



Entretejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, Año 1, Volumen 1, Número 1-2015, es una publicación electrónica semestral que edita y publica ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2014-073112002400-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN: 2395-8154. Responsable de la última actualización de este número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 30 de marzo de 2015.

El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

Aparición: marzo 2015



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Año: 1

Volumen: 1

Número: 2-2015

ISSN: en trámite

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM).

Dra. Julieta Haidar (ENAH).

Dr. Julio César Schara (Universidad Autónoma de Querétaro).

Dra. Teresa Carbó (CIESAS).

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco).

Dra. Graciela Sánchez (UACM).

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco).

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco).

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.

Editores de proyectos: Mtra. Luvia Duarte.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda.

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas.

Diseño Web: ICONOS Diseño.

Corrección de estilo y traducción: Luis Chirinos.

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.



Un puente entre el museo y su visitante escolar, actividad educativa significativa



Un Puente Entre el Museo
y su Visitante Escolar
Actividad Educativa Significativa

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital



Por: Severino Mentado Monfil

Resumen

El presente artículo trata sobre el estudio del proceso comunicativo del museo como institución y de manera particular, los procesos llevados a cabo en el área de Servicios Educativos y su contribución en la construcción de sentido a partir de la resignificación. Con ese fin se analiza el museo a partir de sus funciones y estructura, particularmente, el papel que desempeña el área de Comunicación Educativa y se proponen los recursos conceptuales que deben conocer el personal del área, para identificar los elementos interpretativos de generación de sentido.

Abstract:

This article deals with the study of the communicative process of the museum as an institution, in particular, the processes carried out in the area of Educational Services and their contribution to the construction of meaning from the signification. To that end, the museum is analyzed from its functions and structure, particularly the role carried out by the Educational Communication area, and conceptual resources that should know the personnel area to identify the sense generating interpretive elements.

Introducción

El presente trabajo, está centrado en el proceso de Comunicación Educativa en el museo y tiene por objetivo el diseñar una herramienta para detonar y evaluar la construcción de sentido, a partir de la resignificación y que considere: la integración del conocimiento adquirido en las aulas en grupos escolares, sus valores culturales y los contenidos del patrimonio acervo de un museo. La finalidad es establecer un universo conceptual que contribuya a comprender una parte del proceso de aprendizaje en una exposición, a partir de la resignificación.

Con base en lo anterior, se plantea la interrogante ¿cuáles son las categorías de análisis necesarias para el estudio del perfil profesional, capacitación y recursos pedagógicos en el área de Comunicación Educativa de un museo, para definir los procesos interpretativos de generación de sentido y reflexión, en los programas formativos destinados a los grupos escolares? Con el fin de dar respuesta a este cuestionamiento se plantea el siguiente supuesto: la construcción de estrategias de Comunicación Educativa en un museo, debe contemplar la puesta en práctica de las nociones de semiosfera, texto y símbolo, así como de un proceso comunicativo que incorpore recursos pedagógicos del aprendizaje significativo, para definir los elementos interpretativos de generación de sentido que sean detonantes de reflexiones específicas por parte del público escolar.

Para sustentar el planteamiento propuesto, se recurre a conceptos de: Iuri Lotman



(1996), Davis Ausebel (1983), Aurora León (2000), Engracia Vallejo (2002), Inmaculada Pastor (2004) y Mavilo Calero (2008), cuyas posturas coadyudan al diseño de un modelo de estudio sobre el diseño de los recursos y métodos de Comunicación Educativa en el museo.

El museo

Con base en las obras: Conceptos claves de museología (2007), del Consejo Internacional de Museos, ICOM y Los museos de Rodrigo Witker (2001), se puede decir que el museo es: una institución que opera con financiamiento gubernamental, privado o mixto, al servicio de la sociedad y de su desarrollo. Está abierto al público y sus objetivos son adquirir, conservar, estudiar, exhibir, transmitir y comunicar el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente, con el fin de interpretar hechos ausentes; también es un espacio para la educación y el deleite.

De lo anterior se puede inferir que el museo actual tiene propósitos de investigación, conservación, difusión y educación. Y para poder cumplir con su labor educativa, el personal de Servicios Educativos requiere considerar conceptos relacionados con el proceso de comunicación educativa y tenerlos presentes para la construcción de sentido; tema que será abordado más adelante, ya que antes se deben identificar los componentes y funciones del museo.

Componentes y funciones del museo

En la definición antes propuesta, se puede advertir la presencia de algunos elementos que se conjuntan al realizar una visita al museo, estos son: un espacio, el público, el objeto de conocimiento y un proceso comunicativo. Todos ellos ubicados en alguno de los componentes esenciales del museo, que a decir de Aurora León son: "... la sociedad, la planificación museística, el continente (Arquitectura) y el contenido (colección y fondos del museo)." (León 76)

La sociedad es a quien está dirigida la actividad del museo y tiene su representación en el público; como parte de la planificación en el museo, se encuentran las áreas que en él participan y los procesos comunicativos que se llevan a cabo. El espacio es el lugar o edificio en el que se ubica el museo y corresponde a lo que se menciona como continente. El contenido lo encontramos no solo en las colecciones, sino en los objetos de estudio y los conocimientos que se desprenden de las investigaciones realizadas. Estos componentes del museo y su relación se representa abajo (Imagen 1).

Dos de los componentes del museo son: la sociedad, que es a quien se dirigen los trabajos que realiza el museo y la planificación museística; ambos son esenciales para la



implementación de una actividad significativa. Ambos componentes, deben considerar al público (aunque es más notorio en el primero caso), para eso es necesario conocer sus características con el fin de establecer mecanismos eficaces de comunicación, mediante una organización por grupos de interés. Una de las formas de hacerlo es segmentarlos por categorías, como lo recomienda Rodrigo Witker[1] y hacer acopio de información, que al ser analizada cualitativa y cuantitativamente, se obtienen resultados que permiten detectar las particularidades de los grupos estudiados.

Por otro lado y desde la planificación museística, se pueden identificar los componentes de un museo: curaduría, preservación, difusión y educación (Witker 3). Este último compo-

COMPONENTES ESCENCIALES DEL MUSEO

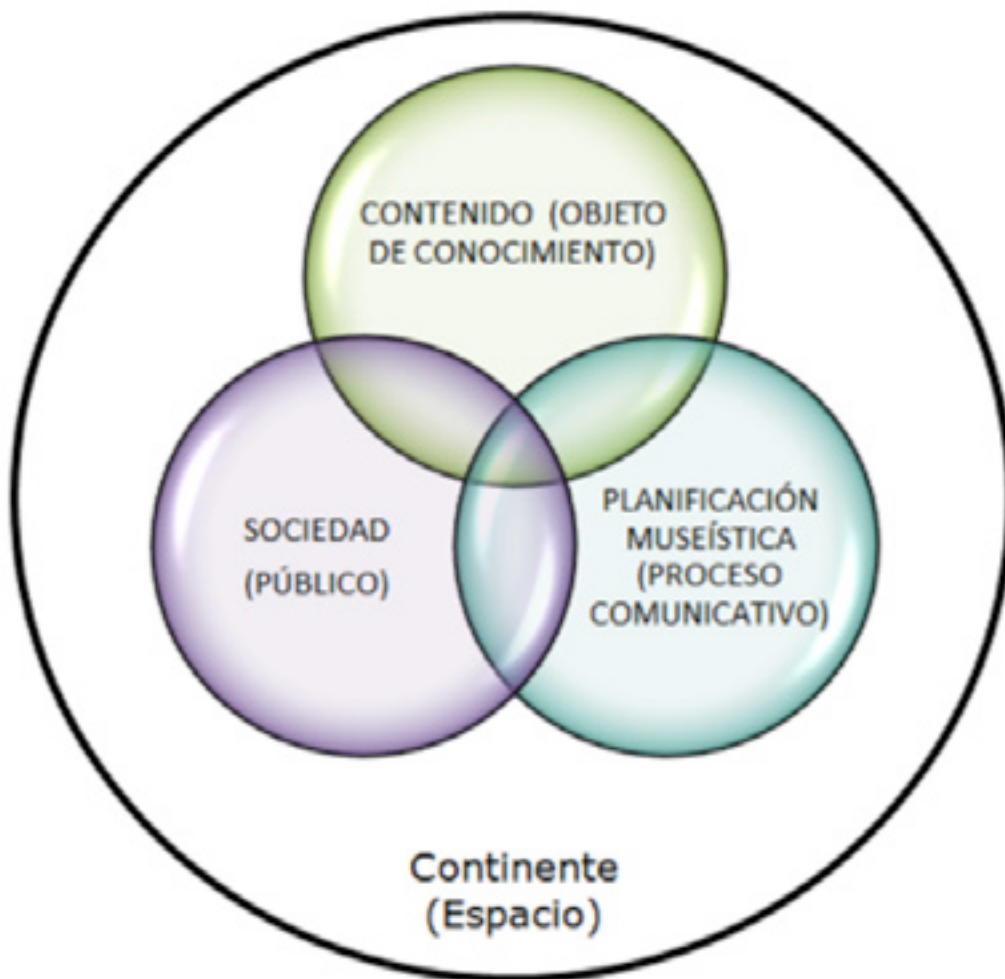


Imagen 1. Representación de los componentes esenciales del museo y su relación, esquema del autor.



nente tiene la tarea de comunicar y transmitir al público visitante, con el apoyo de los Servicios Educativos, el discurso motivo por el cual ha sido diseñada cada exposición. Cabe señalar que en estos servicios es donde se ubica el proceso de Comunicación Educativa.

Museo como espacio significativo

Las actividades del museo parten de objetivos y para su cumplimiento se requiere del ejercicio de prácticas de comunicación educativa. Algunos de estos objetivos se relacionan con: la memoria colectiva (ICOM 15); la comprensión y el objeto simbólico (León 313); el encuentro y reflexión (Dersdepanian 58). Sus alcances tienen una estrecha relación con la concepción del museo como espacio significativo, el cual debe ser explicado desde instrumentos conceptuales que favorezcan la interpretación pertinente, de los objetos patrimonio cultural. Para ello, se recurre a los estudios de semiótica de la cultura de Iuri Lotman y en particular desde algunas categorías propuesta por él, estas son: semiosfera, texto, símbolo y proceso comunicativo.



Visita guiada exposición temporal: Los Huehues.



La semiosfera llamada museo

La experiencia que vive una persona que acude a un museo en relación al proceso de comunicación, puede ser vista como "... la conjugación de una serie de elementos que mediante lazos simbólicos y formas de lenguaje diversas dan origen al Proceso de Comunicación que hace posible la interacción entre las distintas áreas del museo, el público y la sociedad." (Dersdepanian 57) Se puede identificar con lo anterior que, la visita al museo nos revela la interacción de varios elementos del sistema que conforma al museo. Para analizar la forma en que se relacionan esos elementos y cómo se genera un acto comunicativo, se recurre al concepto de semiosfera de Iuri Lotman, para quien los sistemas no pueden trabajar aisladamente:

Solo funcionan estando sumergidos en un continuum semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización. A este continuum [...] lo llamamos semiosfera [...] Solo dentro de tal espacio resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información. (Lotman 1996 22)

Iuri Lotman, por analogía con el concepto biósfera, nombra al espacio significativo semiosfera. Este espacio debe ser tomado como un mecanismo único, a pesar de estar formado por un conjunto de distintos textos y lenguajes cerrados unos con respecto a los otros. Así es como entendemos que el museo es una semiosfera, un sistema inmerso en un continuum semiótico, rodeado de otros sistemas con los cuales interactúa. En otras palabras, la esfera del museo es un sistema semiótico que cuenta con una estructura central definida e integrada por el área de preservación e investigación, responsable de generar un lenguaje especializado. Esta área se relaciona y se sirve de otras estructuras a su alrededor con lenguajes propios, como son el área educativa y la de difusión, mismas que traducen la información científica y la transmiten a otro participante que es, el público inmerso en la semiosfera del museo.

Ese mismo público cuenta con un lenguaje propio formado por conocimientos previos, académicos y vivenciales, por medio de los cuales interpreta el texto del museo. Por eso, el apoyo que como agente traductor proporciona el personal de Servicios Educativos al público para la lectura del texto del museo, es mediante el proceso comunicativo que se lleva a cabo en la semiosfera del museo (ver imagen 2). Este proceso, es el responsable de la generación de sentido y la adquisición de nueva información. Es por eso que, gracias a una correcta ejecución del citado proceso, se sientan las bases para la resignificación en el museo; entendiéndose por ello: la generación de nueva información por parte del público, la cual integra a su conocimiento como resultado de la interpretación de códigos expuestos por el museo y a través de variados lenguajes.



Por otro lado, para entender el contacto del público con los objetos de la colección del museo, estos objetos deben ser considerados textos que pueden ser leídos e interpretados. La razón de lo anterior es porque la semiótica de la cultura supone que el texto "... es un enunciado en un lenguaje cualquiera." (Lotman 1996 78). También cabe señalar que "... para que un mensaje dado pueda ser definido como «texto», debe estar codificado como mínimo dos veces." (Lotman 1996 78)

Bajo esos supuestos se identifica que, en un museo se muestra alguna información de una pieza expuesta a través de una cédula y se hace mediante el lenguaje científico, técnico o natural (eso depende de lo que se busque comunicar). También se utiliza el lenguaje museográfico, cuyo propósito es mostrar y también ocultar alguna de las características o atributos de la obra. En esa combinatoria es que se descubre la doble codifi-



Imagen 2. Representación propuesta en este trabajo del museo como semiosfera, esquema de autor.



cación en una pieza expuesta en un museo, conformada por su tipo de información-exhibición. De ese modo, el objeto a exponer es identificable como un texto[2], conformado mediante varios lenguajes y por el tratamiento que recibe un bien cultural que llega a la sala de exposición: se le reconoce ser representación de un hecho histórico, artístico, tecnológico o de otra naturaleza.

Las funciones del texto mencionadas y manifiestas en los muchos códigos expuestos a la interpretación del visitante, hace suponer que cualquier exposición de un museo, genera nueva información que integra a su conocimiento el espectador. Tema que debe ser considerado en el tratamiento de los bienes culturales del museo y en la elaboración de actividades propuestas por su área de Servicios Educativos, a partir del proceso comunicativo y la resignificación.

Proceso comunicativo y resignificación

Para la concreción del proceso comunicativo en la función generadora de sentido en una exposición, se requiere una doble codificación del mensaje, que considere ciertas características para lograr esa condición. Iuri Lotman dice: "En la segunda situación, la condición mínima consiste en la presencia de dos lenguajes, lo suficientemente cercanos como para que la traducción sea posible, y tan distantes como para que ésta no resulte trivial..." (Lotman 1998 14)

Si en el sistema del museo se puede identificar una estructura bipolar, formada por un lenguaje científico de investigación (metalenguaje) y una exposición conformada por elementos de naturaleza diversa (artísticos, históricos, materiales, visuales y museográficos, entre otros). Entonces, ambos lenguajes son utilizados para ofrecer una experiencia al visitante sobre el contenido de la exposición; sujeto que a su vez cuenta con conocimientos previos y estos le permiten interpretar: para generar un sentido o para resignificar.

Es en ese proceso donde el personal de Servicios Educativos interviene, como se muestra en el esquema de abajo (imagen 3, la cual es una adaptación del modelo de Iuri Lotman [Lotman 1998 27]). En ese esquema, el punto de partida es el lenguaje científico del museo (L1), el cual es sujeto a traducción por medio de elementos museográficos que ofrecen al público un primer nivel de lectura del texto (L2). Como segundo nivel de lectura, se encuentra la traducción que realiza el personal de Servicios Educativos, quienes por medio de recursos técnicos y pedagógicos, establecen el tipo de comunicación con el público.

Todo este proceso permite explicar la experiencia del visitante, al mismo tiempo que establece las condiciones para que se efectúe la generación de sentido o resignificación. Sin embargo, también se requiere revisar los recursos que son necesarios para el cumplimiento de la función educativa, los cuales se exponen a continuación.



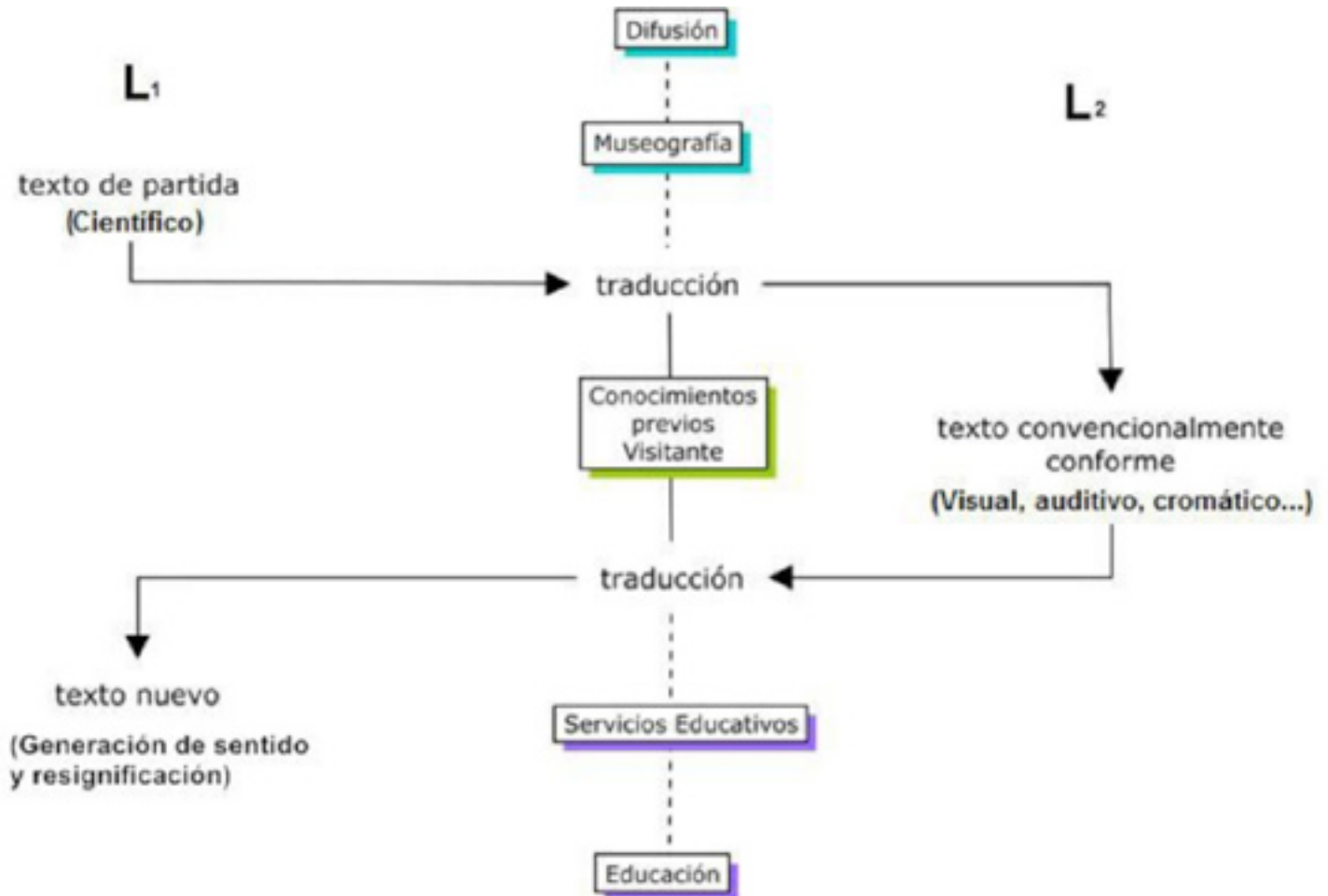


Imagen 3. Generación de sentido y resignificación en el museo. Adaptación del autor al modelo de Iuri Lotman.

Recursos humanos. Formación y funciones del personal del área de Comunicación Educativa

Parte de las herramientas indispensables para el educador en un museo en su papel de traductor, son la identificación clara de la formación profesional y funciones del personal de Servicios Educativos. Los cuales son mencionados por Inmaculada Pastor en su obra Pedagogía Museística (2004), así como por María del Carmen Sánchez en el libro Educación y Museos (2002). Se presenta a continuación un listado de esa formación y funciones requeridas:

- Habilidad para utilizar técnicas de investigación.



- Investigar en pedagogía museística y diseñar la política educativa del museo en colaboración con los demás departamentos del mismo, bajo la supervisión de la dirección.
 - Conocer de las técnicas y recursos educativos de un museo.
 - Conocer sobre las características del aprendizaje del público en ambientes informales y museos.
 - Habilidad en el uso de técnicas de comunicación orales y escritas apropiadas para distintos objetivos y niveles educativos.
 - Conocer los objetivos, currícula y operación de sistemas escolares u otros sistemas educativos.
 - Conocer métodos de evaluación educativa.
 - Conocer los contenidos del museo.
 - Seleccionar, dirigir, formar, coordinar y controlar el progreso del personal que trabaja en la sección educativa a su cargo, estableciendo prioridades y asignando tareas.
 - Gestionar el presupuesto de la sección educativa.
 - Asesorar en la planificación y montaje de las exposiciones, para que su mensaje sea apropiadamente comunicado a las diversas audiencias.
 - Responsabilizarse de la elaboración, conservación y uso de todo el material educativo de la institución.
 - Dirigir y/o colaborar, cuando sea requerido, en proyectos de otras secciones del museo.
 - Elaborar materiales educativos, dirigidos en primer lugar a motivar a los maestros a visitar el museo.
 - Planear la visita educativa con las escuelas y estar detrás de la programación de actividades colaterales a la visita, como los talleres. De preferencia, dar un seguimiento a la escuela después de la visita.
 - Los talleres, laboratorios y demostraciones deberán correr a cargo de los Servicios Educativos, quienes se encargarán de dotarlos del material necesario para desarrollar todas las actividades programadas por el equipo educativo.
 - Los Servicios Educativos se extenderán fuera del museo, ya que intervienen en las exposiciones itinerantes, charlas en escuelas, servicios de préstamos, clubes de niños, actividades especiales para vacaciones y eventos especiales.
 - Formación de guías y organización de las visitas, recorrido y explicaciones, para grupos tanto reducidos como numerosos, tomando en cuenta el nivel cultural del visitante y la edad media del grupo.
 - Los Servicios Educativos han de estar al servicio de las escuelas o grupos culturales que lo soliciten; con objetivos bien determinados y programaciones exhaustivas, detalladas y adecuadas a los distintos niveles de estudiantes.
 - Otra de las funciones de los Servicios Educativos es ofrecer recursos didácticos, equipamiento, talleres, laboratorios y actividades adecuadas a cada edad.
- Las líneas de trabajo señaladas en los puntos anteriores, dan cuenta sobre los alcances del personal de Servicios Educativos, que en caso de ser un equipo numeroso como sucede en los grandes museos, podría asignarse una persona de manera particular a un área específica. Pero en el caso de ser escaso el personal, incluso conformado por una sola persona, se debe saber de lo anterior, para estar en posibilidad de realizar esas actividades en la medida de lo posible.





Sala de Historia del Museo Regional de Puebla.

Recursos pedagógicos en el museo

Constructivismo y aprendizaje significativo

El educador de museo debe contar también con recursos que le permitan determinar los mecanismos de aprendizaje a utilizar. Margarita Pansza destaca tres modelos en relación a la participación del sujeto en el proceso del aprendizaje, los cuales se exponen a continuación:

	Modelo Mecanicista	Modelo Idealista	Modelo <u>Interaccionista</u>
Sujeto	Pasivo, receptivo	Papel de predominio, creador de la realidad, individualista	Social, con existencia objetiva real, activo, con una concepción de la realidad transmitida socialmente

Modelos de participación del sujeto en el proceso del aprendizaje (Pansza 93).



El proceso de construcción del conocimiento mediante el modelo interaccionista, es un punto de apoyo de las teorías constructivistas, entre las cuales pueden considerarse como esenciales la Teoría de la Psicología Genética de Jean Piaget, la Teoría de la Psicología Culturalista de Lev Vigotsky y la Teoría del Aprendizaje significativo de David Ausubel (en Calero 6).

Específicamente en la Teoría del Aprendizaje significativo de David Ausubel expuesta en Psicología educativa (1983), determina que el aprendizaje puede darse por recepción o por descubrimiento, integrándose los nuevos conocimientos a los ya adquiridos. También resalta la importancia del interés del estudiante y la participación cooperativa, así como social en el proceso.

En el caso del museo, bien pueden combinarse el aprendizaje por recepción y por descubrimiento, ya que al tomar en cuenta el conocimiento previo del escolar (adquirido tanto en su experiencia personal como por recepción en el aula), con él se puede promover la discusión y la reflexión orientadas a la adquisición de nuevos conocimientos, así como implementar actividades participativas encaminadas al descubrimiento de nuevos contenidos. Finalmente, cabe aclarar que cuando las actividades en el museo integran los requerimientos de una actividad como las antes mencionadas, entonces estas son actividades educativas significativas.

El Público en una actividad educativa significativa

En la construcción de una actividad dirigida a grupos escolares, inclusive en las del museo, se deben considerar las etapas de desarrollo del niño según su edad, con la finalidad de que su diseño sea congruente con las capacidades de los participantes. Para ello se recurre a lo que señala la teoría genética de Jean Piaget, según la siguiente tabla.



DE OPERACIONES CONCRETAS/ De 6 a 12 años/ Educación primaria		
Desarrollo Intelectual	Desarrollo <u>Biopsicomotor</u>	Desarrollo <u>Socioemocional</u>
<p>· Inicia su escolaridad.· Lee, escribe.· Le gusta investigar y experimentar (El placer es el mejor aliado del aprendizaje).· Sigue reglas e instrucciones más complejas.· Comienza a usar principios de lógica aunque está ligado a observar realidades concretas y observables.· Usa pensamiento lógico ante objetos físicos: clasificación, <u>seriación</u>, medición, numeración.· Entiende lo real y lo presente.· Su pensamiento es más estructurado.· Su memoria tiene mayor fidelidad.</p>	<p>· Le interesan los deportes.· Emplea útiles escolares.· Usa instrumentos o utensilios varios.· Descubre su entorno.· Practica juegos espontáneos y dirigidos.</p>	<p>· Su yo se afirma y profundiza.· Se separa un poco de la familia y de los demás.· Tiene sentido de dignidad y estatus.· Le preocupa la moral.· No sabe perder en el juego.· Se da la “crítica paternal”.· Los 8 años es la edad de la expansión y extravagancia.· Hace críticas y autocríticas.· Se valoriza y supera continuamente.· Encuentra nuevas relaciones de amistad.</p>
DE OPERACIONES FORMALES/A partir de los 12 años/Educación secundaria		
Desarrollo Intelectual	Desarrollo <u>Biopsicomotor</u>	Desarrollo <u>Socioemocional</u>
<p>· Hace abstracciones, reflexiona.· Logra entender las ciencias y la matemática.· Avanza desde lo posible hasta lo empíricamente real.· La adolescencia es la edad metafísica por excelencia.· Es capaz de entender abstracciones de lenguaje.</p>	<p>· Cumple reglas deportivas y/o lúdicas.· Realiza actividades físicas variadas de recreación, deporte, gimnasia, etcétera.· Adquiere mayor resistencia física.</p>	<p>· Forma grupos.· Es más amigable.· Es atraído progresivamente por el sexo opuesto.· Es más emotivo.· Es más idealista.</p>

Tabla. Etapas del desarrollo del niño según Jean Piaget (en Calero 29).



El considerar estas etapas de desarrollo en la construcción de una actividad educativa en el museo, contribuye a que se defina de mejor manera una actividad significativa. Pero ¿cuáles deben ser las características de los profesores de ese tipo de actividades?

El profesor constructivista

Referente para el educador de museos

En el museo, algunos grupos reciben la atención del personal educativo por medio de actividades diseñadas, que hacen de su visita una experiencia recreativa o educativa. Para el caso de una actividad educativa significativa, ya se ha mencionado la necesaria consideración de modelos y características de aprendizaje de los perfiles de visitantes. Al mismo tiempo, el personal del museo debe estar preparado para su atinada participación en dichas actividades significativas. Para ello, se requiere tomar en cuenta el papel que desempeña el educador en este tipo de procesos. Con ese fin, se presenta a continuación la función que tiene el maestro en una actividad significativa.

El papel del maestro en una actividad significativa, no es el de dictar una serie de conceptos: "... es el de movilizar, propiciar, facilitar el ambiente y las experiencias que desencadenan el aprendizaje [...] Organiza un conjunto de acciones, situaciones de aprendizaje, que permite a los alumnos desarrollar habilidades, destrezas y capacidades." (Calero 139) El educador, en este nuevo rol de guía y facilitador de las actividades, debe considerar cierta conducta para propiciar la participación de los escolares en la experiencia del aprendizaje:

Abstenerse de censurar las equivocaciones.

Estimular con preguntas para que detecten los errores por sí mismos.

Responder a sus preguntas con otras preguntas que los lleven a pensar.

Acordar con los niños algunas normas de comportamiento.

Favorecer el que resuelvan sus dificultades con autonomía.

Alentarlos a apoyarse y aprender del éxito de los otros.

Hacer cambios en la actividad cuando el interés declina.

Producir algún escrito sobre la experiencia vivida.

Leer algún texto escrito que forme parte de la actividad. (Calero 141)

Se considera que el cultivar esta conducta docente durante la realización de actividades educativas significativas en el museo, favorecerá que gran parte de las acciones las realicen los propios estudiantes. De ese modo, el educador en un museo se convierte en provocador y después en moderador de formas generativas de conocimiento en los visitantes.

La evaluación

Con el diseño y puesta en acción de una actividad educativa significativa, no concluye



el trabajo del educador de museo, ya que el alcance de los objetivos planteados inicialmente, debe ser revisado constantemente. El mecanismo que permite detectar el cumplimiento de objetivos, es la evaluación; que dicho de paso, es un instrumento que debe formar parte de los procesos en el museo, ya que como lo menciona Inmaculada Pastor: "Entendemos que la evaluación educativa ha de formar parte de la cultura de cualquier museo o centro cultural..." (Pastor 72)

Esta actividad es de suma importancia para determinar en el museo los avances alcanzados durante el proceso de comunicación-aprendizaje, lo cual implica la detección de errores y dificultades, así como la ejecución de acciones preventivas y correctivas. Para Inmaculada Pastor este tipo de evaluación puede abordarse desde dos aristas: una de ellas permite determinar si el público ha obtenido respuesta a sus necesidades; otra mide el grado de aprendizaje del público que ha visitado el museo. (Pastor 74)

En síntesis, la evaluación de las actividades realizadas por la sección de Servicios Educativos del museo, es un proceso sistemático de valoración e interpretación de los avances, logros y dificultades que se producen en el aprendizaje de los asistentes a una exposición. Con los resultados de una evaluación, se decide entre lo que vale la pena mantener y reforzar, de aquello que no es útil en la práctica educativa o está claramente equivocado en relación a las expectativas antes definidas.

Con todo lo expuesto hay que recordar que, la meta de este escrito es establecer el modo de alcanzar una comprensión significativa por parte de los asistentes al museo y esto se puede lograr mediante un modelo procedimental, el cual se expone a continuación.

Modelo de actividades educativas significativas en el museo

Después de todo lo antes considerado y al realizar un análisis sobre el proceso comunicativo a cargo del área de Servicios Educativos del Museo Regional de Puebla, del INAH[3], se reconoce la importancia de contar con un modelo procedimental que establezca mecanismos de diseño de actividades educativas significativas en el museo. Dicho modelo se conforma de la siguiente manera:

1. Estudio de público.
 - Tipos de público.
 - Clasificación por segmentos.
 - Clasificación por comportamiento.
2. Selección de criterios para mostrar el significado del patrimonio del museo.
3. Personal.
 - Conocimientos y capacidades.



- Funciones educativas.
- 4. Recursos pedagógicos.
 - Etapas de desarrollo.
 - Necesidades e intereses del grupo.
 - Conocimientos previos.
 - Valoración de la actividad significativa.
- 5. Actividades que realiza el educador de museo como facilitador.
- 6. Aspectos que una actividad significativa debe fomentar en sus participantes.
 - Cooperación.
 - Solución de problemas.
 - Autoestima.
- 7. Evaluación.

Este modelo de actividades educativas significativas propuesto, ofrece elementos para la validación del supuesto expuesto al inicio de este artículo. Con base en ello, el resultado se puede exponer de la siguiente manera: sí deben ser contempladas categorías de estudio (por ejemplo: semiosfera, texto y símbolo, así como proceso comunicativo que incorpore recursos pedagógicos del aprendizaje significativo), para definir y diseñar acciones interpretativas de generación de sentido, que permitan detonar reflexiones específicas por parte del público escolar y de ese modo provocar la resignificación.

Pero también hay que señalar que: mientras más categorías de estudio se consideren, mejores condiciones se tendrán, para la puesta en práctica de actividades significativas. Con ese fin, se consideró también en este trabajo: los estudios de público; la función educativa del museo; la formación y funciones del personal del área de Comunicación Educativa; así como el proceso de evaluación de actividades educativas en el museo.

Conclusiones

Este trabajo identificó al museo en su función educativa, en específico dentro del área de recursos de Comunicación Educativa. A lo largo del escrito se consideró al museo como una semiosfera que promueve procesos significativos y de ello se desprende que: es posible señalar al educador de museos como mediador, como traductor del lenguaje especializado del museo, cuya función es conciliar los lenguaje del objeto expuesto con los intereses del público escolar, mediante actividades significativas. Del mismo modo se expusieron las razones por las que estas actividades proporcionan las condiciones de generación de sentido y reflexión en los grupos escolares, lo cual favorece la resignificación.

Para lograr lo anterior es necesario identificar y definir las acciones interpretativas de generación de sentido, que ayuden a la reflexión del público escolar y se presume que para lograrlo, deben ser contempladas categorías de estudio como: semiosfera, texto y símbolo, proceso comunicativo, métodos pedagógicos, estudios de público, función educativa del museo, formación y funciones del personal del área de Comunicación Educativa y el proceso de evaluación, entre otras.



Por consiguiente, estas categorías deben formar parte de los contenidos de la formación profesional o la capacitación del personal de Servicios Educativos, para favorecer la construcción de estrategias de comunicación en un museo desde una visión educativa significativa. Con esta propuesta se ofrece una oportunidad para contribuir al cumplimiento de la función educativa en el museo, desde un enfoque de compromiso social que favorezca la resignificación del entorno.

Fuentes de consulta

Ausebel, David. Psicología educativa. México, D.F.: Trillas, 1983. Impreso.

Calero, Mavilo. Constructivismo pedagógico. Teoría y aplicaciones básicas. México, D.F.: Alfaomega, 2008. Impreso.

Dersdepanian, Georgina. ¿Hay una participación activa en los museos? La comunicación en el proceso museal. 57-64. Vallejo, María. Educación y Museos. México, D.F: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2002.

ICOM. Como administrar un museo. Manual práctico. UNESCO, 2007. Impreso.

León, Aurora. El museo. Teoría, praxis y utopia. Madrid: Cátedra, 2000. Impreso.

Lotman, Iuri. La semiosfera I. Madrid: Cátedra, 1996. Impreso.

-. La semiosfera II. Madrid: Cátedra, 1998. Impreso.

Panza, Margarita. Pedagogía y currículo. México, D.F: Gernika, 1997. Impreso.

Pastor, Inmaculada. Pedagogía Museística. Nueva perspectiva y tendencias actuales. Barcelona: Ariel, 2004. Impreso.

Sánchez, María. Los Servicios Educativos de los museos. 65-76. Vallejo, María. Educación y Museos. México, D.F: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2002. Impreso.

Witker, Rodrigo. Los museos. México, D.F: Tercer milenio, 2001. Impreso.

NOTAS

[1] Algunas de las categorías en las que puede ser segmentado el público para su estudio son: rango de edad, comportamiento en el museo, nivel académico, individuos, parejas, familias, grupos escolares y turistas (Witker 21).



[2] Otra función atribuida al texto es la que indica que, este precede al lenguaje y por eso cumple una función formadora de sentido. En este segundo caso, la transmisión del mensaje no está sujeta a la invariabilidad del texto, ya que ese cambio en el proceso de transmisión de sentido produce un crecimiento en este.

La tercera función que se atribuye al texto, está relacionada con la memoria de la cultura, en ella, los textos muestran su capacidad de conservar información que ha permitido reconstruir la historia de la humanidad. Esta tercera función, se hace posible por la tendencia de los textos hacia la simbolización, que les permite conservar informaciones dadas sus características, ya que el símbolo es: texto en el plano de la expresión y el contenido, arcaico anterior a la escritura, mecanismo de la memoria de la cultura, esencia invariante, vínculo con otros entornos semióticos. (Lotman 1996 143)

[3] Investigación que se muestra a detalle en la tesis: Actividad educativa significativa. Caso Museo Regional de Puebla y sus estrategias de comunicación educativa, que para obtener el grado de Maestro en Comunicación y Cultura, sustentó el autor.

Severino Mentado Monfil: es licenciatura en Administración Pública por la Universidad Autónoma de Puebla y tiene la maestría en Comunicación y Estudios de la Cultura, por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Ha sido profesor de matemáticas y en el Instituto Nacional de Antropología e Historia ha sido coordinador de: Sección Administrativa, Servicio Social y Difusión Cultural. Actualmente es responsable de dos proyectos: el primero es Reformulación de las actividades de Difusión y Servicios Educativos en el Museo Regional de Puebla del INAH; el segundo es Actividad educativa significativa en el Museo Regional de Puebla del INAH.

