

Visita Interactiva en el Museo de La Plata

Agricultura: los inicios. Relato y reflexión.

Andrade, Silvia Marina. Museo de La Plata, Facultad de Ciencias Naturales y Museo. (UNLP) Mail: silandradel@gmail.com.ar

Scazzola, María Soledad. Museo de La Plata, Facultad de Ciencias Naturales y Museo. (UNLP) Mail: scazzolasol@yahoo.com.ar

Eje: Tecnologías digitales, Educación en Línea (pregrado – grado- posgrado), Articulación Escuela Media- Universidades (pre-ingreso / ingreso).

Tipo de comunicación: ponencia

Resumen

En el presente trabajo pretendemos reflexionar sobre nuestra práctica en relación a la visita guiada interactiva “Agricultura: los inicios”. Esta visita constituye la primera experiencia de este tipo dentro de un Museo de Ciencias, en nuestro país.

Uno de los principales objetivos del Museo es la función pedagógica, por lo cual la divulgación de los saberes científicos es de fundamental importancia. Entendemos que la práctica de guiar en un Museo de Ciencias es en sí misma compleja, integrar pedagógicamente a las tecnologías de la información y la comunicación a nuestra práctica es un gran desafío. Por lo cual reflexionaremos y analizaremos nuestras prácticas como guías y los nuevos aportes, en este nuevo contexto educativo, en el cual las nuevas tecnologías cumplen un rol preponderante.

Palabras Claves: Museo, Educación, Tics, Agricultura.

Introducción

El Museo de La Plata fue creado por un Decreto del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires, el 19 de setiembre de 1884, en base a un proyecto del Naturalista Francisco Pascasio Moreno, quien además de su fundador fue su primer director hasta 1906, momento en el cual el Museo pasa a depender de la Universidad Nacional de La Plata, por lo que se agrega a las funciones de la institución la formación académica. (Disponible en <http://www.museo.fcnym.unlp.edu.ar/historia>)

A través del Área Educativa y de Difusión Científica y el Servicio de Guías, el Museo ofrece visitas gratuitas de aproximadamente una hora y media de duración, orientados a distintos grupos escolares y público general. Actualmente el servicio de guías está compuesto por veinticuatro estudiantes avanzados y licenciados de la Facultad de Ciencias Naturales y Museo, con cargos docentes de la Universidad Nacional de La Plata y becarios de experiencia laboral. Se realizan diferentes tipos de recorridos de martes a viernes, fines de semana y feriados. Los recorridos propuestos para los grupos escolares de todos los niveles ofrecen un recurso didáctico muy interesante para el docente y los contenidos curriculares de las materias que se dictan en todos los colegios del país. Otras actividades educativas que se realizan tienen frecuencia anual, como la muestra para ciegos y disminuidos visuales, la noche de los museos, actividades especiales para vacaciones de invierno, entre otras.

El Aula Interactiva es un nuevo espacio del Museo de La Plata que funciona desde el año 2014, equipado con una pantalla táctil de 74.8 pulgadas y 40 tabletas individuales que permiten, a través de un software específico, armar un aula digital interconectada. Las visitas guiadas interactivas, están dirigidas a grupos escolares. Estas visitas permiten que los alumnos exploren saberes científicos abordados en el Museo de La Plata, indaguen sobre temáticas de las ciencias formulando hipótesis, articulando en forma integral los saberes y descubriendo que todo conocimiento es explorable y falible. (Disponible en http://www.museo.fcnym.unlp.edu.ar/visitas_guiadas_interactivas)

“Los Museos han de ser espacios dinámicos, políticos y de producción de conocimiento. Se espera que en los mismos se desarrollen acciones para alentar al diálogo y la comprensión individual y colectiva, fortalezcan los vínculos entre diferentes grupos (escolares, docentes, familiares, comunitarios), contribuyan al bienestar público proponiendo ofertas educativas y culturales de calidad que promuevan un uso del tiempo libre no consumista y pasivo, fomenten la participación ciudadana; sobre todo, alrededor de temas que resulten controversiales para la sociedad y pongan a nuestros visitantes en el centro del debate”. (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

La actividad: “Agricultura: los inicios”, se enmarca en un proyecto institucional en el que se trabajó en conjunto con Samsung, la Universidad de San Andrés (UDESА) y el Área de Responsabilidad Social Empresaria del Ministerio de Jefatura de Gabinete de la Provincia de Buenos Aires. En este caso se trata de la primera experiencia en un Museo de Ciencias en nuestro país. Esta actividad tiene como objetivo estimular a los alumnos hacia una nueva forma de aprendizaje, mediante el equipamiento de aulas interactivas. Se trabaja sobre los comienzos de la agricultura en el continente americano. Los pueblos originarios de América domesticaron una gran cantidad de especies vegetales de importancia para la humanidad. A su vez brindaron conocimientos sobre los distintos usos, mejora y selección de esas especies.

Al querer definir que son las tecnologías, tenemos que tener en cuenta su doble carácter, de herramienta y de entorno, además de sus múltiples funciones. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) son un conjunto de recursos tecnológicos que permiten crear, procesar, difundir información generando entornos cooperativos de trabajo promoviendo el aprendizaje significativo de manera dinámica y creativa. Las TICs nos ofrecen diversidad de recursos de apoyo a la enseñanza (ej. entornos virtuales, internet, blogs, wikis, chat, mensajerías, videoconferencias, y otros canales de comunicación).

El uso más habitual de las tecnologías es para romper con la rutina al desarrollar determinados contenidos. Otra manera de utilizarlas es como ilustración, ya sea a modo de adorno o con la incorporación de un nivel explicativo más abarcativo. En este último caso sería cuando se amplía la información o se brinda un atractivo adicional. Pero las tecnologías ofrecen otros usos tales como “presentar materiales nuevos que reorganizan la información, tender puentes para favorecer comprensiones, ayudar a reconocer la información en contextos diferentes (...); pero es fundamental reconocer que cuando las empleamos, ellas nos marcan límites concretos, formas de uso más adecuadas, requieren tiempos y condicionan las experiencias que, para los diversos individuos, generan diferencias acordes al Sentido con que se logran dotar” (Litwin, 2005)

Este proyecto adopta una perspectiva constructivista en el campo de la educación. A través de cuestionamientos, interrogantes, dudas, análisis, reflexión individual y grupal, que se generan en la actividad, el producto final incorpora los contenidos aprehendidos para que el canal de comunicación sea eficiente, interesante y atractivo.

“La implementación de modelos en red a partir de asistentes digitales facilita y refuerza la experimentación del trabajo colaborativo. Promueve una comunicación horizontal, habilita la expresión a través de distintos lenguajes en las producciones y facilita la recopilación, circulación y puesta en común de las producciones, características claves para la formación en la sociedad actual que demanda un estudiante reflexivo, crítico y participativo” (Martin y Vesfrid, 2015)

Desarrollo

La actividad: “Agricultura: los inicios” tiene como objetivo profundizar los conocimientos sobre el modo de vida de las poblaciones originarias de América, reconociendo la importancia de la domesticación americana de especies y favoreciendo la valoración de la historia de nuestro continente. Esta propuesta didáctica se ha desarrollado en articulación con científicos de la Institución que han aportado el conocimiento experto sobre esta temática; siendo el Museo un espacio de producción del conocimiento científico, es nuestro propósito estimular a los alumnos a realizar ensayos sobre el modo en que esos saberes se producen y hacerlo con nuevas tecnologías constituye una experiencia educativa digital única en museos. (Disponible en: http://www.museo.fcnym.unlp.edu.ar/articulo/2014/4/14/aula_inauguracion_lanzamiento)

Esta visita guiada interactiva, es conducida por educadores de museos y estuvieron planificadas inicialmente para grupos escolares, de 4º año de educación primaria y 2º año de educación secundaria, ya que la temática abordada desde la actividad está contenida en los diseños curriculares de esos niveles. Actualmente se desarrollan visitas con grupos escolares de todos los niveles, ya que los temas tratados (distintos modos de producción de alimento, prácticas agrícolas en el pasado y en la actualidad, pasado y presente de los pueblos originarios, agricultura sustentable, agroecosistemas, agricultura familiar, identidad y soberanía alimentaria, entre otros) pueden abordarse desde distintos enfoques tanto desde las ciencias naturales como desde las ciencias sociales.

Comenzamos recibiendo al grupo en el hall central del Museo, donde luego de la presentación se explica cómo será el desarrollo de la actividad. Luego nos dirigimos a la Sala de Sabores Precolombinos: es una sala de exhibición temporaria en la cual se exponen productos vegetales de origen americano. Se describe las plantas autóctonas como maíz, cacao, papa, mandioca, maní, porotos, ajíes, tomates, y muchos otros productos vegetales que forman parte de recetas ancestrales. Incluye valiosas piezas arqueológicas y remite a los sabores que están impregnados de condimentos mágicos, rituales y leyendas junto a los saberes populares surgidos de su uso cotidiano. Aquí los alumnos recorren la misma en función de una consigna previa: reconocer los diferentes objetos y pensar con qué criterio podemos unificarlos. La idea de pasar por esta sala es usarla como disparador de la actividad. Los alumnos recorren la sala con entusiasmo y atentos a la información que brinda la muestra.

En el Aula Interactiva: se abordan los conceptos de agricultura y domesticación de vegetales en América a través de un video, que de forma dinámica y atractiva presenta a los alumnos los temas a desarrollar en la actividad. Una vez que finaliza el video se retoman los contenidos vistos mediante un intercambio entre alumnos y docentes. Para luego utilizar un formulario que contiene enunciados con distintas opciones, las cuales serán refutadas o ratificadas en las salas de exhibición. La actividad desarrollada en el aula interactiva se completa con una exploración a través de la aplicación Google Earth intervenida con capas que permite a los estudiantes obtener información básica sobre los orígenes de la agricultura en América: localización de los centros de domesticación, fechados, regiones y especies.

Por último se visitan las salas de exhibición del Museo haciendo observaciones, interpretando y analizando datos de la exhibición, contrastando la información analizada previamente en el aula interactiva con los distintos objetos, calcos y otros recursos presentes en las salas del Museo.

“La trama de la educación debe tejerse con los recursos del pensamiento, la investigación, la creatividad, la interpelación, la lectura, el conocimiento, la comunicación oral y escrita, la experimentación, la colaboración, la participación, la construcción de la ciudadanía y de valores. Es posible optimizar todo ello con el uso de las tecnologías de la comunicación y la información.”
(Bacher, 2009)

Las salas visitadas son: Etnografía, Espejos Culturales; Antropología Biológica, Ser y Pertenecer; Arqueología Argentina y Latinoamericana. Se eligen las salas en las cuales trabajaremos en función de las consignas obtenidas en el formulario.

Cierre en Sala: se realiza una síntesis de las ideas trabajadas integrando los momentos anteriores, elaborando conclusiones sobre la temática y reformulando los conocimientos previos de los alumnos. Durante el proceso de la actividad se realiza una evaluación continua que se evidencia en el momento del cierre con los comentarios finales de alumnos y docentes.

Conclusiones

La era de Internet exige cambios en el mundo educativo, y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TICs para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes.

Las Visitas Interactivas tienen como objetivo principal que los alumnos se apropien de saberes científicos mediante el uso de recursos digitales y de sus salas de exhibición, en forma descontracturada y lúdica. Consideramos como un aspecto positivo que el uso de las tecnologías

incentiva a los alumnos en el desarrollo de la actividad, fomenta su motivación y participación.” Los museos, como instituciones culturales y educativas, deben conservar y difundir el patrimonio cultural de todos y facilitar el acceso y uso a cualquier ciudadano, pero también deben cumplir con unas características mínimas: proporcionar espacios de encuentro y comunicación sin discriminación, facilitar el uso y la interpretación y propiciar la participación ciudadana en el sentido de fomentar la democracia cultural”. (Escarbajal de Haro y Martínez de Miguel López, 2011). Consideramos que el uso de las tecnologías en los Museos facilita este tipo de prácticas inclusivas y cumplen un rol positivo en el proceso de aprendizaje. Sin embargo en la práctica se presentan algunas dificultades relacionadas en particular con la conectividad, lo que nos ha llevado a implementar modificaciones a fin de llevar a cabo la actividad. Con respecto al formulario que tienen que responder los alumnos, encontramos algunas dificultades:

Una de las consignas plantea:

Cuando se organizaron las primeras aldeas agrícolas...

- 1-se abandonaron paulatinamente la caza y la recolección de frutos y semillas.
- 2-convivieron diversos modos de producir alimentos, perdurando hasta la actualidad.
- 3-los pueblos pasaron de cazadores nómades a agricultores sedentarios.

Existe una idea muy arraigada que nos lleva a pensar a los cazadores recolectores como grupos “menos evolucionados” ,no resulta sencillo romper con la idea previa de que hay una cuestión lineal temporal y/o evolutiva entre pueblos cazadores recolectores y agricultores.

Por otra parte hay oportunidades en que el vocabulario del formulario genera dudas entre los estudiantes, por ejemplo: se utiliza el término “área andina” y no siempre está claro a qué región se hace referencia.

A su vez cuando se habla de pueblos aborígenes con frecuencia se habla en tiempo pasado, por lo que durante la actividad hacemos hincapié en la realidad de los pueblos aborígenes en la actualidad.

En cuanto a la proyección a futuro de esta actividad, este año elaboramos y comenzamos a distribuir encuestas a los docentes a cargo de los distintos grupos escolares que realizan la actividad, a fin de evaluar la misma. En este momento nos encontramos recopilando esa información, que analizaremos posteriormente.

Consideramos que la actividad interactiva Agricultura: los inicios, genera un contexto educativo estimulante para la práctica pedagógica, al utilizar como recurso didáctico las Tics. Por otro lado revaloriza la historia Americana, teniendo en cuenta los modos de vida de las poblaciones originarias, sus prácticas, las especies domesticadas y nuestra identidad alimentaria.

Bibliografía

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

Bacher, Silvia (2009) “Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital” Editorial Paidós. Buenos Aires. Pág. 16

Escarbajal de Haro, A y Martínez de Miguel López, S. (2012) El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución. Revista Educatio Siglo XXI. Murcia. España.30 (2) 445-466.

Litwin, Edith. (2005).Tecnologías educativas en tiempos de internet. Amorrortu Editores.

Martin, Maria Victoria y Veslfrid, Pamela. (2015) La aventura de innovar con tic: aportes conceptuales, experiencias y propuestas. Ediciones de periodismo y comunicación. E-book

Página Web del Museo de La Plata: <http://www.museo.fcnym.unlp.edu.ar>