una metodología lineal de enseñanza no es posible. Los EDM día con día se enfrentan a visitantes no homogéneos, por lo que requieren contar con habilidades que permitan ajustar el contenido a los visitantes sin perder de vista la esencia de este. Dichas habilidades se obtienen a través de una herramienta eficaz que proporciona la didáctica, la transposición didáctica.

La transposición didáctica es un método que emplea la didáctica para adaptar los contenidos de cierta disciplina a las necesidades de los educandos y puede ser definido de múltiples maneras, de modo que coincide con las ideas de Chevallard (1998) donde aborda a la transposición didáctica de la siguiente manera:

Un contenido de saber que ha sido designado como saber a enseñar, sufre a partir de entonces un conjunto de transformaciones adaptativas que van a hacerlo apto para ocupar un lugar entre los objetos de enseñanza. El trabajo que transforma de un objeto de saber a enseñar en un objeto de enseñanza es denominado la transposición didáctica. (CHEVALLARD, 1998: 45)

Este método didáctico puede ser muy útil en las prácticas educativas de los EDM en los museos ya que apoya a la transmisión de los contenidos. Requiere desmenuzar el contenido o saber científico en todas sus posibilidades para transformarlo en un saber comprensible para los visitantes, involucrando conceptos,

características y elementos que modifican la estructura teórica para hacerla comprensible sin perder la esencia del contenido.

El uso de la transposición didáctica dentro del museo puede ayudar a crear experiencias de aprendizaje flexibles para los visitantes. Por ejemplo, si nos posicionamos en un museo donde la temática redundante en la explicación de la extinción de los dinosaurios, las funciones del EDM pueden ser abordar cómo fue que los dinosaurios desaparecieron, las causas y consecuencias de su desaparición.

Lo primero que se podría intuir es que la extinción sucedió a partir del meteorito que cayó en la tierra y su impacto provocó distintos hechos que hicieron que los dinosaurios no sobrevivieran (falta de comida, agua, cambios en el clima) con lo cual se podría configurar algunas teorías; sin embargo, este pensamiento podría ser propio de un visitante que tiene experiencia previa en dicho conocimiento y será un tanto sencillo generar una plática “expositiva” con el visitante. Pero ¿Qué pasa cuando un EDM se enfrenta con esta misma práctica, pero con un visitante niño que su único interés es conocer cómo son los dinosaurios y verlos? Es aquí donde se pone en juego el uso de la transposición didáctica, ya que no es el mismo método educativo para que aprendan sobre la extinción de los dinosaurios.

Podría decir que abordar dicha teoría con niños es un tanto compleja puesto que el trabajar con niños requiere de algunas estrategias lúdicas para obtener su atención, por lo tanto, se podrían utilizar algunos ejemplos que involucre explicar con objetos las causas y efectos de tal tema. Hay que recordar que los niños son sumamente visuales, y buscar las palabras a su nivel que puedan ayudar a la comprensión; es por lo que el EDM tiene que estar preparado para adecuar los contenidos a los niveles cognitivos de los visitantes.

La didáctica, desde la perspectiva abordada, se centra en proporcionar al EDM de herramientas que permitan desarrollar su práctica educativa de manera eficaz. Se trata proveer una capacitación a estos educadores en una didáctica del museo para que puedan desarrollar habilidades de enseñanza y transmitan los aprendizajes a todo aquel que lo necesite. Es pensar una postura de un educador flexible que

estimule el aprendizaje a través de estrategias adaptativas en los procesos de enseñanza.

En resumen, aunque los museos no surgieron como recintos educativos, pueden ser considerados como ambientes de aprendizaje. Esto gracias al potencial educativo que poseen en vista de que pueden emanar saberes y propiciar aprendizajes en cada sujeto que los visita. Indudablemente la pedagogía tiene una participación muy importante en los museos ya que dota de elementos y herramientas que ayudan a configurar y construir los propósitos, objetivos y metas educativas de las exhibiciones.

Pero no es únicamente la pedagogía (en especial la disciplina didáctica) quien tiene un papel que la involucra dentro de los museos, también es indispensable resaltar las labores en conjunto con las disciplinas museografía y museología en la configuración del museo como un espacio educativo. Todo lo que está dentro del museo, incluso, desde cómo se imagina la exhibición hasta cómo se propagan los contenidos involucran una ardua labor para que los visitantes puedan comprender y apropiarse de la información.

De igual manera, los educadores de museo (EDM) pueden ser considerados como parte importante, pues son los encargados de apoyar el logro de los objetivos educativos a través de las diversas estrategias didácticas. Son el punto de contacto entre el patrimonio que resguarda el museo, las investigaciones y el propio visitante.

Todo proceso educativo dentro del museo requiere de una estructuración y organización para que resulte eficaz y se puedan cumplir las metas educativas. No es únicamente acompañar al visitante o lanzarle datos curiosos sobre el patrimonio o simplemente leer las cédulas, se trata de que el visitante genere una experiencia educativa durante su estancia en el museo.

Lo anterior puede lograrse a partir de la participación del visitante mediante opiniones y reflexiones que se dan a través de cuestionamientos o charlas con los EDM y con los recursos que le ofrece el recinto, estructurando así sus propios

aprendizajes con todo el universo de saber que le dota un espacio educativo como los museos.

Los EDM, como lo vimos en los apartados anteriores, son los encargados de apoyar el proceso de aprendizaje en los visitantes, requieren de cierta formación y características propias, pero ¿Qué es un Educador de Museos?, ¿Cuáles son esas características propias?, ¿Qué habilidades y conocimientos requiere el Educador de Museos? Estas y otras cuestiones se tratarán en el siguiente capítulo.

CAPITULO II. EL EDUCADOR DE MUSEOS

En el capítulo anterior, se planteó la idea del museo como un ambiente de aprendizaje donde se ponen en práctica algunas estrategias y métodos propios de estos contextos educativos no formales.

Al desarrollar estos planteamientos se mencionó la presencia de un agente educativo que apoya los procesos de aprendizaje en los visitantes, el cual se vale de los recursos, materiales y contenidos que el museo provee para estructurar estrategias que hagan accesible y/o comprensible la información a toda persona que lo necesite.

El presente capítulo plantea los referentes teórico-metodológicos que sustentan y orientan la propuesta pedagógica; en los siguientes apartados trataremos a los Educadores de Museo a partir del desarrollo de sus características con base en una construcción de un educador que, a través de la mediación y la interpretación, pueda inducir la elaboración de los aprendizajes.

2.1 ¿QUÉ ES UN EDUCADOR DE MUSEOS?

A partir de las ideas planteadas en el capítulo 1, los museos pueden ser considerados como ambientes de aprendizaje gracias a sus métodos educativos propios encaminados a generar experiencias de aprendizaje en los visitantes. Toda experiencia educativa dentro del museo se construye a partir de objetivos de aprendizaje que los DEAC establecen para la proyección de los contenidos (véase capítulo 1, apartado 1.1).

Sin embargo, no se puede generalizar la idea de que todas las experiencias educativas resultan favorables para cualquier visitante. Es decir, debido a las distintas concepciones sobre los procesos de aprendizaje se puede decir que no todo el mundo aprende de la misma manera.

Los museos pueden elaborar estrategias que les parezcan útiles y favorables para proyectar los contenidos, pero ¿Qué pasa cuando algún visitante no entiende algo dentro del museo?, ¿Existe alguien que pueda apoyar sus aprendizajes?

Dentro de los museos puede o no existir un intermediario encargado de apoyar a los visitantes en los procesos de aprendizaje, éste es a quien llamaremos Educador de Museos (EDM). Estos pueden desarrollar diversas actividades, entre ellas, resolver dudas y/o facilitar los contenidos del museo de acuerdo con las necesidades de cada visitante (cognitivas, físicas o educativas). Por lo que no solo requieren tener conocimiento en temas de manejo y control de grupo, también se espera que tengan habilidades y aptitudes que le permitan apoyar la construcción de los aprendizajes dentro de los museos, pero ¿Qué involucra ser un educador en un museo?

Tomando en cuenta que el educador puede ser definido por la pedagogía de distintas maneras, para efectos de la propuesta aquí expresada me apoyaré en las ideas de Antúnez et al (2008) donde lo caracteriza de la siguiente manera: “un educador es la persona que desarrolla actividades educativas en las que el objetivo principal es dotar a los alumnos de herramientas, en nuestro caso para que se

relacionen de forma autónoma con el arte y la cultura visual.” (ANTÚNEZ, 2008: 305)

De esta manera, los educadores serán los encargados de proveer a los visitantes conocimientos y herramientas que le permitan relacionarse dentro del museo. Dichas herramientas pueden encontrarse en las estrategias educativas que el museo ofrece a través del Educador de Museo (EDM), las cuales potencian el desarrollo de las habilidades de comprensión, observación, clasificación, comprobación, entre otras, permitiendo que los visitantes se apropien del contenido exhibido.

Por ello, se precisa que los EDM cuenten con experiencia en temas pedagógicos y museísticos, que le permitan desarrollar y ajustar las estrategias educativas a los visitantes. Así pues, un EDM es aquella persona que labora dentro del museo, cuyas finalidades, principalmente, son apoyar y potenciar los procesos de aprendizaje en los visitantes utilizando diversas estrategias educativas.

De acuerdo con García (2012), aquellas personas que se desarrollan como educadores dentro de los museos utilizan “discursos alternativos a las exposiciones o museografía del museo, actúa de facilitadora y adapta las explicaciones del museo a los intereses de su público, de modo que se convierte en la responsable de crear el nexo entre el museo y el público” (GARCÍA SANDOVAL, 2012: 477 citado en DOMÍNGUEZ Y ANTOÑANZAS, 2015:100).

Los educadores requieren elementos que le permitan motivar y hacer accesible los contenidos del museo, con la finalidad de provocar en sus espectadores una actitud investigadora y puedan relacionarse de cerca con los recursos del recinto. No se trata de ejercer los mismos métodos escolares de una figura docente, los procesos educativos en los museos tienen la característica de ser flexibles y adaptarse al contexto.

Se espera que el EDM cuente con vocación de enseñanza, y tendrá que utilizar otras metodologías de aprendizaje que le permitan proyectar al visitante los mensajes y objetivos del museo. Es decir, la metodología de trabajo queda situada

en los procesos educativos no formales (véase capítulo 1, apartado 1.3), por lo que se pueden emplear estrategias lúdicas y dinámicas que favorezcan las experiencias de aprendizaje.

De acuerdo con las investigaciones de López (2014) relacionadas al aprendizaje en museos, refiere que las tareas educativas en este contexto están dirigidas a crear experiencias de aprendizaje apegadas a las nociones y pensamientos que el visitante tenga, pues “el objetivo de la educación no es la mera adquisición de conocimientos y competencias, sino enseñar a aprender mediante actividades focalizadas en la experiencia” (LÓPEZ, 2014: 29).

Una de las tareas del educador es indagar en los conocimientos previos de los visitantes y apoyarlos en la construcción de los aprendizajes, combinando los saberes que traen consigo con los contenidos del museo. Se trata de tomar en cuenta los conocimientos previos para hacer partícipe a los visitantes y poder generar un ambiente de confianza en el que a partir del diálogo intermitente se configuren los aprendizajes.

El escenario educativo al que se enfrentan los EDM posee múltiples retos, ya que, dada la variedad de visitantes, los aprendizajes no se estructuran de la misma manera, por lo que no se puede llevar un método lineal de aprendizaje. Tal lo apunta Sabaté (2018): “los educadores y educadoras de museos trabajamos con personas de todas las edades, habilidades y orígenes, y disponemos de un tiempo limitado para afrontar nuestra actividad educativa” (SABATÉ, 2018, 13).

Así, los EDM, como ya se ha señalado, tienen una gran responsabilidad en los museos debido a que son los encargados de interactuar con el visitante y apoyarlo en su aprendizaje.

El estudiar al EDM no es una tarea sencilla, pues no se ha consolidado su presencia en todos los museos. Actualmente, en México, podemos encontrar en museos como Papalote, Museo del Niño o el Universum, Museo de las ciencias de la UNAM a sujetos que se encargan de apoyar los procesos de aprendizaje, que podrían ser los EDM. En el primero se realizan actividades con los visitantes a través del

proceso de mediación interactiva dadas las características del museo, y en el segundo se centran en apoyar y resolver dudas cuando los visitantes se acercan a preguntar o en actividades específicas que tenga el museo.

Con lo anterior, se puede decir que la presencia de los EDM depende de las características y finalidades del museo, lo cual indicaría que no todos los museos requieren de ellos. Sin embargo, considero que partiendo de las características generales que establece el ICOM para definir a los museos, los EDM poseen de una apertura extensa para desenvolverse profesionalmente en cualquier espacio museístico.

No obstante, de acuerdo con Martins (2010) el educador de museos no cuenta con una solidez que le permita mantenerse dentro de los recintos como parte esencial para la formación de los procesos de aprendizaje, es decir:

La mayoría de las veces no tienen una repercusión real en el museo, ni se materializan en una figura estable dentro de la institución. En la acción didáctica de los museos, estos profesionales actúan como mediadores entre los visitantes y un patrimonio que por sí solo tal vez no sería comprensible para todos. (MARTINS, 2010, 6)

De esta manera, parecería que la única finalidad del educador de museos es generar un proceso de mediación y guiar entre los objetos y el visitante para facilitar su aprendizaje, pero dichas actividades son algunas de las funciones que puede desempeñar el educador de museos, las cuales trataremos más adelante. Se trata de generar experiencias de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas en el visitante.

La labor de los EDM es relativa. Esto a consecuencia de los cambios que experimentan día con día, ya sea con los visitantes, los contenidos o las exhibiciones. No existe un guion establecido de lo que se tiene que hacer y decir al desempeñarse como EDM, esta práctica profesional requiere de la experiencia cotidiana en gran medida para desarrollar eficazmente los propósitos educativos.

Las demandas de sus visitantes y la práctica diaria contribuyen al desarrollo de habilidades y aptitudes en el EDM que favorecen sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.2 Educador o guía

Las actividades que se pueden llevar a cabo dentro de los museos pueden variar dependiendo la interacción e intereses del visitante. Normalmente suele aparecer la figura de “guía de museos”, sin embargo, la propuesta aquí descrita está enfocada a construir una idea distinta a la de guía, configurando un educador capaz de crear procesos de aprendizaje utilizando herramientas pedagógicas que permiten la construcción de aprendizajes.

En el apartado anterior mencionamos que un educador es aquel agente que se encarga de proporcionar herramientas educativas a un sujeto para que pueda comprender y adaptarse a su contexto, pero se podría decir que el guía también proporciona herramientas con las que los visitantes pueden interactuar con los contenidos del museo; a continuación, trataremos la diferencia entre guía y educador de museos.

Si bien, las funciones que realiza el guía pueden resultar similares a las de un educador de museos, es importante mencionar que, aunque estos dos agentes educativos trabajan de manera distinta con el visitante, los dos llevan la responsabilidad de generar aprendizajes a partir de la interacción: “Sean personas educadoras de museos, sean personas mediadoras, todas vienen a ser facilitadoras de experiencias, diseñando ámbitos, creando programas y compartiendo conocimiento” (DOMÍNGUEZ Y ANTOÑANZAS, 2015: 98-99).

De esta manera, el guía y el educador tienen una misión antes, durante y después de la interacción con el visitante y se podría decir que esto es lo que los une en términos educativos, no obstante, las características y el proceso por el que llegan a sus objetivos y metas educativas cuentan con elementos distintos.

Primeramente, llamaremos guía o también monitor, a toda aquella persona que “se comporta como mero transmisor de conocimientos, siendo su función transferir

datos y técnicas para que los participantes sean capaces de repetirlas” (ANTÚNEZ et al, 2008: 306).

Los guías se encargan de transmitir los contenidos del museo sin generar, en la mayoría de las ocasiones, una interacción mediante el diálogo y solo se remiten a resolver dudas que tengan los visitantes. Esto debido a que suelen ser sujetos carentes de conocimientos en educación, por lo que su labor queda remitida a transmitir los aprendizajes bajo las nociones de lo que ellos tienen sobre lo que implica enseñar algún tema, aunque sean conocedores del contenido del museo (LÓPEZ, 2014: 50).

Estos guías suelen ser personas expertas en la temática del museo, quienes poseen toda la información sobre las colecciones, lo cual le permite interpretar el contenido a los visitantes (AGUILERA, 2017: 21), pero también existen aquellos guías que no son expertos en la materia y van aprendiendo el contenido a través de la información que les provee el museo.

El recorrido que llevan los guías puede tener un carácter rígido; generalmente, suelen llevar un monólogo, donde la única voz que predomina es la del guía y el principal objetivo es explicar e informar los contenidos de las exhibiciones a partir de la visión del museo (LÓPEZ, 2016: 86).

La interacción que tienen los guías con los visitantes podría remitirse a la promoción de mensajes y contenidos, así como “proporcionar información acerca de las actividades del centro, señalar la forma en que se puede realizar la visita” (JOHNSON, 2005, citado en AGUILERA, 2017: 146), considerando su principal función a una mera exposición de temas trascendente para aquellos visitantes que desconocen el contenido del museo.

Por tal motivo, los guías asumen la posición de “alguien con mayor experiencia o más conocimiento” (AGUILERA, 2017: 98) al contar con los contenidos del museo y teniendo la capacidad de proyectarlo al visitante para que pueda entender los temas que se exponen. (AGUILERA, 2017: 98)

La figura del guía dentro de los museos suele ser común y encontrarse bajo otros apelativos, que según Rojas (2011) “aparte de guías, encontramos: anfitriones, monitores, animadores, exploradores; en otros lugares se encuentra: coordinadores, intérpretes, facilitadores, operadores didácticos, informadores” (ROJAS, 2011: 69), lo cual permite vislumbrar que tampoco existe una denominación específica para aquellos agentes educativos en los museos.

Ahora bien, pasemos a detallar las características y funcionalidad de los EDM que, como ya se mencionó, suele parecer similar al guía, pero lo que lo hace diferente es el método por el que proporciona los contenidos a los visitantes. Con esto, me refiero a que los EDM cuentan con una formación distinta a los guías, que suele ser proporcionada por el museo, la cual provee de herramientas tanto museísticas como pedagógicas para desempeñar sus labores y generar experiencias de aprendizaje en los visitantes.

Se podría decir que el educador de museos requiere de habilidades generales que le permitan desenvolverse con éxito dentro del museo. Se espera que tengan habilidades comunicativas (verbales y no verbales) que le permitan proyectar mensajes y objetivos. También requieren de una actitud flexible, empática y dinámica, lo cual ayuda a adaptarse a las necesidades que le demanden los visitantes, puesto que la labor del Educador de Museos se desarrolla “con un público integrado por alumnado de educación infantil, primaria, secundaria, universidad y escuelas de adultos, además de familias y grupos turísticos de todo tipo.” (SABATÈ, 2018: 13)

Retomando a Rojas (2011), algunos museos imparten una capacitación a los sujetos encargados de proyectar los contenidos, la cual consiste en impartir una sesión al inicio de la jornada laboral en la que se imparten temas relacionados a los contenidos del museo o a cuestiones laborales (servicio al visitante, atención de emergencias, etc.) a cargo de algún profesional especializado o por algún colaborador que conozca el tema (ROJAS, 2011: 83-84).

Estas capacitaciones dotan al EDM de herramientas que le permiten la construcción de los aprendizajes, pero ¿Cuáles son estas herramientas? En vista de que se habla

de un proceso distinto para construir los aprendizajes, es necesario que los EDM cuenten con conocimientos “acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje y de didáctica” (LÓPEZ, 2014: 50), así como tener nociones de museología y museografía.

A diferencia de los guías, los EDM tienen la responsabilidad de proporcionar los contenidos de la exhibición haciendo participe al visitante a través de actividades o el diálogo, esto con la finalidad de conocer que es lo que el visitante sabe del tema. Indagar en los conocimientos previos, les permite adaptar las estrategias de aprendizaje de tal manera que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas (comprensión, clasificación, reflexión, etc.) y generar nuevos esquemas de aprendizaje en conjunto con los saberes previos.

Los EDM usan la interacción social como medio para extraer datos que le ayuden a conocer a sus visitantes. Dicha interacción no cuenta con un guion armado, es decir, “el educador debe encontrar su estilo personal y averiguar cuál es el método que, por su disciplina, carácter, centro y alumnos, mejor funciona para alcanzar los objetivos formativos propuestos” (LÓPEZ, 2014: 50).

Para que el EDM pueda definir su estilo personal y metodología de enseñanza, requiere tener claridad en los contenidos, es decir:

El educador del Museo debe dominar los contenidos de aquello que va a enseñar. Dominar el tema permite tener la capacidad de atender a las opiniones del público (que en muchas oportunidades suelen ser divergentes) e incorporarlas en un discurso coherente sin desviar el argumento expositivo. (MELENDEZ, 2010, 6)

Con esto no quiero decir que debe ser una enciclopedia de museos, me refiero a que debe conocer en su totalidad tanto los contenidos como los objetivos educativos de las exhibiciones, con la finalidad de que tenga elementos con los que pueda transmitir la información y responder a las necesidades del visitante. En palabras de Domínguez (2003):

Además de ser un provocador y buen comunicador, debe saber tratar al público, estar dispuesto a hacer demostraciones y promover el diálogo con los visitantes, de responder a sus cuestiones, el educador de museos debe estar dotado de una buena preparación museológica, conocer la práctica cotidiana el funcionamiento interno del museo. (DOMINGUEZ, 2003:16)

Por ello, se requiere de agentes flexibles y con habilidades educativas, de atención y servicio al visitante, ya que la educación en museos, a pesar de ser un contexto más abierto, no quiere decir que es un ambiente de fácil dominio. Al contrario, plantea retos y dificultades aún mayores que los de un aula, puesto que “son instituciones muy complejas, por diversas razones: los organismos que los gestionan, el público que los visita y la naturaleza de su colección” (DOMINGUEZ, 2003, 1).

En definitiva, el educador de museos posee gran responsabilidad dado que apoya la construcción de aprendizajes en los visitantes, a diferencia de los guías que solo transmiten los contenidos a través de la exposición de temas. El impacto que tienen los EDM en los visitantes es que potencian el desarrollo de habilidades cognitivas en el proceso de construcción de los aprendizajes, usando los conocimientos previos e integrando los nuevos que dota el museo a través de él.

Su labor educativa está enfocada a crear experiencias de aprendizaje dentro de un escenario relativo, dadas las características y diversidad de visitantes. Ahora que definimos y diferenciamos las características entre Guía y EDM, nos centraremos en abordar las funciones que pueden desarrollar estos educadores en el apartado siguiente.

2.3 FUNCIONES DEL EDUCADOR DE MUSEO

Tomando en cuenta que un EDM potencia el aprendizaje a través del uso de habilidades cognitivas, una de sus funciones primordiales es crear experiencias de aprendizaje en los visitantes, sin embargo, no es la única función que realizan en el museo.

Las funciones que realiza el EDM se pueden encontrar especialmente en las actividades educativas, ya que resulta ser la persona encargada de la relación interactiva entre el museo, educación y el visitante. Así pues, otra de las funciones que podríamos considerar parte de los EDM podemos llamarla como un educador visual. Esta construcción nace a partir de la idea de que los EDM se pueden valer de los recursos visuales que provee el museo para proyectar los contenidos y provocar el interés de los visitantes.

Respecto a este punto quiero apoyarme en los postulados de Suina (1990) donde nos remite a **3 modalidades de aprendizaje** utilizado objetos:

La primera y más abstracta es la forma simbólica, con un carácter eminentemente verbal. La segunda, es la forma icónica, en la que el aprendizaje se realiza a través de lo visual (cuadros, películas, dibujos). La tercera es la forma activa en la cual se aprende gracias a objetos, personas o hechos reales.” (SUINA, 1990 citado en GARCIA-SAMPEDRO, 2018: 127)

A partir de tal clasificación, la modalidad que nos funciona para efectos del aprendizaje en museos es la “**icónica**”, ya que el proceso de enseñanza y aprendizaje que llevan a cabo los EDM con los visitantes involucra el uso de objetos y materiales visuales con los que se pretende activar las habilidades cognitivas de los sujetos aprendices.

El uso de los recursos visuales le permitirá al educador crear una experiencia llamativa que le ayude a difundir los contenidos y construir los aprendizajes. Aunque es necesario aclarar que utilizar estos recursos puede facilitar la estructuración de nuevos aprendizajes, no quiere decir que con el simple hecho de mostrarlas se aprenderá el concepto.

Es indispensable que se realice un proceso de reflexión y comprensión sobre el tema a tratar. Dicho proceso puede vincularse con la práctica de una visita guiada, la cual puede realizar el EDM, sin embargo, los procesos educativos que relacionan

el uso de objetos, materiales y temáticas específicas requiere de una construcción sólida que incluya herramientas educativas (Véase capítulo 1, apartado 1.4.1).

Siguiendo la línea de definir las funciones del EDM, podemos entrar en controversia. Esto porque no hay un listado fijo sobre sus funciones principales y en algunas investigaciones las acotan a impartir talleres, apoyar en los vínculos entre contenidos del museo y escuelas, apoyo en la construcción de exhibiciones, entre otras. En palabras de Domínguez y Antoñanzas (2015):

Engloban la conceptualización de contenidos y la programación de actividades, el diseño y la realización de talleres y materiales educativos, las visitas adaptadas a los diferentes niveles educativos, el seguimiento y la gestión de la información en redes sociales, la colaboración con otras instituciones, las actividades de formación, o la atención directa al público, a la realización de visitas guiadas y talleres, la participación en el desarrollo de exposiciones temporales, y la coordinación de eventos, evaluación, difusión y captación de público. (DOMÍNGUEZ Y ANTOÑANZAS, 2015: 107)

Por tal motivo, y para efectos de la propuesta aquí descrita, se pretende acotar la función del EDM como un mediador-intérprete, el cual podemos definir en pocas palabras como aquella persona que utiliza procesos de pensamiento, reflexión, interacción y acercamiento con los visitantes para la construcción de los aprendizajes.

Dado el contexto en el que se desenvuelve el EDM, la construcción de la función como mediador-intérprete surge a partir de los planteamientos expresados sobre la constante interacción entre educador y visitante. Es el puente conductor entre los contenidos y mensajes del museo con los conocimientos previos que poseen los visitantes, convirtiéndose en un agente capaz de interpretar y mediar contenidos de acuerdo con las características e intereses de su público.

El trabajar los términos mediación e interpretación en el desarrollo principal de las funciones de los EDM es porque, a partir del análisis de la bibliografía y la práctica personal, considero que es la vía indicada para la construcción de los aprendizajes dentro de estos recintos.

2.3.1 Mediación e Interpretación

El término mediación, en México, es un tema complejo debido a la poca práctica que se tiene en los museos. En el escenario museístico mexicano se pueden nombrar al Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), que fue utilizado para las investigaciones de López (2016), donde se encuentran los llamados “enlace-mediador” quienes se encargan de “establecer conversaciones o diálogos, a partir de las exposiciones, con las personas en las salas del museo” (LÓPEZ, 2016: 5).

Otro de los recintos que cuenta con mediadores es Papalote Museo del Niño, mejor conocidos como “Cuates” quienes realizan una labor cotidiana compleja dado el público que los visita (en su mayoría niños). De esta manera, ahondar en la mediación dentro de los museos en México podría considerarse como una herramienta innovadora en la forma de dar un recorrido o atender a los visitantes.

Dado el contexto que rodea el término mediación, me apoyaré de las ideas de López (2016) donde lo define de la siguiente manera: “La mediación es un acto de interpretación, es una herramienta educativa que provoca la reflexión mediante el diálogo acerca de un tema” (LÓPEZ, 2016: 34).

Así pues, la mediación involucra procesos de diálogo y reflexión encaminados a generar un proceso de aprendizaje basado en la conversación con los visitantes sobre los contenidos del museo. Siguiendo a este mismo autor, el concepto de mediación se encuentra en constantes cambios y construcción puesto que son diversos elementos (diálogos, preguntas, conceptos, teorías, entre otros) los que entran en juego al momento de mediar los contenidos (LÓPEZ, 2016: 33).

Con el uso de la mediación se trata de hacer partícipe al visitante, es decir, uno de los propósitos que persigue la mediación es “crear un ambiente de confianza y

respeto para que todos puedan compartir sus reflexiones y comentarios acerca de lo que experimentan” (LÓPEZ, 2016: 33).

La mediación dentro de los museos puede ayudar a generar o reconstruir los esquemas de aprendizaje en los visitantes de acuerdo con el tema que se esté trabajando. Es importante que se tomen en cuenta los conocimientos previos que se tengan sobre la temática, ya que esto ayudará a la configuración de un nuevo aprendizaje.

Practicar la mediación como técnica de aprendizaje en los museos tiene como finalidad provocar a los visitantes y hacer que ellos mismos se cuestionen sobre lo que quieren aprender. En este sentido, el educador de museos se muestra como un agente que provee de elementos y herramientas para facilitar la construcción de los aprendizajes donde el objetivo principal es incitar al visitante. En palabras de Perea (2005), se trata de: “Despertar el interés, la curiosidad y de que en sus mentes puedan surgir preguntas como el porqué y el cómo, desarrollando su capacidad de asombro y observación” (PEREA, 2005: 35).

De esta manera, el EDM es presentado como un agente mediador que conoce o tiene experiencia sobre los contenidos y “es capaz de mediar a través de la interacción, conducir y ayudar a los visitantes a involucrarse en procesos cada vez más complejos para entender los temas que se exponen en el museo” (AGUILERA, 2017: 98).

El proceso de mediación toma como base principal el diálogo con el visitante para incitar la construcción del aprendizaje. El hecho de hacer partícipe a todo el público es para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde se evada la función comunicativa de solo transmitir conceptos y teorías sobre los objetos o temas que se resguardan dentro del museo. Se espera desarrollar habilidades cognitivas en los visitantes que permitan la construcción de esquemas de aprendizaje a partir de los contenidos del museo; por ello es necesario “considerar a la mediación como una práctica educativa en museos que posibilita un espacio para pensar, analizar, debatir y reflexionar” (LÓPEZ, 2016: 97).

El proceso de mediación a partir de los contenidos del museo requiere de una estructuración, no basta con dialogar sobre el tema. Es necesario generar preguntas detonadoras que despierten el interés del visitante a indagar más sobre lo que aprende. Se trata de que la interacción entre el EDM y el visitante sea de índole interpretativa donde se pueda hacer accesible el contenido y los mensajes de las exhibiciones para que tenga mayor comprensión por parte de los visitantes.

De acuerdo con Jiménez (2017), algunas de las funciones de los EDM se limitan a “traducir los contenidos de las exposiciones” (JIMÉNEZ, 2017: 36); sin embargo, el abordar los contenidos desde la mediación y la interpretación ayuda a generar ambientes de aprendizaje más flexibles y abiertos a la participación, tomando en cuenta los procesos de socialización.

El uso de la interpretación dentro de la mediación es necesario para abordar los contenidos con la diversidad de visitantes a las que se puede enfrentar un Educador de Museos. Se puede decir que estos agentes educativos deben buscar distintas estrategias de interpretación, esto permitirá transmitir los mensajes de acuerdo con el nivel cognitivo de su público.

Existe una diversidad de estrategias (simulación, juegos de rol, lluvias de ideas, preguntas detonadoras, exploración del contexto, entre otras) que se pueden utilizar para mediar e interpretar contenidos, ya que involucran la participación activa del visitante con la finalidad de desarrollar sus sentidos; es decir, tomando en cuenta que se requiere una participación activa del visitante, es necesario involucrar “los sentidos de la vista, el oído, el olfato y el tacto, incluyendo el movimiento del cuerpo para de este modo reforzar la transmisión del mensaje y convertir al espectador en un elemento activo” (GARCIA-SAMPEDRO, 2018: 121).

El proceso de mediación requiere apoyarse de la interpretación que, de acuerdo con Martins (2010), se puede definir “como el arte de dotar de significado y sentido a un lugar para su reconocimiento, uso y disfrute que permita su conservación como legado para generaciones futuras.” (MARTINS, 2010: 3)

El EDM es el encargado de apoyar la construcción de un significado al patrimonio que muestra el museo a partir de sus objetivos y mensajes, lo cual permitirá que el visitante estructure sus aprendizajes a partir de lo expresado en las actividades y recorridos realizados dentro del recinto.

Existen diversas formas de interpretar y transmitir los contenidos de un museo, las cuales Martins (2010) suele llamar “técnicas de interpretación” (MARTINS, 2010: 2-3), destacando que las más usadas son:

Las exposiciones, las maquetas y reproducciones, los montajes audiovisuales, los diagramas, las experiencias interactivas, los performances, la “living history”, las fiestas y recreaciones, la señalización, los paneles interactivos, el arte en el paisaje, las visitas guiadas, los itinerarios temáticos, los talleres, los folletos, ediciones y otros materiales, etc. (MARTINS, 2010: 3)

La relación que hay entre mediación e interpretación es muy estrecha, pues la primera está encaminada a despertar el interés y la investigación en el visitante, esto con la finalidad de que construya sus aprendizajes a partir de los conocimientos previos y los que le ofrecen el museo.

La segunda, está encaminada a “estimular la capacidad de observación de los visitantes con el fin de proporcionarles herramientas que les permitan descubrir lo implícito del patrimonio” (MARTINS, 2010: 3,4). En este sentido es a través de la interpretación por la que se podrá despertar o provocar las habilidades de investigación en el visitante para conocer, indagar, pensar, reflexionar a través de sus sentidos, en especial el de la vista, para construir sus aprendizajes.

Finalmente, la interacción que se da entre los EDM y los visitantes siempre será de distinta manera. El hecho de dialogar y provocar a los visitantes a pensar y reflexionar sobre lo que ven, escuchan o sienten es un proceso que dará como resultado respuestas o aprendizajes distintos gracias a la diversidad de intereses.

Se precisa que el EDM pueda responder a estos intereses y necesidades (físicas, cognitivas o educativas) desde su labor dentro del museo, por lo que la propuesta

mediador-intérprete podría ser la indicada para resolver dichas demandas. La idea es no hacer una experiencia contemplativa, que en el mayor de los casos se torna aburrida o tediosa, sino a través de la interacción con el visitante y hacerlo participe, se inciten los procesos de pensamiento, comprensión y reflexión sobre lo que observa.

La educación en museos no es cosa fácil, como se revisó en el capítulo anterior, es un proceso con fines y metas claras a partir de teorías o supuestos establecidos que debe conocer el educador de museos para ponerlos en práctica durante sus actividades. Por ello, se espera que los EDM cuenten con cierta formación específica o saberes que les permiten desarrollar hábilmente su profesión, lo cual será tratado a continuación.

2.4 Formación profesional y conocimientos básicos

Abordar el término Educador de Museos (EDM) resulta un tanto complejo e innovador en el escenario museístico mexicano. Es común encontrar dentro de los museos, como se mencionó anteriormente, a sujetos bajo la denominación de guías, monitores o anfitriones que se encargan de ofrecer los servicios a los visitantes, pero no figuran como EDM.

Los servicios que pueden ofrecer van desde dar indicaciones, auxiliar en dudas, orientar el recorrido por los pasillos hasta la creación de experiencias de aprendizaje; sin embargo, lo complejo del EDM es definir las características de su formación profesional y los conocimientos básicos que deben tener.

Dado el contexto revisado en los apartados anteriores donde los EDM pueden practicar distintas actividades y llevar a cabo funciones más allá de un solo acompañamiento expositivo, se puede decir que este profesional emergente dentro de los recintos posee características multidisciplinarias.

Al estudiar e investigar a los EDM podemos encontrar que no existe un perfil profesional único, ni requisitos específicos o algún manual que especifique sus características, funciones y/o conocimientos esperados; bastaría solo tener interés en formar parte del mundo de los museos o hacer algún voluntariado.

De acuerdo con la función del educador de museos que se abordó en el apartado anterior, se está hablando de una figura que sea capaz de detonar el pensamiento reflexivo en los visitantes a través de la mediación, la interpretación y otros elementos comunicativos y educativos, relacionando los temas del museo con los conocimientos previos del público para generar aprendizajes significativos y útiles.

El educador de museos debe poseer algún tipo de formación profesional que le dote de herramientas y elementos con los que pueda actuar frente a los visitantes, solucionar sus inquietudes, y al mismo tiempo actuar como un detonante de información y no un transmisor (LÓPEZ, 2016: 84).

La educación en museos utiliza diversos procesos y herramientas para generar aprendizajes en sus visitantes (véase capítulo 1, apartado 1.3), sin embargo, la formación que reciben los educadores, en la mayoría de las veces, resulta escasa o superficial, puesto que son un elemento intermitente y no todos los museos cuentan con estos (véase apartado 2.2).

Generalmente no se le da mucha importancia a la formación profesional puesto que normalmente las funciones de los sujetos encargados de la atención al visitante redundan en realizar las actividades que el personal del museo les encomienda, es decir, “solo se les indica e informa los materiales para la actividad, se les instruye por medio de un documento que debe decir, como presentar la información, que conceptos debe aprender y no equivocarse” (ROJAS, 2011: 82-83).

Hablar de interacción y diálogo dentro de los museos no es cosa sencilla, se espera que cada individuo salga de estos recintos con aprendizajes nuevos a partir de su recorrido por los pasillos; las tareas que realizan los EDM no sólo son para distraer o divertir al visitante, sino están para orientarlos y apoyarlos en la generación de sus aprendizajes. Por ello, se considera importante que estos agentes educativos tengan alguna formación que les ayude a enfrentar los retos cotidianos que se encuentran en su interacción con los distintos tipos de público que visita el recinto.

Los EDM suelen tomar experiencia con la práctica de sus actividades, aunque también se requieren algunos elementos teóricos que le permitan desarrollar sus

funciones con mayor eficacia. Es decir, sus actividades están encaminadas a propiciar en los visitantes “un pensamiento basado en el desarrollo de habilidades” (AGUILERA, 2017: 324), ya sea de carácter comunicativo, didáctico, tecnológico, reflexivo, etc., que ayude a la comprensión y configuración de nuevos aprendizajes.

Se podría decir que gran parte de la formación del educador de museos se desarrolla en la práctica cotidiana y no es una idea errónea, ya que todo conocimiento se va perfeccionando a través de la experiencia, pero la educación en museos no solo es práctica.

La educación no formal requiere de algunas bases teóricas que apoyen la construcción de conocimientos (véase capítulo 1, apartado 1.3) y este es uno de los conocimientos básicos que debe conocer quien se postule como futuro EDM. Aunque no solo basta con educarse en temas pedagógicos, también se requiere indagar y versar sobre cuestiones sociales, culturales, comunicativas y museísticas, lo cual ayudará a ofrecer un servicio de calidad.

Se habla de una profesión multidisciplinar, ya que da una apertura a personas con distintas formaciones académicas para ejercer como EDM. De acuerdo con Pedersoli y Fisman (2013) es necesario que los profesionales dedicados a generar procesos educativos dentro de los museos reciban una formación especializada acorde a sus necesidades, es decir, se requieren de algunas estrategias, habilidades, aptitudes, conocimientos propios para la construcción de aprendizajes en estos escenarios. En palabras de Pedersoli y Fisman (2013):

Aquellos con formación inicial en arte, biología, antropología, matemáticas, etc. tendrán que fortalecer sus conocimientos pedagógicos, porque ser educador de museos es mucho más que saber mucho sobre un tema. Por otra parte, aquellos con formación inicial en educación tendrán que fortalecer sus conocimientos en las disciplinas de referencia de cada museo y todos tendrán que aprender sobre educación en museos, porque el aprendizaje en el museo no sucede como en la escuela o la universidad. (PEDERSOLI Y FISMAN, 2013: 2)

Así, podría decirse que todo aquel sujeto que desee ejercer como EDM requiere de nociones y conocimientos acerca de lo que involucra trabajar en museos. Se requieren conocimientos de otras disciplinas que le permitirán desarrollar sus labores de manera eficaz.

Considero que las disciplinas que apoyan la labor del EDM son, en primer lugar, la pedagogía seguida de la museografía y la museología. De la pedagogía, se pueden extraer los conocimientos sobre las teorías y herramientas para el aprendizaje, además de la didáctica; en la museología podrá encontrar las características y elementos que definen y componen al museo y con la museografía podrá entender su funcionamiento. Respecto a los contenidos y exhibiciones, cada museo cuenta con su acervo específico y se espera que estos sean proporcionados al EDM a través de capacitaciones.

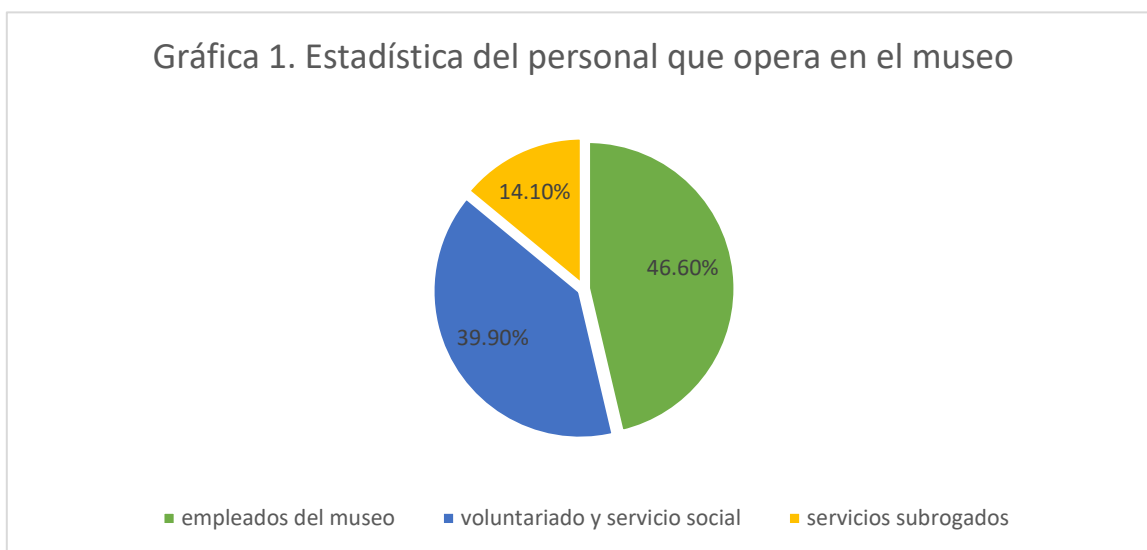
Hasta aquí hemos abordado algunas ideas sobre la formación profesional de estos agentes educativos, pero ¿Cómo llegan al museo?, ¿Existe algún tipo de reclutamiento?, ¿Dónde se forman profesionalmente?

De acuerdo con Acaso (2008), no hay un proceso específico para reclutar a los EDM:

La realidad es que la mayoría de los educadores de museos proviene de otras áreas de los propios museos, son profesionales que acaban recalando en el departamento de educación y son reabsorbidos por éste. Sobre todo, acaban como educadores los contratados como guías o celadores, figuras profesionales con escasos conocimientos sobre educación. (ACASO, 2008: 285)

El hecho de que los museos no cuenten con una plantilla específica de EDM no les delega importancia, ya que muchos recintos pueden ofrecer algún tipo de servicio educativo. Con base a las estadísticas del INEGI (2020) se tiene registro que a nivel nacional “el 87.3% de los museos cuenta con servicio de visitas guiadas” (INEGI, 2020: 2).

Respecto al personal que labora en los museos, la estadística nacional del INEGI (2020) especifica en términos generales que la plantilla está conformada de la siguiente manera:



Gráfica 1. Estadística del personal que opera en el museo. Fuente: INEGI, 2020:

No se tiene registro exacto de las personas que se encargan de las labores educativas. Sin embargo, los EDM suelen aparecer dentro del museo por medio del voluntariado o servicio social, lo que indicaría una estancia relativa en el museo.

Por tal motivo, se espera que todo museo que cuente con personal designado a las labores educativas con los visitantes ofrezca una formación inicial; es decir, preparar al personal, dotarlo de las herramientas y conocimientos museísticos y pedagógicos.

Aunado a los conocimientos teóricos, también se requieren algunos saberes prácticos que potencian la labor educativa de los EDM. Estos saberes son definidos por Morales (2019) en su estudio realizado hacia los educadores de museos, acotándolos de la siguiente manera:



Cuadro 3. Saberes prácticos que potencian la labor del EDM.

Fuente: MORALES, 2019: 396-418.

La experiencia cotidiana que enfrenta el educador de museos en los recintos le provee de elementos que favorecen su práctica con los visitantes. Sin duda, considero que un educador de museos perfecciona su profesión con la práctica y con esto no quiero decir que los conocimientos teóricos no son importantes, van entrelazados, lo teórico ayuda a configurar lo práctico.

La práctica ayuda a potenciar los procesos educativos y más en el contexto museístico, dado que los EDM “son quienes se van a encargar de transmitir la información de un objeto o exposición de una manera didáctica, es decir, tratando de transmitir con claridad los mensajes o la información de una manera sencilla, pero sin perder veracidad.” (REYNOSO, ELAINE, 1995:21 citado en PEREA, 2005:35-36)

Se espera que los EDM que desarrollen habilidades por medio de la experiencia y la práctica para transmitir los contenidos, ya que solo mostrar los objetos o exponer la información no ayuda al proceso de aprendizaje. Por tal motivo, con base a la propuesta aquí expresada, el profesional que desee desempeñarse como EDM requiere de una capacitación específica en didáctica, elaboración de materiales y evaluación del aprendizaje que le dote de conocimientos teóricos y prácticos para lograr con éxito sus propósitos.

* * *

En resumen, el Educador de Museos (EDM) es aquella persona encargada de apoyar los procesos de aprendizaje, facilitando los contenidos del museo a través de estrategias educativas adaptadas a las necesidades de los visitantes (físicas, cognitivas o educativas), es quien realiza el nexo museo-visitante.

Se ocupa de dotar al visitante de herramientas y conocimientos que le permitan relacionarse dentro del contexto museístico; además, se dedica a potenciar las habilidades cognitivas (comprensión, reflexión, análisis, clasificación, etc.) utilizando métodos de mediación, provocando el interés del público.

La diferencia que existe entre los guías y el EDM, está determinada por el método que ocupan para atender al visitante, ya que los EDM requieren conocimiento de temas pedagógicos y museísticos para generar los aprendizajes utilizando los recursos del museo e involucrando al visitante. Por otro lado, se puede decir que los guías utilizan una metodología basada en la transmisión de temas mediante la exposición, por otro lado, las y los EDM utilizan modelos y herramientas pedagógicas para estructurar los aprendizajes. Es decir, usan sus habilidades comunicativas a través de la interacción y el diálogo con los visitantes para provocar el pensamiento reflexivo y, a su vez, el aprendizaje.

Se precisa que todo EDM, además de crear una experiencia de aprendizaje basada en recursos visuales, se desarrolle como un mediador-intérprete. Esto lo logrará por medio de procesos de pensamiento, interacción, reflexión y acercamiento con los visitantes. El uso de la mediación va enfocado a generar preguntas detonadoras

que potencien el interés y la investigación del visitante, por otro lado, la interpretación apoyará a dotar de significado los pensamientos del visitante y explorar lo implícito del museo a partir de sus contenidos.

Respecto a la formación de los educadores, no existe un listado o manual con las características específicas que deben tener. Sin embargo, las ideas planteadas en este capítulo permiten determinar que un EDM requiere conocimientos, tanto pedagógicos-didácticos como museísticos, que le permitan entender como es la educación y el funcionamiento dentro de los museos.

El interés de estudiar a los Educadores de museos recae en darles visibilidad y proveerles de los conocimientos antes mencionados con la finalidad de contribuir a su formación teórico-práctica, a través de la elaboración de un material didáctico en el que se encuentren los conocimientos necesarios para desempeñarse como educador, lo cual se planteará en el siguiente capítulo.

CAPITULO III. MATERIAL DIDÁCTICO PARA LAS Y LOS EDUCADORES DE MUSEOS

Hasta aquí hemos abordado a la educación y los museos como dos áreas de conocimiento que trabajan conjuntamente para construir escenarios de enseñanza y aprendizaje en un contexto no escolar. Es en este escenario donde las y los EDM desarrollan su práctica educativa, acercándose e interactuando con el visitante para crear una experiencia favorable y significativa a partir de los contenidos del recinto.

La labor de un EDM estará supeditada a las necesidades e intereses de su audiencia, lo cual considera el uso de algunas estrategias, habilidades y conocimientos específicos que le permitan desarrollar y/o ajustar su práctica educativa. Lo anterior se puede establecer en un material didáctico que ayude a la formación profesional de estos educadores, ofreciéndoles las herramientas y contenidos básicos para una práctica educativa de calidad.

En este capítulo se tratará el planteamiento de una propuesta de material didáctico para las y los EDM. Dicho material intenta ser un instrumento de apoyo para la capacitación formativa de estos educadores que son parte de la comunidad museística; por lo tanto, en los siguientes apartados se plantea la construcción general de la propuesta a partir de la problemática identificada dentro de la práctica profesional del sustentante en el contexto museístico.

Se abordará el desarrollo de las características generales del material didáctico, los contenidos que se proponen para la capacitación y como resultado del planteamiento de la propuesta se incorpora, a manera de ejemplo muestra, el diseño y desarrollo del primer módulo del material didáctico (**Anexo 1**).

3.1 ¿Cómo surge la idea de estudiar al EDM y la creación del manual?

Estudiar a las y los educadores de museo no es cosa sencilla, pues son pocos los museos que cuentan con personal encargado de llevar a cabo estrategias educativas con el público. En los capítulos anteriores se abordaron puntos referentes a la educación en museos y se caracterizó a las y los EDM como aquella persona que apoya los procesos educativos de los visitantes en el museo, a partir de los recursos y contenidos que este ofrece.

En el caso de México, de acuerdo con la estadística del INEGI (2019) (ver gráfica 1), no se tiene registro específico de la plantilla laboral encargada de las actividades educativas con los visitantes dentro de los museos (guías, tallerista, anfitriones, educadores, animadores, etc.). Sin embargo, se pueden ubicar como aquel personal que presta servicio social o voluntariado, por lo que su estancia dentro del museo resulta ser periódica o temporal.

La idea de investigar y estudiar al personal encargado de las labores educativas con los visitantes nació a partir de mi experiencia personal y profesional, pues tuve la oportunidad de realizar servicio social formando parte de una comunidad de educadores llamados “Cuates” en un museo muy reconocido en la Ciudad de México: PAPALOTE, Museo del Niño.

En dicho recinto, tenía la encomienda de realizar actividades con los visitantes y crear una experiencia de aprendizaje que le fuera significativa. Es decir, la responsabilidad que recaía en mi era generar un proceso de aprendizaje a partir de la explicación de conceptos y contenidos establecidos, los cuales eran otorgados por el departamento pedagógico del museo.

Los contenidos eran compartidos y estudiados a través de un proceso de capacitación que se impartía a la comunidad de educadores para que conocieran cual era el proceso de trabajo y cómo se debía transmitir la información a los visitantes. Estas capacitaciones estaban a cargo del personal del museo, los cuales contaban con amplia experiencia en el ámbito museístico y facilitaban algunas fichas técnicas donde se explicitaban los contenidos y recursos necesarios.

Posteriormente nos mostraban como debía realizarse la actividad, ya sea el capacitador o algún compañero que tuviera conocimiento sobre la operación de la exhibición, y todo el equipo debía seguir tal muestra, agregando su esencia personal, con la finalidad de transmitir los contenidos al visitante.

Lo particular de la comunidad de educadores que había en el museo recae en que son jóvenes estudiantes provenientes de distintas disciplinas profesionales (sociólogos, diseñadores gráficos, biólogos, comunicólogos, psicólogos, pedagogos, entre otros) y lo que los une es que dentro del museo se convierten en aquel sujeto que se encarga de interactuar y transmitir los contenidos a los visitantes, aunque en ocasiones los contenidos no tengan relación con su profesión. En este sentido, la unificación de actividades y contenidos de la comunidad se da a partir del proceso de capacitación antes mencionado, lo cual permitirá desarrollar con eficacia su labor como educador.

Dentro del museo se puede utilizar una metodología basada en una teoría de aprendizaje significativo, utilizando el juego como una herramienta para articular procesos cognitivos y generar aprendizajes en los visitantes. Es decir, se intenta que todo visitante se cuestione y pregunte sobre lo que observa, con la finalidad de desarrollar capacidades, habilidades y competencias que le permitirán apropiarse de los conocimientos, todo esto apoyado por el mismo educador.

Por otro lado, tuve la oportunidad de conocer a los “anfitriones” del UNIVERSUM, Museo de las Ciencias de la UNAM, a través de una visita realizada a dicho recinto donde pude observar el actuar de los anfitriones y, desde mi punto de vista, la metodología que usan respecto al apoyo de los aprendizajes tiene otras características; pues los anfitriones se encargan de explicar y transmitir contenidos conceptuales a los visitantes, donde únicamente se limitan a responder dudas o preguntas que hacen los visitantes sobre los temas de su interés, no indagan más allá con el visitante ni lo hacen reflexionar sobre lo que aprende, y considero que ejercitar los procesos de pensamiento y reflexión en la adquisición de aprendizajes es de vital importancia.

De esta manera, se puede decir que cualquier museo puede proveer de los aspectos necesarios para que su comunidad educativa pueda desempeñar actividades con el visitante sin ningún problema, pues cuentan con los elementos para ofrecer un servicio de calidad. Sin embargo, desde mi perspectiva profesional dentro del ámbito educativo, considero que no únicamente se trata de conocer y memorizar contenidos del museo para transmitirlos a terceras personas, sino todo aquel sujeto educador dentro de los museos necesita de una formación, tanto educativa como museística, que le permita extraer todo el potencial educativo del museo y de sus objetos.

A partir de estos dos acercamientos contextuales a estas figuras educativas en ambos museos, es como surge la idea de crear un material didáctico que funcione como un recurso capacitador para un EDM, ya que, en el contexto museístico mexicano, esta comunidad no forma parte esencial en los museos; sin embargo, hay museos con presencia de profesionales que desempeñan actividades con el público visitante.

Por ello, se optó seguir esa línea de educador, pues considero que la función del guía es muy distinta a la de un educador de museos (véase capítulo II, apartado 2.2) y dada la apertura profesional multidisciplinaria que pueden tener estos educadores, se establecerán contenidos generales que involucran la educación en museos y lo propio del EDM, poniendo atención en sus características y conocimientos básicos que le permiten interactuar con los visitantes y ayudarlos a estructurar sus aprendizajes a través de metodologías y herramientas de enseñanza.

Se trata de darles visibilidad, puesto que, desde mi perspectiva, son una pieza fundamental en el quehacer educativo de los museos, convirtiéndose en el nexo museo-visitante; es quien hace accesible cualquier información a todo el público, y sabiendo que tiene un campo multidisciplinario, el manual propuesto aquí tendrá la característica de ser una herramienta accesible y flexible para usarlo en cualquier tipo de museo, ya que una de las herramientas principales del EDM son los recursos y materiales que ofrece cualquier museo.

3.2 IMPORTANCIA DEL ACTUAR EN EL MUSEO

Al tratar temas sobre la tarea de la educación no formal, se ponen en juego estrategias educativas (de investigación, exploración y experimentación, juegos de rol, entre otras) que coadyuvan a estructurar los aprendizajes en ambientes fuera de las aulas escolares. Tal es el caso de la educación en museos, pues este contexto requiere de herramientas y estrategias que al combinarlas con los contenidos del museo se puede entender, comprender y aprender sobre la temática que se abordan en el recinto.

En este caso, se estudia la educación en museos desde una mirada profesional a partir de la labor educativa de las y los EDM, ya que parte de los resultados de investigación realizada permiten vislumbrar que este profesional educativo no cuenta con una presencia sólida en el marco museístico-educativo.

De acuerdo con López (2017) la figura del EDM convive con los profesionales museísticos (curadores, artistas, investigadores) para conocer y reconocer lo que el museo pretende transmitir a la sociedad, sin embargo, “los educadores que trabajan en aquellas áreas se forman con la práctica y por tal motivo cualquier persona puede serlo, basta solo experiencia de trabajo, adentrarse a la teoría y reflexión laboral” (LÓPEZ, 2017:1).

Por tal motivo, dada la circunstancia de la apertura multidisciplinar para las y los EDM, resulta importante crear una herramienta que favorezca la formación y el actuar de estos educadores dentro del museo. Considero que, aunque los museos sean recintos capaces de proveer un sinfín de conocimientos para todo el que lo visita, lo cual les otorga un gran potencial educativo, no quiere decir que únicamente con pisar y recorrer sus pasillos, o admirar y leer los contenidos, se logra el objetivo de crear una experiencia significativa de aprendizaje.

Dicha experiencia se puede crear a partir de la interacción entre un EDM y el visitante, la finalidad de tal interacción es hacer partícipe al sujeto, con el afán de poner en juego sus habilidades cognitivas y comunicativas para que pueda conocer, comprender, reflexionar sobre lo que hay a su alrededor, y se apropie de los contenidos.

En este sentido, el actuar de las y los EDM estará enfocada a crear un ambiente confortable y flexible donde el visitante pueda participar y expresar sus ideas en completa libertad; así mismo, se encargará de facilitar y hacer accesible los contenidos de las exhibiciones que, en ocasiones, pueden resultar complejas para los visitantes. Las ideas anteriores formarán parte de los contenidos del manual didáctico de la propuesta aquí presentada, ya que la intención es favorecer la formación profesional de las y los EDM, ofreciendo herramientas y conocimientos para su labor educativa.

Se espera que con este material se pueda beneficiar a las y los actuales y futuros aspirantes a EDM en materia teórica y práctica, ya que uno de los motivos por los que se planteó el estudio de esta profesión emergente redundó en contribuir a la unificación y consolidación de una formación de EDM (desde una mirada pedagógica), pues su práctica educativa conlleva un acercamiento con una diversidad de visitantes (niños, adolescentes, jóvenes universitarios, adultos, adultos de la tercera edad, asistentes con capacidades diferentes, extranjeros, etc.) y requieren de habilidades, conocimientos, destrezas, herramientas y recursos museísticos, pedagógicos y propios del EDM para poder llevar a cabo una experiencia que le sea significativa al sujeto sin importar las condiciones.

3.3 ¿Por qué un material didáctico para las y los Educadores de Museos?

Tomando en cuenta la idea propuesta sobre el EDM como aquella persona encargada de la relación museo-visitante a través de la interacción, se consideró pertinente realizar un material didáctico que ayude a entender el funcionamiento de la educación en museos y aspectos que conllevan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es decir, los EDM están en constante convivencia con todo tipo de visitantes, lo cual provoca que estos profesionales se enfrenten cotidianamente con el reto de ajustar sus actividades de acuerdo con las necesidades e intereses de su audiencia.

Una de las principales funciones del EDM es ofrecer una experiencia de aprendizaje a cada visitante y estas experiencias, como se mencionó anteriormente, no se configuran por si solas con el simple hecho de visitar el museo; y tampoco los

profesionales encargados de estas experiencias llegan al museo siendo unos expertos, al contrario, se hace con la práctica cotidiana, y traigo esto a colación ya que es el punto central del porqué se decidió hacer un manual didáctico para los profesionales de los museos, pues el contexto que rodea a los EDM es incierto y relativo, tal lo apunta Morales (2019):

Se desconoce la manera en que los educadores configuran sus saberes profesionales. Más aún; si bien, en otros países existen programas formativos a nivel de licenciatura o posgrado para estos profesionales, en México esta oferta educativa no existe y se limita a formatos de formación que los propios educadores en práctica emprenden dentro de sus instituciones. (MORALES 2019: 168)

Lo anterior nos deja entrever que las y los EDM que pudiesen existir dentro de los museos no son considerados como tal, y carecen de una formación profesional que les ayude a mejorar y elevar la calidad de su práctica educativa. Por tal motivo, me parece útil la creación del material didáctico pues contribuirá a dar visibilidad y poner a consideración que una figura educativa como los EDM requieren de conocimientos propios del ámbito educativo y museístico para poder ofrecer una experiencia de aprendizaje que le sea útil y significativa a los visitantes.

No se trata únicamente de pasear con el visitante y enseñar los objetos y contenidos del museo, se espera que los visitantes interactúen con el museo, que se cuestionen sobre lo que ven y lo que están conociendo, y todo esto será posible con la ayuda y el acompañamiento estratégico del EDM.

Ahora, organizar los contenidos en un manual didáctico permitirá al usuario comprender de manera progresiva lo teórico y lo práctico, lo cual repercutirá en su formación profesional como EDM. Se trata de un material que promueva el autoaprendizaje a partir de su manipulación, esperando motivar y favorecer al lector, a través de la escritura y redacción del contenido, en su aprendizaje y desarrollo de habilidades y capacidades.

En definitiva, la creación del material didáctico estará enfocado al usuario y a su contexto; por ello, para el caso que nos compete (educación y museos), la estructura y composición del material va encaminada a contener interpretaciones y contenidos que no resulten complejos para el lector, pues “es importante tomar en cuenta que el material sea útil con relación a la mejor comprensión de un concepto, principio o hecho de la materia o asignatura dentro de un contenido de estudio” (MORALES, 2012: 40), ya que la finalidad principal es proveer de un material accesible y funcional para la comunidad museística educativa.

3.4 Fundamentación metodológica-didáctica del material didáctico

Antes de abordar la estructura y características con relación a la fundamentación metodológica-didáctica adoptada para la creación del manual, quiero detenerme de manera muy breve a recordar el surgimiento de los manuales como recurso para la enseñanza de cualquier disciplina, entendiendo así la razón de crear un manual didáctico.

El uso de materiales didácticos dentro de la enseñanza se remonta a tiempos de la evangelización en la sociedad, pues fueron las instituciones eclesiásticas, específicamente la orden de los Jesuitas, quienes comenzaron a usar materiales educativos para apoyar los procesos de aprendizaje.

De acuerdo con Choppin (2018) y Ossenbach (2010) la consolidación de los materiales puede ser dividida en 2 periodos, antes y después de la imprenta. En el primer periodo se estructuran aquellos materiales usados para la enseñanza de las ordenes evangélicas (cartillas, silabarios, catecismos y catones) los cuales, además de contener saberes religiosos, albergaban contenidos referentes a las primeras letras y material enfocado a la enseñanza de habilidades cognitivas.

En el segundo periodo se estructuran nuevos materiales a partir del uso de la imprenta, bajo la reglamentación de los nuevos modelos educativos y demandas escolares, con la finalidad de unificar la educación en la sociedad (OSSENBACH, 2010 citado en CORDOVA, 2011: 200), dando como resultado la elaboración de manuales y materiales impresos que apoyan el proceso de enseñanza y

aprendizaje, pues se consideraron “depositarios del saber escolar” (CORDOVA, 2011: 200).

Tomando en cuenta que los manuales fueron creados como materiales didácticos de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, dentro de la enseñanza en museos se pueden encontrar algunos materiales que apoyan la transmisión de contenidos y mensajes de las exhibiciones (folletos, trípticos, hojas informativas, entre otros), los cuales están dirigidos específicamente a la comunidad visitante, pues contienen información detallada sobre lo que se exhibe; sin embargo, la educación en museos va más allá de solo proveer algún material impreso que induce meramente a la lectura.

En el capítulo anterior se abordó al EDM (véase capítulo II), como aquel agente que tiene por función apoyar al visitante en sus procesos de aprendizaje, a través de estrategias educativas que permitan el uso de sus conocimientos previos con los que, combinándolos con los contenidos del museo, se puede generar una experiencia de aprendizaje significativa.

Dicha formación no llega a este educador de manera instantánea al pisar el museo o al ponerse de frente a las exhibiciones; se requiere de un proceso de formación profesional que dote de herramientas, tanto pedagógicas-didácticas y museísticas, para que en su interacción con el visitante se puedan estructurar procesos de aprendizaje.

Este proceso de formación es el que se plasmará en un manual didáctico, finalidad de la propuesta pedagógica aquí desarrollada, sin embargo, para tomar alguna postura para la elaboración resulta preciso plantear de forma metodológica general las finalidades, tipologías, estructura y diseño de un material didáctico.

Los materiales didácticos, según la UNESCO (1989), son:

Aquellos instrumentos tangibles que utilizan medios impresos, orales o visuales para servir de apoyo al logro de los objetivos educativos y al desarrollo de los contenidos curriculares... interactúan con quien los utiliza para apoyar el aprendizaje de

nuevos conceptos, el ejercicio y desarrollo de habilidades y la comprobación de elementos. (BENAVIDES, 2013: 7)

Por otro lado, Freré y Saltos (2013) refiere que los materiales didácticos son aquellos “elementos físicos que al utilizarlos de manera didáctica ayudan a la formación integral... enriquecen la actividad perceptiva y promueven un proceso constructivo de maduración” (FRERÉ Y SALTOS, 2013: 27); y de acuerdo con Morales (2012), los materiales didácticos son un “conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje” (MORALES, 2012, citado en FERNÁNDEZ, 2020, 6)

Por lo tanto, un material didáctico es un instrumento que apoya la enseñanza y aprendizaje de un tema o disciplina a través de estrategias y herramientas educativas que contribuyen al desarrollo de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes en el aprendiz.

El interés aquí recae en elaborar un manual didáctico en el que se puedan plasmar contenidos referentes a la práctica educativa que las y los EDM pueden llevar a cabo dentro de los museos, a partir de estrategias pedagógicas y herramientas museísticas que, al combinarlas, permitan la creación de aprendizajes, logrando una experiencia significativa en el sujeto visitante. Es decir, se trata de elaborar un material didáctico accesible con el que se puedan capacitar las y los EDM en conocimientos básicos que les permitan desarrollar la práctica educativa dentro de los museos.

De acuerdo con la UNESCO (1989) la elaboración de un material didáctico requiere tomar en cuenta aspectos disciplinarios y contextuales para que resulte eficaz el impacto social. Es decir, se necesita poner atención a los aspectos curriculares sobre la materia o disciplina, las necesidades, características e intereses de la población a quien va dirigido y a su vez se debe plasmar las finalidades deseadas (UNESCO, 1989:51-52).

De tal manera, considerando las características previas otorgadas por la UNESCO, el material aquí propuesto consta de un **manual escrito, encuadernado y con**

posibilidades de ponerlo al alcance de la comunidad museística interesada en capacitarse como EDM o para aquellos guías, monitores, anfitriones de museos que deseen conocer y formarse con los conocimientos básicos que requiere un EDM, desde la perspectiva empírica del autor de la propuesta; además, mediante el uso de la web se pretende ampliar el radio de impacto, ya que se espera poder integrarlo a algunas plataformas digitales que apoyen la difusión y se logre poner al alcance de la sociedad museística de otras regiones, incluso se puede pensar en una difusión a nivel internacional esperando se convierta en una herramienta útil que funcione para la formación y capacitación de las y los Educadores de Museos.

Los materiales didácticos para la capacitación cuentan con una planeación interna que permite llevar a cabo “un proceso ordenado y organizado” (FERNANDEZ, 2020:2) en el aprendizaje de cierta disciplina. De acuerdo con Fernández (2020) los materiales usados para la capacitación son aquellos que “explican o demuestran o ilustran un tema, aportando elementos que propician la atención a destinatarios para facilitar la comunicación e interacción entre el participante, el facilitador y los contenidos”. (FERNÁNDEZ, 2020: 2)

En este caso, el material didáctico se enfocará a **propiciar el autoaprendizaje** en el usuario a partir de la interacción con el manual y sus contenidos, por lo que no se requiere necesariamente de un facilitador que los exponga, pues la redacción y estructura del manual pretende exponer de manera clara y sistemática los contenidos, así como guiar el proceso de formación a partir de recursos y actividades que serán plasmados en los contenidos.

Las ventajas y pertinencia de los materiales visuales para la capacitación recaen en que son un medio, mas no un fin, para propiciar aprendizajes en los usuarios; pues proporcionan información y guían el aprendizaje, a través de su función facilitadora ofreciendo una base concreta para el aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal, dependiendo de los objetivos. Así mismo, apoyan el desarrollo de habilidades de pensamiento beneficiando los procesos de aprendizaje a través de una mediación implícita entre los contenidos, las actividades y el usuario (FERNÁNDEZ, 2020:11-15).

Primeramente, es necesario determinar la función que llevará consigo el material didáctico, ya que será un elemento clave para su total elaboración pues:

Es necesario tomar en cuenta una serie de elementos tales como: la naturaleza de la materia de estudios, el carácter de los objetivos (cognoscitivos, afectivos o psicomotores), los medios que se utilizan para su elaboración, el grupo destinatario o beneficiario del material, las posibilidades de las comunidades y del programa mismo. (UNESCO, 1989: 12)

El material didáctico pretende responder algunas de las necesidades formativas de las y los EDM, pues contará con **objetivos** encaminados a la capacitación en la enseñanza de museos que permita a estos educadores generar experiencias significativas de aprendizaje a partir de la interacción social con los visitantes y los contenidos del museo. Por lo tanto, **el manual tendrá una función central**, su uso pretende ser un apoyo para las y los EDM en donde encuentren referentes para sus “propósitos, actividades, secuencias e interacciones de la dinámica educativa” dentro de los museos (UNESCO, 1989: 12).

Ahora, los contenidos tendrán como finalidad ofrecer una formación de manera semi-profesional al EDM, pues la **tipificación del manual**, basándonos en la clasificación de la UNESCO (1989), **se encuentra en el marco de contenidos y población a la que van dirigidos**; pues la comunidad perteneciente a la educación museística podrá encontrar en este manual referentes sobre la educación en museos, estrategias didácticas con las que se pueden generar aprendizajes a partir de los contenidos de una exhibición, el rol del educador de museos, entre otros.

En este caso, se requiere que los contenidos tengan coherencia con los objetivos y finalidades que pretende el material. Es decir, se precisa dotar al material con los saberes necesarios para que al interactuar con el usuario pueda lograr los objetivos propuestos en su formación. La UNESCO (1989), cita algunas características principales para elegir y redactar los contenidos:

Escribir en forma sencilla, clara e interesante no es fácil, especialmente si los lectores son adultos que poseen un nivel elemental de lectura. Para que los materiales de lectura puedan ser comprendidos con cierta facilidad por parte de los neolectores, es necesario que el escritor exprese las ideas con claridad, concisión, sencillez y naturalidad. Se recomienda por tanto atender a demandas que plantean los contenidos, el lenguaje y el formato. (UNESCO, 1989: 15)

De tal manera que precisa los siguientes ítems, que pueden servir de base para generar los contenidos del manual (UNESCO, 1989: 15-17):

- ✓ Deben ser interesantes para los lectores
- ✓ Deben tener elementos novedosos
- ✓ Deben tener aplicabilidad
- ✓ Deben ser breves y concretos
- ✓ Deben contener un mensaje definido y científico
- ✓ Deben fomentar el autoaprendizaje
- ✓ Deben adecuarse al contexto cultural del individuo y a su madurez
- ✓ Deben promover el análisis y la crítica.

Así mismo, se requiere de una estructura visual que le sea comprensible al lector. Se trata de ordenar los contenidos dependiendo la complejidad, de lo sencillo a lo complejo, lo cual permitirá expresar ideas con claridad. Cabe mencionar que la presentación también es un rasgo importante que considerar, pues es la primera impresión que el lector tendrá respecto al manual, por ello, se precisa una estructura de la siguiente manera:

- Portada
- Índice
- Introducción o Presentación
- Desarrollo de contenidos
- Resumen o recapitulación

Donde el resumen o recapitulación puede encontrarse al final de cada subtema a manera de autoevaluación para repaso de los conceptos e ideas, así como al final de todo el contenido como un resumen general de los conceptos y temas tratados (UNESCO, 1989: 14-23).

Después de tratar aspectos sobre la función y contenidos del material didáctico, otro de los puntos a considerar para la elaboración de un material didáctico escrito es definir los objetivos de aprendizaje esperados en los usuarios; los objetivos ayudarán a organizar los contenidos para el logro de los aprendizajes, además de apoyar la elección de los medios apropiados para los mismos (PÉREZ, 2016: 2)

De acuerdo con Pérez (2016) un objetivo se construye a partir de los contenidos, las capacidades y las competencias que se espera adquiera el aprendiz, es decir, ayudan a hacer explícito lo que se desea y quiere enseñar, así mismo, apoyan a visualizar lo que hay que hacer para lograr los aprendizajes (PÉREZ, 2016: 1-3), por lo que nuestros objetivos estarán encaminados a las habilidades, capacidades, competencias y contenidos que se desea para las y los EDM (cabe mencionar que, tanto los contenidos, finalidades y objetivos del presente manual son una opción sugerida para la capacitación de las y los EDM, más no una imposición).

Cualquier tipo de objetivo requiere de una estructura, la cual involucra las capacidades, el contenido y la condición de realización (PÉREZ, 2016: 4-6). Las capacidades involucran la actividad del sujeto, es decir, indica el punto de partida y las habilidades que desarrollará; el contenido se refiere al conocimiento o saber disciplinario con que trabajará y aprenderá el sujeto; y por último, la condición de realización está enfocada a los recursos y finalidad del objetivo.

Ahora bien, los objetivos se clasifican en generales y específicos. En este caso, se establecerá un objetivo general en el que se especificará la visión global sobre el manual basado en las intenciones que se espera para el curso (PÉREZ, 2016: 2-3). También se establecerán algunos objetivos específicos, ya que se dividirán los contenidos en módulos de aprendizaje, los cuales ayudarán a “redactar de forma clara, evidente y continua” (PÉREZ, 2016: 2-3) las habilidades, capacidades y competencias que se espera desarrollen las y los EDM al finalizar el módulo.

Estos **objetivos educativos** (aprendizajes por cumplir) pueden ser conceptuales, procedimentales y actitudinales, según las necesidades de la población meta. En este caso, los objetivos del manual didáctico serán redactados de manera conceptual y procedimental; los primeros están enfocados al aprendizaje de conceptos, hechos y principios, y los segundos incitan a desarrollar acciones orientadas a las destrezas, metas y finalidades del curso (PÉREZ, 2016:1).

Tratado brevemente el tema de los objetivos, pasaremos al tipo de modelo que tendrá el material didáctico. Este seguirá un modelo apegado a lo que García (1989) define como **modelo empírico** que es aquel material “basado en la experiencia de quienes trabajan en el campo de la planificación, producción y evaluación de los materiales” (GARCÍA, 1989: 1), pues es a partir de la experiencia pedagógica y profesional del sustentante que surge dicho proyecto.

Siguiendo a García (1989), los **materiales empíricos** tienen por finalidad **enseñar, explicar, anunciar, preguntar motivar e informar sobre algún tema o disciplina de interés del autor**. En estos se encuentran saberes esenciales de una materia, y propician el desarrollo de habilidades y actitudes con las que se lograrán los objetivos propuestos; todo mediante lecturas, actividades, tareas y procesos de evaluación que coadyuvan a la formación de las y los EDM (GARCÍA, 1989: 2-3).

Además, se propone una estructura en la que se integren recomendaciones y sugerencias sobre la práctica educativa (qué hacer y qué no hacer), consejos sobre cómo utilizar los recursos que provee el museo, entre otras cosas; se trata de un material que dialogue con el usuario a través de la escritura, esperando beneficiar sus habilidades cognitivas y de aprendizaje, estimulando su capacidad de comprensión e investigación. (GARCÍA, 1989: 5-8)

En este sentido, se espera tener un impacto en las actividades que realizan las y los EDM, las cuales se encuentran dentro de la categoría de “actividades didácticas directas” que, de acuerdo con Benavides (2013), son aquellas actividades propias de las exhibiciones y visitas guiadas que puede ofrecer el museo para sus visitantes (BENAVIDES, 2013: 144). Por ello, las estrategias didácticas del manual estarán encaminadas a potenciar el desarrollo de habilidades y obtención de conocimientos

que beneficien la formación de estos educadores, lo que permitirá entender y llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, a partir de los contenidos de las exhibiciones y en las visitas guiadas.

De acuerdo con el ITESM (2005) en toda práctica educativa se requiere que los enseñantes conozcan y dominen diversas estrategias y técnicas didácticas para favorecer los aprendizajes de los sujetos, sin embargo, es preciso tomar en cuenta sus necesidades e intereses que les rodean (ITESM, 2005: 2).

En el caso del EDM no es la excepción, ya que este educador trabaja cotidianamente con un sinnúmero de visitantes con necesidades e intereses distintos y/o particulares; por lo tanto, en el manual también se podrán encontrar algunas estrategias y actividades didácticas que las y los EDM podrán utilizar en su práctica cotidiana para favorecer los aprendizajes en los visitantes.

Siguiendo al ITESM (2005), la estrategia didáctica es la serie de procedimientos apoyados en una técnica didáctica enfocada a terminar de manera exitosa las acciones didácticas y potenciar el logro de objetivos de aprendizaje, es una guía enfocada a orientar el proceso de obtención de ciertos resultados, es decir, puede involucrar actividades o pasos a seguir para llegar a una meta u objetivo establecido (ITESM, 2005:4-5).

Por otro lado, de acuerdo con Mallart (2000) se puede hacer una diferencia entre los términos estrategia y estrategia didáctica, donde la primera es aquel medio para alcanzar una finalidad a partir de métodos y secuencias organizadas y estructuradas con las que se pretende lograr cierto objetivo; por otro lado, las estrategias didácticas son aquellas que involucran un “proceso reflexivo, discursivo y meditado que pretende determinar el conjunto de normas y prescripciones necesarias para optimizar un proceso de enseñanza y aprendizaje” (MALLART, 2000:425).

Así, toda estrategia que este enfocada a apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje requiere de una estructuración didáctica que integre componentes que permitan identificar y justificar “el qué, el por qué, el para qué y desde qué condiciones se llevará a cabo el proceso de enseñanza” (OLIVA, 1996: 76, citado

en MALLART, 2000:421-422). En este caso, dadas las características del manual, se usarán estrategias didácticas que integren procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, pues a partir del establecimiento de objetivos de aprendizaje se fijarán estrategias didácticas que lleven al logro de los aprendizajes.

El uso de estrategias didácticas en la práctica del EDM beneficiará lo que se conoce como “rol facilitador del aprendizaje”, pues a partir de las actividades y la interacción con el contexto museístico, el educador ayudará al visitante a profundizar en los contenidos y conocimientos, permitiéndole descubrir la relevancia que poseen (ITESM, 2005: 10). Es decir, se requiere de un enfoque de aprendizaje facilitador basado en la autoactividad del visitante, donde pueda explorar y aprender a partir de sus intereses dentro de un contexto que le ofrezca oportunidades de satisfacerlos (FELDMAN, 2010: 25-26).

En este sentido, se espera que las y los EDM potencien el autoaprendizaje en sus visitantes a partir del diálogo y puesta en práctica de las estrategias o actividades, es decir, se requiere estimular la participación, la investigación, el análisis y reflexión de la información que van obteniendo para incorporarla con sus aprendizajes previos, y de esta manera puedan establecer conexiones entre un conocimiento y otro, así como inferir sus conclusiones al respecto. (ITESM, 2005: 9-10).

Las estrategias que las y los EDM pueden utilizar y ajustar en su práctica, son todas aquellas que permiten la participación del visitante. Como se mencionó anteriormente, se espera que exista una interacción participativa entre el EDM y sus visitantes para lograr los objetivos de aprendizaje. Por ende, las estrategias podrán estar basadas en técnicas como preguntas detonadoras, simulación, juego, lluvia de ideas, investigación, artísticas, entre otras.

Así mismo, es necesario tomar en cuenta el tipo de estrategia en la organización de las actividades a realizar, ya que existe un sinfín de estrategias didácticas que se pueden usar para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de visualizar el sentido de aprendizaje que tendrá la estrategia.

En este sentido, podríamos retomar la clasificación de Mallart (2000) donde divide las estrategias en tres: a) estrategias transmisivas basadas en la enseñanza; b) estrategias interactivas y c) estrategias de aprendizaje individual inductivo; y de acuerdo a tal clasificación, las estrategias que pueden ajustarse a la práctica educativa del EDM estarían dentro de **estrategias transmisivas y estrategias interactivas**, ya que involucran ejercicios de exposición, audiovisuales, diálogos, debates, juegos de rol, simulación, entre otros (MALLART, 2000: 426), lo cual permite involucrar al visitante y hacerlo participe en su proceso de aprendizaje a través de la exploración de su contexto y el acercamiento a los recursos que le ofrece el museo para construir sus esquemas de aprendizaje.

Por otro lado, el sentido de aprendizaje de la estrategia didáctica involucra tres situaciones para tratar los contenidos: a) inducción: introducir a los sujetos en el estudio o tema de estudio; b) proceso: abordar los contenidos fomentando el desarrollo de habilidades, capacidades o aptitudes; y c) análisis e integración: estrategias usadas para cerrar el proceso de aprendizaje y evaluar el conocimiento sin remitir a un proceso formativo (ITESM, 2005: 21-22). En este sentido, será tarea del EDM identificar de qué manera abordar los contenidos (inductiva, procesual o de análisis), y esto se logra identificando las necesidades de los visitantes mediante un sondeo para conocer qué es lo que sabe su audiencia y desde donde poder partir a la explicación y creación de los aprendizajes.

Integrar estrategias didácticas y actividades proveerán cierta versatilidad y flexibilidad en la práctica educativa del EDM provocando en los participantes resultados informativos y experienciales durante y después de realizarlas, con la finalidad de hacer partícipe al visitante estimulando su capacidad creativa y reflexiva, pues su característica es que son actividades de interacción con el público (BENAVIDES, 2013:114).

De igual manera, para la elaboración de las estrategias didácticas, se usará la **didáctica del objeto**, establecida por Santacana y Llonch (2012), de la que se retomarán ideas sobre el **uso y la manipulación de objetos museísticos** para la elaboración de las actividades de aprendizaje en el manual.

Según los autores antes mencionados, los objetos dentro de los museos poseen características específicas que los convierten en objetos como **fuentes históricas** y **fuentes de conocimiento**, pues a simple vista parece ser que no “dicen” nada, sin embargo, al estudiarlos, investigarlos y explorar todo lo que hay detrás de ellos (su época, su historia, sus materiales, su creador, etc.) se puede encontrar que están llenos de información que nos pueden relatar parte de la historia y evolución de la humanidad (SANTACANA Y LLONCH: 2012: 13-20).

En definitiva, se trata de aportar al campo museístico una herramienta pedagógica que ayude a consolidar una figura del EDM ya que, desde la perspectiva empírica, resulta ser necesaria para la construcción de aprendizajes en los visitantes; considero que son los actores primordiales que pueden acercar al visitante a todo aquello que esconde el museo detrás de la mera exhibición de objetos y contenidos.

3.5 Fundamentación teórica-didáctica del material didáctico

De acuerdo con la estructura trabajada en el punto **3.4**, el material didáctico estará estructurado bajo un **modelo empírico**, el cual está basado en la experiencia del autor del material (García, 1989: 1). Es decir, dado que es un material que nació a partir de la experiencia del autor de la presente propuesta pedagógica, se espera estructurar un material didáctico con la finalidad principal de poner al alcance de la sociedad museística un material que explique y enseñe de manera concisa las temáticas propias de la educación en museos y referentes al Educador de Museos-

El material contará con índice de contenidos, un objetivo general y una presentación que integrará una visión global del manual en su totalidad, a manera de introducción, dejando entrever al usuario las finalidades y resultados que obtendrá al interactuar con este.

En cuanto a la redacción, se usará el **método** conocido como **conversación didáctica guiada**, el cual consta de una redacción guiada orientada al aprendizaje con una presentación accesible de los contenidos con lenguaje claro, redacción simple y moderada densidad de información, incluyendo algunos consejos y

sugerencias, además de hacer partícipe al usuario. (GARCIA, 1989: 5-7). Se trata de presentar de manera puntual y accesible cada tema mediante un lenguaje claro y simple, beneficiando así la interacción con el usuario, siendo el mismo manual el propio facilitador y expositor de temas (GARCIA, 1989: 5-7).

El contenido del manual estará dividido en 4 módulos que se estructuran mediante una visión gradual de complejidad, integrando contenidos teóricos y prácticos. Cada módulo tendrá una introducción breve al tema, un objetivo específico y desarrollo de contenidos.

En el caso de los contenidos, se estructurarán de tal manera que sean prácticos y digeribles para el usuario, constarán de una mezcla de teoría con actividades prácticas, es decir, se colocará el desarrollo de los temas/conceptos y al finalizar se encontrará una actividad que involucra actuar en el museo para que el usuario combine la teoría con la práctica, permitiendo así generar los aprendizajes.

Tales actividades tendrán un hilo conductor entre sí y con cada módulo, con la finalidad de guiar el actuar del usuario dentro del museo, pues se pretende que el usuario aproveche los recursos del museo y aprenda a usarlos para generar aprendizajes; por ello, todas las actividades prácticas que se integrarán están pensadas en la construcción guiada de un portafolio de evidencias como producto final, el cual funcionará como una herramienta de fácil repaso que podrá usar durante sus actividades cotidianas dentro del museo.

Cabe mencionar que tanto la selección y desarrollo de contenidos, así como la construcción de las actividades prácticas del material serán producto del autor de la presente propuesta, utilizando como base principal de estructura la experiencia previa generada al estar inmerso en el contexto museístico y estarán encaminados a tomar en cuenta la relación estrecha que se puede generar entre los recursos del museo, los procesos de aprendizaje y los visitantes.

Se pretende una herramienta de fácil acceso y uso para incentivar el autoaprendizaje en el usuario a partir de su manipulación e interacción con sus contenidos. Por ello, la creación del material didáctico está pensada a partir de dos

funciones principales; la primera, **facilitadora** (BENAVIDES, 2013: 8), enfocada a ofrecer contenidos de manera concisa permitiendo el desarrollo de habilidades y configuración de aprendizajes conceptuales, actitudinales y procedimentales; y la segunda, **central** (UNESCO, 1989:14-20), pues integrará referentes, tanto pedagógicos como museísticos, que apoyarán los objetivos, estrategias didácticas y actividades del proceso educativo en museos.

3.5.1 Del desarrollo y contenido de los módulos

Tratado anteriormente la fundamentación teórica-didáctica, abordaremos los contenidos que se proponen para el manual de capacitación del Educador de Museos; los cuales fueron elegidos a partir del proceso de investigación, documentación y análisis sobre estos educadores y las características de su contexto.

Los contenidos se integraron en una tabla, la cual especifica la división en 4 módulos que conformará el curso de capacitación (ver tabla 3.5.2), así como los temas que se desarrollarán en cada uno, la metodología de enseñanza y aprendizaje, y la evaluación al finalizar cada módulo. Cabe mencionar que la selección y organización de contenidos, así como la división de módulos fueron consideración del sustentante teniendo como base los referentes teóricos de investigación utilizados para la elaboración del capitulado de la presente propuesta pedagógica y, también, tomando en cuenta la experiencia personal y profesional dentro del contexto museístico.

Debido a la poca documentación que existe sobre la formación profesional del EDM, se integraron temas que involucran teoría y práctica, permitiendo estructurar un grado básico de capacitación que le ofrecerá al usuario las herramientas y conocimientos necesarios con los que podrá formarse de manera semi-profesional; ayudándole así a entender y comprender al museo como un ambiente educativo, y visibilizar la labor del EDM. Sin embargo, resulta necesario mencionar que, aunque el material pretende ofrecer una formación básica como EDM, no otorga un grado académico con validez oficial, únicamente se proyecta como una herramienta

didáctica para apoyar la formación profesional de estos educadores y los procesos de enseñanza y aprendizaje en el museo.

La estructura de los módulos está pensada de tal manera que guíe al usuario en su realización; es decir, se espera que la interacción con cada módulo dote de las herramientas necesarias para generar los aprendizajes (estrategias didácticas para el cómo enseñar, formas de hacer accesible el contenido, maneras de acercarse al visitante, estrategias para interactuar con los recursos del museo, entre otras), de igual manera, que permita entender el actuar del EDM dentro del museo (objetivos y finalidades).

Por lo tanto, la selección y estructura de los contenidos se realizó a partir de la identificación de los referentes teóricos que sustentan la labor educativa en el museo, así como aquellos que se han dado a la tarea de analizar la labor del EDM (Domínguez, 2003; Martins et al, 2010; Sabaté, 2018; entre otros), además de integrar una visión de aprendizaje sustentada en teorías de aprendizaje basado en la experiencia del sujeto.

Seleccionar teorías basadas en la experiencia del sujeto y en el uso de objetos resultan de gran ayuda para comprender el aprendizaje en el museo, pues estos ambientes permiten explorar, investigar, indagar en sus objetos y en el momento en que el sujeto interactúa con su contexto, el aprendizaje le será significativo pues, de acuerdo con la teoría de Dewey (1859-1952) abordada anteriormente (véase apartado 1.4), se dice que el aprendizaje tendrá mayor efecto en el sujeto aprendiz cuando conoce, explora e interactúa con su contexto.

De tal manera que el conocimiento de la teoría no solo es para poder ejercer algún tipo de influencia educativa con el visitante, sino también se trata de que el EDM utilice tales teorías para conocer su contexto, comprender su actuar y elevar la calidad en su práctica; pues las actividades prácticas del manual estarán construidas a partir del reconocimiento y exploración del contexto de trabajo del educador (**véase anexo 1**), ya que para poder ejercer una buena práctica de enseñanza en el museo es necesario que el educador conozca y reconozca las potencialidades que le ofrece el recinto para construir los aprendizajes.

Ahora, el desarrollo de los módulos constara de una estructura de temas teóricos y prácticos que permitirán al lector comprender, de manera organizada y estructurada, los conceptos y/o teorías con las que podrá generar procesos de enseñanza y aprendizaje, así como crear su esencia como futuro Educador de Museos.

Será a partir del segundo módulo donde se usará una estructura **con mayor enfoque a la cuestión práctica**, encaminada a guiar el desenvolvimiento del usuario dentro del museo, pues se pondrá en juego la teoría y práctica revisada en el módulo 1, integrando nuevos conceptos y actividades en los siguientes módulos (2, 3 y 4) ejercitando así la formación práctica del Educador de Museos.

De acuerdo con los propósitos y finalidades de la presente propuesta, se elaboró una tabla de contenidos (**ver tabla 3.5.2**) que permite conocer la estructura del curso de capacitación que contara el manual; sin embargo, resulta preciso abordar de manera detallada su estructura y el porqué de cada módulo y su contenido.

El primer módulo llamado **“Teorías y prácticas educativas en los museos”** cuenta con una **estructura informativa**, que puede parecer densa a simple vista, pues integra la teoría que permitirá al usuario entender y comprender al museo como un ambiente de aprendizaje situado. Dicha teoría permite visualizar el potencial educativo del museo, tomando como base los recursos que ofrece para generar los aprendizajes, pues mediante la exhibición de piezas, objetos y/o materiales, además de las actividades recreativas que ofrecen, es como estos recintos proyectan sus contenidos.

La organización de los subtemas en este primer módulo le permitirá al usuario hacer un recorrido teórico guiado, apoyándose de actividades prácticas dentro del museo con las que podrá experimentar y poner a prueba la teoría aprendida. En el **primer subtema: “El museo como ambiente de aprendizaje”**, encontrará un **sustento teórico pedagógico** puntual que fundamenta el uso educativo del museo; posteriormente el **segundo subtema: “La Didáctica en el museo”**, estudia y provee los elementos y herramientas necesarias para crear los procesos de aprendizaje en estos espacios; es decir, se explicita la manera en que el aprendizaje

fluye en estos recintos, por ello el aprendizaje basado en la experiencia y en los objetos.

Debido a que los objetos y su contenido son el recurso principal en los procesos de aprendizaje, se integra “**La didáctica del objeto**” como **tercer subtema**, con el fin de ampliar la perspectiva de estos recursos, pues es necesario realizar un proceso de estudio e investigación del objeto para extraer su potencial educativo, antes de usarlo para y con los visitantes; por tal motivo, reúne los conceptos y herramientas necesarias que requiere el EDM para indagar en el objeto, extraer sus contenidos y entender la forma de presentación en el recinto.

Dada la estructura informativa del módulo, se integran algunas actividades prácticas dentro del desarrollo de los temas/conceptos para que el usuario pueda llevar a la par el aprendizaje teórico con lo práctico (**véase anexo 1**). Para el desarrollo muestra del módulo1, tenemos como inicio “CONOCE el museo...” con la finalidad de que el usuario conozca y reconozca el contexto del museo en donde se llevará a cabo la práctica y labor como EDM, pues se le pide realice un recorrido general, donde con mirada visitante recorrerá el museo y anotará en un espacio sus dudas y preguntas que tenga al momento de recorrer el museo; y como segundo ejercicio, se le pide nuevamente que realice un recorrido pero con mirada educativa, haciendo uso de las dudas surgidas en el primer recorrido con la finalidad de pensar y observar al museo con detenimiento para intentar dar respuesta a sus dudas, además de responder algunas cuestiones que se le plantean (reconocer los recursos del museo, analizar la museografía, que exhibición o recurso usará para lograr el aprendizaje, etc.) con la finalidad de que pueda identificar el potencial educativo del museo.

La actividad “ANALIZA tu contexto...” involucra realizar un estudio FODA con el que podrá ubicar y analizar los elementos y/o recursos que le provee el museo para realizar sus actividades educativas. De acuerdo con Diaz (2019), dicho análisis permite estudiar el entorno bajo dos miradas: **interna y externa**, y para el contexto que nos compete (los museos) ayudará al usuario a reconocerlo para lograr los objetivos educativos, el cual se realiza de la siguiente manera:

- **Fortalezas:** Colocará todos aquellos recursos, materiales, sitios y/o áreas del museo que le resultan benéficas para lograr los objetivos educativos de la temática elegida, así como las ventajas que le provee el museo para éstos;
- **Oportunidades:** Identificará los recursos y/o materiales que, aunque no son afines a la temática trabajada, pueden aprovecharse para el logro de los objetivos;
- **Debilidades:** Identificará aquellas situaciones negativas dentro del museo (problemas con la interacción, libertad para explorar el recinto, etc.) que pueden afectar de manera directa o indirecta en el logro de los objetivos y tratar de dar una solución para que no afecten la labor educativa; y
- **Amenazas:** Se trata de identificar los obstáculos y/o dificultades que enfrentará al realizar sus actividades educativas y que repercuten en el logro de los objetivos (dificultades con los visitantes, problemas de interacción social, limitantes para crear los aprendizajes). Así, el estudio FODA le ayudará a identificar el potencial que puede extraer del museo, tomando en cuenta las problemáticas o limitantes que enfrentará (Diaz, 2019: 1).

Posteriormente se integrarán en el manual “CREA el aprendizaje” y “CONSTRUYE el aprendizaje”, las cuales involucran un nivel de pensamiento y reflexión por parte del aprendiz, ya que son las actividades más fuertes donde, como su nombre lo indica, creará y construirá la secuencia y objetivos de aprendizaje. Se le pide al aprendiz seleccionar un objeto o concepto que guiara su secuencia de aprendizaje, donde tendrá que realizar un pequeño estudio para extraer sus ideas o recursos secundarios que apoyaran la enseñanza de tal objeto o concepto, y crear una misión de aprendizaje (objetivo educativo).

Posteriormente, realizará ejercicios de pensamiento y reflexión sobre qué es lo que quiere enseñar y cómo lo quiere enseñar a su audiencia. Se integran algunas preguntas eje que provocaran al aprendiz a pensar, reflexionar, imaginar y estructurar su secuencia de aprendizaje, pensando siempre en hacer accesible el contenido y llevar una coherencia que le permita entrelazar el ¿Qué voy a enseñar?, ¿Cómo lo quiero enseñar? Y ¿Qué quiero/Para qué quiero que aprendan?

Finalmente, con “Desmenucemos el objeto...”, se realiza un estudio enfocado a la didáctica del museo, el cual encamina o es una actividad inicial hacia el módulo dos: “El Educador de Museos”, ya que se trabaja el desarrollo y análisis del objeto principal que es el guía del aprendizaje. Dicha actividad pretende que el aprendiz conozca la manera de extraer el potencial educativo del objeto y de qué manera se puede hacer accesible el conocimiento de tal objeto, con la finalidad de extraer toda la información que esconde.

Es una actividad que encamina al módulo dos, ya que es a partir de este estudio y análisis, como se empieza a ahondar en el tema de la interacción, es decir, se hace pensar al aprendiz en ¿Cómo voy a iniciar el proceso de interacción?, ¿Qué pregunta guiará mi secuencia de aprendizaje?, ¿De qué manera quiero interactuar con el visitante?, ¿Cómo hacer accesible esta información a la diversidad de público?, éstas y otras cuestiones son las que encaminan al aprendiz al segundo módulo y sus respuestas le serán útiles para realizar las actividades pensadas durante su siguiente proceso de capacitación.

El segundo módulo llamado “**El Educador de Museos**” integra temas teóricos dándole mayor peso a la práctica, pretendiendo que el usuario entienda y comprenda lo que involucra ser un EDM. La organización de los subtemas permite entender, de manera puntual y concisa las funciones y características del EDM, pues con el primer subtema “**El Educador de Museos**” se podrán identificar cuáles son las funciones que realiza, así como los recursos teóricos con los que trabaja (mediación e interpretación) para lograr los objetivos de aprendizaje. Posteriormente en el segundo subtema “**La transposición didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje**”, encontrará los fundamentos teóricos que le permitirán entender los procesos de enseñanza con la diversidad de visitantes que ingresan cotidianamente al museo y, por último, en el tercer subtema “**El proceso de comunicación**”, explicitará los elementos necesarios que le permitirán comunicar los mensajes de manera simple y concisa, utilizando sus recursos físicos verbales y no verbales.

Para este segundo módulo se pretende dar seguimiento a las actividades realizadas en el primer módulo, específicamente “CREA el aprendizaje...”, “CONSTRUYE el aprendizaje...” y “DESMENUCEMOS el objeto...”, ya que estas actividades son las que encaminan a la interacción con el visitante; por ello, las actividades prácticas están pensadas en involucrar la acción del aprendiz con el visitante, se propone usar y poner en práctica los planteamientos del capítulo II (véase apartado 2.3) sobre las funciones y tareas que puede desempeñar y asumir el EDM. En este caso, se proponen las siguientes actividades:

1. “Moviliza el aprendizaje”, en la que se le pedirá al aprendiz pensar y reflexionar sobre la actividad cognitiva que se pondrá en juego durante la creación de los aprendizajes, es decir, mediante los elementos estudiados en las actividades “CREA el aprendizaje” y “CONSTRUYE el aprendizaje...”, se le pedirá al aprendiz realizar una serie de preguntas rectoras que guiarán la secuencia de aprendizaje, utilizando recursos secundarios y los conocimientos previos del visitante para lograr los objetivos educativos;

2. “MEDIAR el aprendizaje”, se le pedirá realizar un bosquejo de una primera mediación, con ayuda de los elementos reunidos en “DESMENUCEMOS el objeto...” y haciendo uso de la misión de aprendizaje redactada en “CREA el aprendizaje...”, integrando las preguntas rectoras en la actividad anterior, con las que se espera realice un primer ensayo de acercamiento con sus visitantes.

3. Por último, tenemos “COMUNICA el aprendizaje...” en la que trabajara con ejercicios de comunicación verbal y no verbal (tonos de voz, dicción, pronunciación, movilidad corporal, gesticulación facial, entre otros.) con la finalidad de que desarrolle habilidades de comunicación usando su cuerpo como recurso transmisor principal para proyectar los aprendizajes del tema u objeto seleccionado.

El tercer módulo, “**Las audiencias**”, involucra apartados que desarrollan los conceptos y elementos necesarios que ayudarán al usuario a entender la diversidad de visitantes que asisten cotidianamente al museo y comprender la importancia de conocer sus características. De igual manera, se establecerá un apartado llamado “**El proceso de comunicación e interacción con las audiencias**” el cual se

desarrollará de manera entrelazada con el subtema del módulo 2, “El proceso de comunicación”, que integrará recomendaciones y sugerencias referentes a su práctica educativa y comunicativa (qué hacer y qué no hacer), además de algunos consejos sobre el uso de los recursos y materiales que se pueden encontrar en el museo.

Las actividades prácticas del módulo III involucran conocer y clasificar a las audiencias en términos de sus características, por lo tanto, se integrará “IDENTIFICA las audiencias”, se le pedirá al aprendiz que realice una identificación de audiencia general, de acuerdo con los tipos de visitante tomando en cuenta los parámetros establecidos en la teoría trabajada dentro del desarrollo del módulo.

También se trabajará de manera conjunta la actividad “MEDIAR el aprendizaje” del módulo dos, se le pedirá al aprendiz analizar y reflexionar su primer ejemplo de mediación muestra en términos de la diversidad de visitantes, es decir, se le pedirá pensar si su primer ensayo de mediación cumple el objetivo de aprendizaje de acuerdo a las características de cada audiencia; también abordar las formas de aprendizaje e interacción con cada audiencia, y se integrarán algunos ejercicios en los que trabajará bajo la idea rectora de ¿Cómo enseñar?, ya que su estructura estará basada en situaciones problema respecto a si el visitante es un niño, un adolescente, un joven universitario, un adulto joven, un adulto mayor o alguna persona con necesidades especiales, con la finalidad de que utilice las herramientas de los módulos pasados para crear distintas soluciones que le permitan proyectar los aprendizajes sin perder la misión educativa principal establecida.

Y, finalmente, el cuarto modulo “Estrategias didácticas en el museo” estará dividido en 2 subtemas. El primero, “**Las estrategias didácticas en los museos**”, ayudará al usuario a entender el concepto de estrategia didáctica y su función e importancia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje; y el segundo, “**Uso de estrategias didácticas en el museo para la creación de los aprendizajes**”, que reunirá los supuestos teóricos que ayudan a entender y comprender la importancia de su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, asimismo, presentará una compilación

de las estrategias didácticas que se pueden poner en práctica para generar procesos de aprendizaje en estos recintos.

Las actividades de este último módulo se enfocan especialmente en poner en práctica aquellas estrategias didácticas que se pueden utilizar en el museo para generar los procesos de aprendizaje. Por lo tanto, se estructurarán algunas estrategias como: juegos de rol y simulación, debates, problematización, exploración e investigación del contexto, lluvia de ideas, preguntas rectoras, entre otras, las cuales ayudarán a facilitar el aprendizaje, ya que el uso de estrategias que involucran la participación activa del educando “promueve que investiguen por cuenta propia, que analicen la información que han obtenido, que estudien como un conocimiento se relaciona con otro, sugieran conclusiones” (ITESM, 2005 : 10), con la finalidad de que construyan su propio aprendizaje.

Las estrategias se presentarán a modo de “**hojas didácticas**” (ver apartado 1.4.2) en la que se colocarán los elementos propios de cada estrategia, proporcionándole un espacio en blanco al aprendiz el cual tendrá que rellenar acorde a sus propósitos y aprendizajes esperados, tomando siempre en cuenta la misión de aprendizaje elaborada en las actividades anteriores, lo cual le permitirá no desviar el aprendizaje y mantener el límite de enseñanza.

Con el desarrollo y presentación de estas “Hojas didácticas” se espera que el aprendiz EDM cuente con material de apoyo que pueda integrar en su mediación, pues además de poner en práctica el diálogo y la reflexión a partir de la conversación guiada con los visitantes, las estrategias presentadas en este apartado le funcionarán como herramienta útil para generar los aprendizajes y poder ahondar ya sea en los aprendizajes previos del visitante o en los contenidos del objeto o tema de mediación.

Cabe mencionar que, en el caso del contenido, será a partir del módulo 2 donde se considera integrar algunos ejemplos a modo de situación problema que serán de gran ayuda para el lector en cuestiones prácticas y desarrollo de habilidades, pues se pretende otorgar al usuario aprendiz elementos de la experiencia diaria del autor de la propuesta que le servirán como escenario imaginativo, permitiendo poner al

alcance de los usuarios algunas eventualidades y circunstancias a las que puede enfrentarse debido a la diversidad de visitantes, por ejemplo: ¿Cómo proyectar el aprendizaje con visitantes extranjeros?, ¿Qué pasa cuando no tengo preparado el material y ya tengo al visitante frente a mí?, ¿Cómo saber qué estrategia es mejor para cada grupo de visitantes?, ¿De qué manera acercar el recurso al visitante sin que sufra daños?, ¿Qué tipo de lenguaje usar dependiendo el grupo de visitantes que tengo frente a mí?, entre otras, que indiscutiblemente son cuestiones que se van a preñando y mejorando con la práctica, sin embargo, bajo mi experiencia, es mejor preparar al sujeto para el contexto al que se va a enfrentar que lanzarlo al aire sin tener conocimiento de todo lo que puede experimentar.

3.5.2 Tabla de contenidos del Manual didáctico para la capacitación del Educador de Museos.

CONTENIDOS DEL MANUAL DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN DEL EDUCADOR DE MUSEOS		
MÓDULO 1 TEORÍAS Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LOS MUSEOS		Contenido teórico o práctico
Objetivo	Identificar el potencial educativo de los museos a través de las teorías y prácticas educativas que sustentan su uso como ambiente de aprendizaje.	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El museo como ambiente de aprendizaje ✓ La didáctica en el museo <ul style="list-style-type: none"> ▪ El proceso de enseñanza y aprendizaje en el museo ▪ El aprendizaje basado en la experiencia ▪ El aprendizaje basado en objetos ✓ La didáctica del objeto <ul style="list-style-type: none"> ▪ Análisis del objeto en el museo ▪ La museografía de los objetos 	TEÓRICO-INFORMATIVO
Metodología de aprendizaje	Debido a que se trabajarán contenidos conceptuales, en este primer módulo se propone el desarrollo teórico de temas, a manera informativa , donde el lector podrá encontrar los postulados teóricos necesarios para entender y comprender el potencial educativo del museo; asimismo, de qué manera se puede realizar un proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del recinto tomando como base/recurso principal de este proceso a los objetos y sus características.	

Evaluación	La evaluación de los aprendizajes será mediante un proceso de autoevaluación a través de la elaboración y puesta en práctica de las actividades integradas en cada módulo, las cuales involucran el actuar dentro del museo, permitiendo así desarrollar sus habilidades como Educador de Museos.	
MÓDULO 2		
EL EDUCADOR DE MUSEOS		
Objetivo	Identificar el perfil profesional del Educador de Museos, a través de sus funciones, recursos y características como agente educativo.	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El Educador de Museos <ul style="list-style-type: none"> ▪Funciones del educador de museos ▪La mediación y la interpretación de los objetos y contenidos del museo ✓ La transposición didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje ✓ El proceso de comunicación <ul style="list-style-type: none"> ▪La comunicación verbal ▪La comunicación no verbal 	
Metodología de aprendizaje	En este segundo módulo, se pretende abordar contenidos teóricos y prácticos que le permitan al lector conocer y comprender qué involucra desarrollarse como Educador de Museos, por ello, se propone realizar un desarrollo teórico de temas combinado con estrategias educativas prácticas que permitan acercarse e interactuar con el contexto museístico a fin de elaborar su propio perfil de educador de museos que servirá de base para su actuar dentro del museo mediante la interacción con el público.	TEÓRICO-PRÁCTICO
Evaluación	La evaluación de los aprendizajes será mediante un proceso de autoevaluación a través de la elaboración y puesta en práctica de las actividades integradas en cada módulo, las cuales involucran el actuar dentro del museo, permitiendo así desarrollar sus habilidades como Educador de Museos.	
MÓDULO 3		
LAS AUDIENCIAS		
Objetivo	Analizar los tipos de audiencia que visita el museo a partir de sus características, clasificación y estrategias comunicativas.	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las audiencias <ul style="list-style-type: none"> ▪Tipos de audiencias ▪Importancia de conocer los tipos de audiencias 	TEÓRICO-PRÁCTICO

	<ul style="list-style-type: none"> ▪El proceso de comunicación e interacción con las audiencias (¿Cómo expresarse?, ¿Cómo interactuar? ¿Cómo detectar las necesidades de la audiencia?) 	
Metodología de aprendizaje	En este tercer módulo el lector realizará una exploración sobre los distintos tipos de audiencias que visitan el museo, por lo tanto, se propone hacer un desarrollo teórico especificando las características de las audiencias mediante los postulados de algunos autores dentro del campo de la museística y, de igual manera, se integrarán algunas estrategias educativas que permitan interactuar con el contexto museístico a fin de crear un acercamiento a los distintos tipos de audiencias, ya que es uno de los retos del día a día del EDM.	
Evaluación	La evaluación de los aprendizajes será mediante un proceso de autoevaluación a través de la elaboración y puesta en práctica de las actividades integradas en cada módulo, las cuales involucran el actuar dentro del museo, permitiendo así desarrollar sus habilidades como Educador de Museos.	
MÓDULO IV ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LOS MUSEOS		
Objetivo	Identificar las estrategias didácticas que apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje en el museo, a partir de su tipología y recursos.	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las estrategias didácticas en los museos <ul style="list-style-type: none"> ▪¿Qué es una estrategia didáctica? ▪Función de las estrategias didácticas ▪La importancia de las estrategias didácticas en la educación en museos ✓ Uso de estrategias didácticas en el museo para la creación de los aprendizajes 	
Metodología de aprendizaje	Este último módulo, está dirigido a estudiar las estrategias didácticas que se pueden usar en los museos para la creación de los aprendizajes. Se propone hacer un desarrollo teórico sobre los conceptos principales a fin de que el usuario comprenda la importancia del uso de estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el museo; de igual manera, se realizará una compilación de las estrategias didácticas que resultan favorables para el uso en museos con la finalidad de ofrecer al lector herramientas que le permitan desarrollar exitosamente sus funciones dentro del recinto.	TEÓRICO- PRÁCTICO

Evaluación	La evaluación de los aprendizajes será mediante un proceso de autoevaluación a través de la elaboración y puesta en práctica de las actividades integradas en cada módulo, las cuales involucran el actuar dentro del museo, permitiendo así desarrollar sus habilidades como Educador de Museos.	
------------	---	--

3.6 De la evaluación del material didáctico

Dentro del ámbito pedagógico existen distintos parámetros o criterios con los que se puede realizar la evaluación de materiales con fines educativos, ya sea por su contenido, estructura comunicativa, método, objeto-material (PRENDES, 2001: 8-9), sin embargo, los parámetros que nos servirán para medir la funcionalidad del material de la propuesta, en términos de cuan efectivo resultarán los contenidos y actividades del manual para el proceso de capacitación de los EDM, serán los parámetros de los siguientes 2 modelos: **objeto-material y evaluación del producto.**

De acuerdo con Prendes (2001), la evaluación en función **objeto-material** de materiales usados para la enseñanza involucra tomar en cuenta los siguientes aspectos: **solidez**, que hace referencia a la frecuencia de uso prevista para el material (continua u ocasional) considerando la edad de los usuarios; **maneabilidad**, lo cual involucra que tan fácil o manejable resulta para el usuario; y el **costo** de producción del material educativo (Prendes, 2001:7-9).

En este caso, en cuanto a la solidez de nuestro material propuesto, se espera que sea de carácter continuo, pues fue pensado y creado con fines de apoyar la formación del EDM en cualquier museo, por lo que se pretende realizar algunas visitas en carácter de difusión, además de ponerlo al alcance de la sociedad museística mediante alguna página o repositorio web; y en cuanto a las características del usuario al que está dirigido, se pretende que sean sujetos con una formación mínima de bachillerato o universidad, ya que cuentan con habilidades comunicativas y capacidades cognitivas con las que podrá interactuar de manera exitosa con el contenido del manual.

Respecto a la manejabilidad, el contenido del manual se estructura de tal manera que guíe al usuario en su realización. El método de redacción propuesto (conversación didáctica guiada) resulta de gran utilidad para la elaboración de este manual, ya que será un instrumento educativo que no requiere la explicación de un tercero para su realización, sino que dentro del mismo proceso de redacción se integrarán las indicaciones que servirán de guía al usuario.

Por último, en cuanto al costo de producción, dependerá de cada recinto o del proceso que se lleve a cabo para el uso del manual, ya que se contará con la posibilidad de otorgar el material vía web y en físico, por lo que, si se opta usar el material impreso, solo habrá que darse a la tarea de investigar los costos de impresión, que generalmente no son muy elevados dependiendo el material y tipo de impresión.

Ahora, en cuanto a la evaluación de producto, de acuerdo con Mora (2004), “el propósito es valorar, interpretar y juzgar los logros o la satisfacción de necesidades del programa; así como los efectos deseados y no deseados” (MORA, 2004: 16); es decir, se trata de evaluar o medir la funcionalidad del producto con relación al propósito de creación.

Por lo tanto, se propone un periodo de prueba del material didáctico para estudiar, medir y evaluar su efectividad dentro de algún recinto que cuente con profesionales dedicados a los procesos educativos en los museos (guías, anfitriones, etc.). El periodo de prueba constará en elegir 3 recintos en los que exista el personal antes mencionado, acercarse a estos equipos y plantear la situación tratando de llegar a algún acuerdo de uso práctico con fines evaluativos donde se permita analizar y estudiar la pertinencia del manual dentro de un contexto museológico real, ya que a partir de esta primera puesta en marcha se podrán identificar las fallas y cambios respecto a contenido, estructura, redacción, etc., elevando así la calidad de éste.

Tomando en cuenta que la propuesta pedagógica elaborada va dirigida a un profesional con bajo reconocimiento, la constante evaluación de los contenidos resulta vital, pues hay posibilidad de que existan nuevos hallazgos, teorías, estudios, surgimiento de herramientas o nuevos datos sobre estos educadores y el

panorama de acción cambie, tanto en la manera de concebir al Educador de Museos como en la práctica cotidiana. Por lo tanto, se propone integrar elementos del método evaluativo de Hartley (1986), quien propone tres puntos a considerar para

Contenido:

- a) **Formato del libro:** considerando su apariencia general, tamaño, colores, estructura gráfica y ortográfica del contenido; y por otro lado.
- b) **Organización y el contenido:** analizando la adecuación del contenido al contexto, la estimulación de las habilidades del pensamiento crítico, la estructura de la teoría y actividades prácticas, la secuencia de los contenidos, claridad en la redacción.

Calidad Técnica:

- a) **Revisión del contenido:** respecto a la estructura y organización del capitulado, módulos o secciones del material didáctico;
- b) **estructura interna:** paginado y diseño visual (calidad en organización de contenidos, numeración, espacios entre palabras, redacción, márgenes, etc.);
- c) **rol de ejemplos y las ilustraciones:** integrar ejemplos contextuales y poner atención en el tamaño y colocación de las imágenes, encabezados y pie de ilustración, etc

Efectividad en la Enseñanza

- a) **Comparar la viabilidad y efectividad del material de acuerdo al contexto y al usuario**

la evaluación de textos instructivos: “la evaluación del contenido, de la calidad técnica y de su efectividad para la enseñanza” (HARTLEY, 1986 citado en PRENDES, 2001:10):

Cuadro 4. Elementos para considerar en la evaluación de textos instructivos.

(HARLEY, 1986 citado en PRENDES, 2001: 10)

Estos tres puntos anteriores y los 2 modelos antes mencionados (**objeto material y evaluación de producto**) ayudarán a mantener activo proceso evaluativo del material didáctico de la propuesta pedagógica aquí elaborada, pues involucra mantener una constante revisión tanto de las características visuales como del contenido.

En el desarrollo de contenidos, se integrarán algunos ejemplos a modo de situación problema desde la perspectiva y experiencia del autor de la propuesta, a modo de escenario imaginativo, permitiendo poner al alcance de los usuarios algunas eventualidades y circunstancias a las que puede enfrentarse debido a la diversidad de visitantes, mismos que también serán evaluados y podrán estar sujetos a cambios, tomando en cuenta las nuevas experiencias que puedan surgir a partir del periodo de prueba; por lo que el proceso evaluativo, en términos de la efectividad en la enseñanza, estará supeditado al uso cotidiano permitiendo así identificar mejoras o integrar nuevos contenidos, con relación a los objetivos y procesos de aprendizaje del EDM.

Finalmente, para apoyar la evaluación del manual desde una mirada fresca, se estructurara un **buzón de sugerencias y recomendaciones**, proporcionando los datos de contacto dentro del manual, para que los usuarios puedan enviar sus recomendaciones, sugerencias y/o nuevos temas que se pueden adjuntar al contenido de este, de tal manera que se mantendrá un periodo constante de evaluación, proponiendo actualizar cada 2 años la estructura y contenidos, esperando tener respuesta de los usuarios en el buzón, integrando y ajustando los contenidos a las generaciones futuras, atendiendo sus necesidades en el plano de la labor del Educador de museos.

CONCLUSIONES

La presente propuesta pedagógica se orientó a estudiar la labor educativa del Educador de Museos con la finalidad de aportar elementos para su formación profesional; motivada a partir de la experiencia personal y profesional del sustentante, en la que identificaron incógnitas que redundan en sus funciones como profesional educativo.

El desarrollo permitió analizar el nexo que realiza el EDM con los museos mediante su práctica educativa desde el punto de vista pedagógico, ya que, al ser sujetos en constante interacción con los visitantes, requieren de conocimientos y habilidades específicos para generar procesos de aprendizaje con la diversidad de visitantes. Por lo tanto, se logró establecer un perfil que diferencia al EDM del “guía” que comúnmente podemos encontrar en estos recintos; pues las y los profesionales que se desarrollan como EDM ponen en juego habilidades educativas y comunicativas que le permiten proyectar los contenidos a los visitantes, ajustándolos a sus necesidades, creando así tales procesos de aprendizaje.

En este sentido, la propuesta pedagógica ofrece a sus lectores un panorama que ayuda a reconocer el actuar y las características principales de estos educadores de museos, ya que uno de los objetivos implícitos que se proyectaron para dicha investigación fue otorgar visibilidad a estos profesionales de los museos que se encuentran como un eslabón poco valorado dentro de la infraestructura laboral en los recintos y que, desde la perspectiva empírica, resultan ser uno de los elementos clave para que los visitantes puedan llevar consigo los contenidos y mensajes proyectados mediante las exhibiciones.

Por lo anterior, y debido a las circunstancias sobre la poca información que existe de estos educadores en nuestro país, se optó por integrar en la investigación el bosquejo de una tabla de contenidos para crear un material didáctico que reúna los temas principales para una capacitación básica, misma que podría ofrecerse en poco tiempo, ya que los contenidos elegidos para la elaboración del manual pretenden ser concisos y flexibles para la comprensión del lector.

Ahora, tomando en cuenta la problemática actual en la que una figura como la del Educador de Museos, en México, no ha sido visible, el desarrollo teórico (precisamente el capítulo II) permite entrelazar ideas y supuestos que ayudan a visualizar a estos educadores como aquellos profesionales preparados y capaces de generar aprendizajes con cualquier visitante. Pues su principal labor redundante en la interacción social, de la cual se valen para construir senderos de aprendizaje con ayuda de los visitantes, y estos puedan integrar a sus esquemas cognitivos los contenidos del museo.

Es decir, mediante un proceso de interacción guiado, en el que los visitantes y los educadores hagan uso de sus habilidades educativas y comunicativas, además de los recursos que les ofrece el museo, es como se podrán tejer los aprendizajes. Por ello, la creación del manual se ofrece como un elemento innovador dentro del contexto pedagógico y museístico, ya que se especificará de manera clara y concisa los temas, conceptos y elementos con los que el EDM puede estructurar los procesos de aprendizaje.

Estos procesos requieren tomar en cuenta las características y función de los museos como ambientes de aprendizaje, por lo que el capítulo I resulta ser de gran valor para el desarrollo del manual, pues en este se especifican las características, funciones, supuestos y teorías que permiten concebir a los museos como ambientes de aprendizaje libre, donde la exploración, la curiosidad, la observación y la interacción son el eje principal para la creación de los aprendizajes en el sujeto.

Estudiar al EDM en el contexto mexicano no resultó sencillo, pues son pocos los museos que cuentan con algún profesional encargado de las labores educativas con los visitantes. De tal manera, los resultados plasmados en la presente propuesta están dirigidos a conformar un primer acervo con planteamientos y contenidos necesarios que involucran al Educador de Museos, en términos de su acción educativa. Es decir, se especifican qué elementos requiere para construir los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de los museos, y de qué manera se lleva a cabo el acercamiento a los visitantes, así como la manera de interactuar.

La idea de tomar al EDM como objeto central de elaboración de la propuesta pedagógica, fue a partir del supuesto empírico en el que un agente encargado de crear procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de un contexto educativo no formal requiere de cierta formación específica que le permita integrar los recursos que le ofrece su contexto para estructurar procesos de enseñanza y aprendizaje con terceras personas.

Si bien, las y los EDM se valen de todos los recursos que el museo puede ofrecer (objetos, piezas, materiales audiovisuales e impresos, contenidos), no quiere decir que con poseer tales recursos ya pueden generar procesos de enseñanza y aprendizaje. No se trata únicamente de ofrecer y transmitir información para que los visitantes la memoricen y se genere un proceso donde la interacción no tiene lugar; por ello, una de las principales reflexiones que otorga la investigación y que pretende proyectar es que dentro de estos ambientes de aprendizaje no formales se requiere una labor con cierto nivel de complejidad por parte del educador, distinto al de las aulas escolares, ya que el hecho de darle libertad al visitante para que explore por el recinto es con la finalidad de activar sus habilidades cognitivas de aprendizaje y vaya creando una experiencia propia en su recorrido.

Es decir, se trata de que el visitante sea un sujeto participativo, que active sus habilidades cognitivas (observación, análisis, reflexión, clasificación, etc.) con las que podrá entrelazar los contenidos que le ofrece el EDM y el museo con sus conocimientos previos, con la finalidad de que lo pueda relacionar e integrar a un nuevo esquema de conocimiento a partir de lo que observa y lee durante su recorrido por el museo.

Por otro lado, la postura del educador debe ser lo más flexible posible ya que en su día a día se enfrentará con un sinnúmero de personas, que evidentemente será enfrentarse a un sinnúmero de mentes y formas de pensar. Lo anterior involucra ciertos niveles de interacción y proyección de contenidos, pues no será el mismo proceso interactuando con niños que con jóvenes, adultos, adultos mayores o grupos con personas con discapacidad, y en este caso, es de vital importancia que el educador

cuenta con los conocimientos necesarios, además de un buen nivel de empatía, para poder acercarse a los visitantes sin problema.

Sin duda alguna, la labor que realizan las y los EDM puede generar ciertos vínculos afectivos de manera espontánea y fugaz, ya que los procesos de interacción involucran modos y actitudes tanto por parte del educador como del visitante. Es decir, algo primordial es crear un ambiente de confianza para darle seguridad al visitante de expresarse y participar sin pena o miedo al rechazo, se trata de motivar al visitante, de la edad que sea, a que participe sin temor a equivocarse y justo lo anterior resulta ser otra reflexión que intenta proyectarse a través de la investigación, pues una labor tan noble, espontánea y lúdica como la del EDM, conlleva sus complejidades.

Y con lo anterior, me refiero a que no solo es ponerse frente a un grupo de visitantes, sean niños, jóvenes o adultos, a hablar sin parar de contenidos sobre historia, ciencia, tecnología, arte o cualquier temática que aborde el museo. No, el ser educador también requiere tener vocación para enseñar, no solo es transmitir para enseñar, es enseñar para entender, comprender, reflexionar, pensar y entrelazar lo previo con lo nuevo; transmitir algo y hacer que al visitante le sea útil lo que se le está enseñando, que se pregunte y reflexione: ¿Por qué me están enseñando esto?, ¿para qué me será útil?, ¿Por qué debo conocerlo/saberlo?, ¿Cómo puedo aprovecharlo? Y de esta manera uno como educador podrá generar un impacto socioeducativo en los educandos a partir de su visita, lo cual les servirá de motivación para que visiten aún más espacios de libre exploración y aprendizaje como los museos.

Por ello, visibilizar al EDM resulta de gran importancia, pues a través de su labor educativa pueden crear procesos educativos, involucrando la interacción social y las emociones, para que el visitante pueda crear sus propios aprendizajes.

Indudablemente requieren de cierta formación profesional antes de enfrentarse a los visitantes, ya que necesitan de conocimientos y habilidades, tanto pedagógicos y museísticos, para estructurar los procesos de aprendizaje y provocar al visitante para que haga uso de sus habilidades cognitivas; habilidades y conocimientos que

podrán adquirir mediante el manual de capacitación sugerido en la presente propuesta.

Así, el lector podrá encontrar dentro del manual el desarrollo de teorías, supuestos y conceptos que le ayudarán a familiarizarse con el contexto del EDM; se trata de un material que proporcione contenidos que le permitan comprender y analizar el potencial educativo del museo, así como las características y funciones básicas que pueden desempeñar las y los EDM en estos recintos.

Cabe mencionar que nos enfrentamos a un sinfín de características bajo múltiples teorías o supuestos concernientes al educador, sin embargo, en este caso se hizo una delimitación de características y funciones, desde la mirada pedagógica, en términos de lo que involucra un educador dentro de un contexto educativo no formal, tomando en cuenta las características del contexto museístico.

En este sentido, la elaboración del manual didáctico pretende ser una herramienta útil con la que se pueda capacitar de manera individual, o en grupo, a todo aquel profesional que desee desempeñarse como Educador de Museos; y, aunque se aludió a una profesión multidisciplinar, es necesario que se cuente con una herramienta que pueda ofrecer los contenidos básicos que rodean a estos educadores. Por ello, proponer la creación de un manual para la capacitación del EDM es porque a través de un material didáctico escrito se puede crear un proceso de capacitación guiado, mediante la redacción, en el que no se requiere forzosamente de la presencia de un tercero para llevar a cabo tal capacitación.

El manual resulta ser un material teórico-práctico que contiene lo necesario para que el lector pueda capacitarse así mismo o, en su defecto, utilizarlo como un recurso para capacitar a un equipo de trabajo, todo dependerá de las necesidades del lector; teniendo como principal ventaja que puede estar al alcance de todo aquel que tenga inquietudes y/o deseos de conocer y comprender el actuar de estos educadores, pues, a pesar de que laboran en contextos educativos donde los procesos de aprendizaje son totalmente distintos a los de las aulas escolares, no quiere decir que su labor sea menos necesaria o imprescindible.

Al contrario, dada la complejidad de su labor educativa merecen ser agentes de vital importancia dentro de los museos ya que son quienes hacen hablar a los objetos, que nos cuenten sus historias, interpretarlas y así generar un impacto socioeducativo en cada uno de los visitantes, logrando entrar en sus mentes, mediante sus conocimientos y creando cada vez más sujetos reflexivos a través la educación en museos.

Finalmente, la propuesta pedagógica aquí elaborada pretender ser un instrumento útil dirigido todo aquel sujeto que suele desempeñarse como Educador de Museos, que muchas veces no lo saben, por identificarse únicamente como un guía; y ser guía no es una idea errónea, sin embargo, las funciones que realiza un EDM son distintas a las que puede realizar un guía dentro de los museos, y se podría decir que integrarlos dentro del recinto como educadores resultaría lo más viable, pues estos agentes se encargan de estructurar los aprendizajes en los visitantes; definitivamente se guía el aprendizaje, pero existen otros recursos y habilidades que se ponen en juego al momento de enseñar en un museo.

Se espera generar un impacto dentro de los estudios e investigaciones futuras en el campo de la museística y específicamente en el estudio del Educador de Museos en el contexto mexicano, ya que, en algunos países, principalmente España, le dan un valor importante como parte fundamental de la infraestructura laboral del museo, y esto puede ser debido a que realmente su labor y presencia es vital para proyectar los aprendizajes.

Sin embargo, el hecho de encontrar que en los pocos museos mexicanos donde se pueden hallar a profesionales encargados de los procesos educativos y la interacción con el público, estos resultan ser estudiantes de disciplinas distintas además del área pedagógica o museística (biólogos, químicos, comunicólogos, diseñadores, sociólogos, entre otras); y si su labor está dirigida precisamente a la enseñanza y el aprendizaje, tendría que ser una apertura más acotada a aquellos profesionales dentro del ámbito educativo; pero también está el ámbito museístico, que provee de profesionales que cuentan con habilidades propias que les permiten

entender el funcionamiento de los museos, entonces ¿realmente la profesión del Educador de Museos puede ser de manera multidisciplinar?

Recordando muy breve a Bruningbazts-Kwbel (1993), nos menciona que **el educador ideal cuenta con 3 características principales**: 1. Es un **profesional experto** en la materia del museo, 2. **Un pedagogo** capaz de llevar a cabo la transmisión de contenidos y 3. **Un sociólogo**, capaz de generar procesos de interacción y acercamiento con la diversidad de públicos (BRUNINGBAZTS-KWBEL, 1993: 14).

Lo anterior nos refiere a 3 disciplinas que, en conjunto, estructuran un perfil completo y capacitado para el actuar en los museos, es decir, nos da la idea de un perfil profesional más elaborado con el que se puede comenzar a tejer un camino para llevar dicha profesión emergente a un reconocimiento de grado académico.

De esta manera, desde una perspectiva empírica y pedagógica, una profesión como la del Educador de Museos cuenta con un potencial plausible que permite la creación de no solo un manual de capacitación, sino tiene una apertura más amplia para crear un seminario de especialidad o un perfil a nivel licenciatura dentro del área de Humanidades. Sin embargo, lo anterior requiere de un proceso arduo de investigación que rodea a estos educadores, por lo que son puntos que se podrán trabajar en futuras investigaciones, esperando que la presencia de los EDM dentro de los museos sea cada vez más notoria y se les otorgue la importancia que realmente merecen al ser profesionales dedicados al arte de enseñar en museos.

ANEXO I. Diseño y desarrollo muestra de la Propuesta Pedagógica: Material Didáctico para el Educador de Museos.

El material didáctico de la propuesta llevará el nombre: “**Manual didáctico para la capacitación del Educador de Museos. Una guía básica de formación profesional**”; dirigido a toda la comunidad museística, educadores y guías de museos, así como a toda aquella persona que esté interesada en la educación dentro de los museos.

Dicho material fue pensado y estructurado a partir de la problemática y necesidades detectadas dentro del contexto museístico, mediante la experiencia del autor de la propuesta pedagógica aquí elaborada, que involucran al EDM abordadas en el capítulo II (apartado 2.4). Por lo tanto, el manual escrito integrará contenidos básicos sobre la educación en museos, las características, funciones y práctica educativa del EDM, que servirán como base para una capacitación formativa semi-profesional de nivel básico (ver tabla 3.5.2).

A continuación, se presenta el bosquejo muestra de la propuesta del material didáctico a partir del desarrollo del módulo 1, con el propósito de dar a conocer el diseño y estructura visual. El material integrará lecturas coherentes, citadas y puntuales elaboradas por el autor de la propuesta, así como fotografías que mostrarán el escenario y objetos de los museos de la Ciudad de México (por ahora Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec” y Museo Nacional de Antropología e Historia, ambos ubicados en la primera sección de Chapultepec), las cuales serán realizadas y extraídas también por el autor, y fungirán como apoyo visual durante el desarrollo del módulo, ya que algunas reflejan ejemplos en el desarrollo teórico.

Cabe mencionar que el desarrollo del presente módulo involucra temas teóricos en su totalidad (**véase apartado 3.5.2**), ya que se plantea una estructura de lectura informativa con el fin de que el lector entienda y comprenda al museo como un ambiente de aprendizaje situado, sin embargo, el planteamiento teórico se estructuró seguido de actividades prácticas para que el usuario pueda complementar teoría y práctica dentro del contexto museístico.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

MANUAL DIDÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN DEL EDUCADOR DE MUSEOS

Una guía básica de formación profesional



LUIS FERNANDO NEYRA JIMÉNEZ

Índice

Presentación.....	2
Objetivo general.....	4
Antes de iniciar.....	5



Módulo I



Módulo II



Módulo III



Módulo IV

Referencias.....	00
------------------	----



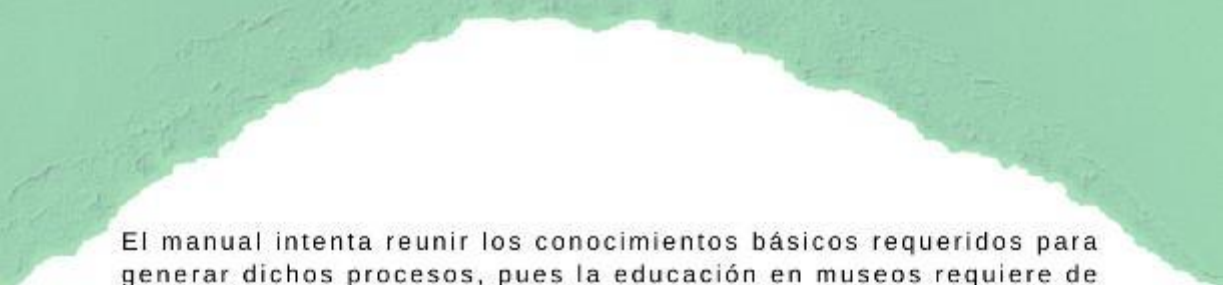
Presentación

Todo museo resguarda, colecciona y exhibe objetos que forman parte del acervo histórico, social y cultural de la humanidad, el cual puede llamarse patrimonio. Tal patrimonio es el objeto principal de estudio de estos recintos y el recurso de trabajo de los agentes encargados de las labores educativas dentro de éstos.

La labor educativa que se lleva a cabo en cualquier museo cuenta con procesos de investigación y estudio, ya sea de sus piezas, colecciones y/o materiales que muestran a la sociedad a través de sus distintas exhibiciones temáticas. Por ello, todo proceso de enseñanza y aprendizaje que ocurre dentro de los museos requiere de una estructura y organización de contenidos para lograr que el visitante construya sus aprendizajes, pues con solo observar no garantiza la creación de éstos; se requiere de una interacción con los recursos que ofrece el museo para generar los aprendizajes.

El presente manual está dirigido a toda la comunidad museística, en específico a **las y los Educadores de Museos**, agentes educativos que están en constante interacción con cada sujeto que visita el recinto, encargados de generar procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, intenta ser un recurso que apoye, principalmente, la capacitación de las y los Educadores de Museos, además de beneficiar y revalorizar a esta figura educativa.

Generalmente se pueden encontrar en los museos a guías, anfitriones y mediadores que realizan actividades educativas con los visitantes; sin embargo la postura y el actuar de un Educador de Museos involucra conocimientos y habilidades, tanto pedagógicas y museísticas, que le permitan crear una interacción con los recursos del museo y generar procesos de aprendizaje haciendo participe al visitante.



El manual intenta reunir los conocimientos básicos requeridos para generar dichos procesos, pues la educación en museos requiere de la pedagogía y la museística para construir aprendizajes a partir de las colecciones exhibidas.


Los contenidos del manual están divididos en cuatro módulos, los cuales te permitirán reconocer el potencial educativo del museo y la figura del Educador de Museos a través de la lectura, análisis y reflexión de teorías, así como llevar a la práctica algunas actividades que encontrarás al final de cada módulo, con la finalidad de consolidar y perfeccionar tus aprendizajes.

Resulta preciso mencionar que el primer módulo puedo definirlo como el más denso, ya que cuenta con una estructura de lectura informativa, pues involucra contenidos teóricos y prácticos con los que podrás entender y ver al museo como un ambiente de aprendizaje, pero también encontrarás un apartado práctico constituido por algunas actividades que deberás realizar dentro del museo de tu elección para que lleves a la práctica la teoría abordada en la lectura del módulo.

Será a partir del segundo modulo en el que encontrarás actividades que involucran más la práctica dentro del museo, pues se pondrá en juego toda la teoría revisada en el primer modulo que te servirá de base para entender el actuar educativo en los museos. Es decir, los módulos 2, 3 y 4 estarán enfocados totalmente a la formación práctica (el actuar dentro del museo) del EDM.

En el primer módulo estudiarás de manera teórica los supuestos y teorías que permiten definir al museo como un ambiente de aprendizaje, ya que son espacios que cuentan con recursos y materiales con los que se pueden configurar procesos de enseñanza y aprendizajes.

El segundo módulo está dirigido especialmente a las y los Educadores de Museo. En este se define al educador de museos mediante sus características y funciones que realiza dentro de los recintos, además, se especifican cuáles son sus recursos y de qué manera desempeña sus funciones.



El tercer módulo consta de las audiencias que visitan los recintos, se trata de analizar los distintos tipos de visitantes a los que se enfrentan día con día las y los Educadores de Museo. Dicho análisis estará centrado en conocer las características de las audiencias y cuáles son sus roles dentro de los procesos de aprendizaje, pues existen diversos perfiles de visitantes (explorador, investigador, observador, entre otros), por lo tanto, las y los Educadores requieren de habilidades que les permitan acercarse a éstos.

Por último, el cuarto módulo reúne aquellas estrategias didácticas que las y los Educadores de museos pueden utilizar para los procesos de enseñanza y aprendizaje en estos recintos. Se hace un breve recorrido teórico sobre las estrategias didácticas y se estudian aquellas que resultan favorables para los procesos de enseñanza y aprendizaje en los museos, siendo este módulo en donde se llevará a cabo toda la práctica conjunta de la formación como EDM que ofrece el manual.

Al finalizar los 4 módulos que componen el curso de capacitación del presente manual, el lector contará con las herramientas necesarias que le permitirán desarrollarse como Educador de Museos; pues tendrá las nociones básicas con las que podrá desarrollar y llevar a la práctica estrategias educativas para generar procesos de enseñanza y aprendizaje con la diversidad de visitantes, tomando en cuenta la interacción que se establece entre el museo, el EDM, los recursos y el visitante.

Objetivo General

- **Proporcionar los contenidos teóricos y prácticos que contribuyan a la formación profesional de las y los Educadores de Museo mediante un proceso de capacitación guiado desde el propio manual.**

Antes de iniciar...

1

Elige un museo, ya sea que acudas de manera presencial o usar su recorrido virtual, para realizar tu proceso de capacitación como Educador de Museos.

2

Elige un contenido, exhibición o exposición (será tu recurso de trabajo durante el proceso de capacitación).

3

Anota en el siguiente recuadro el contenido, la exposición o exhibición seleccionada para trabajar:



¡Comencemos!



MÓDULO 1

**TEORÍAS Y PRÁCTICAS
EDUCATIVAS EN EL MUSEO**



Introducción

Los museos son instituciones que resguardan objetos, piezas y materiales que son parte del patrimonio histórico, social y cultural de la humanidad. Estos recintos evolucionaron su composición y finalidad social, pues dejaron de ser únicamente espacios de resguardo y se convirtieron en ambientes de aprendizaje, con objetivos educativos proyectados mediante la exhibición del patrimonio, donde la sociedad puede aprender al interactuar en éstas salas de exhibición y contenidos.

En este primer módulo descubrirás el potencial educativo del museo través de los postulados teóricos pedagógicos que ayudan a visualizar su uso como un ambiente de aprendizaje, ya que, mediante sus exhibiciones, pueden enseñar contenidos a través de objetos, piezas y actividades que puede ofrecer como visitas guiadas, talleres, representaciones artísticas, actividades recreativas, entre otras.

Usar al museo como un ambiente de aprendizaje requiere tomar en cuenta el contexto y sus contenidos, se trata de acercar a los visitantes a las investigaciones y descubrimientos de sus colecciones. Por ello, es necesario ahondar en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del museo, ya que estos conllevan cierta estructura al combinar elementos, tanto pedagógicos y museísticos, que permiten estructurar los aprendizajes en los visitantes.

Objetivo particular

- **Identificar el potencial educativo de los museos, a través de las teorías y prácticas educativas que sustentan su uso como ambiente de aprendizaje mediante el uso de objetos.**

1.1 El museo como ambiente de aprendizaje

Los museos son instituciones educativas que resguardan todo tipo de objetos y/o materiales que forman parte del patrimonio histórico, cultural y social de la humanidad; sin embargo, antes de abordar la manera en que pueden considerarse un ambiente de aprendizaje, es necesario definir el concepto de museo. De acuerdo con el Comité Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés), un museo es una "institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio" (HERNÁNDEZ, 1994: 52).

De tal manera que son espacios con la característica de enseñar y deleitar a la sociedad con sus recursos y contenidos, no obstante, el hecho de poner al alcance los objetos para su contemplación social no representa un proceso de aprendizaje. Es por ello que los profesionales de los museos (museólogos, museógrafos, curadores, etc.) y los Departamentos Educativos y de Acción Cultural (DEAC) de los museos realizan distintas investigaciones y procedimientos que ayudan a configurar los propósitos y finalidades educativas, antes de poner al alcance de las audiencias sus colecciones y contenidos.

Este proceso investigativo y de estudio ayuda a estructurar los elementos para un proceso básico de comunicación con los visitantes a partir de la exhibición de piezas y objetos (GARCÍA, 1981: 421); es decir, a partir del conocimiento en las actualizaciones, tanto de los recursos y colecciones museísticas como de las necesidades e intereses de las audiencias, se puede configurar las interpretaciones, el montaje y la exhibición de los contenidos a partir de objetivos educativos; en pocas palabras, lo que se espera proyectar a la sociedad.



Foto: Fachada principal Museo Nacional de Historia "Castillo de Chapultepec", Fernando Jiménez, junio 2021

Por lo tanto, el montaje y exhibición de los recursos dentro de los museos tienen una relación muy estrecha con el acto educativo, la colocación de piezas y elaboración de recursos informativos son los que proyectan las finalidades educativas. Por ello, Hernández (1994) planteó que para el desarrollo de los objetivos y estructuración de actividades educativas se debe considerar los siguientes elementos:



Cuadro 1. Elementos a considerar para objetivos y actividades en museos

Fuente: HERNÁNDEZ, 1994: 194

De esta manera, es como los museos pueden establecer parámetros educativos con la finalidad de proyectar sus contenidos y crear un impacto social en la educación de sus visitantes; pues a partir del trabajo en conjunto entre profesionales de la educación y de los museos, y la forma en la que ponen al alcance de las audiencias los resultados de sus investigaciones es cómo el visitante podrá comprender y aprender sobre la temática del museo.

De acuerdo con Arbués y Naval (2014), los museos pueden y deben ser considerados como espacios educativos debido a que forman parte de un contexto social donde se ponen en juego representaciones e interpretaciones acordes a la identidad de una comunidad, al mismo tiempo que potencia la convivencia y el entretenimiento social desarrollando la creatividad en sus visitantes por medio de distintas maneras de expresión, además de ser un espacio abierto al público (ARBUÉS Y NAVAL, 2014: 142-143).



Foto: Sala Museo Nacional de Historia 'Castillo de Chapultepec'.
Fernando Jiménez, junio 2021.

Así, resultan ser contextos en los que se puede aprender con flexibilidad acorde a los intereses de cada visitante, pues son lugares que fomentan la exploración y el entretenimiento de la sociedad. Es decir, se trata de generar procesos de aprendizaje organizados y estructurados que potencien el desarrollo de habilidades de comprensión y reflexión a partir de la observación y la interacción con el patrimonio que exhibe.

Lo anterior, deja entrever que los museos pueden ser considerados ambientes de aprendizaje gracias a su capacidad de proyectar y configurar aprendizajes a partir de la exhibición de objetos y piezas que son relevantes en el patrimonio cultural, histórico y social. En este sentido, los museos se convierten en ambientes de aprendizaje desde que tiene algo que comunicar a la sociedad, aunque no solo requiere de eso, sino que existen otros parámetros para considerarse como tal.

De acuerdo con Feldman (2010), los ambientes de aprendizaje se caracterizan por establecer propósitos y contar con una estructura que ayuda a tener un control en los procesos de aprendizaje y, de igual manera, coadyuva a la definición, selección y organización de los contenidos (FELDMAN, 2010: 31). Es decir, los museos construyen sus propuestas de enseñanza a través de sus investigaciones, contenidos y patrimonio; dichas propuestas están enfocadas a causar una ruptura en los conocimientos previos de los visitantes, lo cual provocará que estos asocien los conceptos e información que le ofrece el museo y estructuren una experiencia significativa.

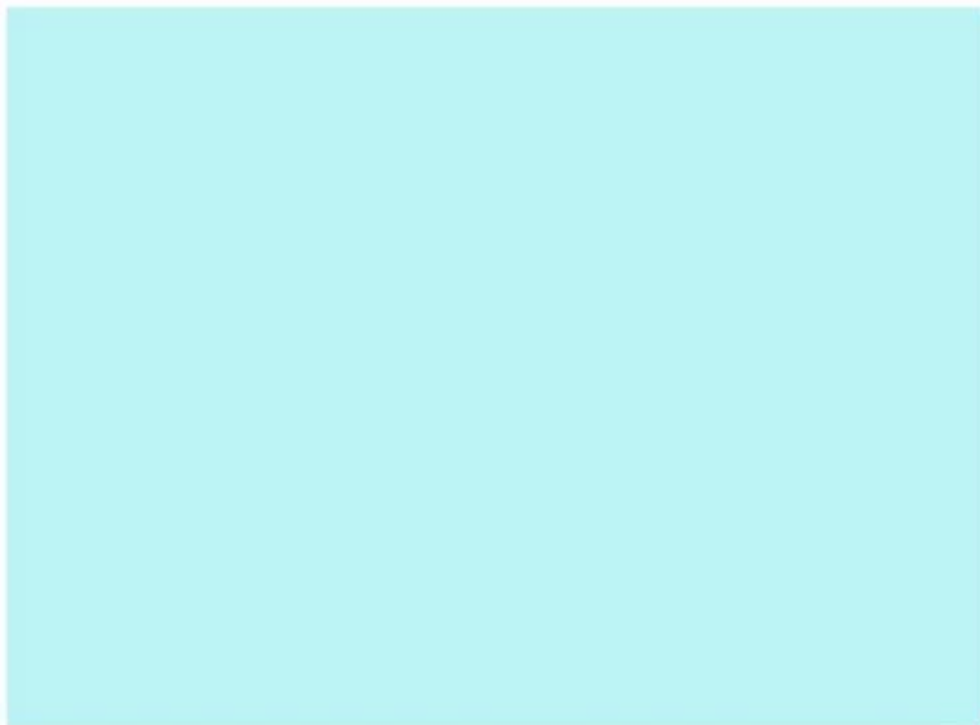
De esta manera, los museos pueden y deben ser considerados ambientes de aprendizaje ya que cuentan con elementos, tangibles e intangibles, que permiten la creación de aprendizajes en el visitante. Esta labor educativa se construye mediante trabajos de investigación con los distintos actores que se encuentran dentro del museo, pues no únicamente se requiere de la pedagogía, es un trabajo colaborativo con la museografía y la museología lo que permite su configuración como ambiente de aprendizaje

ACTIVIDAD PRÁCTICA

En este primer módulo, analizaremos el potencial educativo del museo a través de su estructura y objetos, para ello te pido realices lo siguiente:

CONOCE el museo...

1. Realiza un recorrido general al museo como si fueras un visitante que es su primera vez en ese museo. Anota en el siguiente recuadro todas tus dudas, preguntas e inquietudes que te surjan en tal recorrido.



2. Ya que terminaste el recorrido, realiza un segundo pero ahora con una mirada de educador, en donde observes con detenimiento el museo, analizando e intentando responder tus inquietudes y preguntas planteadas en el primer recorrido, integrando lo siguiente:

- **¿Qué recursos crees que te pueden ayudar a generar un aprendizaje en los visitantes?**
- **¿Cómo es su museografía?**
- **¿El espacio me permitirá desarrollar mis actividades?**
- **¿Qué área/exhibición/sala del museo me funcionará mejor para lograr el aprendizaje?**

Anota tus respuestas en el siguiente espacio:



1.2 La didáctica en el museo

Después de definir al museo como un ambiente de aprendizaje, es necesario abordar los procesos educativos y los materiales con que se generan los aprendizajes en los visitantes. En este sentido, nos apoyaremos en referentes teóricos pedagógicos que nos permitan entender la estructura y funcionalidad del proceso de aprendizaje a partir de lo exhibido en el museo.

La didáctica en el museo recae en el método que utiliza éste recinto para enseñar (GARCÍA, 1981: 421), es decir, resulta común que la metodología esté basada en la exposición y exhibición del patrimonio de la humanidad, sustentada por un proceso de investigación que permite recabar toda la información necesaria sobre los recursos, la cual se transforma en los contenidos que se proyectan para las audiencias que lo visitan.

La función de la didáctica estará enfocada en apoyar a establecer las finalidades educativas de cada pieza o contenido (GARCÍA, 1981: 422-423), las cuales se establecen a partir de la información o contenido que se tiene de las piezas y de lo que se espera que la audiencia aprenda al exhibirlas. Toda la información que se recaba de los objetos y/o piezas puede contener datos que, en su mayoría, suelen ser comprensibles para los especialistas en la materia de estudio, sin embargo, para las audiencias pueden resultar de complejo entendimiento. Por ello, el uso de la didáctica permite hacer manejable el contenido del objeto para que las audiencias puedan procesar los contenidos de manera clara y precisa, contribuyendo a su aprendizaje.

Por lo tanto, podemos decir que los contenidos de un museo son las colecciones, objetos, investigaciones, publicaciones y actividades que proyecta para los visitantes, sin embargo, estos contenidos no resultan educativos con solo exhibirlos; se requiere prestar atención a la estructura y organización de los procesos de aprendizaje para que al combinarlo con los contenidos, se construya un aprendizaje.



Foto: Tzompantli, Museo Nacional de Historia 'Castillo de Chapultepec'. Fernando Jiménez, junio 2022.

ACTIVIDAD PRÁCTICA

ANALIZA tu contexto...

3.Elabora un estudio FODA del museo.

Hacer un análisis FODA te será de gran ayuda, ya que en este cuadro ubicarás los elementos que te ofrece el museo para generar el proceso de enseñanza y aprendizaje con los visitantes. Es decir, en las Fortalezas y Oportunidades identificarás cuales son los recursos y áreas que te resultan benéficas para CREAR el aprendizaje; por otro lado en Debilidades y Amenazas, identificarás todos aquellos obstáculos que se encuentran dentro del museo que repercuten en tu práctica educativa y en la creación de los aprendizajes.



1.2.1 El proceso de enseñanza y aprendizaje en el museo



Foto: Sala de carruajes, Museo Nacional de Historia "Castillo de Chapultepec". Fernando Jiménez, junio 2021.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo dentro de los museos están dentro del marco educativo no formal. Es decir, se utilizan estrategias y técnicas educativas distintas a las de aulas escolares, permitiendo la libre exploración e investigación del visitante en el contexto museístico.

Es una educación diferente, tiende a la participación abierta de los visitantes, pues se requiere conocer qué es lo que conocen o con que información cuentan respecto a la temática del museo; y a partir de estos conocimientos previos es por donde suele comenzar el acto educativo. Se trata de fijar objetivos y metas educativas que permitan hacer inteligible los contenidos al visitante y esto se logra a través de los criterios didácticos y los niveles de lectura que se tienen dentro del museo.

Estos criterios didácticos ayudan a agrupar o asociar los objetos de cierto modo para que se tenga claridad y congruencia entre el objeto y la información respecto al objetivo de aprendizaje propuesto; y los niveles de lectura permiten propagar la información al visitante de acuerdo a sus niveles de comprensión a partir del uso de distintos elementos visuales como guías interactivas, medios audiovisuales, gráficos, mapas, entre otros (GARCÍA, 1981: 423-424). De esta manera, los procesos de enseñanza y aprendizaje en los museos requieren de una secuencia didáctica, que permita entrelazar los objetivos de aprendizaje, los criterios didácticos y los niveles de lectura con los contenidos del museo para destacar el potencial educativo de las piezas u objetos, facilitando así el acercamiento y comprensión cognitiva del visitante.

Lo peculiar de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación no formal es que tienden al uso de una metodología lúdica, es decir, destacan el desarrollo de capacidades sociales y el uso de la reflexión crítica, mediante destrezas como la curiosidad y la observación para propiciar el aprendizaje (ARBUÉS Y NAVAL, 2014: 141); desde esta perspectiva, se puede decir que en estos procesos educativos no formales se utilizan habilidades y destrezas que se desarrollan dentro de las escuelas.

Estos procesos están encaminados a estructurar una experiencia que le sea significativa a los visitantes. Por ello, es necesario ejercitar la reflexión a través de la participación y observación para que pueda comprender lo que el museo quiere comunicar y, de esta manera, el mismo visitante pueda construir sus aprendizajes.

Estructurar una experiencia de aprendizaje en el visitante no es tarea sencilla, pues se requiere establecer ciertos criterios para que le resulte significativa y contribuya a la creación de sus aprendizajes. En este caso, los siguientes referentes pedagógicos que nos ayudarán a entender cómo es este proceso de experiencia significativa en el visitante y de qué manera se puede contribuir en el aprendizaje a través del uso de objetos.

1.2.2 El aprendizaje basado en la experiencia

Dentro del ámbito pedagógico existen distintas maneras de concebir a la educación y al aprendizaje en los sujetos, estos van desde los métodos rígidos, lineales y memorísticos, hasta aquellos en los que se permite la interacción con el contexto, creando un ambiente cómodo donde el sujeto es quien construye sus conocimientos a partir de la interacción social y contextual.



Foto: Haciendo un cohete, Papalote Muse del Niño. Fernando Jiménez, octubre 2018.

Para el caso de los museos, podríamos decir que la educación constaría de un proceso social, que puede ser guiado, enfocado a la construcción de conocimientos a partir de una experiencia educativa; la cual se desarrolla mediante la interacción con los objetos de conocimiento y el mismo ambiente educativo.

Es decir, los museos dan la oportunidad al visitante de generar sus experiencias educativas a partir de la observación de sus piezas y la transmisión de contenidos en sus cédulas informativas, sin embargo, la creación de una experiencia educativa y significativa va más allá de solo contemplar los objetos o leer los contenidos.

Hablar de un aprendizaje basado en la experiencia requiere de ciertos criterios a considerar, tanto del sujeto aprendiz como del contexto que rodea la experiencia misma. De acuerdo con Dewey (1859-1952), el aprendizaje basado en la experiencia involucra un desarrollo en el sujeto que le permite "adaptarse a nuevas situaciones y posibilita que en el futuro este abierto a experiencias diferentes a las que tuvo en el pasado" (DEWEY, 2004: 39), es decir, se trata de que el sujeto aprendiz se relacione, explore y tenga libertad de aprender en el entorno en que se encuentre sin limitar sus cuestionamientos.



Foto: Mural Museo Nacional de Historia "Castillo de Chapultepec". Fernando Jiménez, junio 2021

El hecho de que el visitante explore, recorra y observe cada elemento que tiene el museo, no quiere decir que está construyendo una experiencia que tenga impacto en sus aprendizajes; hay que aclarar que no toda experiencia que tenga el sujeto, por más que le parezca agradable o divertida, necesariamente involucra algún aprendizaje (DEWEY, 2004: 39). Para que una experiencia resulte eficaz y significativa al aprendizaje de los visitantes, se requiere de un proceso de organización y estructuración de los contenidos, es decir, se necesita ajustar los contenidos a los intereses y necesidades de los visitantes.

Lo peculiar de las experiencias educativas en museos, sin duda, es el carácter lúdico que se le integra para darle oportunidad al visitante de participar y aprender, estimulando sus habilidades y destrezas a través de juegos o dinámicas que involucran los contenidos del museo. De esta manera, el proceso de la experiencia requiere de cierta interacción, involucrando al educador, al aprendiz, el contenido a enseñar y el contexto que rodea la experiencia, permitiendo al aprendiz una libre exploración del espacio y de los contenidos, teniendo al educador como guía para sus aprendizajes, tal lo señala Dewey (2004):

Debe haber un juego recíproco, una interacción, una transacción entre el alumno y el maestro, los alumnos, el plan de estudio y el ambiente en general... Una experiencia es educativa en la medida en que es social, esto es, en tanto se reconoce que hace parte de una situación específica y se intensifican las interacciones del alumno con el medio y los demás. (DEWEY, 2004: 40)

En el caso de los museos, no se involucran los términos maestro o alumno, ya que su contexto no requiere de metodologías áulicas, sin embargo, de acuerdo a los planteamientos aquí abordados, se precisa la acción de un educador que apoye los procesos educativos en los museos.

De manera general, la labor del educador frente al proceso educativo a partir de la experiencia tendrá que ser flexible; es decir, se trata de crear un ambiente cómodo donde se puedan realizar actividades que propicien la participación del visitante a través de sus cuestionamientos e intereses que tenga sobre la temática; se considera postura flexible porque permite la libre participación, sin limitar al visitante.



Foto: Habitación de Carlota, Museo Nacional de Historia "Castillo de Chapultepec". Ferrnando Jiménez, junio 2021.

En este sentido, el educador tiene una gran responsabilidad al enfrentar este tipo de procesos educativos, pues requiere de una total atención al proceso mismo, al estado de la experiencia y que dirección va tomando (DEWEY, 2004: 45).

Las experiencias educativas en los museos pueden tener diversas direcciones, pues los intereses y la interacción con los visitantes es relativa, por lo tanto otro de los elementos necesarios para entender el aprendizaje basado en la experiencia es el aprendizaje con objetos.

1.2.3 EL APRENDIZAJE BASADO EN OBJETOS

Las experiencias educativas en los museos involucran ciertos objetos y materiales que son la base inicial de cualquier contenido expresado en estos recintos; así mismo, puede existir cierta manipulación, apoyada en réplicas, lo cual favorece la experiencia, pues permite al visitante tener cercanía con el aprendizaje. Por tal razón, es necesario abordar las características del aprendizaje basado en objetos, ya que cualquier objeto, parte del patrimonio de la humanidad, puede ser considerado como elemento del proceso educativo, siempre y cuando sus características lo permitan.



El aprendizaje basado en objetos tiene sus inicios con las teorías pedagógicas de María Montessori (1870-1952) y Ovide Decroly (1871-1932), estos dos teóricos de la pedagogía determinaron que el aprender con la ayuda de objetos genera un impacto relevante y significativo en los aprendizajes de los sujetos.

De acuerdo con la teoría desarrollada por Decroly (1871-1932), la cual utiliza un método basado en el interés del sujeto, se puede decir que los objetos pueden ser una parte crucial en los aprendizajes; pues a partir de la interacción con los contenidos y el objeto, es como se pueden establecer parámetros y asociaciones referentes al objeto (causa-efecto, espacio o tiempo) (SANTACANA Y LLOCH, 2012: 25).

Es decir, la manipulación de los objetos con el sujeto aprendiz le permite generar inferencias y pensamientos acordes a sus contenidos, explorar el objeto, comprender cuáles son sus usos, por qué fue creado, y de esta manera, es como se van estructurando los nuevos aprendizajes.

Por otro lado, con Montessori (1870-1952) se estudia la idea que los objetos enseñan algo (SANTACANA Y LLOCH, 2012: 24), es decir, los objetos poseen la capacidad de ser un referente de información ya que llevan consigo datos y conocimientos de una época, incluso información sobre su mismo autor, etc.

La metodología usada por Montessori (1870-1952) se basó en utilizar los objetos como el elemento central del método, pues los objetos eran utilizados como el medio por el cual se enseñaba a los sujetos, mas no como el accesorio del maestro para enseñar (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 24); dicha metodología se fundamenta a través de 2 principios establecidos que determinan la pertinencia del aprendizaje mediante los objetos:

1. La interacción con el objeto conduce al aprendizaje lúdico



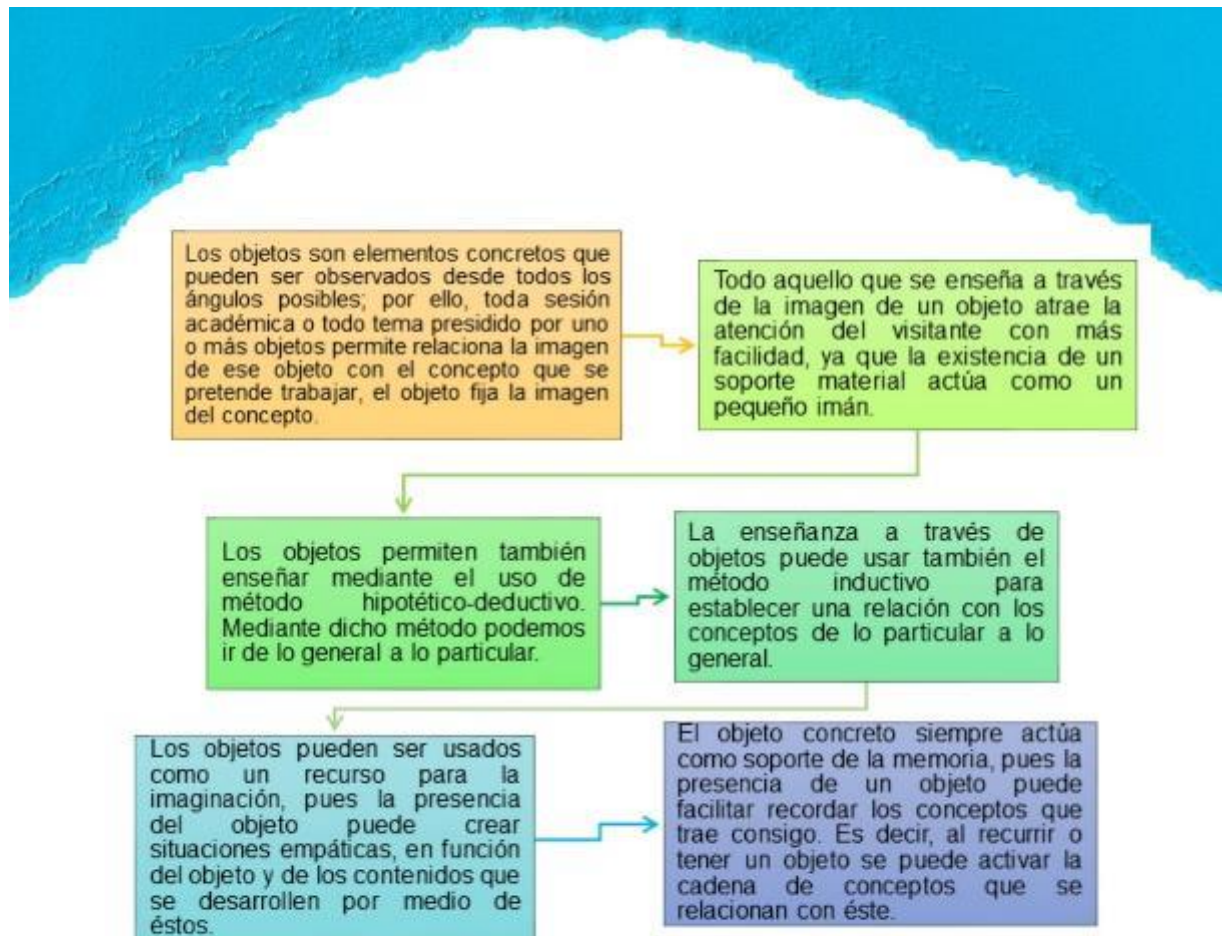
2. El uso de objetos cultiva los sentidos, a desarrollarlos y a corregir errores

Cuadro 2. Principios propuestos por Montessori para el uso de objetos en procesos de aprendizaje Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 23-24

Y con ayuda del segundo principio podemos comprender la importancia de establecer vínculos con los objetos que se encuentran dentro del museo para generar aprendizajes, pues a partir del uso de sentidos y la manipulación de los objetos (si es que lo permite la actividad y el museo), se pueden llevar a cabo procesos de aprendizaje que tengan un impacto significativo en el visitante.

El hecho de que explore, manipule y se acerque a los contenidos a través del uso de sus sentidos le permitirá desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo para comprender su contexto y unir los conocimientos nuevos utilizando sus saberes previos. En el caso de los museos, los objetos, piezas o materiales que usan y presentan a las audiencias representan el medio con los que proyectan sus contenidos y mensajes.

De acuerdo con Santacana y Llonch (2012), los objetos constituyen los soportes conscientes o inconscientes de las construcciones abstractas (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 26) de cualquier tipo de aprendizaje, por lo tanto establecen algunos parámetros que ayudan a comprender su uso como medios para el aprendizaje:



Cuadro 3. Parámetros para entender a los objetos como medios para el aprendizaje. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 27-29

De esta manera, se puede decir que los objetos dentro de los museos pueden ser considerados como los recursos principales para propiciar los aprendizajes en los visitantes. El hecho de estructurar y organizar toda una secuencia que relacione los objetos con los contenidos, y también, integrar los conocimientos previos de los visitantes, ayudará a crear un ambiente interactivo que propicie la participación de los sujetos y se configuren los aprendizajes.

Se trata de estimular las capacidades de pensamiento y reflexión en los visitantes con el uso de los recursos que provee el museo. Sin embargo, para poder extraer lo educativo de un objeto es necesario investigarlo y estudiarlo a profundidad, lo cual permite tener elementos que ayuden a configurarlo como un instrumento didáctico.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

CREA el aprendizaje...


4. Con base a los recursos que identificaste en el cuadro de la actividad "CONOCE el museo...", elabora una misión de aprendizaje con ayuda de una idea central.

Selecciona un objeto o concepto que guiará tu secuencia de aprendizaje y apóyate de ideas secundarias/recursos secundarios con las que se construirá el concepto que quieres trabajar con los visitantes. Se trata de llevar un orden donde a partir de una idea central, y con ayuda de los recursos secundarios, puedas generar un proceso de aprendizaje con los visitantes.

Anota las ideas que te ayudaran a crear el aprendizaje:

IDEA PRINCIPAL

IDEAS SECUNDARIAS



5. Redacta tu misión de aprendizaje a partir del ¿Qué?, ¿Cuál? y ¿Cómo?/¿Para qué? del aprendizaje, donde el ¿Qué? tiene que ver con la acción/actividad a realizar, el ¿Cuál? involucra el contenido y el ¿Cómo?/¿Para qué? hace alusión a los recursos e indica el motivo por el cual se realiza la acción:

¿Qué van a hacer para aprender?, ¿Qué es lo que se esperas que aprendan los visitantes sobre el objeto? y ¿Para qué/ Cómo quieres que lo aprendan?

MISIÓN DE APRENDIZAJE



CONSTRUYE el aprendizaje...

Generar un proceso de aprendizaje en un museo requiere de un medio de comunicación entre el museo y el visitante, en este caso, ¡Tú serás ese medio de comunicación! Ahora tu tarea pensar y analizar cómo hacer que el visitante comprenda y aprenda sobre la temática o conceptos del museo.

6. Recuerda que museo es considerado un ambiente de aprendizaje ya que gracias a su composición puede comunicar sus contenidos mediante sus exhibiciones y exposiciones. Sin embargo, solo visitar y admirar las exhibiciones no significa que realmente exista un proceso de aprendizaje, por lo tanto, dirígete hacia la exhibición u objeto que elegiste y piensa y analiza lo siguiente:

**¿Qué harías para hacer accesible el contenido del museo?
¿Cómo lo explicarías al visitante? ¿De qué manera puedo hacer que el visitante entienda mejor la exhibición?**

Para responder las preguntas anteriores apóyate de los datos obtenidos en el análisis FODA y responde el siguiente cuadro con base a tus ideas y contenido seleccionado:

¿Qué contenido quiero comunicar?	
¿Cómo quiero comunicar el contenido?	
¿Qué recursos y qué técnicas utilizaré?	
¿Cómo voy a interactuar con el visitante y el contenido?	
¿Qué debo saber sobre el contenido?	
¿Qué habilidades y actitudes debo demostrar para comunicar el contenido?	

7. Un proceso de aprendizaje dentro de un museo involucra una estructura y organización, así como incita a la libre exploración, participación e investigación del visitante, es decir, uno de tus objetivos centrales es integrar al visitante, hacerlo participe para que construya sus propios aprendizajes. Lo anterior, lo lograrás activando sus habilidades del pensamiento, es decir, que use esas habilidades para construir los aprendizajes.

A continuación encontrarás un cuadro que especifica las habilidades básicas del pensamiento (Velázquez et al, 2013: 26-29) que ayudan a consolidar los aprendizajes en los visitantes y con ayuda de tu objeto o contenido seleccionado, realiza lo que se te pide:

	¿En qué consiste?	Piensa, Analiza y CREA
Observación	Proceso mental guiado mediante preguntas que consiste en examinar detalladamente los objetos para asimilar las características del objeto	¿Qué quiero que observen u/o examinen los visitantes?
Comparación	Es el establecimiento mental de analogías y diferencias entre los objetos, fenómenos, hechos, procesos o personas sobre la base de un criterio o variable.	¿Qué quiero que comparen y diferencien los visitantes?
Clasificación	Es el proceso mediante el cual se distribuyen y agrupan objetos, de acuerdo a características y cualidades previamente definidos según ciertos principios, con base en sus semejanzas y diferencias.	¿Qué quiero que clasifiquen o agrupen los visitantes?
Relacionar	Es el establecimiento de nexos entre los datos obtenidos en la observación y la comparación que ayude a entender de manera sencilla las características y usos o propósitos del objeto.	¿De qué manera puedo relacionar los datos del objeto para cumplir la misión de aprendizaje?
Describir	Proceso que ayuda a informar de manera clara, precisa y detallada las características del objeto. Tal proceso puede hacerse de lo general a lo particular para comprender sus usos o propósitos.	¿Cómo voy a describir el objeto con el visitante para lograr la misión de aprendizaje?

Todo proceso de enseñanza y aprendizaje en el museo está enfocado a la creación de una experiencia significativa en el visitante. Dicha experiencia se estructura a través de un proceso guiado, que tiene como finalidad construir aprendizajes mediante la experiencia del sujeto en el contexto que le rodea.

En el caso de los museos, la experiencia está centrada en la interacción del visitante con los objetos y sus contenidos. Este aprendizaje basado en la experiencia permite al visitante contar con elementos para adaptarse al contexto y construir sus aprendizajes mediante la interacción, directa o indirecta, con los objetos y contenidos del museo.

El aprendizaje basado en objetos permite relacionar conceptos para la construcción de los aprendizajes. Los objetos resultan ser el recurso principal que usan los museos para proyectar los contenidos, y son los medios con los que el visitante puede construir sus aprendizajes, mediante el uso de sus habilidades cognitivas del aprendizaje.

8. Selecciona el o los objetos que utilizarás para el proceso de aprendizaje con los visitantes y llena el siguiente cuadro para delimitar los contenidos que proyectarás durante la mediación con los visitantes. (poner sabías que con concepto de mediación)

OBJETO / CONTENIDO	CONCEPTOS que rodean al objeto	APRENDIZAJE META						
¿Qué voy a enseñar?	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							¿Qué quiero que aprendan?
	¿Cómo relacionar estos conceptos para lograr la meta de aprendizaje?							

1.3 LA DIDÁCTICA DEL OBJETO

Usar objetos dentro de la enseñanza puede traer buenos beneficios para quienes aprenden, como se mencionó anteriormente, resulta más fácil poder recordar conceptos o información a partir de los objetos que se muestran. Por ello es necesario conocer de qué manera se puede convertir un objeto como un instrumento didáctico para la enseñanza, ya que todo objeto puede ser útil, siempre y cuando sea usado de la manera correcta para extraer su potencial educativo.

De acuerdo con Santacana y Llonch (2012), la didáctica del objeto permite extraer el potencial y uso educativo de un objeto, pues todo museo cuenta con una organización y estructura didáctica que permite entender hacia dónde nos quiere llevar y qué nos quiere decir el recinto al observar sus objetos y recorrer sus pasillos (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 38-39).

Siguiendo a estos mismos autores, se dice que todo objeto presentado en el museo es capaz de proyectar ciertos aprendizajes, sin embargo, existen muchos objetos que poseen características de fácil entendimiento y comprensión a diferencia de otros, esto puede estar determinado por la temática del museo y para qué tipo de público este dirigido (Santacana y Llonch, 2012: 33), aunque todos tengan apertura a la diversidad de audiencias. La finalidad principal de la didáctica de los objetos, en palabras de Santacana y Llonch (2012): "lo que



Foto: Mirando piezas de cultura Maya, Museo Nacional de Antropología e Historia. Fernando Jiménez, junio 2021.

trata de hacer la didáctica del objeto es relacionar objetos o productos con conceptos, con la finalidad de establecer vínculos que hagan comprensibles y fijen dichos conceptos en la memoria" (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 38).

Se trata de abordar ciertos conceptos o temáticas mediante objetos que ayuden a consolidar los aprendizajes en el visitante. Por ejemplo, si se tiene el interés de conocer y comprender como era la vida dentro de las primeras civilizaciones que existieron en México, podemos acudir al Museo Nacional de Antropología e Historia, pues en este recinto se exhiben distintas piezas y objetos que pertenecieron a las civilizaciones mexicas, mayas, olmecas, zapotecas, etc.


En el caso de la civilización mexica, existía un llamado "mercado de trueque" que funcionaba como un intercambio de productos; y para fijar y hacer más comprensible el concepto "trueque", existe una maqueta que representa dicha situación donde se puede observar cómo podían conseguir sus recursos necesarios en aquella civilización.

Así, a partir de la maqueta se pueden observar distintos objetos y materiales que representan lo peculiar de aquella época y de ese llamado "mercado del trueque" para que los visitantes puedan comprender y fijar los conceptos, esperando que lleven consigo esa imagen mental, que dependiendo el tipo de audiencia que sea, si en algún futuro llegan a tratar ese tema, dicha imagen mental le permitirá recordar el concepto y la información que le rodea.



Foto: Maqueta Tianguis del Trueque, Museo Nacional de Antropología e Historia. Fernando Jiménez, junio 2021.

Es por ello que el uso de objetos en la enseñanza permite fijar los conceptos a éstos materiales, y de esta manera convertirse en puntos de referencia. Es decir, al unir el objeto, su historia y los conceptos que se pretenden enseñar con este objeto, permite crear una secuencia para dirigir los contenidos a la creación de los aprendizajes.



Lo anterior se logra a través de la selección de contenidos y objetos, lo cual proveerá de conceptos nuevos, y para propiciar el aprendizaje en el visitante es necesario unir sus conceptos previos con los nuevos, mediante un proceso de asimilación y acomodación de la nueva información para crear el nuevo aprendizaje.

Ahora, el uso de los objetos en la enseñanza puede pretender alguna función didáctica, ya sea inicial o final, la cual está relacionada con los intereses del público o los objetivos de las actividades a realizar. La función inicial está enfocada a generar un tema de interés con los visitantes, esto mediante dinámicas interactivas y el planteamiento de preguntas con base a la temática; por otro lado, la función final solo se centra en consolidar los conceptos a través del estudio de la temática e información del objeto (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 35).

Sin embargo, el uso didáctico de los objetos presupone un cierto grado de manipulación entre objeto y aprendiz (Santacana y Llonch, 2012: 37), por lo que se sugiere siempre el uso de réplicas o material que con el que pueda interactuar el visitante sin riesgo a dañar los objetos originales, en palabras de Santacana y Llonch (2012):

El uso didáctico de objetos suele atraer la atención de la gente. Si en una visita a un museo, un monitor o conservador muestra la réplica de un objeto expuesto en una vitrina o permite su manipulación, se obtiene un grado de atención que no es posible mantener tan solo con la visualización del objeto. Este es el valor de las réplicas de los objetos del museo: pueden itinerar, entrar en la escuela, ser manipulados por los usuarios y, en definitiva, se convierten en herramientas didácticas. (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 42)

Así, acercar al visitante al objeto y permitir, en ocasiones, su manipulación, resulta eficaz para los procesos de enseñanza y aprendizaje en el museo; se activa el uso de sus sentidos y ayuda a consolidar los conceptos que se quieren proyectar, a través de la interacción entre objeto-visitante y visitante-educador, para unir los conocimientos previos y los nuevos, estructurando así conocimientos más completos y sobre todo, creando una experiencia significativa de aprendizaje en el visitante.

1.3.1 ANÁLISIS DEL OBJETO EN EL MUSEO

Después de estudiar las finalidades y funciones de la didáctica del objeto, resulta pertinente enfocar las siguientes líneas al estudio del valor educativo de los objetos, ya que para ser usado como instrumento didáctico, se requiere estudiar su contenido para determinar qué dirección tendrá su uso dentro de la enseñanza. En este sentido, la didáctica del objeto de Santacana y Llonch (2012), ofrece las características del análisis de un objeto, para definir su potencial educativo.

Este análisis permite ahondar de manera íntegra en el objeto para extraer toda su información y características posibles, las cuales servirán para explicar los conceptos. Lo que sugieren los autores antes mencionados es examinar el objeto en todas las partes que lo componen, hay que "descomponer el objeto en todas sus partes" (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 55), pero este descomponer no de manera literal, sino que se trata de hacer un análisis de manera minuciosa y detallada, "el análisis de los objetos nos obliga, pues, a fijarnos en los detalles y a entender su porqué, con la finalidad de poder relacionarlo después con otros conceptos más generales" (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 55).



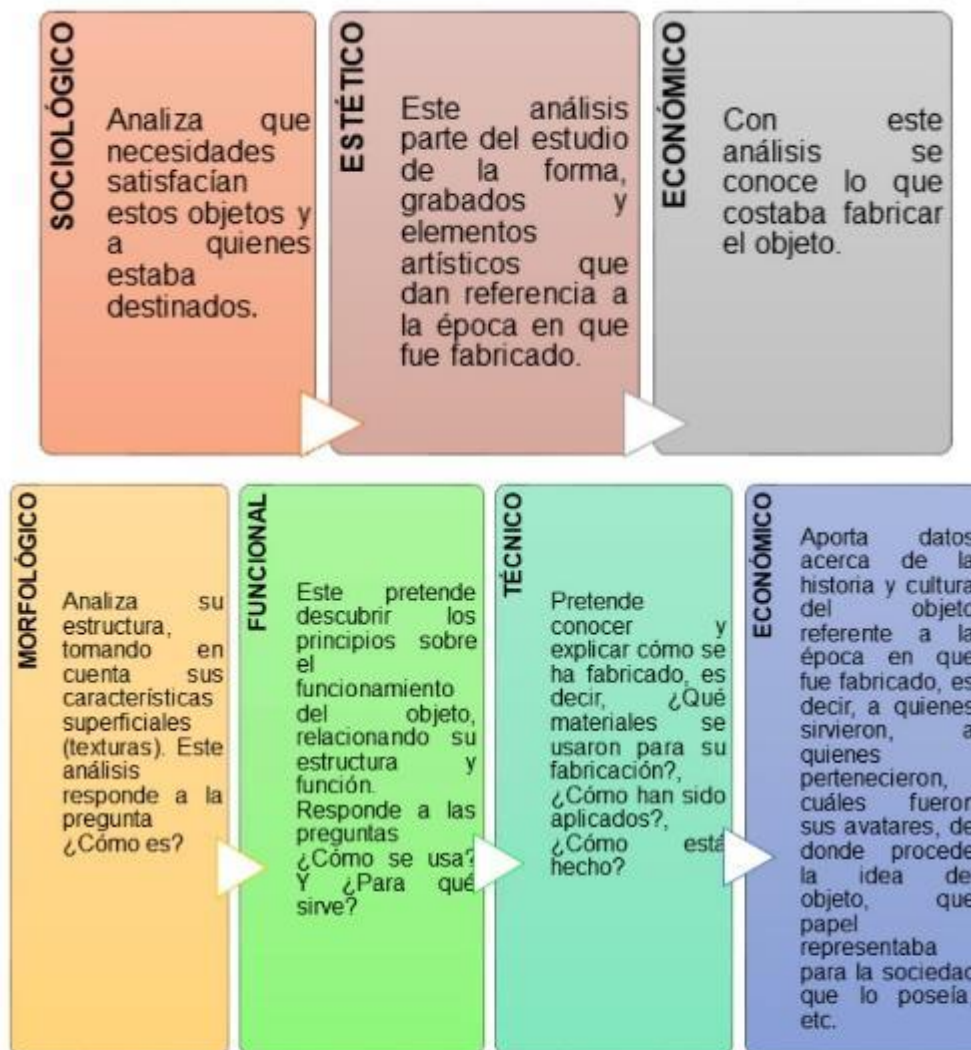
Foto: Mirando cuadro Sor Juana Inés de la Cruz, Museo Nacional de Historia "Castillo de Chapultepec", Fernando Jiménez, junio 2021.

Este análisis del objeto permite conocer y comprender como es, como se comporta, sus funciones, su modo de fabricación, las implicaciones que tiene o tuvo en su época, su carácter económico en términos de fabricación y producción, así como su significado dentro de la historia de la humanidad (Santacana y Llonch, 2012: 55). De igual manera, permite descubrir y visualizar los conocimientos ocultos que lleva consigo (cultura técnica, conocimiento científico de la época, evolución y cambios históricos o criterios del autor y de la época) (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 55).

El análisis de un objeto puede ser de distintas maneras, existen 7 formas de hacer un análisis de un objeto (morfológico, funcional, técnico, económico, sociológico, estético e histórico-cultural) (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 56-60), esto permite extraer el mayor contenido posible para armar un expediente del objeto con base al análisis de sus características. Las 7 formas pueden trabajarse por separado o de manera conjunta y sistemática, siendo esta última lo que permite crear el expediente completo de las características de los objetos:

Para realizar un análisis sistemático de un objeto hay que proceder con un cierto orden sin dejarse nada. El primer análisis es el morfológico, el segundo es el funcional, el tercer análisis es ya de tipo técnico. Luego pueden seguir análisis de tipo económico, sociológico, estético y finalmente histórico-cultural. (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 56)

Santacana y Llonch (2012), describen cuales son las características de las 7 formas de realizar el análisis de un objeto, las cuales se presentan de la siguiente manera:



Cuadro 4. Tipos de análisis del objeto. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 56-60.

Siguiendo a Santacana y Llonch (2012) se puede decir que el enseñar con objetos no es una tarea difícil, tampoco se necesitan encontrar algunos objetos exóticos o poco comunes para atraer la atención de los visitantes, simplemente se requiere analizar el objeto, ahondar en sus profundidades, para extraer su potencial didáctico a través de los contenidos y la información que emana (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 113).

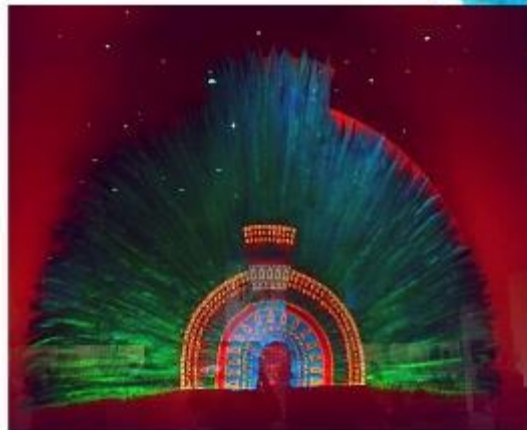


Foto: Replica de Penacho de Moctezuma, Museo Nacional de Antropología e Historia. Fernando Jiménez, junio 2021.

El potencial educativo y didáctico del objeto se obtiene a través de su investigación y la relación con los conceptos que se pretenden asociar, así mismo, es preciso que responda a las siguientes preguntas: ¿Qué tiene de importante?, ¿Qué cambio o impacto trajo a la sociedad? (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 113), lo cual se complementa con el análisis mencionado anteriormente, pues al finalizarlo se podrá contar con elementos y conceptos que rodean al objeto en cuestión, permitiendo unir los objetivos de aprendizaje de las actividades y los conceptos a manejar con la información recabada del mismo.

Es importante señalar que dependiendo de las características de la audiencia se determinaran los conceptos y forma de trabajar el objeto, pues no es posible transmitir de manera directa la información al visitante, ya que pueden existir términos o contenidos que le resulten incomprensibles. Por lo tanto, se requiere hacer un ajuste de los contenidos acorde a las capacidades de los visitantes para que puedan comprender los mensajes, por lo que "el número de conceptos será directamente proporcional a la edad" (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 82) de las audiencias, ya que no será lo mismo tratar con niños, adolescentes, jóvenes universitarios, adultos, adultos mayores, personas con discapacidad, etc.

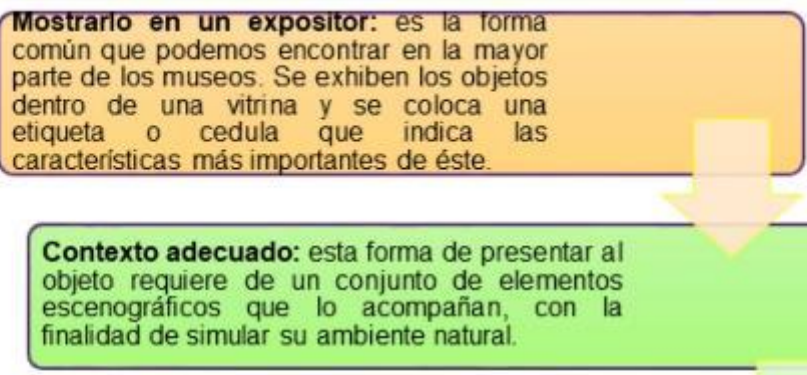
1.3.2 LA MUSEOGRAFÍA DE LOS OBJETOS

Los objetos presentados en los museos tienen la característica de ser aquellas piezas que cuentan parte de la historia de la humanidad. La manera en cómo están colocadas y cómo las presentan al público tiene una finalidad específica, no las colocan sólo de manera estética o como adorno para la exhibición. Estudiar a los museos como ambientes de aprendizaje nos remite adentrarnos en el marco de la museología y la museografía; para ello, hay que definir estos dos conceptos y entender su funcionalidad dentro de estas instituciones.

La museología, de acuerdo con el ICOM, es aquella "ciencia del museo que estudia la historia del museo, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de búsqueda, conservación, educación y organización" (Hernández, 1994: 54); y por otro lado, la museografía "estudia el aspecto técnico: instalación de colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos. Es una actividad técnica y práctica" (HERNÁNDEZ, 1994: 54).

Los términos anteriores son dos campos de conocimiento que se complementan, pues con la primera podemos conocer los orígenes y objetivos de los museos; y con la segunda se estudia y termina la calidad, distribución y funcionalidad de la infraestructura que ofrece el servicio. De este modo, la que se encarga de posicionar a los objetos dentro del museo es la museografía, por lo tanto, los profesionales de este campo deberán estar presentes en el momento de recibir y colocar las piezas en las exhibiciones. Sin embargo, lo que nos interesa aquí no es definir cuál es el trabajo de los museógrafos, se trata de estudiar la manera en como los museos presentan los objetos y cuál es el impacto que generan en las audiencias.

En este sentido, de acuerdo con Santacana y Llonch (2012) la museografía sugiere diversas formas para estructurar y organizar las exhibiciones, tomando en cuenta la didáctica del objeto (SANTACANA Y LLONCH, 2012: 117). Los museos pueden presentar y/o exhibir sus objetos, piezas y materiales de diferentes formas, dependiendo las características de los objetos y los contenidos que quieren proyectar, las cuales se distinguen de la siguiente manera:



Cuadro 5. Maneras de presentar los objetos en los museos. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 117

Contexto audiovisual: se realiza un trabajo de producción de material audiovisual que acompaña al objeto y se proyectan en su entorno, con la finalidad de dar un acompañamiento, permitiendo presentar sus características y contenidos a través de esta proyección.

Rodearlo de elementos interactivos: en esta presentación se colocan elementos con los que pueda interactuar el visitante con la finalidad de acercarlo al contenido de manera lúdica. Es decir, se espera que la interacción con estos elementos propicien preguntas o siembren dudas, proporcionen hipótesis y permitan que el visitante juegue con sus sentidos y se cuestione, además de ser una forma que puede mostrar el objeto desde distintos ángulos y perspectivas

Objeto de representaciones simbólicas: hay objetos que por su significado o características no es necesario explicar nada, ya que el objeto para sus adeptos, fieles o creyentes, habla y transmite sus contenidos por sí solo.

Cuadro 5. Continuación, Maneras de presentar los objetos en los museos. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 117

Es importante conocer y comprender la estructura y organización del museo para poder ofrecer un servicio educativo de calidad; pues los visitantes se acercan a estos recintos esperando encontrar respuesta a sus dudas y preguntas. De igual manera pueden acudir por simple gusto o para conocer algo nuevo, y aunque la estructura de las exhibiciones no resulte tan comprensible para los visitantes, es tarea de los educadores y profesionales de los museos encargados de los procesos educativos, ofrecer un apoyo para comprensión a los visitantes que contribuya en sus aprendizajes; ya que si la exhibición no logra transmitir el mensaje, se pueden buscar maneras menos complejas para apoyar al visitante a resolver dudas, entender y estructurar sus aprendizajes.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Desmenucemos el objeto...

Todo objeto puede ser usado como instrumento didáctico, siempre y cuando se analice de manera minuciosa para extraer su potencial educativo. De acuerdo con Santacana y Llonch (2012), existen 7 formas de analizar un objeto museográfico para extraer su potencial educativo, permitiendo determinar sus características y relacionar al objeto con sus conceptos, ayudando así a generar una secuencia de aprendizaje que sirva de apoyo para que el visitante pueda comprenderlo y entenderlo.

Para determinar las funciones didácticas de los objetos, es necesario realizar un proceso de investigación y análisis; a continuación, encontraras la guía de análisis realizada por Santacana y Llonch (2012) con la que se te pide realices lo siguiente:

Tipos de análisis del objeto según Santacana y Llonch (2012)

IDENTIFICACIÓN DEL OBJETO

- Nombre del objeto.
- Lugar donde se fabricó, donde se halló o donde está hoy.
- Autor o marca de producción, si existiera.
- Número de identificación, si lo tuviera
- Referencia bibliográfica, web, filmografía, etcétera.

ANÁLISIS MORFOLÓGICO

- Descripción de la forma del objeto, intentando geometrizarla.
- Dimensiones del objeto que se analiza.
- Partes o piezas que lo componen, si ello es posible.
- Materiales que intervienen en la composición del objeto.
- Superficies, colores, etcétera.
- Conservación o estado actual (¿está roto o entero?, ¿tiene desperfectos?).
- Dibujo, croquis, esquema compositivo o fotografía.

Cuadro 6. Clasificación del análisis del objeto. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 61-62

ANÁLISIS FUNCIONAL

- Qué utilidades puede tener el objeto, si es que se conocen.
- Describir cómo funciona o para qué podía utilizarse.
- Dilucidar, si es posible, la función de cada componente o parte.
- Relacionar la forma con la función.
- ¿Su forma facilita su función?
- En el caso de que utilice energía para funcionar, hay que decir cuál.
- ¿Presentaba riesgos su uso o funcionamiento?

ANÁLISIS TÉCNICO

- Describir, si es posible, las técnicas con las que se pudo fabricar o producir.
- Describir el proceso de producción, si es fácil deducirlo; realizar hipótesis.
- ¿Qué herramientas se pudieron haber utilizado?
- Características de los materiales utilizados en cada una de las partes.
- Ventajas o inconvenientes de los materiales usados.

ANÁLISIS ECONÓMICO

- Se trata de una producción propia, doméstica o foránea (manufacturada, industrial, etcétera).
- Estudiar cuánto pudo costar su fabricación (grado de especialización de los autores, dificultades técnicas, coste de los materiales, etcétera).
- Estudiar los costes de producción, es decir, los factores que implican importación de productos, transportes especiales, protección de rutas, intermediarios existentes en este comercio, etcétera.
- ¿El objeto se podía producir con otros materiales a más bajos costes?
- ¿Quién o quiénes lo comercializaban, si fuera el caso?

ANÁLISIS SOCIOLÓGICO

- Estudiar qué necesidades puede satisfacer el objeto.
- ¿A qué sectores puede ir dirigido?
- ¿Se trata de un elemento de uso general y masivo o de uso muy restringido?
- ¿Es un elemento muy común, accesible y barato para la mayoría?
- ¿Está específicamente pensado para alguno de los dos sexos o para algún tramo de edad?

Cuadro 6. Continuación Clasificación del análisis del objeto. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 61-62

ANÁLISIS FUNCIONAL

- Qué utilidades puede tener el objeto, si es que se conocen.
- Describir cómo funciona o para qué podía utilizarse.
- Dilucidar, si es posible, la función de cada componente o parte.
- Relacionar la forma con la función.
- ¿Su forma facilita su función?
- En el caso de que utilice energía para funcionar, hay que decir cuál.
- ¿Presentaba riesgos su uso o funcionamiento?

ANÁLISIS TÉCNICO

- Describir, si es posible, las técnicas con las que se pudo fabricar o producir.
- Describir el proceso de producción, si es fácil deducirlo; realizar hipótesis.
- ¿Qué herramientas se pudieron haber utilizado?
- Características de los materiales utilizados en cada una de las partes.
- Ventajas o inconvenientes de los materiales usados.

ANÁLISIS ECONÓMICO

- Se trata de una producción propia, doméstica o foránea (manufacturada, industrial, etcétera).
- Estudiar cuánto pudo costar su fabricación (grado de especialización de los autores, dificultades técnicas, coste de los materiales, etcétera).
- Estudiar los costes de producción, es decir, los factores que implican importación de productos, transportes especiales, protección de rutas, intermediarios existentes en este comercio, etcétera.
- ¿El objeto se podía producir con otros materiales a más bajos costes?
- ¿Quién o quiénes lo comercializaban, si fuera el caso?

ANÁLISIS SOCIOLÓGICO

- Estudiar qué necesidades puede satisfacer el objeto.
- ¿A qué sectores puede ir dirigido?
- ¿Se trata de un elemento de uso general y masivo o de uso muy restringido?
- ¿Es un elemento muy común, accesible y barato para la mayoría?
- ¿Está específicamente pensado para alguno de los dos sexos o para algún tramo de edad?

Cuadro 6. Continuación Clasificación del análisis del objeto. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 61-62

ANÁLISIS ESTÉTICO O ARTÍSTICO

- Se trata de un objeto que guarda simetría o carece de ella.
- Propiedades de color, si fuera el caso.
- ¿La forma responde a la función?
- ¿Simple o complejo?
- ¿Responde a criterios estéticos actuales o no?

ANÁLISIS HISTÓRICO/CULTURAL

- Cronología absoluta o relativa del objeto.
- En qué contexto surgió.
- ¿Fue o significó el objeto o este tipo de objetos un gran cambio con respecto a lo existente anteriormente?
- ¿El objeto representa una continuidad de algo anteriormente existente? ¿De qué?
- ¿Se puede relacionar con alguien o con algún movimiento o periodo?
- ¿Cómo evolucionó el objeto posteriormente? ¿Existe hoy algo parecido?

Cuadro 6. Continuación Clasificación del análisis del objeto. Fuente: SANTACANA Y LLONCH, 2012: 61-62

9.. Elige un objeto del museo para realizar el análisis, este será el recurso principal con el que se realizará la actividad. Coloca el nombre y dibuja o pega una imagen del objeto en el recuadro.



10. Estudia la guía que se te proporciona y realiza la identificación del objeto.

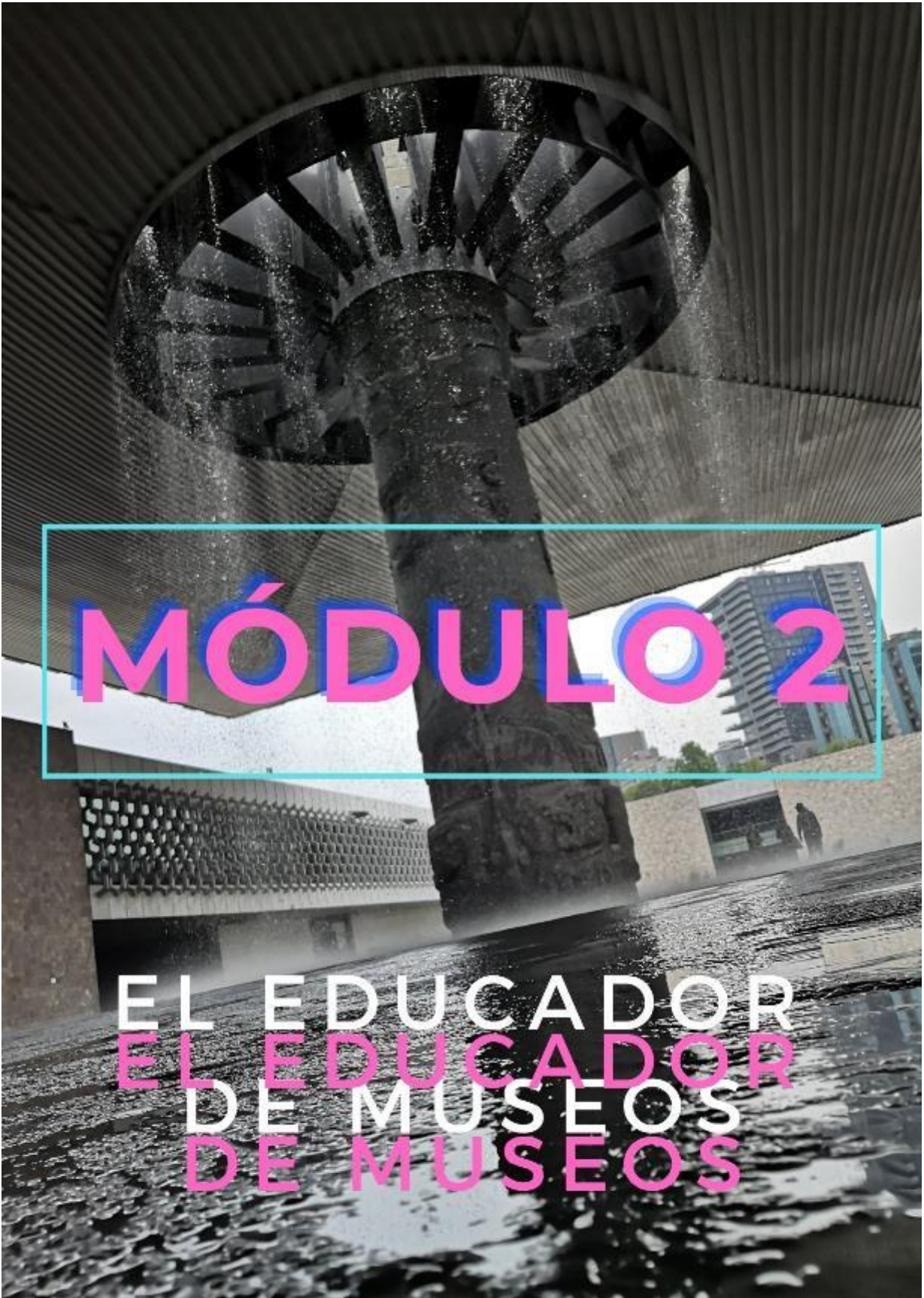


11. Posteriormente, de acuerdo a los tipos de análisis que se muestran en la guía, elabora un cuadro descriptivo atendiendo los ítems de cada análisis, ejemplo:

Morfológico	
Funcional	
Técnico	
Económico	
Sociológico	
Estético/Artístico	
Histórico/Cultural	

12. Posterior al cuadro descriptivo, analiza el contenido y responde lo siguiente:

- ¿Qué datos del análisis o tipo de análisis puedo usar para cumplir la misión de aprendizaje y por qué?
- ¿Cuales son los conceptos más relevantes que me ayudarán a construir los aprendizajes proyectados en la misión?
- ¿Qué elementos tangibles e intangibles del objeto puedo usar para construir el aprendizaje?
- ¿Cómo voy a iniciar el proceso de interacción?
- ¿Qué pregunta será el eje de mi proceso de aprendizaje?
- ¿De qué manera deseo interactuar con el visitante?



REFERENCIAS

- Acaso, M. (2008) El museo como plataforma de transformación de la pedagogía tóxica Modelos educativos no tóxicos para una sociedad posmoderna. En *I Congreso Internacional Los Museos en la Educación. La formación de los educadores*. Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid, España. pp. 280-289
- Aguilera, P. (2017) Los guías de los museos de ciencia como mediadores en la comunicación pública de la ciencia: un acercamiento crítico a sus patrones de conducta. [Tesis de Doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras: México.]
- Alfageme, M. y Martínez, N. (2007) Un Modelo Pedagógico en un Contexto No Formal: El Museo. En *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, Vol. 15. Pp 1-19.
- Almagro, M. (1969) Los museos como instrumento educativo. En *Atlántida*, Vol. VII, nº 42. Pp. 627-631. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/los-museos-como-instrumento-educativo-0/>
- Antúnez, N. et al. (2008) El educador de museos como agitador político. El sistema de formación de formadores en el método MUPAI. En *I Congreso Internacional Los Museos en la Educación. La formación de los educadores*. Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid, España. pp. 305-310
- Arbués, E. y Naval, C. (2014) Los museos como espacios sociales de educación. En *Estudios sobre educación*, Vol. 27. Pp 133-151.
- Benavides, I. (2013) *Doce ensayos sobre materiales didácticos en el Museo Nacional*. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Pp 3-33, 97-106, 141-150.
- Bruningbazts-kwbel, C. (1993) El educador de museos, defensor del público. En *Museum international*, no. 180, vol. XLV, no. 4. Profesiones museísticas. UNESCO, Paris. Pp 13-17
- Chaparro, M. (2013) Acerca de los museos: su problemática actual, su historia y su vinculación con el patrimonio. En Endere, m. Et al (2013) *Temas*

- de patrimonio cultural*. Buenos Aires, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Pp. 51-69
- Chevallard, Y. (1998) *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Argentina, Aique grupo editor. Pp. 196
 - Choppin, A. (2018) El libro de texto escolar, una falsa evidencia histórica (traducción y adaptación al español por Miguel Ángel Gómez Mendoza y revisión de Sandra Dayana Parra Patiño). En *Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*. Venezuela, Universidad Central de Venezuela. Pp. 147 – 192.
 - D'agostino, G. Et al (2005) Elementos y características del material impreso que favorecen la formación y el aprendizaje a distancia en la UNED (sistematización de características y resultados globales). En *RIED, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 8, núm. 1-2. Pp 335-366.
 - Dewey, J. (2004) *Experiencia y educación*. Madrid, biblioteca nueva. Pp. 126
 - Diaz, D. (2019) Qué es el análisis DAFO y su aplicación en educación. Recuperado de: <https://www.educadictos.com/que-es-el-analisis-dafo-y-su-aplicacion-en-educacion/>
 - DIBAM. (2016) *El museo como espacio educativo*. https://www.museoschile.gob.cl/628/articles-90159_archivo_02.pdf
 - Domínguez, A. (2003) La museología participativa. La función de los educadores de museo. En *Actas de los XIII cursos monográficos sobre patrimonio histórico* (reinos, julio-agosto, 2002). Pp 99-117.
 - Domínguez, A. y Antoñanzas, M. (2015) Formación y educación en museos un diálogo a varias voces. En *Museos.es: Revista de la subdirección general de museos estatales*, nº 11-12. España. Pp 97-117.
 - Feldman, D. (2010) *Didáctica general*. Buenos aires, Ministerio de Educación de la Nación. Pp. 75
 - Fernández, N. (2020) *Material didáctico impreso en la capacitación*. Facultad de psicología, UNAM. Pp 2-20.

- Fraile, I y Alonso, A. (2013) La función educativa del museo, su importancia y sus implicaciones en la tendencia museológica actual. En Patiño, R. y Pérez, J. (2013) *Universalidad y variedad en la estética y el arte*. Colección la fuente. Buap. Puebla. Pp 215-236.
- Freré, F. y Saltos, M. (2013) Materiales didácticos innovadores. En *Revista Ciencia UNEMI*, n° 10. Pp 25-34.
- García, A. (1981) Didáctica del museo: el montaje didáctico. En *Boletín de la ANABAD*, tomo 31, n° 3. Pp. 421-426
- Garcia, I. (1989) Modelos de Elaboración del material didáctico. En *memoria principal 3° encuentro iberoamericano de educación a distancia*. San José de Costa Rica, uned. Pp 1-8.
- García, I. (2005) *Objetos de aprendizaje. Características y repositorios*. Editorial del Bened. Pp. 1-5.
https://www.researchgate.net/profile/lorenzo_garcia-aretio2/publication/235764826_objetos_de_aprendizaje_caracteristicas_y_repositorios/links/02bfe5134f7061f387000000/objetos-de-aprendizaje-caracteristicas-y-repositorios.pdf
- García-sampedro, M. y Gutiérrez, S. (2018) El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. En *Liño 24. Revista Anual de Historia del Arte*. España. Pp. 117-128.
- Hernández, F. (1994) Acción cultural y educativa de los museos. En *Manual de museología*. Madrid, Editorial Síntesis. Pp. 185-203
- Hernández, F. (1994) Evolución histórica del concepto de museo. En *Manual de museología*. Madrid, Editorial Síntesis. Pp. 48-66
- INEGI (2020) *Resultados de la estadística de museos 2019, generados a partir de la información de 1 177 museos en México*.
<https://www.inegi.org.mx/programas/museos/>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores Monterrey (ITESM) (2005) *Capacitación en estrategias y técnicas didácticas*.
http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/est_y_tec.pdf

- Jiménez, I. (2017) *Rediseño del manual de capacitación para guías temporales del museo dolores olmedo*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.]
- Lebrún, A. (2015) La educación formal, no formal e informal: una tarea pendiente en los museos del Perú. En *Revista Concensus*, vol. 20, nº 2. UNIFE, Perú. Pp 25-40
- López, F. (2016) *Análisis de la mediación en los museos de arte*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de filosofía y letras: México.]
- López, F. (2017) *El educador de museos: profesión emergente*. Recuperado de: <https://nodocultura.com/2017/06/27/educador-de-museos-profesion-emergente/>
- Mallart, J. (2000) Didáctica: Del curriculum a las estrategias de aprendizaje. En *Revista Española de Pedagogía*. Año lviii, nº 217. Pp. 417-438
- Martins, M. Et al (2010) Guías-interpretes-educadores: Los desafíos de recorrer las salas de un museo centenario. En *1º Congreso Nacional de Museos Universitarios*. La Plata, Argentina. Pp 1-13.
- Meléndez, A. (2010) Concepciones de la educación artística en museo: El caso de las educadoras del museo nacional de bellas artes de Chile. En *Arte, individuo y sociedad*, vol. 22, núm. 1, Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. Pp 145-161.
- Mora, A. (2004) La evaluación educativa: Conceptos, periodos y modelos. En *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en educación"*, Vol 4, núm. 2, julio-diciembre, San Pedro Montes de Oca, Costa Rica, Universidad de Costa Rica, pp1-28.
- Morales, J. (2019) *Las prácticas educativas de los educadores en museos de arte contemporáneo de la ciudad de México*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional, Ciudad de México.]
- Morales, P. (2012) *Elaboración de material didáctico*. México, Red Milenio. Pp 5-33

- Orozco, G. (2005) Los museos como mediadores pedagógicos. En *Revista Electrónica Sinéctica*, Núm. 26. Pp 38-50
- Pastor, M. (2001) Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. En *Revista Española de Pedagogía*. Año lix, nº 220. Pp. 525-544
- Perea, A. (2005) El papel del pedagogo en los museos. [tesis de licenciatura. Universidad nacional autónoma de México, Facultad de Filosofía y letras: México.]
- Pérez, R. (2016) Guía básica para la elaboración de objetivos de aprendizaje. Docplayer.es/4023877-guia-metodologica-para-la-elaboracion-de-objetivos-de-aprendizaje.html
- Pred-UNESCO (1989) *Material didáctico escrito: un apoyo indispensable*. Caracas, Venezuela. UNESCO-FNUAP. Pp 1-82.
- Prendes Espinosa, M. (2001). Evaluación de manuales escolares. En Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación, Pp 21-50. Recuperado a partir de <https://idus.us.es/handle/11441/45515>
- Rojas, A. (2011) Mediadores-educadores en los museos. Los guías del museo interactivo de ciencia y tecnología Maloka de Bogotá 2008-2010. [Tesis magister, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas: Bogotá, Colombia.]
- Sabaté, M. (2018) museo y escuela. Un objetivo común, diferentes realidades educativas. En *Revista aula 272* (junio 18) museo y escuela. España. Pp 2-16.
- Santacana, J. y Llonch, N. (2012) *Manual de didáctica del objeto en el museo*. España, Ediciones Trea. Pp. 1-127.
- Touriñán, J. (2011) Intervención Educativa, Intervención Pedagógica y Educación: La mirada pedagógica. En *Revista Portuguesa de Pedagogía*. Pp 283-307
- Velázquez, B et al (2013) Habilidades del pensamiento como estrategia de aprendizaje para estudiantes universitarios. En *Revista de Investigaciones UNAD*, vol. 12, núm. 2, julio-diciembre, Bogotá, Colombia, Pp. 23-41

- Westbrook, R. (1993) John Dewey. En *Perspectivas: Revista trimestral de educación comparada* (Paris, UNESCO: Oficina internacional de educación), vol. Xxiii, nº 1-2. Pp. 1-10
- Witker, R (2001) *Los museos*. México, Colección tercer milenio, CONACULTA. Pp 63

Créditos Fotográficos

Pág. 106:

- Foto: Observando Juego de Pelota, Museo Nacional de Antropología e Historia, Fernando Jimenez, junio 2021.
- Foto: Fuente Paraguas del Patio central Museo Nacional de Antropología e Historia, Fernando Jimenez, junio 2021.
- Foto: Viendo Relojes antiguos, Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec”, Fernando Jimenez, junio 2021.
- Foto: Explanada principal del Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec”, Fernando Jimenez, junio 2021.
- Foto: Objetos Religiosos, Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec”, Fernando Jimenez, junio 2021.
- Foto: Diosa Coatlicue, Sala Mexica, Museo Nacional de Antropología e Historia, Fernando Jimenez, junio 2021.

Pág. 112:

- Foto: Fuente Paraguas del Patio central Museo Nacional de Antropología e Historia, Fernando Jimenez, junio 2021.

Pág. 146:

- Foto: Explanada central del Alcázar, Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec”, Fernando Jimenez, junio 2021.