

El Museo como instrumento de inclusión social

Dra. Dña. María del Roser Calaf Masachs
Universidad de Oviedo

Museu Dali Figueres



Eduardo Galeano

- ❑ **"Limitación es no tener oportunidad"**
 - ❑ **"Cultura para Todos" comenzó como un sueño: el de lograr la igualdad en el acceso a la cultura, sin exclusión. En el camino recorrido aparecieron distintas personas para tender una mano y ayudar a que ese sueño se haga realidad!**
 - ❑ **El objetivo de este Proyecto de Inclusión es lograr que los Museos de la Universidad Nacional de Córdoba sean también accesibles para las personas con alguna discapacidad y así garantizar una cultura-educación para todos.**
 - ❑ **Hagamos lo posible para lograr una sociedad cada vez más justa y equitativa.**
 - ❑ **Que la inclusión no sea sólo a nivel discursivo..."Si tu quieres, yo puedo**
-

-
- Galeano, (1998), el derecho de recordar no figura entre los derechos humanos consagrados por las Naciones Unidas, pero hoy más que nunca es necesario reivindicarlo y ponerlo en práctica: no para repetir el pasado, sino para evitar que se repita; no para que los vivos seamos ventrílocuos de los muertos, sino para que seamos capaces de hablar con voces no condenadas al eco perpetuo de la estupidez y la desgracia. Cuando está de veras viva, la memoria no contempla la historia, sino que invita a hacerla. Más que en los museos donde la pobre se aburre, la memoria está en el aire que respiramos, y ella desde el aire os respira.
-

EL MUSEO COMO AGENTE DE COMUNICACIÓN Y SOCIALIZACIÓN

- ❑ capaz también de contribuir en la construcción de identidades,
 - ❑ actuando como contenedor y gestor del patrimonio cultural e histórico-educativo que alberga.
 - ❑ el museo se convierte en un agente encargado de establecer la comunicación entre distintos elementos sociales -separados por fronteras de diversa índole-, tratando de aportar claves de identidad conjuntas, generando experiencias comunes en las que cualquier tipo de fronteras desaparecen, favoreciendo la cooperación y, en definitiva, comportándose como un agente de socialización
 - ❑ han de esforzarse por generar condiciones de igualdad en el acceso a las colecciones museísticas
 - ❑ como elementos activos de acceso a la cultura patrimonial histórico-artística, desempeñando un papel fundamental en la conservación, reconstrucción y difusión del patrimonio cultural histórico-artístico
-

EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO DE RELACIONES HUMANAS

- a) Un museo debe conocer la información, medios y recursos que ha de ofrecer a la comunidad educativa y a la sociedad en general.
 - b) Ha de investigar, elaborar y proponer estrategias de aprendizaje cooperativo e interdisciplinar para hacer comprensibles los objetos museables.
 - c) Además, ha de desarrollar programas de formación del profesorado de todos los niveles educativos para facilitar la utilización del museo como espacio de encuentro con la cultural patrimonial histórico-artística
 - d) Los estudios de público se presentan como una herramienta indispensable para orientar la comunicabilidad del mensaje expositivo, la diversificación de los medios de transmisión y la comunicación entre las personas.
 - e) Han de desarrollarse proyectos de colaboración entre Universidades y Museos
-

EL MUSEO COMO ESPACIO DE PENSAMIENTO Y REFLEXIÓN

- a)** Un trance de reflexión constante sobre la ordenación y sistemas de clasificación de las colecciones del museo, a través de su base de datos virtual.
 - b)** Analizar el contenedor de las colecciones, las características y posibilidades del espacio virtual con el que contamos, y a partir de él, estructurar una ordenación y estructuración continua de un particular y único modelo de museo.
 - c)** Planificar qué sistema de comunicación se quiere establecer entre el visitante o receptor y las piezas expuestas; entre el visitante o receptor y los discursos elegidos.
 - d)** Marcarse unos objetivos básicos sobre lo que se quiere contar desde la perspectiva de entender el propio escenario museístico como una pieza más que se pone al servicio de la Historia de la Educación.
 - e)** Estructurar la acción museística en torno a una intencionalidad predeterminada: educar en valores patrimoniales y sensibilizar a la población en relación con la necesidad de estudiar, conservar, exponer y perpetuar el patrimonio histórico educativo.
 - f)** Establecer los mecanismos necesarios para que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio sea capaz de ayudar al visitante a conocer el contexto social, cultural, político, histórico, económico, etc.,
 - g)** Hacer una puesta en valor de la colección patrimonial del museo, la cual contribuya a propiciar una auténtica socialización y democratización cultural.
 - h)** Adoptar los mejores recursos y técnicas museográficas para difundir los signos de identidad de los pueblos y ciudades andaluzas, a través de su patrimonio histórico-educativo.
 - i)** Confiar en las oportunidades y coyunturas que brinda el patrimonio para comunicar ideas y emociones al visitante, despertando sentimientos y evocando recuerdos.
 - j)** Admitir y proyectar las múltiples potencialidades didácticas de los Museos Virtuales como lugar de reflexión y construcción del conocimiento patrimonial histórico-, donde se puede enseñar de manera amena, para que el visitante aprenda
-

¿Cómo proceder?

- ❑ Materiales didácticos con un diseño concreto que favorezca la interacción, la reflexión, la interiorización y la asimilación, requiere tener en cuenta una serie de pautas o aspectos fundamentales que se concretan en:
 - ❑
 - a) La necesidad de ofrecer a los usuarios diferentes sistemas simbólicos con los que puedan interaccionar.
 - b) La incorporación de documentos para la realización de prácticas histórico-educativas y la autoevaluación.
 - c) El diseño de la información, de tal forma que se propicie la libre navegación por parte de los usuarios, y que garantice que éstos tengan que pasar por todos los núcleos significativos de la información, no obviando ninguno de ellos.
 - d) La integración de software de trabajo.
 - e) La discriminación de las diferentes partes del espacio virtual.
-

EL MUSEO COMO ESPACIO DE PRODUCCIÓN CULTURAL

- ❑ Plantear toda una museografía que los haga más inteligibles, desarrollar una coreografía entre los objetos
 - ❑ a) Democratizar su acceso, así como las herramientas conceptuales necesarias para su disfrute, ofreciendo la información útil en función de los segmentos de público a los que nos dirigimos.
 - b) Abrirse a nuevos saberes no académicos, especialmente cuando queremos llegar a un público no experto.
 - c) Abrirse a la comunidad como espacio de comunicación e interrelación personal.
-

EL MUSEO COMO TEATRO DE LA MEMORIA, COMO FORMA DE SABER Y COMO INSTRUMENTO PARA LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD

- ☐ La historia es una forma social de recuerdo que se ha institucionalizado con objeto de cumplir una función social. Consideramos que la historia no es un mero saber de anticuario, pues contiene una manera de concebir qué somos y qué debemos hacer. Incluye una moral y no es neutral, poseyendo una serie de componentes ideológicos y morales. La sustancia de la historia es el tiempo, el devenir, el cambio.
 - ☐ se presenta como un instrumento fundamental para la formación de la ciudadanía. Partimos de que la historia debe enseñar las capacidades de razonamiento y solución de problemas que se plantean los historiadores. Por ende, a los responsables de la acción educativa de los Museos
 - ☐ se les encomienda el diseño de experiencias, actividades y situaciones didácticas ligadas a la solución de problemas sociales e histórico-educativos acontecidos en el tiempo. La enseñanza de la Historia
 - ☐ ha de tener como objetivo suministrar recursos al visitante para defenderse de las narrativas ya hechas, dotarle de capacidad crítica mediante la discusión activa sobre qué historiar y hacerle adoptar un punto de vista particular a la hora de describir, explicar y comprender un acontecimiento, junto con sus antecedentes y consecuencias
 - ☐ entrenar al visitante desde el museo en habilidades para la interpretación crítica de los fenómenos sociales, culturales e histórico-educativos a través del tiempo. Hay que tratar de dotarle de recursos para que sean capaces de comprender activamente lo que sucede a su alrededor. Y, además, hay que suministrarles procedimientos para que puedan orientar sus acciones presentes hacia el futuro que cada cual sea capaz de imaginar, proyectar y/o construir en el ejercicio de la ciudadanía.
-

Democratizar la difusión cultural desde el Museo

- a) Diversificar los perfiles de público a los que se dirigen las propuestas y actividades didácticas.
 - b) Saber qué tipo de participantes potenciales son los ignorados y por qué.
 - c) Buscar las oportunas medidas, especialmente aptas para superar y alcanzar esas barreras.
 - d) Establecer los mecanismos que hagan del museo un proyecto cultural sostenible económica y culturalmente.
 - e) Aumentar la calidad y la oportuna diversidad y especificidad de las ofertas educativas del museo.
-

La posibilidad de motivar

- f) Función motivadora. Habitualmente los alumnos y alumnas relacionan el museo con instituciones caducas, silenciosas y polvorientas. La aproximación a nuevos entornos museísticos ha posibilitado estímulos en el educando, que les ha llevado a realizar pequeños trabajos e investigaciones, así como visitas virtuales a museos de otras comunidades autónomas o países, que de otra manera hubiera sido imposible efectuar.
-

Mediar para aprender

- g) Función mediadora., los visitantes pueden seleccionar aquello que desean ver y en lo que desean profundizar, pudiéndose dejar a un lado lo que menos les interese. En la mayor parte de los casos, el museo virtual se presenta como un elemento mediador entre el museo real, la colección, los contenidos curriculares y el visitante. En este sentido, planteamos la importancia de seleccionar unos contenidos adecuados, que contribuirán al desarrollo de dicho proceso de mediación.
-

Fontal Merillas (2003: 147-148)

- a) - Posee un enorme mercado potencial. La nueva sociedad de la información va a requerir de las personas nuevas habilidades y destrezas, ligadas a un proceso continuo de formación y reciclaje durante toda su vida.
- b) - Crea un nuevo espacio educativo. Ofrece una serie de procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores, basados en un conjunto de medios que, utilizando un mismo canal físico de transporte, comunican de forma multidireccional a las masas.
- c) - La rapidez con la que se transforma y crece la Red. Ello dota a la educación museística de la flexibilidad de la que en muchas ocasiones ha carecido para acomodarse a los nuevos contextos culturales.
- d) - Internet es el gran vehiculo de la información y la comunicación. En tiempo real conectamos con cualquier lugar y obtenemos la información necesaria; es por eso, el medio de transporte más rápido.
- e) - Permite el trabajo con información audiovisual permitiendo operar, simultáneamente, con el sentido de la vista y el oído. Se favorece así, no solamente la multiplicidad de estímulos, sino la comunicación de la información en un formato más próximo a nuestra realidad y, es de suponer, más fácilmente cognoscible.

La posibilidad de innovar

- Función innovadora. La utilización del museo como un recurso educativo en el aula puede cumplir una función innovadora, en la medida en que aporta un conjunto de nuevas maneras de enseñar y nuevas formas de aprender. Es indiscutible que un museo virtual aporta una nueva manera de visualizar las colecciones, una nueva forma de acercarnos a la realidad. Es lógico que esta función esté estrechamente vinculada con el tipo de estrategias didácticas que sea capaz de utilizar el docente para desarrollar su actividad educativa en un aula. Con ello queremos hacer constar que la utilización por sí sola de un museo virtual en el aula no es capaz de aportar un cambio radical e innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la misma forma que tampoco lo haría la aplicación de cualquier recurso tecnológico, como por ejemplo, el uso de un cañón de video o de un retroproyector de transparencias.
-

Interactuar para conservar

- h) Función interactiva. Las tecnologías de la información y la comunicación se caracterizan por su capacidad para interaccionar con el usuario. No obstante, esta potencialidad parece no estar del todo contemplada en el museo virtual. Al no poder visualizarse directamente las piezas que configuran una colección, el museo virtual debe fomentar la interactividad con el visitante, proponiéndole la resolución de cuestiones sin resolver, enigmas, actividades de investigación y documentación, así como otros muchos elementos, a través de los que pueda actuar directamente con el museo aplicando una serie de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje
-

EL MUSEO COMO RECURSO PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- a) Visual. Se trata de ampliadores de imágenes, orientados a personas con un bajo resto visual o a aquellas que necesitan diferentes tipos de ayudas ópticas para acceder a la información. Nos permiten seleccionar la zona de la pantalla que se quiera ampliar, así como la elección de colores, tamaños y formas de imágenes. Como ejemplo podemos citar el aparato ONCE-MEGA.
- b) Táctil. Nos referimos a sistemas de Braille electrónicos dirigidos a personas carentes de visión o que su deficiencia visual les impide acceder a los tamaños de tipografía más habituales, aun usándose ayudas ópticas. Estamos pensando en un dispositivo electrónico que activa los puntos de las 20, 40 u 80 celdillas Braille que lleva en su parte superior y que se corresponde con una línea de lo que aparece en el ordenador. Un ejemplo a considerar es el ECOBRAILLE.
- c) Auditiva. En primer lugar vamos a destacar los sistemas de síntesis de voz destinados a personas con o sin deficiencia visual que precisan recibir información a través de la voz en uno o más idiomas. Como ejemplo citamos el CIBER 232P. En segundo lugar nos encontramos con los anotadores electrónicos parlantes, los cuales disponen de un procesador, síntesis de voz y editor de textos propio. Citemos como ejemplo el SONOBRAILLE. Y en tercer lugar señalemos los programas de acceso a Windows. Un ejemplo de ellos es el ONCE-LECTOR. (Sala y Sospedra 2007)

Andalucía en internet a través del museo pedagógico andaluz

- **El uso del Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz -ligado al aprovechamiento de las potencialidades educativas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a través de Internet-, viene a poner de manifiesto que el conocimiento y difusión del patrimonio histórico-educativo de Andalucía es un nuevo yacimiento cultural y socioformativo para el desarrollo de la humanidad y de la Historia de la Educación. A través de este trabajo, hemos tratado de aportar una serie de reflexiones a modo de propuestas, ligadas a contribuir al impulso de un proyecto museológico y museográfico virtual que aspira a convertirse en un ente cultural al servicio de la sociedad y en un nuevo espacio de educación y conservación, apto para propiciar la conservación, exposición y difusión del patrimonio histórico-educativo de Andalucía**
-

Ejemplos de museos que recuperan la memoria

- ☐ Museo Marítimo de Luanco
 - ☐ Museos etnográficos de Oriente y Grandas de Salime
 - ☐ Museo del ferrocarril /MUSI/MUMI
 - ☐ Museo de la Inmigració de Catalunya
 - ☐ Museu d'Art Modern de Tarragona
 - ☐ Centro de Historia de Montreal
-

Comparando Modernidad y Posmodernidad en el museo

PATRIMONIO SOCIEDAD MODERNA	PATRIMONIO SOCIEDAD POSMODERNA
Un PATRIMONIO musealizable resultado de una filosofía y de una historia de políticas estéticas de conservación “especialista”.	PATRIMONIO entendido como recurso para interpretación en lo económico según una gestión de “ <i>partenariado</i> ”.
NATURALEZA: Patrimonio nacional. Objetos identitarios, una tradición establecida.	NATURALEZA: Patrimonio mundial situado sobre experiencias: recreo turísticas.
REGIMEN: Educación popular e ideológica.	REGIMEN: Divertimento familiar y consumo.

OBJETOS: Objetos ejemplares, obras maestras, creaciones de genios, inventores y artistas.	OBJETOS: Objetos observables, iconos mediáticos de atracción, de interactividad y participación, simulación informática.
PÚBLICO: Público de estudiosos y curiosos.	PÚBLICO: Gran público, turistas exteriores y locales, navegantes de internet.
EJEMPLOS: Museos, lugares históricos, monumentos.	EJEMPLOS: Museos, parques temáticos, experiencias interactivas, sitios web y CD.
CONCEPCIÓN: Conmemoración.	CONCEPCIÓN: Disfrute.

La didáctica del arte actual, participa de un pensamiento también actual: ¿postmoderno?

