

# PRÁCTICAS PROFESIONALES DE EDUCACIÓN EN EL MUSEO

---

## 1. INTRODUCCIÓN

El ser humano es histórico; es su condición como especie, y es lo que lo convierte en un ser consciente de sus propios cambios y consciente del dinamismo de su entorno. A partir de esta perspectiva de diálogo entre ser humano y ambiente, es que la educación supone una valoración del escenario cultural en la realización y plena expresión del ser humano. Ya no son sólo las materias pre-establecidas y las habilidades las que configuran el proceso, tampoco los objetivos en sí mismo, sino la realidad, con todas las complejidades y contradicciones que implica. El trabajo docente, desde esta perspectiva, se vuelve también diverso, obligando a la nueva generación de profesionales de la educación a desenvolverse en otros campos culturales, cuyas funciones requieren herramientas administrativas y de gestión que, originalmente, no estaban en el ideario profesional y que resultan hoy día imprescindibles para llevar a cabo un trabajo de calidad basado en la creación de redes, uso de tecnología, gestión y manejo de presupuesto, desarrollo sustentable, diseño e implementación de proyectos, acciones comunitarias, procesos de multiculturalidad, manejo de perspectivas de género, entre muchas otras. En este marco, la práctica o pasantía por espacios diferentes a la escuela, como puede ser un museo, por ejemplo, es en sí misma una posibilidad para contribuir a esta nueva forma de ver la formación docente. Un museo es un escenario que se distingue de la escuela y que, desde su propia singularidad, fortalece otro tipo de experiencia educativa. Entenderemos por experiencia, aquella situación que puede ser convertida en conocimiento y habilidad, en la medida que se ha realizado previamente un proceso de observación y participación riguroso y metódico, en la que se forja un intercambio entre sujeto y ambiente y en la que existe un esfuerzo consciente por modificar una situación dada; implica, por tanto, un proceso y un ejercicio de reflexión permanente (Dewey, 1949).

Un museo es un lugar donde el trabajo con el patrimonio no se enmarca en una relación lineal con el pasado; no busca reproducir la historia, más bien se trata de un espacio que abre la posibilidad de generar otros relatos que transforman y resignifican el patrimonio. Posee características bien determinadas:

- Trabaja con tiempos distintos: acotados, cortos y, a veces, únicos
- La visita constituye un evento, para el cual las y los estudiantes se preparan y generan expectativa. Muchas veces no son quienes deciden la visita
- Se trabaja en torno a objetos testimoniales, los que son recontextualizados en una exposición (puesta en escena)
- Es un escenario que se recorre, que se retrocede, que tiene laberintos, que se interrumpe
- No existe el concepto de nota o calificación (al menos no desde el museo)

- Posee contenidos y apoyan el trabajo pedagógico formal, pero no se rigen por planes curriculares, aun cuando las acciones puedan profundizar esos contenidos
- Por lo general, ofrece varios servicios educativos: visitas, talleres, documentales, etc.

Cabe precisar que los cambios experimentados en la relación con la sociedad también han influido en la forma en que el museo se ve a sí mismo: ya no es la institución que se deba sólo a sus colecciones, sino fundamentalmente a la relación con sus comunidades; la definición del patrimonio tampoco es una decisión que recaea sólo en él, otros agentes sociales participan en su construcción; hoy no sólo comunican o deleitan, también contribuyen al mejoramiento de la calidad de vida de las personas (Lineamientos DIBAM, 2005).

## **2. JUSTIFICACIÓN: por qué hacer una pasantía o práctica en los museos**

### **COOPERACIÓN CULTURAL**

Una forma interesante de favorecer el desarrollo de las instituciones es precisamente a través del proceso de cooperación que opera en la realización de prácticas. Por una parte, implica que el conocimiento del museo y el de la universidad (tanto el académico, como el metodológico) fluye en ambas direcciones, fortaleciendo a ambas instituciones; por otra parte, como producto de ese fortalecimiento, mejora el servicio otorgado a las comunidades.

### **EDUCACIÓN EN MUSEOS**

La educación patrimonial es un ejercicio político y creativo que se sirve del patrimonio para integrar y construir conocimiento; el museo es una posibilidad de aprender a generar lecturas y a levantar problemáticas que no se circunscriben sólo a los objetos, sino más bien a la relación establecida con las personas. El levantamiento de esas problemáticas o tensiones puede convertirse en un contenido curricular de alto valor metodológico para las y los estudiantes de pedagogía.

### **GENERACIÓN DE NUEVO CONOCIMIENTO**

La transmisión con sentido constituye un centro neurálgico de la actividad en los museos; el trabajo con objetos tiene una finalidad trascendente -más allá del cuidado y conservación del patrimonio- relacionada con las percepciones y los sentidos que las comunidades asignan. Desde esta perspectiva, se entiende la construcción del conocimiento como la posibilidad de generar conocimiento nuevo a partir de:

- La sabiduría de las comunidades que dejan su impronta en el museo, mediante relatos, dibujos, fotografías, trabajos, etc.
- La investigación generada desde las colecciones: objetos, fotografías, libros.
- La información obtenida que nace del proceso de la propia práctica: tiempos de trabajo, uso de recursos, formas de lenguaje, tipos de relatos, selección de discursos, etc.

Este flujo de información no se inscribe en el proceso de práctica como un acto accidental, accesorio o inevitable, sino más bien como un acto pensado, intencionado y dialogante que busca abrir la discusión sobre diversos temas, pero especialmente sobre el patrimonio y sus discursos.

#### **INCORPORACIÓN DE LAS INFANCIAS**

Generar una mayor participación de las infancias en los discursos en torno al patrimonio se vuelve hoy un imperativo. En los últimos cinco años el porcentaje de niñas y niños que asiste a los museos no supera el 10%. Esto es una realidad estatal, pero fácilmente extrapolable a museos privados, especialmente porque se agrega un factor económico (costo de entradas) que disminuye la posibilidad de incrementar la asistencia. En este sentido, el aporte que las estudiantes puedan realizar en esta gestión será muy valioso.

### **3. DESARROLLO DEL PROCESO**

La práctica educativa implica, en un primer momento, tres acciones:

- a. Analizar las concepciones teóricas implícitas en el proceso educativo, reconociendo las tensiones y conflictos que cada paradigma plantea
- b. Describir y comprender la realidad educativa, es decir, los contextos culturales y situaciones locales.
- c. Adherir a un marco antropológico definiendo el concepto de ser humano al cual se aspira.

A partir de estas acciones se seleccionan los propósitos, acciones y recortes culturales que conformarán el modelo de enseñanza y de aprendizaje, el que debiera ser altamente significativo e innovador, pues, los sistemas y modelos pedagógicos no sólo refieren a una realidad educativa, sino que explican la forma de cómo intervenir en ella para su transformación (Pabón de Reyes, 1999). A su vez, el resultado de esa práctica, una vez sistematizada, entregará nuevos elementos para nutrir la teoría y para ayudar al estudiante a conocer y mejorar sus propios procesos, entendiendo que la reflexión sistemática y la metacognición son las variables que convierten una experiencia en algo que afecta decisivamente su aprendizaje y su desarrollo profesional (González, 2009).

Por lo tanto, en un segundo momento, será necesario:

- d. Desarrollar un diseño de experiencia y gestión patrimonial (acción educativa)
- e. Implementar el diseño
- f. Generar un informe que recoja las reflexiones del proceso

Desde el área educativa de los museos de la Subdirección Nacional de Museos, la elección de las metodologías así como la reflexión y sistematización de sus procesos, son acciones que se realizan con el ánimo de fortalecer la enseñanza y valoración del patrimonio, y de conocer las percepciones, significados y definiciones que las y los visitantes construyen. En ese sentido, el proceso de práctica de estudiantes implicará una aproximación comprometida a esas seis acciones, rescatando el valor de los patrimonios que cada institución resguarda, de las voces de las comunidades y de los barrios donde cada uno se inserta.

### 3.1 OBJETIVOS

#### Generales

1. Identificar a los museos como espacios de práctica profesional, con el fin de fortalecer la educación patrimonial, el ejercicio docente y el carácter de cooperación cultural entre instituciones educativas.
2. Optimizar el trabajo educativo de los museos, especialmente con las infancias, con el fin de enriquecer los mundos culturales de niñas y niños.

#### Específicos

- 1.1 Contribuir a la mejora de los servicios otorgados a la comunidad a través de algunos medios como atención de públicos, elaboración de materiales, generación de proyectos y experiencias patrimoniales en el museo.
- 1.2 Contribuir a la formación de las estudiantes a través del monitoreo y retroalimentación de su trabajo.
- 2.1 Incrementar el número de visitantes de primera infancia al museo, mediante estrategias de gestión de públicos.
- 2.2 Potenciar la calidad de la atención a las infancias, mediante estrategias metodológicas transformadoras y relevantes en el aprendizaje.
- 2.3 Contribuir al estudio de público con la primera infancia, a través de la aplicación de encuestas diseñadas para este segmento.

**3.2 METODOLOGÍA:** debe ser trabajado en conjunto con el museo. En términos generales debiera realizarse una metodología que siga la siguiente trayectoria:

- Visita a otros centros (reconocimiento de la labor de museos)
- Diagnóstico (recogida de información)
- Análisis de material (lectura y discusión de documentación)
- Trabajo teórico (lineamientos propios en sintonía con los saberes disciplinares)
- Trabajo teórico-práctico (diseño de la acción educativa)
- Trabajo práctico (implementación de la acción educativa)
- Elaboración de informe (reflexión, evaluación, metacognición y sistematización del trabajo)

**3.3 EVALUACIÓN:** cada institución genera instrumentos. Deben ser conocidos con antelación por las estudiantes y el museo. Se extiende un ejemplo de instrumento e indicadores.

ASPECTO	Lo hace mal o no lo hace	Demuestra serias deficiencias	Es regular en su desempeño	Lo hace bien	Lo hace excelente
<b>ÁMBITO CULTURAL Y ACADÉMICO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Levanta un diagnóstico que apela a la comprensión global de la realidad educativa					
Elabora una acción educativa que incorpora sus saberes disciplinares					
Elabora una acción educativa que incorpora las características de la comunidad					
Maneja información actualizada referida al aprendizaje					
Elabora una acción educativa con objetivos, experiencias y evaluaciones coherentes entre sí					
Genera sistemas de evaluación identificando instrumentos, técnicas y evidencias con claridad					
<b>ÁMBITO PROFESIONAL</b>					
Es creativa/o en su ejercicio docente					
Es organizada/o en la totalidad de su quehacer docente					
Se incorpora participativamente a los equipos de trabajo					
Se interesa por materias nuevas que contribuyen a su labor					
Implementa las acciones que ha diseñado					
Evalúa su trabajo					
Genera prácticas de metacognición y sistematización					
Desarrolla una docencia respetuosa, especialmente con la infancia					
Respeto la jerarquía organizacional del museo					
Favorece el aprendizaje y la participación de los demás					
Optimiza los tiempos y recursos de los que dispone					
<b>ÁMBITO FORMAL</b>					
Asiste al museo de acuerdo al calendario que le corresponde					
Es puntual					
Es responsable con las tareas que se le encomiendan					
Entrega sus tareas en los plazos comprometidos					
Se ajusta a las normas y políticas del museo					
<b>ÁMBITO PERSONAL Y SOCIAL</b>					
Manifiesta autonomía y sentido de pro-actividad					
Mantiene una actitud emocionalmente estable					
Resuelve de manera adecuada situaciones emergentes					
Es comprometida con su trabajo					
Expresa con claridad y honestamente sus ideas					
Respeto las ideas de los demás					

#### BIBLIOGRAFÍA

Dewey, J. El arte como experiencia. Fondo de Cultura Económica. México: 1949.

DIBAM. (2005). Memoria, cultura y creación. Lineamientos políticos. Chile.

González, A. Patrimonio, Escuela y Comunidad. Lugar Editorial. Argentina: 2009

Pabón de Reyes, C. Reflexiones sobre el quehacer pedagógico en Pedagogía y saberes. Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Educación. Colombia, 1999. Consultado en abril de 2016. Disponible en: <http://www.pedagogica.edu.co/storage/ps/numeros/pedysab12final.pdf>