

EXPERIENCIAS EN MUSEOS. ZONAS EDUCATIVAS POSIBLES

EXPERIENCE IN MUSEUMS. POTENTIAL EDUCATIONAL ZONES

María Fernanda Melgar^{a}, Danilo Silvio Donolo^a
y Romina Cecilia Elisondo^a*

Fechas de recepción y aceptación: 21 de diciembre de 2017, 25 de mayo de 2018

Resumen: El derecho a la educación supone pensarla a lo largo de la vida y de manera permanente, habilitando e imaginando espacios, zonas y escenarios más allá de la escuela, pero con ella. Uno de esos espacios son los museos, donde es posible participar de experiencias educativas que nos conectan con personas y lugares de otras épocas, que posibilitan un diálogo intercultural, de conocimientos, de identidad y apertura a nuevos mundos. Desde teorías socioculturales de la educación reflexionamos sobre los museos teniendo en cuenta ideas: lo pasado, lo presente y lo posible; las *zonas* de desarrollo próximo y el derecho a preguntar. En el artículo presentamos diversas experiencias educativas en museos que recuperan las ideas de *habitar*, *agasajar* y *crear*. *Habitar* supone visitar museos, descubrirlos, sorprendernos, abrir sus fronteras y vivenciarlos. *Agasajar* es invitar y recibir propuestas de los museos. Los museos agasajan a los públicos no solo cuando los reciben, sino también cuando deciden salir a su encuentro. *Crear* implica poder generar nuevos productos desde los museos, y destaca el papel de los museos virtuales y las TIC –Google Art and Culture y Museum Box–. Intentamos integrar los aportes de las perspectivas socioculturales, en las ocasiones para habitar, agasajar y crear en los museos, como espacios para la ciudadanía. La formación ciudadana integral implica la posibilidad de conocer y acceder a prácticas y espacios culturales diversos, que permitan pensar nuestra memoria colectiva y nuestra identidad.

^a Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (UNRC-CONICET, Argentina). Universidad de Río Cuarto.

* Correspondencia: Universidad de Río Cuarto, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (UNRC-CONICET, Argentina). Ruta Nac. 36, km. 601/Río IV. Córdoba, Argentina.

E-mail: fernandamelgar@gmail.com



Palabras clave: experiencias, museos, perspectivas socioculturales.

Abstract: The consideration of education as a right means to think it throughout life and permanently, enabling and imagined spaces, areas and scenarios beyond the school. One of these spaces are museums, where it is possible to participate in educational experiences that connect us with people and places of other times, which allow an intercultural dialogue, knowledge, identity and openness to new worlds. From sociocultural theories of education we reflect on museums taking into account ideas about the past, the present and the possible; the 'zones' of proximal development and the right to ask. In the article we present various educational experiences in museums that recover the ideas of *living, entertaining and creating*. *Living* means visiting, discovering, surprising, opening their borders and experiencing museums. *Entertaining* is to invite and receive proposals from museums. Museums entertain audiences not only when they receive them, but also when they decide to go out to meet them. *Creating* means being able to generate new products from museums, the role of virtual museums and ICT stands out - Google Art and Culture and Museum Box -. We try to integrate the contributions of the sociocultural perspectives, in the occasions to *living, entertaining and creating* in the museums, as spaces for the citizenship. Comprehensive citizenship education implies the possibility of knowing and accessing different cultural practices and spaces that allow us to think about our collective memory and identity.

Keywords: experience, museums, sociocultural perspectives.

1. EL DERECHO A LA EDUCACIÓN

En el Foro Mundial sobre la Educación en Corea desarrollado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2015), se planteó como derecho humano fundamental indispensable para el ejercicio de los demás. Se reconoció la necesidad de trabajar por una educación inclusiva, equitativa, de calidad y que se promueva a lo largo de toda la vida. El derecho a la educación no está circunscripto únicamente al ámbito de lo escolar, requiere la creación de oportunidades de aprendizaje en contextos no formales e informales para cualquier persona. Pensar el derecho a la educación implica reconocerla como proceso social, histórico, político, cultural, personal, económico, situado, creativo, afectivo atento a la promoción del potencial de cada persona.

En planteamientos recientes sobre la educación para la ciudadanía mundial (ECM en adelante) se reconoce la necesidad de enfoques formales e informales, intervenciones curriculares y extracurriculares y vías convencionales y



no convencionales de participación que permiten una formación ciudadana integral (Unesco, 2016). Compartimos especialmente esta última idea reconociendo la necesidad de trabajar en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas que involucren contextos formales, no formales e informales de educación, recuperando los aspectos sociales, afectivos, culturales, cognitivos y experienciales del aprendizaje.

La educación formal implica las acciones que se encuentran dentro del marco de un sistema educativo. En las sociedades occidentales suele estar ligada a la instrucción realizada por las instituciones escolares. Las prácticas instructivas se caracterizan por estar altamente institucionalizadas, cronológicamente graduadas y jerárquicamente estructuradas, extendiéndose desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad. La educación informal supone un proceso que dura toda la vida y en el que las personas construyen conocimientos, habilidades, actitudes y modos de pensar y sentir mediante experiencias diarias y su relación con el medio social, cultural, ambiental, económico y político del que participan. Por último, la educación no formal se refiere a todas aquellas instituciones, actividades, medios y ámbitos de educación que no siendo escolares han sido creadas expresamente para satisfacer determinados objetivos educativos. Dentro de ella existen una heterogeneidad de instituciones e iniciativas (Trilla *et al.*, 2003; Aguirre Pérez y Vázquez Molini, 2004; Melgar y Donolo, 2011).

En un sentido amplio, los procesos educativos enfatizan el poder transformador e ilimitado de las experiencias que son recordadas por las personas, en la medida en que le permitieron enriquecerse al construir un nuevo conocimiento, obtener una información, conocer un nuevo espacio, compartir con otros, sensibilizarse, hacer y experimentar. La educación vivida pone el acento en los espacios educativos como lugares de encuentros con *otros* que interpelan y movilizan. La educación vivida también es comprender que en los espacios educativos vivimos, habitamos, sentimos, pasamos tiempo, experimentamos.

El derecho a la educación, el aprendizaje permanente y la necesidad de contar con herramientas para una ciudadanía mundial incluyen el descubrimiento y la significación de diferentes espacios culturales; bandas de música, actividades deportivas, talleres de manualidades, viajes o visitas a museos pueden promover procesos educativos enriquecedores. En este sentido, Se-



garra Arnau (2013) sostiene que la participación en la vida cultural tiene un papel de primer orden en la educación desde el ámbito informal.

Proponemos reflexionar acerca de los museos como escenarios que permiten, en términos de Bruner (1997), la conexión con *el pasado, el presente y lo posible* a través de la conjunción de la agencia, la reflexión, la colaboración y la cultura. Del mismo modo, pueden actuar como *zonas de desarrollo próximo* en términos vigotskianos referidos a diferentes temas, aprendizajes y experiencias; espacios donde ejercer nuestro derecho a la curiosidad, la pregunta y la creatividad (Freire y Faundez, 2013).

Hanfford (2010), retomando a Maure, señala que los museos son esencialmente espacios para el encuentro, al permitir el acceso a *otros*, de épocas y culturas diversas, al actuar como un espejo a partir del cual las personas pueden reconocerse a sí mismas identificando un patrimonio que perteneció a otros; serían como ventanas que al abrirse permiten el acceso a mundos inimaginados que enriquecen nuestro campo de conocimiento y nuestras visiones de mundo.

2. PERSPECTIVAS SOCIOCULTURALES DE LA EDUCACIÓN EN LOS MUSEOS

De manera general se reconoce que los procesos educativos habilitan diferentes tipos de aprendizajes, relacionados con contextos particulares, interacciones con otros y artefactos de la cultura. Nos interesa recuperar tres ideas desde las perspectivas socioculturales del aprendizaje para pensar experiencias educativas en los museos.

Lo pasado, lo presente y lo posible. En su libro *La educación puerta de la cultura*, Bruner (1997) presenta cuatro ideas para la enseñanza en general, y la de las ciencias sociales, historia y literatura en particular. Estas áreas de conocimiento se presentan cercanas al cómo vivimos, y podrían pensarse a través de las ideas de *lo presente, lo pasado y lo posible* del ser humano. Los tres aspectos pueden trabajarse desde la *reflexión, la agencia, la colaboración y la cultura*. La reflexión refiere a la necesidad de encontrar y dar sentido a lo que se aprende. Implica poder comprender, y una de las principales maneras de hacerlo es contando historias sobre cómo ocurre algo. Entender implica la organización y contextualización de ideas de una manera disciplinada y



argumentada; las narraciones y su interpretación circulan por las avenidas del significado, y las caracteriza la polisemia.

La agencia implica tomar más control sobre la propia actividad mental, concebir la mente como proactiva, orientada hacia problemas, selectiva y constructiva. La mente agencial busca el diálogo con los otros, para llegar a conocer sus puntos de vista, sus historias. Aprendemos una enorme cantidad, no solo del mundo sino sobre nosotros, a través de los discursos de los otros.

La colaboración supone compartir los recursos de la interrelación de seres humanos implicados en los procesos educativos. La agencia se encuentra relacionada con la colaboración en los procesos educativos.

La cultura, para Bruner, se vincula con la forma de vida y pensamientos que construimos, negociamos e institucionalizamos, y que se encuentran en permanente cambio. Pensar la cultura es considerar objetivos amplios vinculados a la libertad, igualdad y desigualdad de oportunidades, el carácter explicable y justificable de las acciones; también es comprender qué tienen que ver determinados temas con uno mismo.

Los museos y las experiencias educativas de las personas pueden ser pensados desde lo pasado, lo presente y lo posible comprometiendo acciones de reflexión, agencia, colaboración y cultura. Las acciones, propuestas y actividades de los museos de cualquier tipo (ciencias, arte, historia, interactivos, de niños), ya sea desde los espacios físicos y virtuales, o en complementación con otras instituciones como la escuela, pueden colaborar en procesos reflexivos de comprensión de temas, situaciones y escenarios diversos. La reflexión y comprensión pueden surgir de la puesta en juego de la mente agencial y la colaboración entre las personas que experimentan el museo, los objetos, los relatos, los educadores del museo, los docentes, las familias, los amigos y otros desconocidos con quienes se pueden negociar significados. Los museos son espacios culturales y de poder, en ellos circulan determinados discursos; pensar en narrativas alternativas es un desafío educativo, principalmente cuando las escuelas median las acciones culturales.

Lo pasado, lo presente y lo posible a través de propuestas educativas que impliquen a los museos como espacios patrimoniales, culturales y experienciales podrían promover una construcción de ciudadanía, en tanto que permitan genuinos procesos reflexivos, de comprensión, de negociación y de significados. Los museos pueden colaborar en el análisis de diferentes proble-



máticas sociales que se presentan en la vida cotidiana (género, diálogo intercultural e intergeneracional, minorías, accesibilidad, distribución desigual de la riqueza, pobreza, historia reciente local y regional, entre otras).

Una propuesta que intenta recuperar narrativas alternativas sobre los discursos que circulan en los museos es la muestra *Ausentes. Presentes. Representaciones de indígenas y negros en imágenes y textos escolares*, desarrollada por el *Museo de las Escuelas*. La propuesta tiene por objetivo visibilizar a los pueblos originarios y afroamericanos que fueron invisibilizados del imaginario nacional argentino, cuando a fines del siglo XIX comenzó a construirse la idea de una “Argentina blanca”. La escuela desempeñó un papel importante, en este proceso, por medio de la selección de sus contenidos, las efemérides, los actos escolares, los textos e ilustraciones de los libros de lectura, manuales y revistas para niños. A partir de la investigación sobre las colecciones de libros y documentos del museo, esta muestra quiere dar cuenta de cómo estos grupos sociales han sido excluidos develando estereotipos, prejuicios, presencias y ausencias (Museo de las Escuelas; disponible en: <https://goo.gl/NPwa1K>).

La educación es vivida en los museos y con estos involucra necesariamente a la comunidad, a diferentes instituciones con las que comparte objetivos como la escuela y la universidad, así como a aquellos grupos de la sociedad civil con los que comparten ganas. Por ejemplo, son numerosos los proyectos donde se presentan los adultos mayores o adolescentes participando en actividades voluntarias en los museos.

Zonas de desarrollo próximo. Considerando los planteamientos de Vigotsky acerca de esta zona de desarrollo próximo (ZDP en adelante), nos interesa pensar en *zonas*, en plural. En este sentido, Baquero (2009) señala que la ZDP permite reflexionar acerca de las características de un sistema social definido, caracterizado por un funcionamiento psicológico intersubjetivo en el que las personas participan en una tarea o situación, compartiendo la misma definición y sabiendo que la comparten.

La ZDP permite pensar en los procesos educativos más allá de la escuela –el empleo en plural de *zonas*– como sistemas sociales definidos, donde se producen procesos intersubjetivos que promueven aprendizaje y desarrollo; tienen por fin que recuperar el papel de los educadores en el diseño y configuración de contextos que posibiliten la comprensión del aprendizaje como



una actividad social, inseparable de las relaciones con otros (Alderqoui y Pedersoli, 2011).

En este sentido, las propuestas educativas en los museos pueden habilitar zonas múltiples para el desarrollo y el aprendizaje. Los educadores de museos tienen un rol relevante en la posibilidad de ofrecer ocasiones y oportunidades para generar zonas de aprendizaje y desarrollo, para ello pueden valerse de diversas estrategias de mediación que así lo posibiliten. En general, en algunas investigaciones que hemos realizado con estudiantes universitarios se reconoce la necesidad de la compañía de guías durante la visita o las actividades que se realizan en los museos para una mejor comprensión de los contenidos (Melgar, 2016; Melgar y Elisondo, 2017). En relación con esta idea Sánchez Mora plantea que una de las características de los museos de ciencia suele ser el concepto de interactividad, sin embargo señala que se ha observado que:

Por más óptimo que sea el diseño de los equipos no siempre promueve experiencias interactivas, es necesaria la intervención humana para ayudar a los visitantes a analizar algunos de sus conceptos previos, o bien para acercarlos las explicaciones de los especialistas que se intentan comunicar mediante los equipos interactivos (Sánchez Mora, 2014: 5).

Para la configuración de zonas en los museos, las familias y los docentes pueden colaborar para que las experiencias promuevan aprendizaje y desarrollo. Muñoz Briones (2016) señala que desde un enfoque sociocultural del aprendizaje en los museos hay que tratar de asegurar ocasiones donde se puedan emplear los recursos individuales, sociales y culturales para alcanzar objetivos, reconociendo el papel significativo de los padres y maestros, como apoyo para extender y enriquecer la actividad de los niños por medio de la asistencia y la conversación.

Otra idea para pensar la ZDP en los museos son las actividades lúdicas. Los juegos tienen un carácter central en la vida de los niños, constituyen una actividad cultural típica de la infancia. En los juegos se pone en ejercicio el plano imaginativo, las capacidades de planificación, de figurarse situaciones y representaciones de roles y situaciones cotidianas (Baquero, 2009).

El derecho a preguntar como motor de la educación. Preguntar es una de las habilidades necesarias para cuestionar y conocer el mundo. Para dar respuestas a las preguntas debemos investigar, leer, consultar a otros, dialogar,



observar y discutir. Todo conocimiento comienza por la pregunta, por la curiosidad. Trabajar sobre las preguntas habilita posibilidades de relacionarlas con acciones que fueron realizadas o que podrían realizarse. Las preguntas deberían habilitar comprensiones que permitan ir descubriendo las relaciones dinámicas, fuertes entre palabras y acción; palabras, acción y reflexión (Freire y Faundez, 2013). En los procesos de aprendizaje a lo largo de la vida, de educación permanente y de educación ciudadana, es necesario trabajar en la formación de la capacidad de preguntar y cuestionar para construir diferentes perspectivas del mundo.

Las preguntas permiten cuestionar aquello que a veces puede resultar obvio. La curiosidad suele estar ligada a la capacidad de asombro y a la novedad. Desde la perspectiva de la neurociencia, Ballarini (2015) señala que la novedad tiene un papel clave en el proceso de aprendizaje, hasta tal punto que sin el efecto de la novedad muchas memorias jamás se consolidarían y se perderían por siempre en el olvido. Cuando una situación excede nuestro conocimiento, es posible que se genere el etiquetado conductual, es decir, un mecanismo fisiológico que nos permite guardar de forma segura y perdurable la información (Melgar *et al.*, 2016).

En las zonas de desarrollo que se intentan promover desde la educación, el *derecho a preguntar* debería ser uno de los más respetados, nadie tendría que quedarse con el deseo de saber por miedo a que otros se rían o por temor a quedar en ridículo. Los museos constituyen espacios para la curiosidad y la interrogación. La diversidad de objetos culturales y de relatos habilita la potencialidad de la pregunta... Sin embargo, en los museos muchas veces sucede lo mismo que en las escuelas, el rol del que narra es llenar a los sujetos con contenidos de su narración (Alderoqui y Pedersoli, 2011). Estas mismas autoras mencionan que en los museos las personas tienen derechos: a hablar en voz alta, a sentirse cómodos, a divertirse y pasarlo bien; a aprender, socializar y comunicarse. El derecho a comunicarse supone la posibilidad de preguntar, escuchar y expresar distintos puntos de vista con el objetivo de generar una participación colectiva y democrática que permita la producción y construcción de cultura. Una pedagogía de la pregunta (Freire y Faundez, 2013) destaca la potencialidad de generar interrogantes por parte de todas las personas implicadas en el proceso educativo. Especialmente en los museos, los educadores deben estar atentos a la curiosidad de los visitantes, es neces-



rio ampliar el espacio para los interrogantes, evitando que la interacción quede organizada presentando al guía como el poseedor de la verdad (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

3. EXPERIENCIAS EN MUSEOS

Lo pasado, lo presente y lo posible, la configuración de zonas para el desarrollo y el derecho a preguntar se presentan como ideas que atraviesan algunas de las experiencias en museos que queremos compartir. Las experiencias se realizan desde diferentes contextos institucionales (formales, no formales e informales); suponen actividades académicas y extraacadémicas, y tienen por objetivo repensar y romper rutinas para generar espacios de preguntas, zonas de intercambios con otros, espacios para la ciudadanía. Las experiencias educativas provocan curiosidad, fortalecen la iniciativa y crean deseos de seguir aprendiendo, son fuerzas en movimiento que se proyectan hacia futuros procesos de construcción de conocimientos (Dewey, 1938). Se presentan como ocasiones para imaginar, pensar, crear, sentir, aprender; como intercambio con el medio a través de nuestros sentidos y como generadoras de sensaciones (Melgar y Elisondo, 2017). Presentamos tres ideas para compartir las experiencias: habitar, agasajar y crear.

Habitar los museos. Es visitarlos, descubrirlos, sorprendernos, abrir sus fronteras, recorrerlos en orden o desorden, detenernos, perdersnos, volver a empezar; es jugar, compartir, saltar; habitar los museos es vivenciarlos. Nos interesa compartir dos experiencias que tienen como propósito habitar el museo.

La primera es la realizada por el artista Gastón Liberto¹ en el Museo Histórico de Reducción² en la provincia de Córdoba, Argentina. El museo intenta reconstruir relatos históricos de la conformación del pueblo, recuperando saberes del patrimonio natural con relación a la flora y fauna autóctona, así

¹ Para conocer su trabajo se puede consultar: <http://gastonliberto.blogspot.com.ar/>-. Su correo electrónico es: gastonliberto@gmail.com.

² Es una localidad argentina pequeña, ubicada en el departamento Juárez Celman de la provincia de Córdoba. Viven allí unas 1700 personas. Tristemente su nombre hace referencia a un proceso por la *reducción de los indios pampas* por parte de los jesuitas y más tarde de los franciscanos. Recuperado en https://es.wikipedia.org/wiki/Villa_Reducci%C3%B3n (fecha de consulta: 20 de septiembre de 2017).



como del patrimonio cultural, en especial vinculado a los pueblos originarios, el papel de los jesuitas y franciscanos, los gauchos y criollos, el ejército y los inmigrantes europeos. Las relaciones entre estos actores no fueron armoniosas; se recuperan los conflictos de intereses, a la vez que la vivencia de los espacios.

La propuesta de Liberto tiene por objeto que la comunidad tenga un papel activo y participativo en las actividades del museo, para ello trabaja las relaciones museos y comunidad a través del desarrollo de murales realizados de manera comunitaria y colaborativa, que son pintados en diferentes espacios de la localidad. Los murales se constituyen en referencias a los distintos relatos que aparecen en el espacio museo. Se genera un juego de relaciones espaciales y narrativas que permiten flexibilizar los espacios adentro-afuera entre escuela, museo y comunidad. Cada propuesta de mural es acompañada de diferentes actividades educativas desde el museo, la escuela y la comunidad, que recorren a múltiples lenguajes: musicales, históricos, científicos y escolares y artes plásticas. Un ejemplo concreto es el trabajo en torno a las nociones de fauna y flora autóctonas. Para su comprensión, desde el museo se generó un programa de concienciación que consiste en la realización de talleres de estampado con estencil y charlas con científicos acerca de biodiversidad para trabajar con estudiantes de nivel primario. Durante los talleres de estampado los niños crean su propia remera. Cada acción cultural es a la vez educativa, en la medida que favorece procesos reflexivos, de colaboración, agenciales y culturales.

IMAGEN 1

Mural colectivo y estampados con estencil de fauna autóctona. Habitando el museo desde la escuela y la comunidad. Museo Histórico de Reducción. Año 2017



Fuente: Gastón Liberto.



Otra propuesta para habitar museos es la desarrollada por el Área de Extensión Educativa³ del Museo Histórico Regional de Río Cuarto y el Colegio Santa Eufrasia de la misma localidad. Desde el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo⁴ y el área mencionada se planteó el desarrollo de pasantías educativas en el espacio del museo. Las pasantías educativas se focalizan en la intención formadora y de aprendizaje, que se inicia en la escuela y continúa en esta experiencia que se lleva a cabo en organizaciones públicas o privadas de la comunidad, en este caso en el museo. Desde las pasantías se promueve la posibilidad de crear otros espacios de intervención con los sujetos escolares, destinados a conocer y realizar *microintervenciones*. Estas tienen por objetivo generar propuestas educativas, visitas guiadas, observaciones sobre talleres y creación de materiales, entre otros. El desarrollo de pasantías permite a los adolescentes vivenciar y habitar el museo como espacio creativo, de formación ciudadana y de colaboración.

IMAGEN 2

*Estudiantes y coordinadora del Área de Extensión Educativa.
Museo Histórico Regional. Año 2017*



Fuente: Facepage del Museo.

³ La licenciada Verónica Tuninetti es la coordinadora del espacio. Su correo electrónico es: xtensio-neducativamuseohistorico@riocuarto.gov.ar.

⁴ La licenciada Yanina Aguilar es la docente responsable del espacio curricular. Su correo electrónico es: feryanin@yahoo.com.ar.



Agasajar. Esta perspectiva nos anima a invitar y recibir propuestas de museos fuera de ellos. Como en las fiestas, organizadores e invitados participan tratando de compartir. Agasajar supone la emocionalidad de invitados y organizadores. En este sentido, los museos agasajan a los públicos no solo cuando los reciben, sino también cuando deciden salir a su encuentro.

El *museo viajero* es una propuesta que se concreta a partir de la invitación de la cátedra de Psicometría Educacional de la Universidad Nacional de Río Cuarto al Museo de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba. La actividad tuvo por objetivo reflexionar acerca de lo pasado, lo presente y lo posible con relación a los instrumentos de medición empleados en la carrera de Psicopedagogía. Se propuso una jornada de trabajo en la que se produjeron intercambios acerca de las funciones de los museos de psicología, se exploraron instrumentos y objetos del museo y se presentaron posibles desafíos de la psicometría para la región de Córdoba. La visita del museo al espacio-aula habilitó nuevas zonas educativas de intercambios entre profesionales de la psicología, la cultura y la educación. Se repensaron roles de los museos en general y de psicología en particular.

IMAGEN 3

Explorando instrumentos. Lo pasado, lo presente y lo posible en Psicometría desde el contexto local. Cátedra de Psicometría Educacional. Universidad Nacional de Río Cuarto. Año 2017



Fuente: Autoría propia.

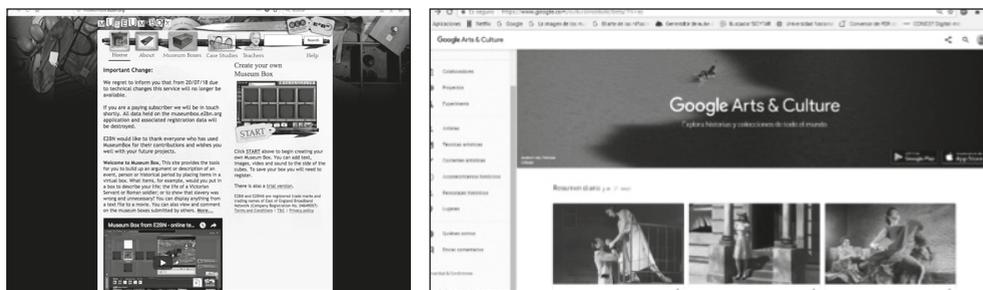


Crear. Implica poder generar nuevos productos desde los espacios cotidianos y reconocer el potencial creativo de todas las personas y la posibilidad de su despliegue en función de los contextos. Las creaciones en los museos pueden ser diversas, desde interpretaciones hasta productos.

En relación con esta idea se destaca el papel de los museos virtuales y las TIC, especialmente los de Google Art and Culture. Los museos virtuales, además de permitir la exploración de una diversidad de técnicas, artistas, museos, sitios arqueológicos y colecciones en línea, permiten seleccionar aquellas obras y temas de interés y compartirlos con otros a través de redes sociales como Facebook, Twiter y otras aplicaciones como Classroom⁵ y Pinterest⁶.

IMAGEN 4

Museum Box y Google Art & Culture: oportunidades para crear y compartir. Año 2017



Fuente: Internet.

Además de crear, con los museos virtuales es posible “crear museos virtuales” por medio del sitio Museum Box, que proporciona las herramientas necesarias para diseñar un museo de manera personalizada, mediante cajitas virtuales, y posibilita generar una narrativa acerca de la memoria histórica de

⁵ Es una aplicación que permite crear una clase, publicar notificaciones y comentarios, comunicarse con los estudiantes y comprobar si han completado una tarea. Recuperado de: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6118390> (fecha de consulta: 21 de septiembre de 2017).

⁶ Es una plataforma para compartir imágenes que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, *hobbies* y mucho más. La misión de Pinterest es “conectar a todos en el mundo, a través de cosas que encuentran interesantes”. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pinterest> (fecha de consulta: 21 de septiembre de 2017).



un período. La limitación es que solo se encuentra disponible en inglés, pero desde numerosos sitios se explican los pasos para emplearlo.

Ambas experiencias, “crear con museos” y “crear museos”, podrían habilitar el desarrollo de zonas de desarrollo y de instancias para las preguntas; desde las escuelas, pero también desde los museos y comunidades. Las propuestas diseñadas con objetivos claros promueven procesos reflexivos, agenciales, colaborativos y culturales.

4. CONSIDERACIONES FINALES

El derecho a la educación reconoce espacios formativos que trascienden la escuela, sin embargo, no supone disminuir su papel en el desarrollo integral de las personas. La complejidad de las sociedades actuales invita a pensar en los desafíos para una ECM, con los dilemas que esta genera. Para la concreción de estos objetivos amplios, es necesario el trabajo desde enfoques formales e informales, intervenciones curriculares y extracurriculares y vías convencionales y no convencionales de participación que permiten una formación ciudadana integral (Unesco, 2016). En este sentido, la formación ciudadana integral implica la posibilidad de conocer y acceder a prácticas y espacios culturales diversos que permitan pensar nuestra memoria colectiva y nuestra identidad personal; es en este punto donde reconocemos a los museos como espacios de aprendizaje y educación.

Las perspectivas socioculturales de la educación constituyen referentes desde los que tener experiencias en los museos. Lo pasado, lo presente y lo posible, desde la reflexión, la mente agencial, la colaboración y la cultura, habilitan la reflexión acerca del rol de los educadores en propuestas que involucren espacios formales, no formales e informales. La configuración de *zonas* educativas de desarrollo puede constituirse en otros de los ejes a la hora de diseñar contextos de aprendizaje híbridos, flexibles y creativos. La zona de desarrollo próximo, como concepto y herramienta, debe estar presente en la acción de los educadores de los museos, de las escuelas y de las comunidades. Una tercera idea que recuperamos es la revalorización de las preguntas como motor de la educación, como derecho en los procesos educativos formales, no formales e informales.



Propusimos tres ideas para compartir experiencias en museos. Intentamos integrar los aportes de las perspectivas socioculturales, en las ocasiones para *habitar, agasajar y crear* en los museos, como espacios para la ciudadanía. La creación de murales colectivos, el desarrollo de pasantías, salir de los muros del museo y emplear las TIC a la hora de crear son algunas de las prácticas comentadas.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE PÉREZ, C. y VÁZQUEZ MOLINI, A. (2004). Consideraciones generales sobre la alfabetización científica en los museos de ciencia como espacios educativos no formales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, vol. 3, 3. Recuperado de: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen3/Numero3/ART6_VOL3_N3.pdf (fecha de consulta: 20 de diciembre de 2017).
- ALDEROQUI, S. y PEDERSOLI, C. (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: Paidós. Voces de la educación.
- BALLARINI, F. (2015). *REC. Por qué recordamos lo que recordamos y olvidamos lo que olvidamos*. Buenos Aires: Sudamericana.
- BAQUERO, R. (2009). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique. Psicología Cognitiva y Educación.
- BRUNER, J. (1997). *La educación puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- DEWEY, J. (2004). *Experiencia y Educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- ELISONDO, R. y DONOLO, D. (2016). Determinaciones y relaciones de interacción en el triángulo constituido por preguntas, creatividad y aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 52(8), 1-17.
- FREIRE, P. y FAUNDEZ, A. (2013). *Por una pedagogía de la pregunta. Crítica a una educación basada en respuestas a preguntas inexistentes*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- HAFFORD, C. (2010). Pensamientos en voz alta. Breves reflexiones sobre la práctica museológica. Edificio. Colección. Públicos. Identidades. Sentidos, significados y significaciones. Musas... Córdoba. Recuperado de:



- <http://museosanalberto.com.ar/pensamientos-en-voz-alta.html#more-425> (fecha de consulta: 21 de septiembre de 2017).
- MELGAR, M. F. (2017). Estudio de percepciones asociadas a los museos. Desafíos para la creatividad. *Revista Electrónica de Docencia y Creatividad*, 5, 41-57.
- MELGAR, M. F. y DONOLO, D. (2011). Salir del aula... Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de la Ciencia*, 8(3), 323-333.
- MELGAR, M. F y ELISONDO, R. (2017). Museos, formación profesional e innovación educativa en la universidad. *Revista Contextos de Educación*, 22, 30-37.
- MELGAR, M. F., ELISONDO, R., STOLL, R. y DONOLO, D. (2016). El poder educativo de lo inesperado. Estudio de experiencias innovadoras en la Universidad. *Revista Cuadernos de Investigación Educativa*, 7(2), 31-37.
- MÚÑOZ BRIONES, M. (2016). *El estudio de las familias en los museos*. En L. Pérez Castellanos, *Estudios sobre públicos y museos. Volumen I. Públicos y museos: ¿Qué hemos aprendido?* Publicaciones Digitales ENCRYM-INAH.
- TRILLA, J., GROS, B., LÓPEZ, F. y MARTÍN, M. J. (2003). *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*. Barcelona: Ariel.
- UNESCO (2015). Foro Mundial sobre la educación. Recuperado de: <http://es.unesco.org/world-education-forum-2015/> (fecha de consulta: 22 de septiembre de 2017).
- UNESCO (2016). *Educación para la Ciudadanía Mundial. Preparar a los educadores para los retos del siglo XXI*. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/IMAGES/0024/002449/244957S.PDF> (fecha de consulta: 20 de diciembre de 2017).

