

RECURSOS DIGITALES

DE LOS MUSEOS EN LA DIDÁCTICA

MUSEUM DIGITAL RESOURCES IN DIDACTICS

ALEF PÉREZ ÁVILA

Recibido: 17 de septiembre de 2021
Aprobado: 8 de noviembre de 2021

Resumen

La pandemia por Covid-19 provocó la búsqueda y selección de recursos digitales para trasladar las aulas a las computadoras, tabletas y celulares, al entorno digital; mientras, los alumnos trabajaron en casa. En particular, los museos son pensados como espacios físicos, aunque tienen una presencia significativa en internet, la cual puede usarse en los aprendizajes escolares con apoyo de la conectividad, las estrategias didácticas y las habilidades adecuadas.

Palabras clave: didáctica, museos, digital.

Abstrac

The COVID-19 pandemic caused the search and selection of digital resources to move classrooms to computers, tablets, and cell phones. Meanwhile, the students worked at home. In particular, museums are thought of as physical spaces. However, they have a significant presence on the internet, which can be used in school learning with connectivity, didactic strategies, and appropriate skills.

Keywords: didactics, museums, digital.

INTRODUCCIÓN

En marzo de 2020, derivado de la pandemia por el virus SARS-CoV-2, causante de la enfermedad Covid-19, las actividades escolares presenciales fueron suspendidas y surgió la necesidad imperante de programar actividades bajo la sana distancia; pocos notaron la cancelación de actividades académicas fuera del aula. Así, los museos dejaron de operar por un tiempo y, aunque actualmente están abiertos, no llegan alumnos con alguna actividad planificada por su profesor.

En buena medida, las formas de convivencia social en el entorno escolar han estado cambiando durante la pandemia. Es difícil predecir el momento en que se llevará a cabo la convivencia bajo modalidades híbridas en los pasillos de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades (ENCCH), el arranque de la interacción basada en lo presencial o la recuperación de los museos como espacio de aprendizaje dentro de un curso-taller. Es de esperarse que en el momento en que el lector tenga este texto entre sus manos la pandemia sea cosa del pasado, no existan limitaciones administrativas y que el diseño de estrategias didácticas en espacios físicos fuera de la escuela sea posible.

La fascinación porque se recupere el espacio físico no puede dejar de lado la utilización de un sinnúmero de materiales digitales para el aprendizaje de los alumnos, los creados por los museos no son la excepción y constituyen el elemento a analizar. El artículo está dirigido a profesores de cualquier área de conocimiento, al existir espacios de este tipo y sus versiones en internet son para todas las asignaturas del Colegio.

DESARROLLO

En términos generales, los museos pueden ser divididos en tres tipos: ciencias naturales, historia y artes. El primer tipo plantea la interacción con los visitantes como elemento básico de su museografía. El segundo centra su trabajo de exposición en la escenografía. Y el último tipo busca resaltar el objeto has-

ta intentar que éste se explique por sí mismo (Santacana, 2006, p. 125). Por su parte, el profesor debe conocer los recintos para plantear cómo tiene que ser el acercamiento de los alumnos, esto por medio de un aprendizaje y una temática específica.

Los museos muestran en el medio digital los mismos contenidos o mínimo, lo más cercano a lo que hay en sus salas físicas, así pues, es posible realizar la misma división en ciencias naturales, historia y arte, aunque en el último caso somos conscientes de ver una reproducción de la pieza original y esperamos percibir su esencia a través de internet. Por su parte, el profesor debe realizar un primer acercamiento personal para seleccionar la mejor opción para cada aprendizaje y temática, después, se debe proceder al diseño de una *estrategia didáctica*.

Es de señalarse, el entorno de los museos llega a transformarse en el medio físico o digital. Por lo tanto, la vigencia de la planificación debe verificarse, al menos, un poco antes de la aplicación. Esto, para evitar sin sabores a los alumnos por no poder realizar sus actividades por la falta de materiales de trabajo o el cambio en la forma del acercamiento a los mismos. Tal situación resulta extraordinaria en caso de trabajar con las exposiciones permanentes o sus versiones en internet, por ello, se puede confiar que una *estrategia didáctica* tenga vigencia en su aplicación durante varios ciclos escolares.

Otra consideración básica es que los museos públicos tienen un costo de taquilla accesible para la mayoría de los bolsillos y, en un considerable número de ellos, existe la gratuidad para distintos sectores sociales como los profesores y estudiantes; así, resulta accesibles para la mayor parte del público, en especial, para el que procede del ámbito escolar. No obstante, la movilidad resulta un problema, es necesario considerar los tiempos de traslados en la Ciudad de México y el área metropolitana, que pueden ser de varias horas, por no mencionar de distancias mayores.

En contraste, los materiales digitalizados de los museos no requieren de la movilidad de los usuarios para su consulta. Los requerimientos básicos son técnicos: un dispositivo para pro-



Las formas de convivencia social en el entorno escolar han estado cambiando durante la pandemia”.

yectar imágenes y emitir sonido (el cual puede ser un celular, tableta o laptop), además de la conectividad a internet. Se trata de elementos que deberían tener de forma universal todos los alumnos de Educación Media Superior de la Ciudad de México y el área metropolitana, sin embargo, existen algunas limitaciones como se expondrá a continuación.

Respecto a los usos que le da el alumnado a la tecnología, el TICómetro resulta ser la mejor herramienta disponible para conocerlos, ya que cubre a los alumnos de nuevo ingreso de los tres subsistemas de Nivel Medio Superior de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM): Escuela Nacional Preparatoria (ENP), Bachillerato a Distancia (B@UNAM) y Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH). Esto nos permite tener una perspectiva real de la accesibilidad de los museos digitales, desde la posición de los usuarios escolares.

En cuanto a lo material, la gran mayoría de los alumnos poseen dispositivos para su conectividad en casa. El diferencial de mayor relevancia es la disponibilidad de una computadora de escritorio o laptop para uso personal, solamente alcanza al 19% (UNAM, 2020, p. 12); aunque en un buen número de casos se puede contar con un uso intermitente de los mismos, siendo un 9% los que no cuentan con estos equipos en el hogar. Otra variable importante es el acceso a internet, sólo el 59% cuenta con internet en el hogar, el resto requiere del apoyo de familiares o amigos, un porcentaje menor utiliza un café internet para conectarse. Del subgrupo con internet en el hogar, sólo el 19% reportó tener buena conectividad.

Un elemento más a considerar del TICómetro son las habilidades básicas o el nivel de alfabetización digital que poseen los alumnos, esto para plantear la accesibilidad

del material de los museos digitales por parte del estudiantado como receptor en el circuito comunicativo. El TICómetro lo señala a partir de cuatro aspectos:

- Búsqueda, selección y validación de la información.
- Procesamiento y administración de la información.
- Comunicación y colaboración en línea.
- Seguridad.

A grandes rasgos, sólo el 53% del alumnado tiene un manejo aceptable de sus habilidades digitales o una calificación aprobatoria mayor a 6 (UNAM, 2020, p. 15). Tal contexto se plantea complicado, al considerar la importancia del uso de los recursos digitales en su formación actual y desde la perspectiva del presente artículo, donde el acceso a los materiales museográficos debe hacerse por internet.

Al cambiar la perspectiva del análisis, pasamos al canal del emisor del mensaje en el circuito comunicativo, que es el contenido digital de los museos; así, la aplicación Street View resulta ser una forma de representación importante (Naranjo, 2016, p. 348). En teoría, se trata de un sistema capaz de recuperar la experiencia de realidad virtual de las galerías físicas con la visualización de los espacios al caminar o, para el sistema tecnológico, mover el cursor. Nos permite acercarnos a los ínfimos detalles de las obras por su gran calidad en el manejo de los píxeles, sin olvidar que evita las pausas durante la observación de los elementos museográficos, ya que no es necesario desplazarse para que otro visitante realice el mismo procedimiento.

Es la práctica, Street View muestra problemas de ejecución en los principales museos del Gobierno federal, lo cual suena extraño al considerar el peso simbólico de estas



El entorno de los museos llega a transformarse en el medio físico o digital”.

instituciones por la experiencia grata brindada por sus espacios físicos. Sin embargo, tales plataformas necesitan Adobe Flash Player, el cual fue discontinuado a principios del 2021, lo que provoca la necesidad de imitar su funcionamiento con otra aplicación, siendo esto un procedimiento molesto y desalentador para usar el recurso digital.

No obstante, el Street View de los principales museos fue recuperado por Google Arts & Culture, el cual muestra, a través de una experiencia amena, los principales recintos del país y el mundo. Es de señalarse, por falta de una adaptación tecnológica y por gastos, pareciera que el Gobierno federal, junto con las autoridades de los museos, se desentendieron de los recintos para dejar a una compañía trasnacional el manejo de la principal versión digital. En contra posición, es necesario recalcar la calidad, accesibilidad y gratuidad.

Además, los museos utilizan páginas web tradicionales para sintetizar el contenido de sus salas, más una serie de datos generales, como la ubicación de las instalaciones, los horarios y los precios. Desde tales espacios es posible para los alumnos planificar una visita, lo cual muestra la mutua complementación entre los materiales expuestos físicamente y los rasgos de su representación en el mundo digital; tal funcionamiento era la forma de trabajar antes de la pandemia y esperamos se recupere pronto.

En los ambientes más familiares para los alumnos, las redes sociales, se han alojado perfiles creados por los museos o son el centro de la generación de contenidos y comentarios. Por sus características, YouTube necesita de una mención especial, al ser una plataforma de contenidos no efímeros con presencia de larga duración en las búsquedas, al menos en el material de calidad. La capacidad de almacenamiento permite que la

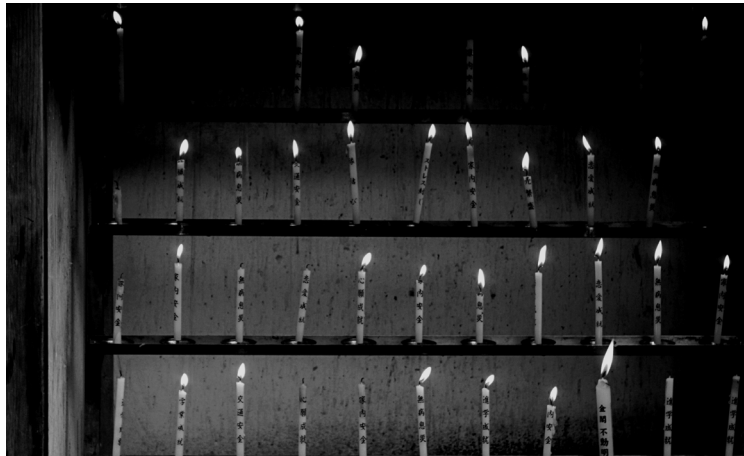
duración de los contenidos varíe de minutos a horas. Esta plataforma alberga conferencias organizadas por las mismas instituciones, análisis de piezas específicas de las colecciones o visitas guiadas por alguna de sus galerías. Tiene la desventaja de delegarse la responsabilidad de resguardar y difundir los materiales a una empresa privada internacional: Alphabet Inc.; esta es la segunda ocasión que se observa tal problema.

Los museos tienen presencia en otras redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y, recientemente, Tik Tok; la mayoría son cuentas verificadas como parte de la misma institución. Las utilizan para promocionar sus eventos, también llegan a producir contenido exclusivo para interactuar con los usuarios, entre ellos, nuestro alumnado.

Al sintetizar el diagnóstico, los alumnos tienen dificultades propias para consultar los recursos digitales de los museos, mientras estos muestran debilidades en su difusión por internet. A pesar de las dificultades, resulta posible implementar estrategias didácticas sustentadas en estos materiales en el contexto actual de la pandemia y, llegado su momento, sin la misma.

Ya que los materiales digitales de los museos son accesibles, los alumnos pueden utilizarlos para construir sus nociones de cultura básica y funcionan como otras fuentes de información capaces de influir en la construcción de conocimientos. Esto sólo refuerza la flexibilidad en los procesos de aprendizaje de los alumnos —como es tradición en el Colegio— (Bazán, 2003, p. 4), al reconocer la pluralidad de caminos didácticos, simplemente partiendo del material, sin entrar en el problema de cómo sugerir su tratamiento dentro de una actividad.

En cuanto a las habilidades básicas, los materiales digitales de los museos pueden



fomentar una gran diversidad, dependiendo del diseño de la actividad. Por ejemplo, al plantarse la existencia de algunas piezas en exhibición en específico con preguntas como: ¿Por qué utilizar los materiales de la sala? ¿Qué otros materiales disponibles usar? Con lo cual se puede entrar al problema de seleccionar y discriminar fuentes para la narración visual dentro de una galería.

Reconocer a los museos digitales como un recurso para obtener información o simple disfrute constituye, en cierta medida, un aprendizaje actitudinal, al cambiarse la perspectiva de cómo se piensan estos espacios.

Es de señalarse, la visita virtual a los recursos de los museos genera la inquietud de conocer estos espacios de conservación de la memoria colectiva de forma física, lo cual permite sentar las bases para el disfrute de estos espacios toda la vida. No existe la barrera de la exclusividad como se da en instituciones de investigación o escuelas.

CONCLUSIONES

En ocasiones, los profesores tienen la preocupación de cómo incorporar el conocimiento de vanguardia a su labor con los alumnos, siendo esto algo significativo para renovar los contenidos de las asignaturas. Sin embargo, la difusión del conocimiento también cuenta con una enorme cantidad de recursos, como se presentó en este artículo.

Los museos pueden rescatarse para los ambientes educativos, aunque sea su material

en línea. Es más, la presencia digital de los museos resulta propicia para su uso en estrategias didácticas, al ser un material accesible para los alumnos a través de sus dispositivos e internet. Es posible pensar su uso en ambientes de educación a distancia, aunque su calidad no disminuye en un aula física o como apoyo de una práctica en sus galerías de forma presencial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bazán Levy, J. (2013). *Surgimiento textual del concepto de Cultura Básica*. Ciudad de México: CCH.
- Blanco, Á. (1988). *Didáctica del museo: el descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Lebrún, A. (2015). "La educación formal, no formal e informal: una tarea pendiente en los museos del Perú". *Consensus*, vol. 20, núm. 2.
- López, V. y Santacana, J. (2013) Cultura digital, museos y educación. *Heritage & Museography*, vol. 5, núm. 2, septiembre-octubre.
- Naranjo, R. (2016). Recursos multimedia y digitales de carácter formativo y social de los museos. *Opción*, vol. 32, núm. 10.
- Santacana, J. (2006). "Bases para una museografía didáctica en los museos de arte. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, núm. 5.
- UNAM. (2021). *TICómetro 2020. Resultados de la novena aplicación del cuestionario sobre habilidades digitales a estudiantes de primer ingreso al Bachillerato de la UNAM. Generación 2021*. Ciudad de México.