

Didáctica del museo virtual

The didactic of virtual museum

Laura Lucinda Ayala Rojas



Resumen

Hoy más que nunca, urge implementar una didáctica acorde al complejo y dinámico mundo en el que la visualidad se ha mostrado desbordada de sus contenedores habituales, para dar paso a nuevas formas de aprehensión mediante la eliminación de las fronteras entre escuela y comunidad. Los museos del mundo, comprometidos con este ideal educativo, han adoptado estrategias educativas de carácter virtual que permiten a los visitantes, construir eficazmente el conocimiento significativo.

Palabras clave: educación, museos, visualidad, internet, virtualidad.

Abstract

A didactic has to be nowadays implemented more than ever, according to the complex and dynamic world where the visuality has been overflowed from their normal containers, in order to access new ways of apprehension through the elimination of the borderlines between community and school. The museums of the world which are engaged with this ideal, have adopted educative strategies to give visitors to build a significant knowledge

Key Words: education, museums, visuality, internet, virtuality.

Dibújame una Sirena

El ideal del crecimiento humano totalizador, mediante la didáctica de la imagen, es ahora la premisa de la *Educación por el Arte*. Un tipo de educación no formalizada, sistemática y deliberada es la que urge ahora para lograr el cumplimiento de una educación significativa que transforme las experiencias en imagen. Una nueva realidad ha hecho que los saberes se descendenten de los medios ortodoxos de la educación, provocando que se originen nuevas configuraciones en su circulación, implementándose cada vez más los usos de la tecnología y las comunicaciones actuales, al alcance de niños y de adultos.

Los ejemplos de las relevantes experiencias didácticas de notables pedagogos latinoamericanos de principios de siglo, han dado pie a que se tomen como modelo de una nueva forma de transmisión de conocimientos, advirtiendo la franca eliminación de las fronteras entre escuela y comunidad con el objetivo central de formar individuos con valores y libertades para autorrealizarse.

La importante premisa del respeto por la personalidad infantil y por su individualidad, aunada a la eliminación de las fronteras entre escuela y comunidad ha dado lugar a que se instauren las bases de la formación mental-visual condicionante de nuestros pensamientos en nuevos y diferentes tipos de educación entre los que se encuentra la educación de carácter no formal. En esta educación no formal se inserta la educación por medio de los museos, donde las tareas de difusión aunado a las tecnologías de la información, han dado lugar a la educación virtual que han adoptado éstos como parte importante de su oferta cultural y que tienen la ventaja de actuar mediante la imagen en la creación de procesos cognitivos y por ende, significativos.

La virtualidad como parte de la educación en la vida contemporánea

Las sociedades a través de la historia han mostrado en sus diferentes momentos, variedad de transformaciones que han dado paso a nuevas formas de conocimiento y de relación con el arte, mismas que han afectado a dos instituciones sociales de la contemporaneidad tales como la escuela y la familia.¹

Con frecuencia se define a la educación como un instrumento de integración del individuo en su sociedad; pero de acuerdo a Juan Acha (2008), teórico latinoamericano de origen Peruano, la mejor forma de integrarlo sería capacitándolo para distinguir los modos culturales emergentes de los residuales o establecidos, mismos que coexisten en toda sociedad. Sin embargo, prosigue Acha, la educación oficial reduce la idea de formación cultural al goce de los bienes culturales argumentando que es deber de la educación corregir los vicios que los niños traen de sus hogares y del ámbito de su clase social.

En su texto *Introducción a la creatividad Artística*, Acha analiza las raíces desde las cuales el individuo se relaciona con la cultura estética, y expone que el individuo cuenta con esa cultura porque es parte de su clase social o país, y posee una conciencia social por su procedencia, medios y fines. La socie-

dad condiciona al individuo de acuerdo a su clase social, momento histórico y lugar geográfico de vida y relaciones. Por ello, dice Acha, es que a través de diferentes instituciones formales encargadas de la enseñanza del arte así como el autodidactismo son sistemas que determinan la conciencia artística.

La escuela, —dice Ramón Cabrera Salort, Doctor en Ciencias Pedagógicas del Arte, originario de Cuba, en su texto *Para fundar la escuela de la imagen*— sigue siendo algo separado, rígido e inmóvil; por ello, no puede postergar más su compromiso con la educación audiovisual y con la imagen toda. La instrucción y educación que dispensa la escuela, dice, es bien endeble si no sirve para operar en la realidad, si no prepara convenientemente al niño y al joven de hoy para su adultez futura.

Pablo Freire, pedagogo y filósofo brasileño, comenta que la tarea del educador es rehacer el contexto. Los educadores están llamados a reformar, transformar y dar forma a un proceso de cambio. La tarea pedagógica nuestra, menciona, es insistir para que se cambien los límites, y uno de esos límites es el currículum escolar, tomando el currículum como la totalidad de la vida dentro de la escuela.

Del libro a los soportes virtuales

En el pasado los medios de contacto del hombre con el arte se limitaban al libro, al teatro, al museo, argumenta Ramón Cabrera Salort, en su *Introducción a un curso de Didáctica de la Visualidad* (2009). Añade que en la actualidad esto ha cambiado debido a las transformaciones sociales y artísticas de nuestra época. Señala que los medios de difusión del arte tradicional han llegado a alcanzar una gran influencia a diferencia de las que se tenían en el pasado y además han llegado a crearse nuevos medios de difusión e incluso nuevas artes entre las que se encuentran la fotografía, el cine, la radio, la televisión y los medios de reproducción gráfica y sonora donde el mundo de lo digital ha posibilitado una vinculación masiva y un contacto diario con el arte.

“**La educación oficial reduce la idea de formación cultural al goce de los bienes culturales, argumentando que es deber de la educación corregir los vicios que los niños traen de sus hogares y del ámbito de su clase social**”

1. Barbero, Jesús Martín “Saberes hoy: Diseminaciones, competencias y transversalidades

En su apartado sobre las aulas y el mundo, Ramon Cabrera menciona que la diferencia existente entre los medios de información electrónica que rodea al niño por doquier y las aulas es evidente.

Hoy en día, argumenta citando a Mc. Luhan, el niño de la televisión está al tanto de las últimas actualidades para adultos, como lo son: inflación, desórdenes, guerra, impuestos, crímenes, bellezas bañándose, y queda perplejo cuando entra en el medio ambiente decimonónico que todavía caracteriza a la institución escolar, donde la información es escasa pero ordenada y estructurada: según formas, asignaturas y categorías separadas y clasificadas.²

Jesús Martín Barbero filósofo, antropólogo y semiólogo de origen español, en su texto *Saberes Hoy: Diseminaciones, Competencias y Transversalidades*, manifiesta precisamente de estos cambios, y expone que estas dos instituciones, es decir la escuela y la familia representadas por la sociedad contemporánea, están sufriendo ya en la actualidad profundas mutaciones que se manifiestan en la circulación de los saberes que se proyectan hacia fuera de la escuela y de los libros, un fenómeno al que él denomina: “descentramiento” (2008)

Descentramiento, dice Barbero, es un término que se refiere a que el saber se ha salido de los libros y de la escuela, entendiéndose por escuela todo sistema educativo desde la primaria a la universidad. En este salirse de los libros, la cultura ha encontrado nuevas formas de difundir los saberes antes ordenados por la centralidad e impuestos de los libros, y ha encontrado nuevas formas de transmisión de conocimientos como los llamados no formales en los cuales se insertan los conocimientos obtenidos a través de los museos.

El saber se sale, dice Barbero, ante todo del que ha sido su eje durante los últimos cinco siglos: el libro. Un cambio que casi no había tenido cambios desde la invención de la imprenta, sufre hoy una mutación de fondo con la aparición del texto electrónico que no viene a reemplazarlo sino a descentrar la cultura occidental de su eje letrado y a relevar al libro de su centralidad ordenadora de los saberes, centralidad impuesta no sólo a la escritura y a la lectura sino al modelo entero del aprendizaje.

El reto de la didáctica de la imagen en un museo virtual

Estas complejas transformaciones de la vida contemporánea en cuanto a los saberes descentralizados, han modificado no sólo el concepto de museo, sino que también han incorporado los avances en el conocimiento y en la tecnología para poder cumplir con los objetivos que el ICOM (Consejo Internacional de Museos) plantea como específicos para los museos, el de recolectar, preservar y difundir el patrimonio de la humanidad.

En esta tarea que tienen los museos de observancia a los mencionados objetivos, la incorporación de tecnología aunado a los soportes actuales y medios digitales, ha dado pie al nacimiento de una nueva forma museal que cumple con la tarea de difundir el patrimonio de la humanidad mediante la imagen, el museo virtual.

Tanto maestros de educación como padres de familia han visto con extrañeza y desconcierto un complejo cambio en la sociedad, advirtiendo cómo los jóvenes en la actualidad se adhieren empáticamente a una nueva forma de conocimientos que obtienen de los medios audiovisuales, los videojuegos y las computadoras personales entre otros.

Las identidades de estos jóvenes, aunque inestables como menciona Barbero (2008), se definen sin dejar a un lado los libros, de acuerdo a los patrones identitarios mostrados en los programas de televisión que presencian y con los elementos multimedia por los que cotidianamente navegan. Los jóvenes se encuentran divididos entre la dinámica del mundo de las comunicaciones y la pasividad de la estructura escolar predominante, hecho al que alude Barbero en cuanto a considerar la existencia de una onda brecha entre los intereses institucionales y los sujetos del aprendizaje.

Por ello es que esta nueva cultura juvenil se impone de manera tal que urge a una reestructuración de los modelos educativos imperantes, y que contribuya a una mayor apertura hacia los aprendizajes no formales. Estamos ante un sujeto cuya autocon-

2. Ramón Cabrera Salort, (2009) “Selección de lecturas. Didáctica de la Imagen” U.A.N.L.

Detalle de Dibújame una sirena



ciencia resulta problemática, dice Barbero, porque el mapa de referencia de su identidad ya no es uno solo, pues los referentes de sus modos de pertenencia son múltiples y por tanto, es un sujeto que se identifica desde diferentes ámbitos.

Los aprendizajes no formales en la actualidad privilegian a la educación interactiva de carácter virtual, al tiempo que buscan involucrar a los sujetos de manera integral. El primer reto que se tendría que afrontar es el hecho del cambio en los patrones de aprendizaje de las nuevas generaciones que tienden ahora a dar cabida al sujeto del aprender, como diría Barbero, una sociedad que se educa a partir de sus experiencias sensoriales, auditivas, cognitivas, y sobre todo, visuales. Las nuevas tecnologías, los medios de información y su expansión en las sociedades contemporáneas dan pie a que existan hoy en día más oportunidades de aprendizajes no presenciales como son las efectuadas en los museos virtuales.

El segundo reto consistiría en acentuar las interacciones educativas mediante el rediseño de los programas educativos, haciendo hincapié en el enfoque hacia los sujetos de aprendizaje, sus procesos, sus contextos, y menos en los contenidos que en este caso funcionarían como punto de acceso para dar pie a la reconstrucción o renovación de procesos pedagógicos.

De los diferentes tipos de museos virtuales

Actualmente, se puede identificar varias modalidades de museos virtuales, todos ellos aprovechan las alternativas que ofrecen las tecnologías de la información y el internet para la difusión del patrimonio y la didáctica de una forma intangible mediante la imagen.

María Inmaculada Pastor, maestra y doctora en Ciencias de la Educación en España, en su texto *Pedagogía Museística* (2004), dice que la realización de las nuevas tecnologías audiovisuales en los museos se implementó desde la década de los años setenta y ochenta. Argumenta que los museos al aparecer las tecnologías audiovisuales, no permanecieron al margen del fenómeno, y quisieron implementar el uso del cine, radio, fotografía y sobre todo el video como elementos didácticos de primer orden en el contexto de las exposiciones y programas. De igual manera, manifiesta que ya que los recursos audiovisuales tuvieron desde sus inicios una muy buena acogida por parte de los museos, la gran revolución ha venido de la mano de la tecnología de la información y de la extraordinaria expansión de Internet que han supuesto un complemento innovador y muy poderoso para la educación en el museo.

El internet y el *world wide web*, dice Pastor citando a J.W. Hoopes: *al proporcionarnos un nuevo medio para la comunicación digital, han transformado radicalmente la relación entre el museo y su audiencia*, pues como argumenta Barbero: *el internet no es sólo un difusor de viejos saberes, de libros ya escritos, sino un nuevo modo de escribir y producir saber*. Internet, dice Barbero citando a Castells: *no es la causa sino el resultado de la transformación del sujeto humano*; escribe a la vez con letras, sonidos e imágenes marcando el inicio de otra época.

“**Los aprendizajes no formales en la actualidad privilegian a la educación interactiva de carácter virtual, al tiempo que buscan involucrar a los sujetos de manera integral**”

”

A través del diseño de páginas web, argumenta Pastor, muchos museos han elaborado visitas virtuales a sus exposiciones, han incorporado imágenes gráficas junto a detalladas descripciones y explicaciones y han permitido enlaces hipertextuales con otros objetos relacionados con las mismas. La exposición virtual permite al visitante deambular a través de la misma siguiendo su personal elección, sin las imposiciones físicas de una exposición real. La página web le indicará de forma inmediata los objetos que están a su disposición u ofrecerá un nivel de detalle textual superior al proporcionado en una exposición real en un museo actual. Dichos programas, añade Pastor, pueden permitir la creación de “contextos de aprendizaje” destinados a cubrir las necesidades de distintos niveles formativos y diferentes maneras de aprender, lo que en una exposición normal puede tenerse la dificultad de conseguir.

Desde esta concepción, el Sistema de Museos Virtuales de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco brinda las premisas desde las cuales pueden ser identificadas diversas formas de conceptualizar y cristalizar la noción de museo virtual. En primer lugar, destacan los museos tradicionales que poseen un edificio, albergan una colección de diversas manifestaciones culturales, patrimonio de la humanidad y que han adoptado las diferentes alternativas que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y el internet, como ya se ha mencionado antes. A través de un sitio de internet se dan difusión al museo y se informa de las ofertas culturales existentes, horarios, indicaciones, visitas, tiendas, etcétera. En dicho sitio web, son presentadas partes del contenido físico de un museo tradicional para ser apreciado de forma distinta a la experimentada físicamente. En algunas ocasiones, se muestran objetos que pertenecen a la colección permanente pero que no se encuentran físicamente en las salas museales por ser demasiado delicadas o costosas, por estar en restauración o encontrarse deterioradas.

En este tipo de museo virtual con referente arquitectónico, se tienen ofertas educativas en base a las piezas exhibidas en el continente arquitectónico, es el caso del Museo del Prado de Madrid España, que en su oferta cultural educativa muestra

ginario mediante una interface gráfica con elementos para navegar en diferentes recorridos como salas, entradas, salidas, pisos, escaleras, etcétera, donde organizan sus exhibiciones a veces de pintores o artistas que pueden tener punto de venta de sus obras.⁴

Los museos virtuales no existen como edificio ni se articulan mediante ese referente, sino que exploran las posibilidades tecnológicas para mostrar al público colecciones privadas de arte, exhibiciones sobre temas específicos (períodos, artistas, estilos), que sí existen físicamente como contenidos tradicionales, pero que no están albergados en edificios físicos.⁵

Los museos virtuales sin referente físico y con exhibiciones virtuales son un espacio abierto permanentemente a la exploración de los usuarios a través de la interacción con contenidos elaborados específicamente para una interpretación contemporánea orientada a la presentación de objetos museísticos que despiertan la creatividad a través de estímulos visuales, perceptuales, cognitivos, emocionales y experienciales.⁶

La educación desde un museo virtual al contexto escolar

Joan Santacana Mestre, de origen español, arqueólogo especialista en didáctica del patrimonio, en su texto *Museografía didáctica* (2005), menciona que diferentes instituciones museales del mundo anglosajón han empezado a abandonar el modelo informativo de sus páginas web que originalmente habían implementado como mera información de sitio. Las han convertido en verdaderos museos alternativos online, orientados a desarrollar programas informativos, de conservación y captación de fondos, pero sobre todo, han orientado sus esfuerzos a desarrollar programas educativos mediante el diseño de materiales didácticos. La virtualidad y el diseño de dichos materiales didácticos han tenido la ventaja de estar formulados sin los prejuicios existentes en la museografía clásica, en cuanto a la presencia física del patrimonio.

Actualmente la técnica aplicada en los museos virtuales, menciona Santacana, permite trabajar en grupo sin que exista coincidencia en el tiempo ni el espacio. Asimismo, el usuario llega a ser su propio guía adocinado por su propia experiencia. Los materiales no disponen aparentemente un orden concreto, dado que el argumento se construye en función de los preconceptos de que dispone el usuario y del tratamiento que se haga de las fuentes. En esta modalidad, el aprendizaje es individual, se construye al ritmo que el participante impone y está enfocado desde su propia intuición e interpretación.⁷

Para que fueran significativos estos aprendizajes donde la premisa es la construcción del conocimiento se verían completados en las aulas mediante una didáctica de la imagen, donde se realizarían las estrategias reflexivas hacia los contenidos percibidos, y las ideas, actividades cognitivas de apreciación de pro-



Detalle de *Dibújame una sirena*

mediante sus dispositivos pedagógicos virtuales Pradomedia y Autoguías, juegos interactivos para los visitantes infantiles y adultos que trabajan con las imágenes, la memoria visual, la cronología y la interiorización a partir de la observación, la relación y situación de obras y estilos en su tiempo histórico. Todas ellas son actividades lúdicas donde se conjugan imagen, narración, interacción, conocimiento y reflexión; mediante ellas los niños son no tanto destinatarios sino protagonistas del aprendizaje, ideales de las metodologías pedagógicas latinoamericanas como las que Jesualdo Sosa, Luis Fortunato Iglesias, o las hermanas Olga y Leticia Cossettini realizaron a principios del siglo xx dentro de sus contextos educativos.³

El museo virtual no tiene como referente un edificio arquitectónico construido, pero sí uno que es tomado como metáfora para albergar obra. Estos museos crean un edificio ima-

3. www.museodelprado.es

4. www.elmuseovirtual.com

5. www.museodemujeres.com

6. <http://museosvirtuales.azc.uam.mx>

7. Santacana Mestre, Joan et al, "Museografía didáctica"

ducción, efectuando la educación artística como un proceso de desarrollo intelectual y a la vez manual.

De esta forma el objetivo de Moholy Nagy, artista y maestro de la escuela de diseño Bauhaus, tomaría actualidad. De acuerdo con él, debía ser de vital importancia el educar la sensibilidad del individuo con la finalidad de permitirle disfrutar activamente del mundo moderno. Afirmaba que en cada persona hay un potencial de expresión susceptible de manifestarse a través de los diferentes medios artísticos lo que debería ser enseñado en la escuela, en especial la educación de los sentidos, y de la construcción de una comunicación intersubjetiva.

Es muy deseable que el maestro de educación después de algunas o todas estas acciones pudiera realizar actividades primeramente fungiendo como modelo y proponer estrategias educativas como las realizadas por Edel Bordon, artista y profesor, mostradas en los interesantes e ilustrativos proyectos pedagógicos denominados, *Catedrales del porvenir*, *Cazadores de formas* y *Polymita versicolor*, interactuando con el medio externo en el contexto de las aulas o las instituciones educativas, sin descartar otras locaciones.

Hoy más que nunca urge implementar una didáctica de la visualidad ya que la imagen visual se ha desbordado de sus contenedores habituales para dar paso a una forma de aprehensión acorde a los tiempos actuales, al mundo de hoy.

Los museos virtuales comprometidos con este ideal han adoptado estrategias educativas que permiten a los visitantes escolares niños y jóvenes construir el conocimiento significativo mediante las acciones perceptuales de búsqueda, descubrimiento, identificación y construcción de la imagen, desde la libre decisión de elección.

A estas actividades extraescolares que habrán de ser apoyadas desde la escuela, estarán asimismo vinculados los programas escolares y sus clases; aparte de implementarse en el contexto escolar las actividades necesarias para que el conocimiento adquirido en dichas actividades sea realmente significativo, reflexivo y vivenciado. Y debido a que el entorno ejerce un efecto de influencia en los jóvenes y los niños, deben vigilarse las formas de influencia que recibe como lo menciona Metzger, psicólogo alemán, ya que debido a su capacidad para apreciar el mérito artístico tanto visual como verbal, es una obligación de los maestros el ayudarle a configurar un criterio estético de carácter superior.

Para que esto pueda llegar a realizarse de una forma natural, es necesario un cambio de pensamiento de sistemas educacionales y de currículo. Freire, pedagogo y filósofo brasileño comenta que la educación plástica y artística deben ir de la mano de las demás asignaturas educativas, para de esta forma contribuir a formar a los jóvenes y en los niños una verdadera actitud estética no sólo en los entornos escolares sino en los extraescolares, y en la generalidad de sus contextos de vida.

La creación de individuos equilibrados sólo tendrá lugar mediante la formación estética, plástica y artística; como diría Cabrera (2009), *seres que dejen huellas visuales, que piensen, juegen y construyan, y mediante ello se conviertan en seres de la alegría, personas armónicas y enteras, cristalizando una utopía por y en la imagen.*

Bibliografía

- Acha, J.** (2008) "Introducción a la creatividad artística" Editorial Trillas, isbn: 968-24-4433-3
- Barbero, J. M.** (2003) "Saberes hoy: Diseminaciones, competencias y transversalidades, Escuela y medios de comunicación, Revista iberoamericana de comunicación No. 32, issn: 10226508, Madrid, Agosto
- Cabrera, R.** "Para fundar la escuela de la imagen" "Educadores latinoamericanos del arte".
- Cabrera S. R.** (2009) "Selección de lecturas. Didáctica de la Imagen" U.A.N.L. De Compendio
- Eisner, E. W.** (1972) *Educar la visión artística* "La metáfora y el medio", editorial Paidós ibérica, Barcelona, isbn: 84-492-0146-7
- Metzger, W.** (1969) "La influencia de los ejemplos estéticos", extraído de G. Kepes, *La Educación visual*, Editorial Novaro, México.
- Pastor H. Ma. I.** (2004) "Pedagogía Museística, nuevas perspectivas y tendencias actuales" Editorial Ariel Patrimonio, España,
- Rainer, W.** (2005) "Moholy Nagy, en la Pedagogía de la Bauhaus" Editorial Alianza, 2a. ed. 2008, isbn: 8420671568
- Santacana M. J.** (2005) et al, "Museografía didáctica", Editorial Ariel Patrimonio, España



Laura
Lucinda
Ayala Rojas

Nació en Monterrey, Nuevo León. Realizó estudios de Diseño de Interiores en la Universidad de Nuevo León, y Licenciatura en Artes Visuales en la Universidad Autónoma de Nuevo León. Ha tomado diversos cursos y diplomados en artes plásticas, arte sacro, y museografía en importantes recintos culturales y educativos con destacados maestros artistas de la localidad. Pintora desde hace más de treinta años, ha expuesto sus obras en centros culturales en los Estados de Nuevo León y Coahuila, y en el extranjero en la ciudad de Las Vegas, Nevada, EEUU. Contando a la fecha con 6 exposiciones individuales y 70 colectivas. Actualmente estudia la Maestría en Artes, con acentuación en Educación por el Arte, en la Universidad Autónoma de Nuevo León.

contacto: lauraayala_@hotmail.com