

Del MUCEN al aula: programas educativos en versión digital



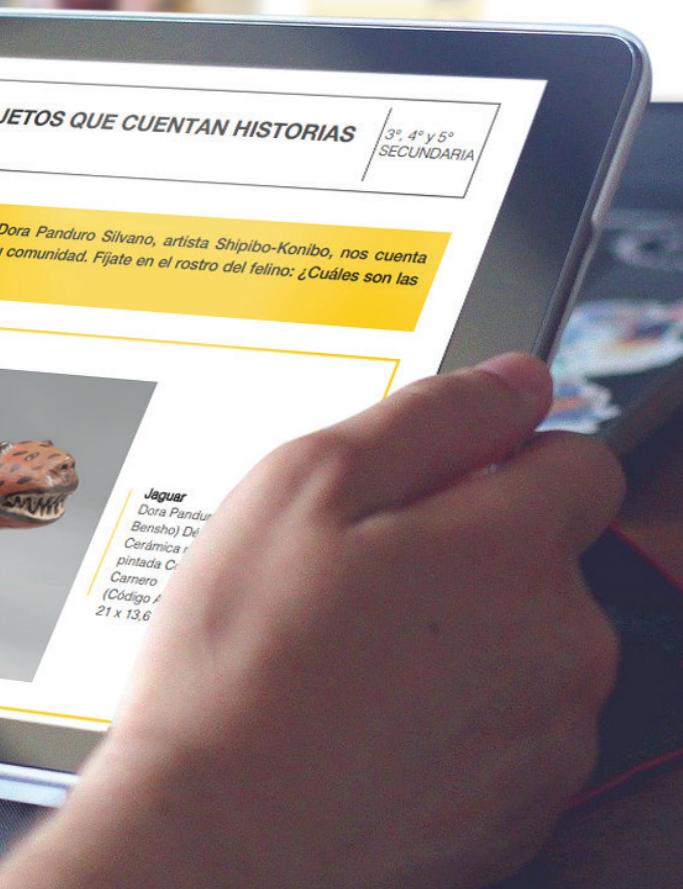
Los autores presentan los programas educativos en versión digital del Museo Central. Esta propuesta ha permitido fortalecer los vínculos con las escuelas y continuar con la metodología de la mediación cultural para incentivar el diálogo, la creación y los nuevos aprendizajes en las aulas a nivel nacional.



CLAUDIA SÁNCHEZ
Especialista, Departamento de Museo - MUCEN
claudia.sanchez@bcrp.gob.pe



JORGE KISHIMOTO
Especialista, Departamento de Museo - MUCEN
jorge.kishimoto@bcrp.gob.pe



El Museo Central (MUCEN) es un espacio cultural que busca contribuir con el fortalecimiento de la ciudadanía a través de su enfoque pedagógico. Por ello, desde el 2016, ofrece seis programas educativos “ConversArte” que han beneficiado, tan solo en el año 2019, a más de 28 000 estudiantes de escuelas públicas y privadas. Estos programas consisten en recorridos temáticos que permiten explorar diversas obras de la colección del MUCEN a través de la observación, el diálogo, la reflexión y actividades interactivas. Estos han sido diseñados considerando la edad de los estudiantes y vinculados a las competencias del Currículo Nacional de Educación Básica Regular.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020) estima que el 90% de los museos en el mundo cerraron sus puertas de manera total o parcial debido a la pandemia del COVID-19. Esta situación ha transformado las dinámicas entre

los museos y sus comunidades, permitiendo la creación de nuevos espacios de interacción y encuentro desde el ámbito digital.

Es en este contexto que el MUCEN asumió el reto de continuar su labor educativa explorando nuevas formas y diseñando estrategias compatibles con el nuevo medio tales como series de podcast, recorridos virtuales y talleres interactivos. Así mismo, buscó fortalecer el vínculo con la comunidad docente y realizó un diagnóstico (MUCEN, 2020) a través de una encuesta para conocer sus necesidades, así como los recursos digitales que les serían de utilidad para sus clases remotas.

Se contó con la participación de 828 profesores de primaria y secundaria de todo el Perú que expresaron una alta demanda por diversos tipos de recursos educativos digitales, tales como videos interactivos, talleres, material bibliográfico, fichas, espacios de formación y guías docentes. Entre estos destacan los videos interactivos, que se constituyen como los recursos más solicitados, ya que se adaptan de mejor manera a la metodología de la educación remota.

EL MUCEN COMO RECURSO EDUCATIVO

Una de las rutas identificadas a partir de la encuesta a docentes fue la necesidad de diseñar programas que incluyan recursos tanto para estudiantes como para docentes. Por ello, durante el año 2020, desde el área educativa se desarrollaron los programas “Cosmovisiones” y “Nuestra vestimenta” en versión digital, tomando como base los recorridos temáticos que se ofrecían de manera presencial antes de la pandemia.

Cada programa consta de una serie de cuatro videos interactivos que buscan facilitar la exploración de obras de arte seleccionadas de la colección del MUCEN, a través del diálogo y propuestas de actividades. Así mismo, se han diseñado fichas de trabajo para los estudiantes según su nivel educativo que permitan reforzar los contenidos del programa, así como fomentar la creación y la investigación.

El museo considera a los docentes como los principales aliados para generar aprendizajes significativos en sus alumnos. Por ello, se han desarrollado recursos complementarios que buscan acompañar a los profesores en la tarea de implementar estos programas en sus aulas virtuales. Este es el caso de la guía para docentes y de las cartillas metodológicas que brindan herramientas para estructurar sus clases.

Los programas educativos se encuentran vinculados con el Currículo Nacional y están estructurados en tres momentos:

“Prepárate para el recorrido” tiene el objetivo de invitar a los alumnos a la reflexión en torno a la temática del programa mediante un video introductorio y una actividad para motivar a la clase.



Mediación cultural con grupo de escolares en sala de arte precolombino del Museo Central.

“Desarrolla el programa” propone explorar las obras a través de tres videos interactivos que permitan generar diálogos en el aula y realizar microactividades complementarias.

“Amplía la experiencia” contiene sugerencias de proyectos de aprendizaje interdisciplinarios y actividades para utilizar en futuras sesiones.

¿CÓMO GENERAR EXPERIENCIAS?

El MUCEN promueve el uso de metodologías que fortalecen un enfoque pedagógico integral a todos sus programas. De esta manera, la mediación cultural, el aprendizaje basado en objetos y las estrategias de formulación de preguntas han sido claves en el desarrollo de los programas educativos digitales. A partir de estos, se busca generar aprendizajes significativos desde los afectos, incentivar el diálogo, las experiencias sensoriales, el pensamiento crítico y enriquecer la exploración visual del entorno que nos rodea.

El museólogo y educador mexicano Ricardo Rubiales (2013) define mediación como un “proceso de interacción (...) que busca enfocar, seleccionar y detonar experiencias, observaciones y reflexiones en un marco de reciprocidad y escucha.” El MUCEN busca mejorar las prácticas de mediación y su accesibilidad a través de la inclusión de un intérprete de Lengua de Señas Peruana en los programas públicos y educativos que desarrolla.

a. El poder de los objetos

El principal recurso de los museos son sus colecciones y para potenciar el aprendizaje de los

alumnos, el MUCEN utiliza el Aprendizaje Basado en Objetos (ABO)¹. Esta metodología constituye la base de la educación en museos, pues se centra en las oportunidades de aprendizaje que nos brindan las obras de arte. Es por ello que los programas educativos en versión digital inician con la exploración de obras seleccionadas mediante el uso de todos los sentidos.

Por ejemplo, en el programa “Nuestra Vestimenta” se invita a los estudiantes a explorar la textura de las motas de algodón que tengan en casa y compararlas con la planta de algodón nativo que mostramos en el video y que es utilizado para la elaboración de la *cushma* tradicional asháninka. De esta manera, a través del sentido del tacto y de la vista, los estudiantes pueden interpretar una obra detonando el interés y comprensión de temas específicos, como los recursos utilizados para la elaboración de prendas de vestir en la Amazonía peruana.

b. Incentivando el diálogo y la interacción

Las preguntas son herramientas esenciales en la mediación cultural, ya que permiten iniciar conversaciones, motivar la participación, promover nuevos descubrimientos y, sobre todo, invitar a los alumnos a formular más preguntas². En este sentido, los programas educativos toman como referencia las propuestas de Howard Gardner, psicólogo y pedagogo estadounidense, quien propone desarrollar preguntas abiertas, partiendo de la observación, y valorando la experiencia y saber previo de cada persona. Esta

¹ La cartilla metodológica ABO para los programas educativos digitales puede descargada del siguiente enlace: <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/cosmovisiones/cartilla-abo.pdf>

² La cartilla metodológica sobre preguntas como herramientas para los programas digitales contiene guías para dicho objetivo. Puedes leer y descargarla del siguiente enlace: <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/cosmovisiones/cartilla-preguntas.pdf>

metodología permitirá que el docente pueda ampliar conocimientos y reflexiones sobre temas transversales a las piezas que se muestran en los videos interactivos. Por ejemplo, plantear preguntas sobre las acuarelas de Francisco “Pancho” Fierro podría generar conversaciones sobre las prendas de vestir actuales, roles en la sociedad e identidades.

Todas estas metodologías, ampliamente aplicadas por los mediadores en las salas del MUCEN, hoy constituyen herramientas puestas a disposición de los docentes a nivel nacional. Estas pueden ser empleadas en las sesiones de clase a través de los programas educativos.

UNA MIRADA INTERDISCIPLINARIA: MÁS ALLÁ DE LA HISTORIA Y LAS ARTES

La digitalización de los programas educativos ha permitido que el museo pueda ampliar sus espacios de acción, transformándose en un recurso educativo para docentes y estudiantes que invita a vivir la experiencia de aprendizaje del museo desde casa. Estos programas están pensados no solo para las áreas curriculares de Ciencias Sociales y Arte y Cultura sino que buscan promover la colaboración entre docentes de diversas asignaturas.

Un docente de Ciencia y Tecnología, por ejemplo, podrá explorar en clase la pintura “Cosmovisión Bora” (1998) de Víctor Churay e inspirar a sus alumnos a desarrollar la actividad sobre flora y fauna de la Amazonía, propuesta en la “Guía para docentes”. Por otro lado, un profesor de Comunicaciones podría narrar los mitos y leyendas representados en dicha obra de arte. Así, a través de los recursos propuestos en los programas educativos resaltamos el rol de las colecciones del museo como fuentes valiosas de información que constituyen un testimonio directo del pasado y del presente, donde una sola pieza puede ser analizada desde nuevos puntos de vista y diversas disciplinas.

GENERANDO UNA COMUNIDAD DIGITAL

La sección “Aprende” en la web MUCEN ha servido como un repositorio para los programas educativos. De esta manera se ha logrado beneficiar a docentes de primaria y secundaria a nivel nacional y fortalecer el vínculo con ellos, a través de una oferta integral relacionada a la educación formal en plataformas virtuales y desarrollada de acuerdo con sus necesidades.

En busca de crear vínculos con la comunidad docente e incentivar la creación de contenidos relacionados a las colecciones del museo, se ha diseñado y convocado el primer concurso “El MUCEN como recurso educativo”, que invita a los profesores de todo el país y de todas las asignaturas a desarro-

llar proyectos de aprendizaje usando las obras de arte peruano de manera interdisciplinaria³.

En esta primera fase, se ha logrado evaluar el alcance de los programas educativos en versión digital a través de Google Analytics, estadísticas de Facebook y Youtube, así como la sistematización de información de reservas a los eventos de capacitación para docentes:

- 22 106 visualizaciones de videos interactivos de los programas educativos a través de nuestros medios digitales (Youtube y Facebook).
- 1 431 personas han accedido a la pestaña “Aprende” de la web del MUCEN que alberga los programas educativos.
- 1 382 personas han ingresado a revisar los recursos digitales del programa educativo “Cosmovisiones”.
- 475 personas accedieron a los recursos digitales propuestos para el programa educativo “Nuestra Vestimenta”.
- 300 docentes se han inscrito en nuestros talleres de capacitación de Metodologías de Aprendizaje Basado en Objetos, pertenecientes a diversas zonas del Perú como Lima, Callao, San Martín, Ucayali, Arequipa, Cajamarca, Huánuco, Junín, Amazonas y Piura.

Estos resultados muestran una alta demanda e interés en los recursos digitales y oportunidades de formación docente, lo que constituye un panorama favorable para el MUCEN. Por ello se continuará con el diseño y ejecución de programas educativos en versión digital que se posicionan como recursos de calidad atemporales para docentes y estudiantes.

En el año 2021, se presentará el nuevo programa educativo digital “La otra cara de la moneda” que abordará temas vinculados a la colección numismática del MUCEN. Además, en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la Independencia del Perú, se desarrollarán dos programas educativos que reflexionen en torno a la nación peruana y que permitan reforzar el vínculo entre el museo y la comunidad.

REFERENCIAS

- **Museo Central (MUCEN). (2020).** Informe de resultados “Encuesta para docentes: recursos educativos del Museo Central” - Junio 2020. Banco Central de Reserva del Perú. Recuperado de: <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/encuesta-docente-2020.pdf>
- **Rubiales, R. (2013).** Educación en museos: notas sobre aprendizaje, interpretación y sociedad del conocimiento. Recuperado de: <https://cutt.ly/Ykkpy19>
- **Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2020).** Los museos antes los desafíos de COVID-19 continúan comprometidos con las comunidades. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/museos-desafios-covid-19-continuan-comprometidos-comunidades>

³ Para más información sobre el concurso, puedes visitar la siguiente página: <https://www.bcrp.gob.pe/museocentral/concurso-docente-2021.html>