

MUSEOS, FORMACIÓN PROFESIONAL E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA UNIVERSIDAD

María Fernanda Melgar, Romina Cecilia Elisondo
fernandamelgar@gmail.com
Universidad Nacional de Río Cuarto – CONICET
República Argentina

1. Introducción. Aprender en los museos

Los museos son instituciones permanentes encargadas de adquirir, conservar, estudiar, exponer y comunicar el patrimonio cultural (material e inmaterial) que representa la memoria colectiva y que fue creado por diferentes grupos humanos para adaptarse al medio y organizar su vida. Desde mediados del siglo XX se enfatiza la función educativa de los museos. Se observan transformaciones de las propuestas educativas de los museos que pasan de estar centradas en los objetos a estar centrada en los sujetos, es decir, en la diversidad de públicos. Según Martini (2007) los cambios en la concepción de museo van de la idea de museo tradicional, museo dinámico, museo nuevo-integral, museo vivo-participativo-comprensivo-educativo, museo laboratorio, banco de datos. Señala que es posible no acordar con los nombres de cada cambio en la concepción de museo, pero no en la significación del paso entre el museo almacén al museo dinámico; desde el museo de los espectadores al museo de los actores.

La *nueva museología* y más recientemente la *museología crítica* proponen la revisión de las teorías y prácticas en los museos. Para la Nueva Museología la revisión implica dinamizar las estructuras de los museos, haciéndolos más abiertos a la educación y participación social, modificando sus lenguajes y prácticas expositivas así como su función patrimonial. Se plantea la necesidad de pensar en un territorio más que en el museo como edificio, en el patrimonio integral (natural, cultural, material, inmaterial) más que en la colección y en la comunidad más que en el público. Los ecomuseos son un buen ejemplo, en la práctica de esta concepción (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

La *museología crítica* entiende a los museos como espacios de diálogo, conflicto, tradición, contradicción, resistencia, colisiones, fusiones y transformación social. Lorente (2006) señala que muchos investigadores y museólogos se refieren tanto a la *nueva museología* como a la *museología crítica* indistintamente, ya que consideran que ambas proponen una renovación de la museología tradicional y que sus aportes se complementan. La museología crítica implica una reorganización radical de las estructuras organizativas, las fases expositivas y las culturas profesionales hacia modelos dialógicos y narrativos.

Las nuevas concepciones del museo lo conciben como un *lugar social de uso comunitario*. Es en este lugar y espacio en el que las personas pueden aprender. Las visitas a museos permiten conocer observando, analizando, imaginando, comparando, jugando y empleando los sentidos. Posibilitan adquirir conocimientos, habilidades y destrezas, desarrollar una comprensión crítica, aumentar el interés, profundizar la comprensión del contexto social, cultural y estético (Pons Parra, 2016). En los museos podemos aprender a través de actividades narrativas, científicas, artísticas; podemos acceder a información sobre una variedad de conocimientos (Hooper Greenhill, 1998). Los museos deben desafiarse para generar experiencias fluidas, interactivas e imaginativas (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

El aprendizaje en los museos es situado, es diferente al de cualquier otro lugar en virtud de la naturaleza única del contexto. Según Falk y Dierking (2000) se trata de un proceso que se desarrolla en la interacción y diálogo de las personas con sus entornos, a lo largo del tiempo y va cambiando en la interacción de los sujetos con los contextos personal, físico y social. Ninguno de estos tres contextos es estable por lo que las relaciones son dinámicas.

Los museos constituyen contextos poderosos para aprender ya sea en complementación con la educación formal o porque las personas se acercan a ellos por libre elección. Tanto en un caso

como en otro, pueden convertirse en espacios para la creatividad. En los siguientes párrafos presentamos un recorrido por los cambios en la relación museos y educación; asimismo presentamos dos perspectivas teóricas vinculadas a la idea de museos como contextos poderosos de aprendizaje y como contextos creativos. Luego, comentamos una propuesta educativa innovadora que implica la visita a museos y presentamos los análisis de la propuesta. Finalmente, realizamos algunas consideraciones finales y planteamos futuras líneas de acción e investigación sobre museos e innovación educativa en el contexto superior.

2. Perspectivas teóricas

2.1. Cambios, rupturas y reconfiguraciones de la relación museo y educación

Como adelantamos en la introducción, los cambios en la concepción de los museos como instituciones conservadoras del patrimonio cultural a instituciones activas en la sociedad, espacios de diálogos, contradicciones, resistencias, con un lugar en la transformación social, incide en el desarrollo de las diferentes funciones del museo y específicamente en su función educativa.

Para Alderoqui y Pedersoli (2011) los cambios, rupturas y reconfiguraciones de las relaciones museos y educación pueden plantearse en término de hitos, es decir, rupturas que implicaron una nueva mirada, un cambio tanto en términos teóricos como prácticos. El análisis de los cambios, rupturas y reconfiguraciones puede realizarse tanto en Europa como en Latinoamérica. Cabe destacar, que como toda reconstrucción, siempre implica un recorte.

En Europa, en relación a la perspectiva anglosajona sobre la temática de la educación en los museos, se configura la idea de *the new museum*, propuesta por Dana. La concepción enfatiza que los museos tienen que estar basados en las comunidades más que en las disciplinas científicas, este pensamiento sigue siendo revolucionario un siglo más tarde.

Otro hito es la aparición de los museos de niños y los museos interactivos de ciencias, preocupados por el aprendizaje y las experiencias de los visitantes a nivel masivo. Un ejemplo revolucionario de este tipo de museos es el Exploratorium¹

A mediados de 1980 se incorpora la figura de *defensor del público* como un profesional que estudia las necesidades de los diferentes tipos de público y asesora al personal de los museos en relación con las expectativas de los visitantes. Además, la Asociación Americana de Museos elabora los estándares profesionales de educación en museos. Los estándares señalan la complejidad de la inclusión en los museos de públicos y audiencias diversas, reconocen la importancia del trabajo interdisciplinario para el logro de las misiones de los museos, promueven el uso de TIC, enfatizan la importancia de la investigación y la evaluación de calidad de las propuestas educativas museísticas, entre otros.

En Francia, surge la noción de *ecomuseo* que reconoce la importancia de la acción cultural de los museos desde un punto de vista participativo, siendo su propósito el enriquecimiento de los puntos de vista del visitante. Los ecomuseos son la propuesta práctica de la corriente de la *nueva museología*. En España, se configura la idea de *museografía didáctica y crítica*, reconociendo la necesidad de elaborar métodos didácticos de exposición, aplicación de técnicas de comunicación y organización de actividades complementarias. Asimismo se plantea la necesidad de considerar la educación en los museos como una práctica social articulada.

En 1972, en Latinoamérica se realiza la Mesa de Santiago en Chile, donde se discute el papel de los museos en América Latina. Se acuña el término *museo integral*, sentando las bases para la construcción de una nueva imaginación museal, con enfoque popular, participativo y utópico. Durante 1986, se realiza el Seminario Museo y Educación organizado por UNESCO, en la ciudad de México. Se discuten aspectos vinculados a la profesionalización y formación de los educadores de museo, entre otros.

A partir del año 2000 se intensificaron los esfuerzos por seguir pensando en la educación en los museos. En 2005 se propone desde el Comité de Educación y Acción Cultural (CECA) del ICOM, la elaboración de un manifiesto denominado cecálogo dando continuidad al debate

acerca de la profesionalización de los educadores de museos así como de la educación como parte de las políticas y misiones de los museos.

Durante 2010 se desarrolló el *Programa Iberoamericano de Educación y Museos* que tuvo por objetivo premiar e identificar las prácticas de acciones educativas en los museos. Participaron del Programa alrededor de 100 proyectos pertenecientes a diferentes instituciones culturales.

Los museos han cambiado, producto de múltiples circunstancias, factores y decisiones políticas que han influido en su necesaria modificación. Los cambios producidos no fueron resultado natural de la historia, sino que han implicado luchas y contradicciones, las propias de toda institución social y el contexto en el que están imbricadas. En este sentido, en línea con nuestros planteos, compartimos con Podgorny (2005) la idea sobre la aparente continuidad entre aquellos museos renacentistas y los museos del siglo XX y siglo XXI. Entre ellos media una historia de emergencia y desaparición de prácticas, ideas y hábitos asociados a estos espacios que complican el trazado de una línea continua entre unos y otros.

El pasaje de un museo elitista a un museo al servicio de la comunidad no fue lineal e implicó ideas intermedias. El principal cambio que se da en esta institución desde sus orígenes hasta mediados del siglo pasado es que pasa de tener en el centro de su acción al objeto, a considerar el hombre como eje de sus actividades, el hombre como hacedor de la cultura (Martini, 2007).

2.2. Museos: Contextos poderosos para aprender

Los contextos poderosos para aprender promueven el aprendizaje activo y constructivo en el marco de situaciones reales. Considerando los planteos de Rinaudo (2014) comentaremos tres ideas sobre cómo generar contextos poderosos. Una primera idea refiere a la posibilidad de *estimular la participación de los estudiantes*. Promover la participación supone propiciar oportunidades para trabajar activamente en el logro de nuevos conocimientos que pueden concretarse a través de la calidad de las tareas académicas. Uno de los criterios a considerar para diseñar tareas de calidad es el *significado* que tienen para los estudiantes. Resultan más significativas cuando atienden a la formación profesional y lo hacen de un modo que permite, a los estudiantes, darse cuenta de la vinculación entre la tarea y su futuro desempeño. Esa vinculación se logra cuando se trabaja sobre problemas genuinos del campo de estudio disciplinar y de las comunidades de práctica.

Un segundo planteo refiere a *las condiciones para apoyar la participación de los estudiantes*. Esas condiciones implican considerar en el diseño de contextos poderosos, la calidad del conocimiento, los tipos de lenguajes, discursos y herramientas que circulan, los procesos de *feedback*, las oportunidades para la colaboración entre pares y el carácter de las evaluaciones. La participación activa de los estudiantes se ve facilitada cuando se brindan apoyos para asegurar la construcción de significados y sentidos.

Un tercer planteo considera que en los contextos poderosos, *la participación y los aprendizajes* se traducen en *experiencias*. Las experiencias, posibilitan *vivencias*, generan recuerdos y relatos, difíciles de olvidar (Barrico, 2006). La experiencia 'es eso que me pasa', supone un acontecimiento externo pero siempre es singular, subjetiva y transformativa para la persona. El sujeto no es el mismo después de la experiencia, hay un movimiento, una transformación. Asimismo, la experiencia siempre tiene un componente de incertidumbre, posibilidad y libertad (Larrosa, 2006).

Las experiencias son ventanas que se abren para poder imaginar, pensar, crear y sentir; destacamos su papel como *ocasión y posibilidad* para aprender; como intercambio con el medio a través de nuestros sentidos y como generadoras de sensaciones. Las experiencias impactan en nuestro psiquismo promoviendo recuerdos que están cargados emocionalmente, de hecho, hablamos en términos de *buenas o malas experiencias*. Para Doerning (2010) las personas se acercan a los museos en busca de experiencias de diferentes tipos. Clasifica las experiencias en los museos como sociales, centradas en los objetos, cognitivas e introspectivas.

2.3. Museos: ocasiones para la creatividad

Es posible establecer diferentes relaciones entre los museos y la creatividad, los museos exhiben manifestaciones de la creatividad y a la vez son espacios propios para el desarrollo de procesos creativos a partir de los objetos, las historias y los sujetos que los habitan. Que los museos muestran objetos, procesos y productos creativos no parece ser algo muy novedoso o discutido. En cambio, la segunda concepción de los museos como espacios propicios para *nuevas creatividades*, resulta más original y atractiva, al menos para quienes nos interesan los contextos educativos. Siguiendo perspectivas socioculturales de estudios de la creatividad (Glaveanu, 2015), nos interesa definir a los museos como contextos donde las personas pueden interactuar con productos creativos, relatos y conocimientos construidos culturalmente, interacciones que pueden favorecer nuevos procesos creativos. La creatividad no surge en el vacío sino que recupera conocimientos, experiencias, emociones y relaciones diversas, los museos como espacios con ideas, historias y saber constituyen entornos promisorios para la divergencia, la originalidad y la innovación. Los museos también son espacios para preguntar y construir interpretaciones novedosas, *minicreatividad* según Kaufman y Beghetto (2009), sobre los objetos y las historias que a partir de ellos se narran. Las preguntas y las interpretaciones novedosas o *minicreatividades* juegan un papel importante en los procesos de aprendizaje creativo (Beghetto, 2016).

En publicaciones anteriores hemos definido algunas características de los contextos que resultan favorables para la creatividad (Elisondo, 2015; Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009), en base a esas consideraciones argumentamos acerca de los museos como entornos con variadas ocasiones para la creatividad. En los ambientes creativos es recomendable que los contenidos tengan en cuenta la complejidad epistemológica y los procesos de construcción de conocimiento de las distintas disciplinas. Las preguntas, los problemas y los errores no resueltos de las disciplinas también son oportunidades interesantes para ser tratadas en los contextos creativos. Las ideas creativas pueden surgir de las incertidumbres y no de los problemas ya resueltos. Esta idea resulta interesante en el tratamiento que los museos puedan realizar de sus contenidos y colecciones.

Asimismo, los contextos creativos consideran los *aspectos emocionales y afectivos* involucrados en el proceso de aprender (Elisondo, 2015). En este sentido, los museos pueden ofrecer oportunidades interesantes para que los visitantes desarrollen el *gusto* por aprender, pensar, descubrir y crear. Los procesos creativos siempre son sociales, en tanto suponen relaciones con otras personas, son muy importantes las vinculaciones que puedan establecerse entre los visitantes y el personal del museo. Es necesario que el personal de los museos disponga de una percepción rica en matices, capaz de relacionar distintas ideas, hechos y experiencias. La creatividad se vincula con la apertura a experiencias diversas (Mc Crae y Greenberg, 2014), los museos brindan oportunidades de aprendizajes experienciales con otras personas y con objetos de la cultura.

En el siguiente apartado compartimos un estudio realizado sobre una propuesta educativa innovadora que implicó la visita a museos. Se propuso a los estudiantes una tarea académica que permitía la vivencia de un espacio y la posibilidad de imaginar a partir de ella una acción relacionada con el futuro desempeño profesional. La tarea pretende crear contextos poderosos y creativos llenos de posibilidades de vivir experiencias significativas.

3. El estudio: experiencias en museos

3.1. Objetivos, participantes y contextos

Consideramos que los espacios educativos formales, como la Universidad, ocupan un rol clave en la promoción de prácticas culturales. En este sentido, la universidad como espacio de formación podría contribuir en promover nuevas prácticas en los estudiantes, que en poco tiempo se convierten en profesionales, agentes multiplicadores de experiencias. En consultas realizadas a los estudiantes universitarios, detectamos que algunos no había accedido a un museo en el transcurso de su historia personal. La Universidad puede generar acciones que permitan el acceso a diferentes manifestaciones de patrimonio cultural.

La experiencia tuvo por objetivo comprender el papel de las visitas a museos como parte de la formación profesional de estudiantes universitarios². El objetivo se especificó en a) diseñar, implementar y evaluar una tarea de aprendizaje, b) identificar las ideas de los estudiantes sobre la naturaleza y funciones de los contextos que se conforman en el marco de los museos y c) identificar las contribución de la tarea en la formación profesional según la percepción de los estudiantes.

Participaron de la experiencia 53 estudiantes universitarios, en su mayoría mujeres pertenecientes a las carreras de Licenciatura en Psicopedagogía y Educación Especial de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Los alumnos trabajaron en un total de 20 grupos que realizaron sus producciones a partir de las visitas al Museo Histórico Regional de Río Cuarto, al Museo Provincial de Ciencias Naturales y al Museo de Antropología ubicados en la ciudad de Córdoba.

3.2. Tarea y estrategias de recolección de datos

Para la recolección de datos se diseñó, implementó, analizó y evaluó una tarea de aprendizaje en el marco de la asignatura Didáctica para ambas carreras. Realizamos su descripción considerando los objetivos, modalidades de trabajo y lugares de intercambio. Las respuestas a la tarea constituyeron el principal material de análisis. Para conocer las ideas de los estudiantes, además de la tarea, se utilizó un cuaderno de registro, observaciones de clase y un protocolo de valoración de la experiencia. El *cuaderno de registro* se empleó para que los estudiantes tomaran nota de diferentes aspectos de la visita a los museos. Las *observaciones* permitieron conocer el clima de clase después de la visita y el *protocolo de valoración de la experiencia* permitió conocer qué aspectos recordaban los alumnos de la visita a los museos.

La implementación de la tarea se desarrolló en tres etapas: en la primera se efectuaron actividades en el aula previas a las visitas a los museos; en la segunda se realizaron las visitas a los museos y en la tercera se presentó un informe grupal de la actividad y un intercambio entre los grupos en el contexto del aula.

1. *Actividades en el aula previas a las visitas.* Se realizaron dos tipos de actividades, por un lado, se trabajó desde el punto de vista didáctico y pedagógico. Para ello se elaboró una unidad didáctica sobre contextos educativos donde se incluyó la temática referida a la relación educación y museos. Por otro lado, se presentó a los estudiantes información previa sobre los museos que visitaríamos. Se ofrecieron fotografías, guías didácticas y folletería. Además se ofrecieron sitio web vinculados con organismos relacionados a cultura³ y museos. La idea inicial era que todos pudiesen conocer los dos museos ubicados en la ciudad de Córdoba, principalmente para que se conectaran con museos diferentes a los de su lugar de residencia. Sin embargo, no fue posible por razones de transporte y económicas, por lo que se decidió dividir al grupo en dos. Los estudiantes eligieron voluntariamente quiénes viajarían y quiénes visitarían el Museo Histórico Regional de Río Cuarto.

2. *Visitas a los museos.* Se realizaron fuera del horario de la materia. El grupo se dividió en dos y se visitaron los siguientes museos. El Museo Histórico Regional, es uno de los museos más importantes de la ciudad de Río Cuarto, en su muestra permanente encontramos información relacionada con la conformación de la ciudad de Río Cuarto y la región, siendo el eje temático la *lucha por la ocupación del espacio*. En la visita fuimos recibidos por una guía, quien nos acompañó y presentó algunas de las salas. Nos interesaba que se pudiesen conocer qué actividades educativas concretas realiza el museo para las escuelas (visitas, talleres, conferencias, etc.), qué modalidades de trabajo emplean y cuáles son los procedimientos para solicitar las propuestas, entre otros. Principalmente, esta solicitud considerando el criterio de significatividad planteado en la idea de contextos poderosos.

El Museo Provincial de Ciencias Naturales, ubicado en la ciudad de Córdoba. La propuesta de la que participamos en el museo estuvo organizada en una visita guiada con una charla introductoria realizada por un guía y luego la libre circulación por las restantes salas. Esta propuesta educativa, era la única opción disponible en el momento de la visita.

El Museo de Antropología, ubicado en la ciudad de Córdoba. Considerando las características del grupo de estudiantes se seleccionó una visita guiada por la sala *Argentina Andina* y

Patagonia, con el tema *El papel de la ciencia en la constitución del Estado Argentino*. Pensábamos que el tema podría resultar de interés para la formación cultural general de los estudiantes universitarios. Una guía acompañó al grupo por el recorrido del museo haciendo hincapié en la sala mencionada pero ofreciendo información general sobre el resto del museo.

3. *Actividades después de la visita*. Luego de realizadas las visitas, los estudiantes tenían que presentar un informe escrito elaborado de manera grupal. En el informe debían contemplar la descripción y análisis de los tres momentos seguidos en la experiencia: antes, durante y después de la visita. Después de la visita al museo, se realizaron comentarios sobre todo el proceso de la actividad, cada grupo comentó su perspectiva de trabajo.

4. Análisis e interpretación de resultados

A partir de las respuestas de los estudiantes en las diferentes instancias de implementación de la tarea, se construyeron tres categorías de análisis: construcción de la noción de museo, valoración de la visita a museos y potencialidad de la tarea diseñada. A continuación se presentan análisis e interpretaciones para cada una de las categorías construidas.

4.1. Construcción de la noción de museo

Para la construcción de la noción de museos consideramos; por un lado las ideas previas a la visita que denominamos los *museos imaginados* y por otro lado, las ideas producto de la experiencia de visita, de la relación con los objetos, la guía, la asignatura, los compañeros, el docente y el lugar a las que denominamos los *museos vivenciados*.

Los museos imaginados. De manera general, el grupo clase encontró algún tipo de relación entre la actividad presentada y su formación profesional. Las estudiantes pensaron cómo podían ser configurados en su futuro desempeño profesional los museos. Es decir, se realizó un esfuerzo explícito por establecer relaciones que suponían pensar en la transferencia del conocimiento, en su empleo en contextos futuros, en la vinculación entre los contenidos de la carrera y el desempeño profesional.

Antes de la visita, los grupos pensaban que los museos tenían un papel interesante en la divulgación científica y cultural de las personas y en la posibilidad de complementación con la educación formal, permitiendo el contacto y experiencia directa con objetos especiales así como la posibilidad de fomentar aspectos actitudinales (sociales y emocionales) y la oportunidad para contextualizar las tareas (vinculación entre la visita, la vida cotidiana y otro ámbito diferente a la escuela). El contexto del museo también fue percibido como un nuevo ámbito laboral.

En los informes presentados, los grupos asociaron este espacio a una diversidad de contenidos y experiencias por realizar de tipo cognitivo, afectivo, social, cultural y laboral. Sin embargo a la hora de pensar en propuestas concretas de tareas priorizaron contenidos de tipo académico, percibiendo a los museos como medios que permitían hacer más comprensible la información presentada en el contexto formal.

Los museos vivenciados. Después de las visitas, los grupos percibieron a los museos como espacios donde interesaban los siguientes aspectos: el edificio, los objetos, los contenidos, el relato y la narrativa del museo a través del guía, otros recursos comunicativos y didácticos del museo y la contextualización social de los objetos.

Un aspecto que fue comentado por algunos estudiantes fue el referido a los edificios donde funcionan los museos. Ya sea porque les impactaron desde el punto de vista estético (Museo Provincial de Ciencias Naturales) o porque presentaban ciertas dificultades espaciales (Museo de Antropología). Este aspecto fue señalado por autores como Falk y Dierking (2000) y Hein (1998) dentro de lo que definieron como el contexto físico de la experiencia en los museos. Por otro lado, en relación con el edificio, además de sus dimensiones, los estudiantes mencionaron que existían otros espacios más allá de las salas de colecciones como: laboratorios, bibliotecas, salas de conferencia entre otros. La percepción de estos aspectos permite reconocer al museo como algo más que un lugar donde almacenar objetos, ya que espacios

como los laboratorios permiten pensar en otras funciones del museo como la investigación y la divulgación.

Los *objetos* fueron percibidos por los estudiantes como un puente para comprender aspectos concretos de las maneras de vivir y organizar la vida de los hombres en sociedad. Como señalaron algunos estudiantes, los objetos les permitieron comprender ciertos aspectos concretos del aprendizaje así como vincular la práctica con la teoría.

Los museos son espacios en los que encontramos información y conocimientos sobre los objetos expuestos; sobre cómo se relacionan con el presente y sobre lo qué significaron para diferentes grupos humanos. Generalmente el contenido del museo comunica un tipo de mensaje que no necesariamente coincide con el recibido por los visitantes. De allí que podemos comprender que los estudiantes recuerden aspectos particulares del contenido de los diferentes museos (colección diaguíta-calchaquí en el Museo de Antropología y colección geológica en el Museo Provincial de Ciencias Naturales) y otros comunes (la mayoría de los alumnos que visitaron el Museo Provincial de Ciencias Naturales refieren a los dinosaurios).

El *relato* y la *narrativa* del guía del museo así como la forma de hacerlo parecen ser elementos hasta determinantes de las experiencias de los visitantes. Un guía que acompaña, incentiva la participación, es cordial sin ser cargoso, parece ser un elemento clave en la experiencia museística y un recurso significativo de los museos. Tan relevante es la mediación del guía que a veces puede actuar obstaculizando una experiencia significativa. Un guía monótono, rígido y que interactúa poco con los visitantes puede generar una sensación de aburrimiento y desmotivación, por más que los objetos del museo sean muy interesantes.

En este sentido, de manera general, los grupos de estudiantes destacaron la labor de los guías del Museo de Antropología. En tanto que del Museo de Ciencia Naturales, criticaron el hecho que el mismo guía no acompañará durante todo el recorrido.

De manera general, los grupos mencionaron otros recursos comunicativos más allá de las explicaciones del guía, como los mapas, textos, fotografías, elementos interactivos (objetos o módulos que pueden ser tocados por los visitantes), sonidos, iluminación entre otros. Generalmente, cuando refirieron a ellos mencionaron que favorecen el aprendizaje de los sujetos que asisten por iniciativa propia.

Otros de los recursos comunicativos y didácticos valorados fueron los talleres educativos que los guías del Museo Histórico Regional y del Museo de Antropología comentaron que se realizaban. Además algunos grupos señalaron la importancia de una estructura interactiva como recurso de acercamiento a los objetos y contenidos del museo. Es decir, los estudiantes resaltaron la posibilidad de tocar los objetos, de tener una experiencia interactiva. Cabe destacar que cuando hablamos de interacción, no es sólo física sino también mental, tal como lo plantea la idea de museo constructivista (Hein, 1998). El tocar debería permitirnos *pensar y repensar, significar y por qué no crear!*

De la experiencia en los museos, además se valoró la presentación de los objetos contextualizados en un espacio y tiempo relacionados entre sí. Esto parecería ayudar en la comprensión del eje que guiaba una muestra. Algunos estudiantes identificaron este aspecto como *la posibilidad de representar escenas de la vida real*, por ejemplo a partir de la casa cueva en el Museo de Antropología.

Desde la percepción de los diferentes grupos de estudiantes, el museo se configura como un espacio donde se entrelazan, *aspectos físicos* como el edificio y los recursos comunicativos y didácticos; *sociales* como los objetos y contenidos y la mediación facilitada por los guías y *aspectos personales* como la intención con la que los visitantes se acercan al museo. En esta experiencia los estudiantes perciben al museo como un recurso importante desde el punto de vista de la educación formal y de su formación profesional.

4.2. Valoración de la visita a museos en la formación profesional

La visita a los museos permitió que los estudiantes profundizaran sus conocimientos en el campo disciplinar específico (didáctica) pero también fue valorada de manera positiva como parte de su formación social, cultural y afectiva. En la valoración realizada sobre la experiencia

de visita a museos como parte de la formación profesional identificamos las siguientes dimensiones: académica, sociocultural y afectiva.

Según las respuestas de los estudiantes, pudimos identificar una primera dimensión vinculada a los aspectos académicos. En este sentido, la visita a museos les permitió establecer relaciones entre los conceptos teóricos trabajados en el aula y la práctica. Es decir les permitió pensar su rol profesional desde experiencias concretas. Un caso interesante fue el de una estudiante a la que la visita le sirvió para delimitar su tema de trabajo final de licenciatura. También fue importante para su formación social y cultural. Para algunos fue el primer acercamiento a un museo, a compartir con los compañeros en otro ámbito y conocer otra ciudad. Además se valoró el hecho de salir de la universidad como una experiencia importante en la carrera universitaria, ya que en escasas oportunidades los alumnos salen del ámbito universitario para entrar en contacto con otras instituciones. Compartimos la respuesta de una estudiante:

“Sí, recuerdo las visitas a los dos museos y en especial el museo de ciencias sociales, ya que a partir de esa visita comencé a delimitar el tema del TFL que estoy realizando en estos momentos” (CO).

Compartir con otros en un ámbito diferente al aula universitaria, experimentar otras formas de educación, conocer un nuevo espacio, entrar en contacto con diferentes objetos del patrimonio cultural y natural y revisar las propias prácticas en torno a los museos son algunos de los aspectos que destacaron los estudiantes de la experiencia y que podemos considerar dentro de una dimensión sociocultural. Compartimos una respuesta que permite ilustrar la categoría.

“Por supuesto que recuerdo a esas experiencias porque fueron las únicas de ese estilo durante mi carrera universitaria (...) El viajar ya fue todo un suceso. Nunca desde la Uni tuvimos una oportunidad así” (RO).

Además, de la dimensión académica y sociocultural, pudimos identificar una dimensión afectiva de valoración de la experiencia. El recuerdo y las razones por la que los estudiantes consultados consideraron que este tipo de experiencias deben seguir realizándose como parte de la formación profesional, tienen un componente afectivo importante. Los calificativos que emplearon para caracterizar la experiencia como interesante, enriquecedora, motivadora, hermosa, entre otros, actúan como indicadores de la valoración personal y afectiva. El impacto afectivo de las experiencias de aprendizaje sería relevante por sus efectos multiplicadores. Compartimos la respuesta de un estudiante.

“Fue excelente la idea y poder participar de ella, me pareció fantástico. Podría describir mucho este acontecimiento hermoso” (RO).

Desde las apreciaciones de los estudiantes (tanto en sus respuestas a la tarea como en las discusiones post-visitas) este tipo de experiencias fueron valoradas positivamente por varios motivos: constituyeron una posibilidad de pensar el rol profesional desde experiencias concretas, permitieron conocer otros aspectos que hacen a la formación integral de los alumnos (cultural, social y académica) y permitieron el acceso a lugares que de otra manera no se conocerían (museos y ciudades).

Según los estudiantes la experiencia fue importante para su formación social y cultural. Para algunos fue el primer acercamiento a un museo, a compartir con los compañeros en otro ámbito y conocer otra ciudad. Además se valoró el hecho de salir de la universidad como una experiencia importante en la carrera universitaria, ya que en escasas oportunidades los alumnos salen del ámbito universitario para entrar en contacto con otras instituciones.

Considerando la percepción del grupo de estudiantes que realizaron la experiencia pudimos identificar dimensiones valoradas en la formación profesional, que van más allá de la mera formación disciplinar. Las visitas a museos, tuvieron para los estudiantes un rol importante en la formación profesional porque permitieron entre otros aspectos, acceder a conocimientos, emociones, lugares y relaciones.

4.3. Evaluación del diseño e implementación de la tarea

En la evaluación de la tarea destacamos, por un lado aspectos potenciales y por otro lado aspectos modificables. Entre los *aspectos potenciales*, reconocemos como novedosa e innovadora la incorporación de experiencias en museos tanto en la asignatura como en los planes de estudios de la Licenciatura en Psicopedagogía y Educación Especial. En relación con la asignatura, por primera vez se incorporaba a una unidad didáctica el tema contextos educativos y de aprendizaje no formales como tema relevante de la Psicología Educacional y la Didáctica.

Apoyando nuestra intervención en las ideas de aprendizaje situado, distribuido y social considerábamos que era necesario no sólo trabajar el tema desde las clases sino también poder salir del aula y visitar otros ámbitos. En cuanto a los planes de estudio de las carreras, según los comentarios de los estudiantes, ofrecían pocas oportunidades para acceder a otros ámbitos más allá de la clase. Algunos mencionaron que era la primera experiencia que tenían complementando diferentes contextos. La experiencia tuvo una convocatoria masiva, todos los estudiantes de la asignatura pudieron tener su visita a un museo, algunos en Río Cuarto y otros en Córdoba. Cabe destacar que durante las visitas no se presentaron problemas y los intercambios con el personal de los museos se desarrollaron en un ambiente cordial.

Los estudiantes mencionaron algunos aspectos de las experiencias que resultaron negativos o poco propicios para el aprendizaje en los museos. Por ejemplo, expresaron que a veces las explicaciones de los guías fueron aburridas, largas y extensas. Los estudiantes observaron que en algunos casos, la mediación de los guías actuó como obstáculo en el desarrollo de experiencias interesantes y novedosas. Asimismo, algunos consideraron relevante hacer propuestas para mejorar la experiencia de las personas en los museos, por ejemplo: acortar y modificar las presentaciones de los guías, revisar los carteles y los paneles informativos ajuntando contenidos y potenciando la comprensión del público, y modificar la organización y vinculación de los objetos expuestos.

Por otro lado, los coordinadores de la experiencia identificaron aspectos modificables y a tener en cuenta en futuras innovaciones e investigaciones. Por ejemplo, se observaron ciertas confusiones conceptuales en torno a las ideas de contextos no formal e informal. Quizás en futuras experiencias esta temática debería ser abordada con mayor profundidad. Del mismo modo, la experiencia ofreció pocos espacios para la autonomía y la toma de decisiones por parte de los estudiantes, aspecto importante en el aprendizaje creativo. En futuras experiencias sería interesante proponer la elección autónoma por parte de los estudiantes respecto de los contextos a visitar y los posibles recorridos a realizar. Los coordinadores también observaron dificultades en los procesos de *feedback* posteriores a la tarea, considerando que se realizó al finalizar el cursado y no se dispuso de un tiempo apropiado para las correspondientes devoluciones.

5. Consideraciones finales

El estudio de experiencias permitió comprender desde la perspectiva de los estudiantes aportes de la innovación a la formación profesional, social, cultural y afectiva. En cuanto a la formación profesional, las experiencias de los estudiantes en los museos fueron valoradas positivamente por la mayoría de los participantes en tanto les permitieron pensarse e imaginar situaciones educativas futuras que incorporen estos contextos como espacios de educación. Resulta relevante propiciar distintos tipos de innovaciones educativas que permitan conectar explícitamente las ideas teóricas con prácticas en otros lugares fuera de la universidad. Consideramos necesario habilitar nuevos escenarios que permitan salir del aula para construir aprendizajes significativos y socialmente relevantes (Melgar y Donolo, 2011; Elisondo y Melgar, 2015b). Respecto a la formación cultural, social y afectiva, la visita a los museos amplió para algunos participantes el horizonte de espacios educativos posibles (para algunos se constituyó en la primera oportunidad de visitar un museo). Es interesante pensar interrelaciones entre las instituciones educativas formales y los museos donde se potencien procesos de acercamiento mutuo y aprendizaje conjunto.

Considerando los aspectos positivos y negativos señalados por los participantes, en futuras innovaciones sería interesante considerar diferentes alternativas de visitas a museos teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes. Es necesario potenciar la autonomía y la libre elección de los participantes respecto de los museos a visitar y las formas de hacerlo.

Asimismo, es necesario ofrecer oportunidades de visitar museos no sólo en contextos físicos, sino también en entornos virtuales. En esta línea, en experiencias recientes hemos realizado innovaciones en museos virtuales (Melgar y Chiecher, 2016; Elisondo y Melgar, 2015b). También es interesante en futuras experiencias articular los contenidos curriculares de las asignaturas con las propuestas innovadoras, integrando planteos teóricos específicos y experiencias en contextos no formales. Las potencialidades educativas de los museos no se limitan a los espacios físicos ni a los museos tradicionales. Las aulas también pueden convertirse en museos donde se exponen objetos de valor, tal como lo hemos observado en una experiencia reciente (Elisondo y Melgar, 2015a). En dicha experiencia los estudiantes reconocieron el valor de los museos como espacios que cuentan historia a partir de objetos y relatos. También configuran interesantes líneas de investigación los análisis percepciones de estudiantes de otros niveles educativos respecto de las visitas a museos. Las perspectivas de los niños y los adolescentes pueden contribuir a ampliar el abanico de posibilidades de los estudios sobre museos y educación. Asimismo el estudio de experiencias en contextos específicos como la Noche de los Museos, es una prometedora línea de indagación.

Los contextos no formales de educación y sus múltiples potencialidades, aún ocupan un espacio reducido en los currículum y planes de estudio de las carreras donde se implementaron las innovaciones. Es necesario incluir, de manera transversal y a partir de la articulación entre teorías y prácticas, contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales referidos a los múltiples contextos donde las personas pueden aprender y desarrollarse.

Los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje intentan generar experiencias educativas significativas a partir de la construcción de entornos ricos, estimulantes y diversos que posibiliten el desarrollo de múltiples experiencias entre los participantes. En este sentido, consideramos que los museos son espacios educativos que ofrecen oportunidades únicas de vivir experiencias significativas, interactuar con otros y con los objetos de la cultura. Los museos ofrecen interesantes posibilidades para vivenciar aprendizajes, que trasciendan las cuestiones cognitivas y pasen a formar parte del repertorio de recuerdos y experiencias educativas. Las experiencias *quedan* en los sujetos porque se sustentan en emociones, sentimientos y pasiones difíciles de olvidar.

Las propuestas educativas en museos abren contextos educativos, es decir generan nuevos espacios para aprender saliendo del aula y las instituciones educativas. La apertura hacia otros contextos también es una idea importante para la construcción de contextos educativos creativos. En estos contextos educativos expandidos, las personas construyen conocimientos en interacción con otros y con los artefactos culturales. En esta línea argumentativa resultan interesantes los planteos de Glaveanu (2015) acerca de la naturaleza socio-cultural de la creatividad y la importancia del análisis las interacciones sociales y los productos creativos construidos por las comunidades en el estudio de los procesos creativos. En tanto la creatividad es un proceso socio-cultural, las propuestas educativas en museos resultan propicias para la creación ya que constituyen en espacios de aprendizaje donde es posible interactuar con artefactos, historias, relaciones y procesos culturales.

Recuperar el valor de las experiencias es indispensable para promover innovaciones educativas. Generar propuestas donde sea posible vivenciar experiencias significativas y además estudiar dichas experiencias desde la perspectiva de los participantes son intervenciones docentes que favorecen la construcción de contextos educativos creativos y poderosos donde se propicie la participación y la interacción con otros en torno a los conocimientos.

La visita de museos con fines educativos abre interesantes posibilidades de innovación en educación. Muestra posibilidades de expandir la educación hacia límites impredecibles, especialmente con el amplio desarrollo actual de los museos virtuales. Los museos abren puertas infinitas hacia el conocimiento y las preguntas, bases indiscutibles de la creatividad y el aprendizaje.

6. Notas

1. Exploratorium, Museo de Arte, Ciencia y Percepción Humana. Recuperado el 1 de agosto de 2016 de <http://www.exploratorium.edu/>.

2. El estudio se realizó durante 2008. Forma parte de la Tesis de Doctorado Aprendizaje y Contexto. Estudio de los museos desde la Psicología Educacional. Realizada en el marco del Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional de San Luis. La tesis fue dirigida por el Dr. Danilo Donolo (Universidad Nacional de Río Cuarto) y codirigida por el Dr. Ángel Rodríguez Kauth (Universidad Nacional de San Luis). Fue defendida el día 30 de mayo de 2012 y evaluada por Dr. Diego Golombek (Universidad Nacional de Quilmes); el Dr. Julio Benegas (Universidad Nacional de San Luis) y el Dr. Ricardo Chrobak (Universidad Nacional de Comahue), con una calificación de sobresaliente (Res. 1061).

3. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Disponible en <http://www.unesco.org/new/es>.

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Disponible en <http://www.oei.es/index.php>.

Ministerio Educación de la Nación Argentina. Disponible en <http://portal.educacion.gov.ar/>.

Ministerio de Cultura de la Nación Argentina. Disponible en <http://www.cultura.gob.ar/>

7. Referencias

Alderoqui, S y Pedersoli, C (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Argentina: Buenos Aires. Paidós.

Baricco, A. (2006). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Argentina: Buenos Aires. La Página

Beghetto, R. A. (2016). Creative learning: A fresh look. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 15(1), pp. 6-23.

Doering, D. Z. (2010). Strangers, Guests, or Clients? Visitor Experiences in Museums, *Curator. The Museum Journal*, 42, pp. 74-87.

Elisondo, R. (2015) La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3) pp.1-23.

Elisondo, R., Donolo, D., y Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*, 4, pp. 1-16.

Elisondo, R. y Melgar, M. (2015a). Museos construidos y reconstruidos. Experiencias educativas para la creatividad. *Questión* 1(47), pp. 325-341.

Elisondo, R. y F. Melgar (2015b) Museos y la Internet: contextos para la innovación. *Revista Innovación educativa*, 68, pp. 17-32.

Falk, J. y Dierking, L. (2000). *Learning from museums. Visitor experiences and the making of meaning*. Estados Unidos: Lanham. Altamira Press.

Glăveanu, V. P. (2015). Creativity as a sociocultural act. *The Journal of Creative Behavior*, 49(3), pp. 165-180.

Hein, G. (1998). *Learning in the Museum*. Estados Unidos: Washington. Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (1998). *Los museos y sus visitantes*. España: Gijón (Asturias). TREA.

Kaufman, J. y Beghetto, R. (2009). Beyond big and little: The Four C Model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), pp. 1-12.

Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. *Aloma*, 19, pp. 87-112.

Lorente, J. P. (2006). Nuevas tendencias en teoría museológica: a vueltas con la museología crítica. *Revista de la Subdirección General de Museos Estatales Museos*. 2, pp. 24-33.

Martini, Y. (2007). *Teoría y práctica de un museo. Balance de una pasión*. Córdoba: Córdoba. Del Boulevard.

Mccrae, R.; Greenberg, D. (2014). Openness to Experience. En Simonton, D. (ed.) *The Wiley Handbook of Genius*. Reino Unido. Chichester. John Wiley y Sons. Pp.222-243.

Melgar, M. F. y Chiecher, C. (2016) De paseo por un museo virtual. Aprendizajes y valoraciones de estudiantes universitarios. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 12(11), pp. 79-98.

- Melgar, M. F. & 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), pp. 323-333. Recuperado de http://reuredc.uca.es/index.php/tavira/article/viewFile/90/pdf_39 (4/08/2016)
- Podgorny, I. (2005). La mirada que pasa: museos, educación pública y visualización de la evidencia científica. *Historia, Ciências, Saúde- Manguinhos*, 12, pp. 231-264.
- Pons Parra, R. M. (2016). El aprendizaje en los museos. MOOC, Educación y Museos. Módulo 3. Aprender en los museos. Material de estudio. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. España: Universidad de Murcia.
- Rinaudo, M. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En Paoloni, P., Rinaudo, M., y González, C. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp. 163-206). Cuadernos de Educación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>.

Artículo recibido: 13 de mayo de 2016

Artículo aceptado: 22 de septiembre de 2016