

Título. ***“Excursión Virtual”***

Índice:

[Autores](#)

[Resumen](#)

[Palabras Claves](#)

[Fundamentación Pedagógica](#)

[Museos Tradicionales](#)

[Museos Interactivos:](#)

[Museos en el Sistema Educativo](#)

[Una experiencia realizada](#)

[Contexto](#)

[Área temática abordada:](#)

[Objetivos de la excursión:](#)

[Contenidos](#)

[Desarrollo](#)

[Propuestas](#)

[Cierre](#)

[Referencias Bibliográficas](#)

[Autores:](#) Marisa Elena Conde. marisacon@gmail.com

Especialista en Tecnología Educativa, egresada de la UBA, Profesora en Técnicas Informáticas aplicadas a la Computación. Instituto Superior del Profesorado “Dr. Joaquín V González”, En el 2008 obtuvo un Diplomado Superior en Ciencias Sociales con mención en Educación y Nuevas Tecnologías a través de la Facultad de FLACSO, Argentina

Actualmente es tesista de la Maestría en Tecnología Educativa, en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.

Docente de nivel medio, y Maestra Especial de Computación Área del Adolescente y del Adulto, Tutora en entornos e-learning, capacitadora docente y de personal de empresas

Creadora de Proyectos Institucionales presentados desde el año 2004 en las Jornadas Virtuales del Inst. Sup. del Prof. “Dr. Joaquín V González”, Ponente en la Universidad

Nacional de Villa María, Córdoba y en diferentes eventos realizados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en la Pcia de Buenos Aires.

Diseñadora de cursos e-learning en plataforma Moodle, de sitios web para instituciones educativas y empresas privadas.

Resumen:

Durante el transcurso de la Alerta Sanitaria decretada en el año 2009 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a raíz de la epidemia de la Gripe A, el Instituto Sacratísimo Corazón de Jesús funcionó a través de las redes Ning convirtiéndose en una escuela "Virtual", y de esa forma los alumnos siguieron trabajando desde sus hogares. Los docentes subieron actividades que los estudiantes descargaban de la PC, y cuando se retornó a las aulas se entregaron los trabajos. Algunas tareas fueron enviadas vía mail de acuerdo a las indicaciones de cada uno de los docentes

Desde el área de informática se invitó a los estudiantes de **1ero, 2do y 3ero** a realizar "**Excursiones Virtuales**" las que se realizaron a través de Museos Virtuales.

Palabras clave: museo, educación, excursión virtual.

Fundamentación Pedagógica

Museos Tradicionales

Los museos constituyen una oportunidad de **aprendizaje y enriquecimiento única que logra enlazar el entretenimiento y el conocimiento.**

Son también una demostración de poder, debido a que entre sus tesoros pueden hallarse objetos conseguidos como botín de guerra luego de haber invadido a otros pueblos. Normalmente los museos no devuelven el Patrimonio en tiempos de paz al pueblo originario invocando argumentaciones que responden al cuidado de una pieza histórica, el daño que resultaría de un traslado y/o cuidado indebido situación que genera reclamos ante tribunales internacionales los que demoran largos años en mediar entre los países para arribar a una resolución.

Al ingresar a un museo el/la guía nos introduce a un mundo donde el pasado, cobra vida. Los objetos que vemos situados en su contexto histórico evocan aventuras que en cada una de las mentes de los asistentes toman cuerpo los que nos permite especular cómo fue el desarrollo de la humanidad.

Los museos reúnen el conocimiento de la humanidad clasificándolo investigando y devolviendo a la vez los resultados de sus investigaciones a la misma sociedad.

La motivación de los visitantes responde a diferentes criterios seguramente que si les preguntáramos nos darían diferentes respuestas. Algunos van a entretenerse, otros a pasar el tiempo, otros como material de inspiración y otros como acompañantes obligados los cuales puede tener dos actitudes; ser indiferente a las propuestas o dejarse atrapar por la magia que posee un museo. Lo cierto es que un museo ha reunido piezas significativas y hasta quizás cotidianas de otras culturas muchas veces ya extintas, pero que sientan las bases del desarrollo de nuevos eventos .

Además de las opciones de recorridos que ofrecen los museos siempre surge el recorrido interno, aquel que armaron los visitantes, ya que de acuerdo a las impresiones de las cuales se impregnaron en su visita luego elaborarán su propia valorización de la muestra.

Para Raúl Acosta¹ se puede organizar a los museos en 3 categorías:

- **Los de historia y cultura**
- **Los de ciencia y tecnología**
- **Los de arte**

Cada uno de ellos ofrece diferentes posibilidades

Las metas y los propósitos de un museo tienden a ser amplios y abiertos y la participación generalmente, es voluntaria, El contexto en el que se desarrolla tiene una estrecha relación con la vida cotidiana y atiende a las diferencias individuales

Las actividades tienden a generar un producto atractivo más que a adquirir un cuerpo organizado de contenidos donde el proceso de aprendizaje esta motivado y regulado por el propio sujeto.

La organización y presentación de los museos ha ido variando con el tiempo y se establecen diferentes recorridos según el perfil del público asistente. En la actualidad hay una preocupación por presentar los objetos simulando el entorno original recurriendo a las posibilidades que brinda la tecnología inclusivamente convirtiéndose en un show intentando movilizar los sentimientos del espectador creando simulaciones. La preocupación se centra en dotar de significado no sólo a la obra, sino al artista para lo cual se lo presenta y ambienta dentro del contexto en el cual surgió su creación permitiendo otras dimensiones de análisis. Las colecciones rotan y el interés del público varía según la época. El museo deja de ser solamente un sitio creado para el acopio y el resguardo del patrimonio, cumple otro papel. Son una ventana a la evolución del hombre. Si bien siempre han contribuido a la educación las posibilidades que brinda la tecnología permite pensar en otras opciones de acceso

Museos Interactivos:

"El error de los museos es que siguen tratando a su audiencia como simples consumidores". El diagnóstico lo emitió el escritor David Bollier en el seminario *Usos de la cultura. El museo y las instituciones de lo común*, que se desarrolló el 02 de noviembre pasado en el Museo Reina Sofía. El citado escritor propone que en la era de las Redes los museos sean capaces de construir puentes con la comunidad, y mientras ello no ocurra diagnostica una rápida extinción de los mismos.

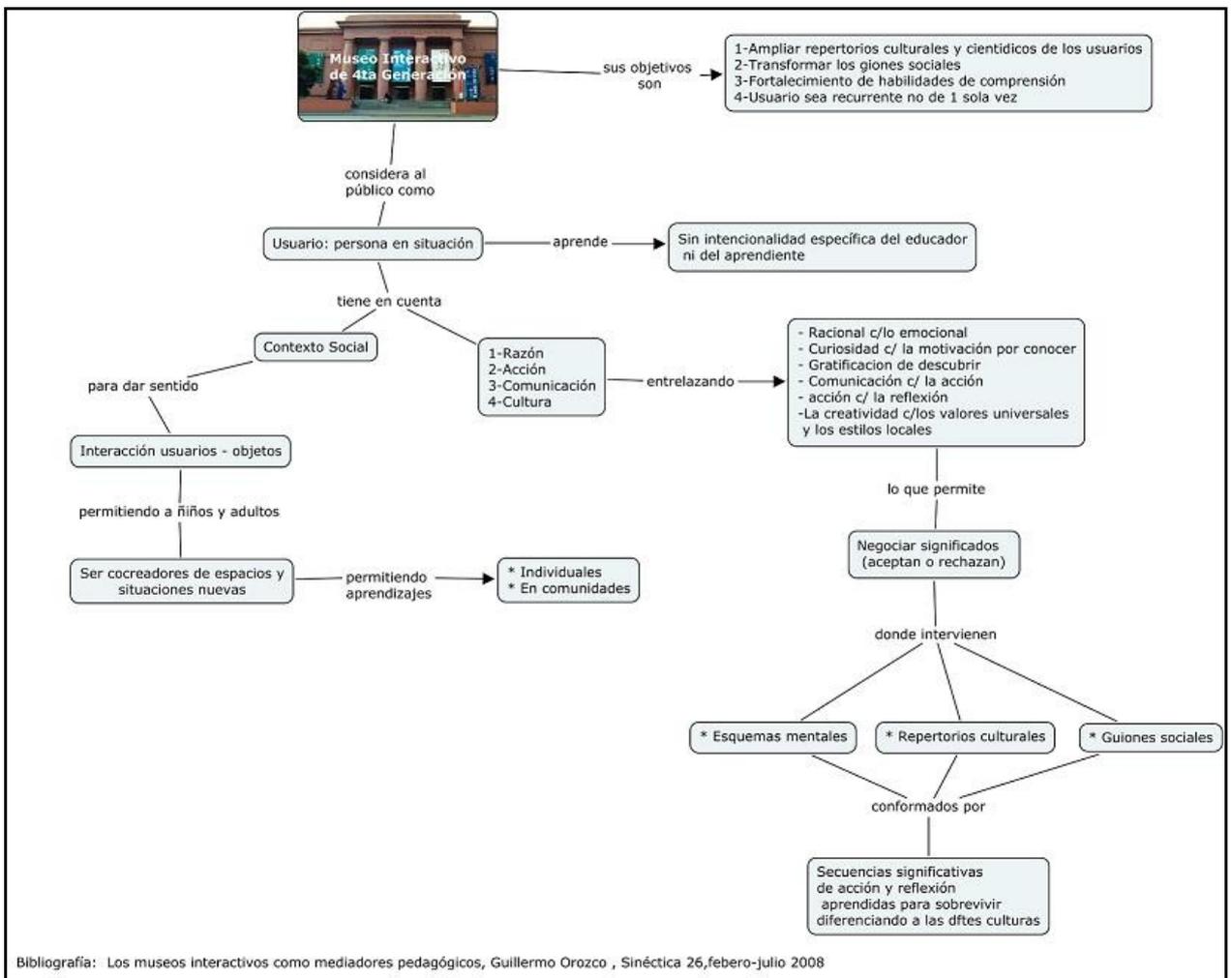
El público mutó de consumidor a usuario. Para ello se debe cambiar de raíz la concepción que se tiene de un museo y repensarlo para que el público se apropie de él y arme sus propios recorridos y experimente diferentes situaciones por lo que se hace necesario una guía eficiente que pueda involucrar intelectualmente a los visitantes.

Ya no se trata de esperar que los visitantes lleguen sino de atraparlos con propuestas novedosas e ingeniosas que les permitan desarrollar otras habilidades.

¹ [1] *Aprendizaje a Pie*, Raúl Acosta, Sinéctica, febrero julio 2008

Surgen entonces los museos de cuarta generación, En el año 1969 se creó el museo de Exploratorium de San Francisco pensado íntegramente como interactivo permitiendo la construcción de diferentes procesos de adquisición de aprendizajes,

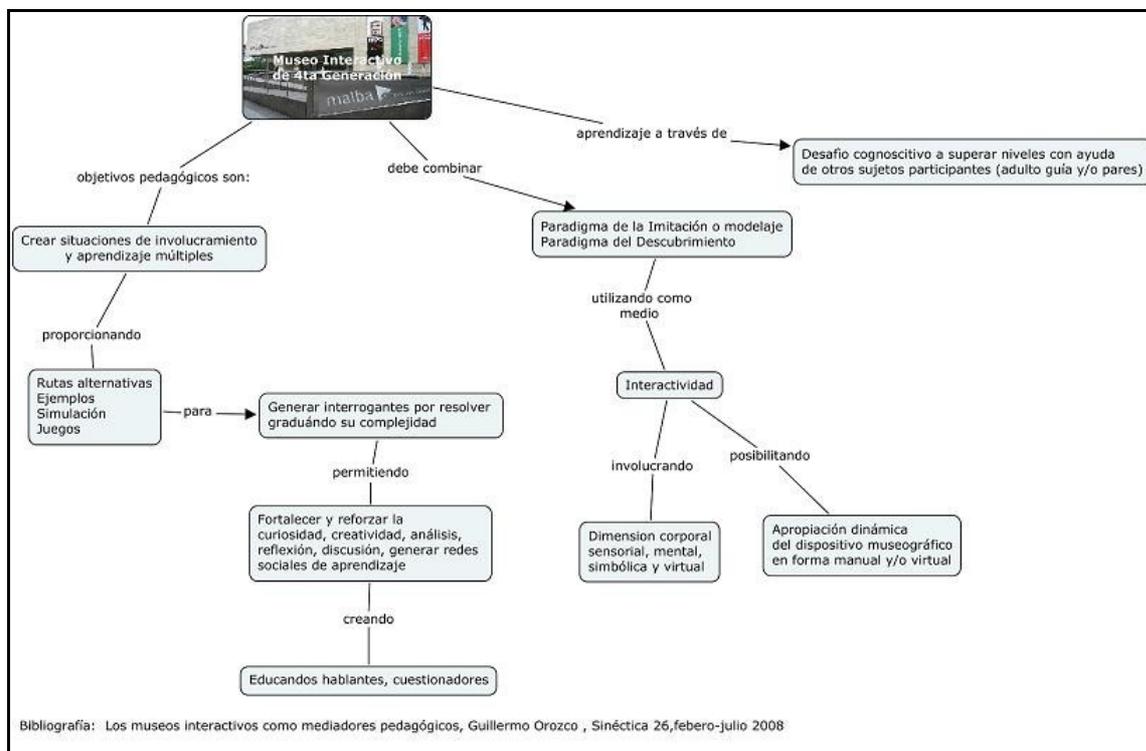
Para Guillermo Orozco el usuario interactivo es una persona en situación cognoscitiva y establece la diferenciación de esa situación en inmediata y mediata. En la primera condición es el museo el que la construye para lograr sus objetivos y en la segunda es el usuario ya que el conocimiento adquirido lo integra en su cotidianeidad acorde su experiencia y al aprendizaje realizado. Los museos deben pensar en un usuario común al inicio y luego ir graduando la complejidad acorde las capacidades puestas de manifiesta en la interacción



MUSEOS VIRTUALES

Numerosos museos han abierto sus puertas a la web, por lo que apoyados en entornos multimedia lograr llevar el museo a la casa del usuario, permitiéndoles transportarse en el tiempo y ensayar otros caminos. Aporta la idea de simular en diferentes escenarios y repensar los hechos de otra forma. El usuario en muchos casos puede ensayar la toma de decisiones y visualizar el resultado de las mismas si éstas se hubieran concretado, hecho que propicia fundamentalmente la creatividad, y la reflexión dos objetivos que se plantea la educación hoy día de como crear comunidades de aprendizaje creativas cuyos valores sea la solidaridad, la tolerancia, la diversidad la superación individual y comunitaria en un sistema de aprendizaje continuo en el que el usuario logre el "empoderamiento" del dispositivo museológico desde la libertad y la creatividad.

Dada su ubicuidad permiten ser accedidos desde cualquier punto del orbe.



Museos en el Sistema Educativo

Si bien los museos son entornos de aprendizaje no formal son una fuente de conocimiento que si bien éste no es secuencial ni está organizado permiten excelentes oportunidades de experimentación.

Dentro de los museos se producen contenidos utilizando diferentes métodos de aprendizaje: expositores tridimensionales, videos, módulos interactivos, módulos multimedia, experiencias reales manipulables, conferencias de expertos, exposiciones temáticas y talleres.

Es conveniente que el profesor trabaje previamente con los estudiantes respecto a la manipulación del material que van a encontrar posibilitando a los alumnos seguir una guía dada por el mismo profesor, seguir la guía que propone el museo o armar su propio recorrido (para lo cual deben estar especificados los propósitos y objetivos)

Los museos de ciencia son una oportunidad para que los estudiantes se enfrenten con fenómenos reales en los que pueden interactuar poniendo en juego su percepción de la realidad y utilizando su sistema sensorial para rearmar en su mente diferentes procesos que lo lleven a adquirir un aprendizaje significativo logrado debido a la interacción con el medio.

Una experiencia realizada

Teniendo en cuenta las oportunidades de aprendizaje y recursos que pueden aportar los museos virtuales se crearon recorridos a manera de "Excursión" atendiendo a los contenidos curriculares de cada curso.

Contexto:

La experiencia se desarrollo en una escuela privada de tipo confesional a la que concurren estudiantes de clase media donde el 100% posee computadora en su casa y el 99% con conexión a Internet. La misma se encuentra ubicada en la calle Moliere 856, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Área temáticas abordadas:

Ciencias Sociales, Artes, Tecnología

Objetivos de la excursión:

- Que los estudiantes conozcan Museos virtuales y que puedan utilizarlos para buscar información pertinente
- Que los estudiantes se diviertan aprendiendo
- Que los estudiantes aprendan a ingresar en diferentes sitios para los cuales deben poner en práctica diferentes destrezas.
- Ofrecerles la posibilidad a los estudiantes de que produzcan su propio Museo Virtual e interactúen con un software de diseño.

Contenidos:

Con cada curso se diseñó un recorrido diferente teniendo en cuenta los contenidos curriculares a los que acceden en otras asignaturas.

Desarrollo:

Se los invitó formalmente generando una invitación en la Red Ning del curso y a través del webside de la escuela: <http://www.websacratissimo.com.ar>. Allí se publicó una convocatoria generada en:

<http://eventioz.com/events/excursion-virtual-para-1-ao> donde los estudiantes debían registrarse

El encuentro se realizó el día fijado, 15 mts antes en el chat de la Red Ning del curso.

<http://sacraprimeroa.ning.com>

<http://primerobsacra.ning.com>

Allí se informó que software precisaban tener instalado en la Pc para poder realizar la excursión virtual y establecer la forma en la que nos íbamos a comunicar e interactuar

Se estableció la utilidad del chat interno como forma de comunicación sincrónica y a posteriori se creo un foro para que los estudiantes volcaran sus inquietudes y reflexiones.

Al finalizar la actividad on-line se publicó en el grupo el recorrido para que los chicos pudieran recrearlo o para aquellos que no pudieron sumarse pudieran hacerlo luego.

PROPUESTA

Los museos visitados fueron:

Partimos a las : 14: hrs Comienzo del mundo

http://www.maloka.org/mmarinos/aplicativo/index_1.html

Nos vamos a China Este es la digitalización del cuadro más extenso que existe en china cuya extensión es de 200 mts aproximadamente y representa lo que llaman el Festival de la Primavera

http://www.npm.gov.tw/exh96/orientation/flash_4/index.html

Nos vamos a Egipto <http://musee.louvre.fr/visite-louvre/index.html?defaultView=rdc.s46...>

Nos vamos a Roma http://museoarteromano.mcu.es/visita_virtual.html

Regresamos a nuestro país: <http://uv8494.us19.toservers.com/cultura/museo>

Cierre:

Como cierre de la actividad se propuso lo siguiente:

Que los chicos pudieran armar su propio Museo Virtual, de algún tema que pudieran escoger. Estos Museos podían ser de Historia, Ciencia, Caricaturas, Libros, Animales, Deportistas famosos etc. para luego compartirlo con sus pares y docentes.

Para armar su propio Museo Virtual debían descargar el siguiente soft:

<http://photo-3d-album.softonic.com/descargar#pathbar>

Esta NO fue UNA ACTIVIDAD OBLIGATORIA .

También se los invitó a colocar los links de otros museos virtuales que pudiera conocer o que hubiera descubierto a efectos de que todos pudieran recorrerlos.

Como última actividad se les solicitó escribieran sus impresiones del recorrido realizado

Referencias bibliográficas.

<http://www.cultura.gov.ar/direcciones/?info=direccion&idd=5>

<http://www.publico.es/culturas/266189/futuro/museos/redes/sociales/david/bollier/usos/de/la/cultura/el/museo/y/las/instituciones/de/lo/comun/reina/sofia>

DISEÑO DE ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL APRENDIZAJE PARA LAS VISITAS ESCOLARES A LOS MUSEOS DE CIENCIAS

Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias (2005), Vol. 2, N° 1, pp. 19-32 ISSN 1697-011X

Los Museos interactivos como recurso didáctico: El Museo de las Ciencias y el Cosmos

Corina Varela Calvo¹ y Erik Stengler² Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 3 N° 1 (2004)

<http://www.saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen3/Numero1/Art2.pdf>