

Una alternativa a las visitas tradicionales: experiencia al viaje a un museo que no existe

Leoncio Jiménez Morales*

Resumen

El presente artículo muestra la aplicación de un museo virtual para un grupo de secciones de séptimo año en la asignatura de Estudios Sociales del Liceo de Río Frío y del Colegio Nocturno de Río Frío; se analizan teóricamente los fundamentos de la propuesta y las consideraciones didácticas tomadas en cuenta.

68

Palabras Clave

Museos, museos virtuales, didáctica específica, enseñanza de los Estudios Sociales.

Abstract

The present article shows the application of a virtual museum for a group of sections of the seventh year in the subject of Social Studies of the Lyceum of Río Frío and of the Night College of Río Frío; there are analyzed theoretically the foundations of the offer and the didactic considerations taken in account..

Keywords

Museums, virtual museums, specific teaching, teaching Social Studies.

Introducción

En el artículo “El museo virtual como estrategia para la enseñanza de la historia” (Jiménez, 2013), se evidencia que la educación formal costarricense se enfrenta a una serie de problemas, entre las múltiples posibilidades para resolverla, una de las posibles opciones es la creación de museos virtuales como espacios tanto de apoyo a la docencia, como de experiencias didácticas y de investigación para docentes y estudiantes. Ahora bien, como es razonable, una propuesta sin ejecución o puesta en marcha es solo una declaración de buenas intenciones; de esta manera en el siguiente documento se expone la puesta en marcha de la un museo virtual, no sin antes dejar claro hasta qué medida la realización de dicho “museo” se vuelve necesario en el contexto nacional. Tanto el artículo mencionado, publicado por esta revista en la Edición 6, como el diseño del Museo Virtual que se presentará, fueron diseños gestados en el 2004 y su aplicación inició a partir del 2006. Por tal razón, los requerimientos técnicos y algunos contexto sociales han cambiado drásticamente, lastimosamente los problemas en el sistema educativo y la falta de propuestas de los museos que en gran parte justificaron su creación y puesta en marcha, se mantienen en la actualidad.

69

1. Una relación problemática: museos y colegios

Si entendemos el proceso de enseñanza y aprendizaje más allá del sistema formal encontraremos muchos otros espacios donde se puede aprender, como por ejemplo los teatros municipales o los universitarios, las plazas y los museos (Jiménez, 2006, p. 2). Teniendo esto claro, cada vez existe más interés de entender esos espacios y establecer relaciones complementarias con los procesos de aprendizaje circunscritos al aula, sin que esto implique que se les reduzca a simples subarternos de las aulas, ya que, poseen lógicas y dinámicas propias. Para la enseñanza de la historia, el museo se caracteriza en que a partir

de sus colecciones, se promueve el desarrollo de la conducta del educando, quien desde su interés individual dará sentido y utilidad a lo que allí se exhibe.

Las propuestas educativas museares internacionales más recientes (Alderoqui, 1996; García 1994) y las propuestas museográficas más novedosas (Revista Museos y Educación, 2014), nos presentan al museo como institución y como espacio educativo propio que entre otras cosas permite la multiplicidad de lecturas, la educación permanente, una mayor relación teoría-práctica, el contacto del pasado mediante la cultura material y una experiencia educativa interactiva y dinámica. Asimismo, genera: el establecimiento de una justificación del conocimiento basada en las pruebas y no en la autoridad; la vinculación con la cotidianidad de los visitantes y sus ideas previas; la posibilidad de expresar con mayor claridad el concepto de historia total o historia social vinculante; y la actualización constante de contenidos y el uso de nuevas tecnologías (García, 1994). Sin embargo, más allá de la teoría, es necesario, revisar la praxis costarricense de estos centros educativos para contextualizar la consideración y la relación entre los centros de educación formal y los museos.

70

2.1 La relación histórica colegios - museo

Partiendo de la conceptualización del término museo, en la actualidad, la concepción teórica que guía la práctica de la mayoría de los museos del mundo es la creada por el Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés). Dicha organización lo definió como una “institución permanente, no lucrativa al servicio de la sociedad y de su desarrollo, que adquiere, conserva, investiga, comunica y principalmente exhibe los testimonios materiales del ser humano y de su medio con el propósito del estudio, educación y deleite”(Hernández, 1994, p. 69). Ahora bien, este concepto no siempre se ha aplicado a cabalidad y ha tenido su énfasis a lo largo del tiempo (Alderoqui, 1996, p.24).

El Museo nace en Costa Rica en 1887 (Herrero, 1997, 24) como una institución de reforzamiento de la identidad nacional y no varió enormemente, con el cambio de modelo

estatal después de 1949 (Jiménez, 2013, p. 88); es más, el nuevo modelo del Estado Gestor fomentó la creación de un mayor número de museos en diferentes partes del país a partir de la década de los sesentas que tuvo los mayores puntos creativos en las décadas de 1970 y 1990 (Herrero, 1998, p. 64). Durante todo este periodo, si bien las instituciones museísticas se presentaron como apoyos a la educación formal, sobre todo con las visitas guiadas, sus servicios no están dirigidos directamente en brindar servicios a la educación formal, ya que, se concebían como centros de conservación de patrimonio y de investigación (Jiménez, 2008, p. 4). Esto se justificaba en la creencia de los docentes y encargados de museos, los cuales veían la institución como un lugar donde estaban “los objetos que conservaban el pasado y estos textos por si mismos hablaban”, lo que suponía que los estudiantes con el simple hecho de ver la exposición sabrían y comprenderían la historia o las ciencias; sin embargo, los estudiantes eran visitantes bastante dispersos. Este pensamiento docente frustró cualquier museografía que desarrollara metodologías dinámicas de entendimiento entre los objetos y los contextos históricos del que provenían los visitantes o estudiantes; por lo que se reforzó el ideal del museo como aburrido y tedioso (Jiménez, 2008, p. 5).

Con la aplicación del modelo neoliberal de Estado los museos presentaron una crisis en su funcionamiento al tener que operar con un presupuesto menor; esto los obligó a buscar la autogeneración de recursos (Herrero, 1994, p. 85); sin embargo debido a la lógica que había seguido el público que visitaban las instituciones o consumían los catálogos o libros se limitaban a un reducido número de personas que pertenecían a los círculos de colaboradores y usuarios directos de diferentes museos especializados. Además, existía un problema: la realidad posmoderna que se vivía, el museo se había vuelto para el nacional un producto poco atractivo de consumir (Jiménez, 2013, p. 88).

Todas estas condiciones significaron una cruda situación para las instituciones museísticas de Costa Rica: se aumentaba el número de visitantes o se desaparecía lentamente, lo que implicaba realizar cambios importantes en los museos nacionales. Por un lado, se aplicó una nueva conceptualización de museo donde los visitantes cumplen no solo un papel fundamental, sino también en la creación de productos atractivos, útiles y significativos para las grandes masas de población que fueran distribuidos por medios innovadores e interactivos. Bajo esta premisa se dio, tal vez, el cambio más importante a nivel de museos ya que se creó el Museo de los Niños en 1994, que implicaba un giro del

museo dirigido al contenido a un museo interesado en una población meta. Así mismo, el resto de los museos ya existentes modificaron las estructuras de servicios y, muchas veces, las juntas directivas buscaron cada vez más especialistas en los temas del museo y en menos influencias políticas de los jerarcas del gobierno (Herrero, 1997, p. 81).

Por otro lado, se ha dado un aumento de la cantidad de obras difusivas sobre las colecciones, exposiciones e investigaciones realizadas en los diferentes museos, realizadas en forma impresa y con formato de libro (Jiménez, 2008, p. 5); sin embargo, todos estos impresos siguen manteniendo un carácter de difusión a un público más o menos restringido, en el cual el manejo de un lenguaje especializado contrasta fuertemente con ediciones y diagramaciones esmeradas y muy atractivas (Jiménez, 2008, p. 5). En otras palabras, las publicaciones de los museos, aún presentan notables problemas para satisfacer las necesidades de un público amplio y general.

La puesta en práctica de cambios en las exhibiciones temporales, modificaciones de guiones permanentes y programas de talleres de divulgación en las instituciones en los últimos años han evidenciado el cambio de enfoque museográfico emprendido. Estos proyectos han comenzado a atraer público nuevo a las instituciones que los desarrollaron y han redimensionado, en muchos casos, los conceptos que tienen los visitantes sobre los museos, especialmente al tratar temas de interés popular o con propuestas novedosas, ejemplo de estos programas son: Conciertos y Talleres de Verano en el Museo Nacional, Arte Costarricense y de los Niños.

Así mismo, el intento de extenderse fuera de la región central, con museos metropolitanos comenzó a hacerse presente desde hace unos diez años de dos maneras específicas: por medios electrónicos y valijas educativas. En cuanto al primer caso, si bien muchos museos desde el 2004 tienen página web o referencia electrónica, lo cierto es que hasta el 2010 se evidenció una preocupación por tener una plataforma electrónica completa, de los cuales se destaca el del Museo Nacional y el Juan Santamaría. En cuanto a las valijas educativas, algunos museos como los del Bancos Central y el Nacional tienen dichos programas, esos se limitaron a primaria y con restricciones de préstamos, muchas veces con las supervisiones educativas que manejaban el recurso.

2.2 Las visitas a los museos en las secundarias de hoy

A pesar de los cambios generados en los museos en los últimos años y sus ventajas como espacio educativo, la palabra “museo” continúa siendo sinónimo de una dificultad educativa: “entre si se anima y, aprovéchelo como pueda” (Alderoqui, 1996, p. 25). Esto sugiere que todavía en la práctica la relación colegio-museo se relaciona más con la rutina que con la valoración del potencial pedagógico del museo. Asimismo, se concibe la visita guiada como única función de dicho espacio en relación con el colegio; por lo que la visita es un elemento descontextualizado de la clase, y es visto más como un paseo que una experiencia pedagógica (Jiménez, 2013, p. 89). Muchos docentes ven la visita a un museo como la oportunidad de tener un pretexto para salir del aula y de bajar tensiones en los estudiantes (lo que no es malo), pero no llegan a establecer en los estudiantes una relación entre la experiencia obtenida en la visita con lo aprendido en clase, o aprender cosas nuevas relacionadas con el temario visto. En este contexto, la relación entre museos y colegios se hace tensa por la mutua suposición de que la otra institución es la responsable del éxito de una visita escolar perfecta, además el que la institución educativa encare la visita de modo ideal con una gran preparación previa y el museo la reciba de modo ideal regalando material informativo completo con toda la materia que se necesita cubrir en el temario (Jiménez, 2008, p. 3).

Los docentes tienen que saber que el éxito de la visita no recae únicamente en la labor de los museos; pero, es cierto que más allá de toda la preparación y motivación, los docentes requieren capacitación para realizar estas actividades con éxito. Existe un largo camino para formar a los docentes, tanto de primaria como secundaria, para trabajar y sacar provecho al museo, ya que en la actualidad, se presentan problemas entre las temáticas y los objetivos al utilizar este espacio debido a su falta de preparación. Así mismo, el docente que desea realizar la visita debe enfrentarse a las marañas administrativas y el riesgo legal de realizarlo (Jiménez, 2006, p. 11-15).

Como profesor de secundaria el interés y uso de los museos ha sido una experiencia cercana. Del 2004 al 2006 se utilizó el Museo Nacional, Museo de Arte Costarricense, Museo del Jade, Museo del Banco Central, Museo Calderón Guardia, Museo Juan

Santamaría con estudiantes de diferentes instituciones, como: IPEC de Santo Domingo de Heredia y Río Frío de Sarapiquí, con niveles de séptimo a undécimo año (Jiménez, 2008, p. 4). Después del 2007 he continuado visitando los museos en sus aperturas de exposiciones y a nivel didáctico con la Universidades de Costa Rica (UCR) y Autónoma de Centroamérica (UACA); por lo que domino información de las actividades del museo y garantizo que hay una falta de comunicación dirigida al sector de secundaria. De esta forma, he comprobado que la mayoría de las instituciones no cuentan con servicios eficientes para la atención de los docentes de secundaria.

Hasta el momento, el principal servicio de los museos a los centros de educación formal se encuentra en las visitas guiadas y ocasionalmente en charlas y talleres. Los museos no han desarrollado políticas o estrategias que atiendan realmente las necesidades de los docentes en la educación formal, los cuales son, al final de cuentas, los que promueven la visita a los museos y, por tanto, pueden incentivar o reprimir el hábito de la visita a dicha institución en la población nacional (Jiménez, 2008, p. 9). Este elemento se vuelve crucial, ya que, parte de que los museos no consideran las características de los docentes de secundaria para crear propuestas que fomenten el uso de las instituciones por partes de esos profesionales.

Los educadores deben hacerse cargo de una gran cantidad de asuntos, además de los meramente docentes, que disminuyen su interés por los museos tal y como se les divulga actualmente. Parte de estos elementos que desaniman a los profesores se encuentran: el gastar tiempo libre para actividades docentes que no son pagadas ni reconocidas, el esfuerzo y el riesgo de realizar visitas (muy elevado en comparación con los beneficios para la media de los profesores) y la casi nula difusión de estrategias y políticas para aprovechar las instituciones museísticas (Jiménez – Hernández - Romero, 2006, p. 4). Además, hay que considerar que si bien algunos museos nacionales tienen tarifas especiales para estudiantes, otros cobran por el ingreso y esto desanima a muchos profesores y estudiantes, principalmente en los centros de escasos recursos. Asimismo, los días de ingreso gratuito para nacionales no puede ser necesariamente aprovechado por los docentes porque las visitas deben realizarse en el horario del grupo y deben repercutir el mínimo posible al resto de las materias del día (Jiménez, 2008, p. 6); y por si fuera poco, la mayoría de los docentes

desconocen los contenidos y las exposiciones que realizan los museos, porque estos no difunden por canales la información a los docentes interesados y en realizar una visita.

Lo anterior explica, por qué el 20 de octubre del 2006 cuando se le preguntó a un grupo de 72 profesores de Estudios Sociales (Jiménez, 2008, p. 10) de 17 circuitos educativos cuántos habían visitado un museo ese año con sus grupos, solo 2 respondieron afirmativamente que los habían visitado. Esos docentes realizaron su visita con un grupo de 40 estudiantes cada uno, mientras trabajaban en el Liceo República de México en Guadalupe; mientras que los profesores que no realizaron la visita, se les preguntó por qué no la realizaron y 65 contestaron que la visita es un riesgo injustificado para los beneficios que se pudieran obtener y 5 justificaron su respuesta con un criterio de falta de tiempo para planificar una salida de ese tipo. A ese grupo de 72 se le preguntó si conocía el contenido del museo o las exposiciones que se tenían en ese momento en alguna institución en específico, solo uno logró responder con certeza y veracidad; pero, curiosamente, ese docente no realizó la visita, ya que no la consideró justificable. Además, cuando al grupo total se le preguntó por alguna opción que sustituya a la visita presencial, 59 propusieron un material proveído por los mismos museos.

75

El caso que se acaba de exponer, evidencia una serie de deficiencias en el servicio de las instituciones museísticas nacionales para los docentes y estudiantes de secundaria. La mayoría de los museos cuentan o contaron hasta hace poco, con programas de atención para los estudiantes de primaria, pero solo uno contó con uno para secundaria, al cubrir medianamente las exigencias impuestas de los planes de estudios nacionales en Artes Plásticas o Estudios Sociales y las necesidades docentes para estas materias. Esta excepción representa el desaparecido programa “Mañanas Culturales” del Museo del Jade del Instituto Nacional de Seguros (INS), que confeccionó un material de gran calidad pedagógica tanto para docentes como estudiantes de secundaria, aunque su horario, de lunes a viernes de 9 a 12, excluía a los estudiantes de zonas alejadas y a modalidades nocturnas.

También, los materiales diseñados especialmente para docentes de secundaria es casi nula (Jiménez, 2006, p. 13), los servicios electrónicos son seriamente limitados en cuanto a la obtención de información útil para la construcción de una clase de secundaria (entiéndase imprimible, copiable y concreto), y no se aprovechan las redes informativas de profesores preexistentes (Jiménez, 2011, p. 2). Finalmente, no se cuenta con ningún

instrumento o material alternativo a la visita física, que cubra las necesidades reales del docente: cubrir el plan de estudios parcial o totalmente con plazos de tiempo cortos. Muchos supondrían que los medios digitales o electrónicos serían un medio para subsanar este problemas, pero lo cierto es que ha sido subutilizados, ya que hace 10 años los medios electrónicos básicamente se utilizaban solo para dar información general y horarios de atención; pero, hoy si bien el Museo Nacional ofrece una visita virtual (con la misma propuesta que Encarta 2001) y el Museo Juan Santamaría tiene juegos y paneles interactivos sobre batallas y hechos, lo cierto es que esta información no es imprimible, técnicamente incopiables y su utilización en el aula es imposible por su volumen y complejidad.

Algunas propuestas didácticas promovidas por museos, como el Juan Santamaría desde su página web: *Consejos prácticos para la preparación y montaje de exhibiciones didácticas*, o por colegios profesionales (Barquero y Araya, 2012), así como texto de museografía especializados (Alderoqui, 1996 y García, 1994) buscan quien sea el docente que realice exhibiciones en clase y realice el trabajo, que en sana teoría corresponde a los encargados de la educación de los museos. En casos concretos pareciera sugerirse que los docentes son los responsables de la relación entre escuela-colegio y museos (Alderoqui, 1996 y García, 1994). De hecho, estas consideraciones fueron planteadas a nivel institucional por la RED CAMUS, al promover una serie de recomendaciones para trabajar con las instituciones de educación formal y cumplir sus necesidades (RED CAMUS, 2007, p. 57-59).

Está claro que existen textos teóricos que promueven y resaltan el valor didáctico del museo como espacio (Gómez, 2004; Alderoqui, 1996), pero en la práctica los museos han olvidado las necesidades que tienen los colegios y los profesores a la hora de ofrecer servicios, labor que sí han hecho estas instituciones con las empresas turísticas. El docente tiene interés por las colecciones que custodian los museos, y si pudiera llevárselas al aula sin que mediase la institución museística, lo haría (Jiménez, 2008, p. 18). Al profesorado no le preocupa las estrategias pedagógicas alternativas del museo, su manejo del poder o cualquier cosa por el estilo, son los servicios de información museísticos canalizados por las asociaciones docentes las que podrían elevar las visitas de los grupos escolares a los museos. Pero sospecho que, el problema de fondo se encuentra en el inadecuado

conocimiento de los encargados de las instituciones museales sobre las características y necesidades de las instituciones educativas.

Existe un desconocimiento por parte de los funcionarios administrativos de los museos sobre la materia y los niveles así como los contenidos relacionados con sus colecciones, así como las necesidades más básicas que deben cubrir los docentes en relación a los servicios ofrecidos por el museo (Jiménez, 2008, p. 2). De hecho, estas preocupaciones parecen que no son vigentes en las discusiones museológicas costarricenses actuales, puesto que tanto en el I Encuentro Nacional de Museos realizado en el Museo Nacional de Costa Rica (el 19 de noviembre de 2004) y el II Encuentro Nacional de Museos realizado en el Auditorio Ministerio de Cultura Juventud y Deportes (el 18 de noviembre de 2005), de las 16 ponencias la relación escuela-colegio y museo solo se presentó una ponencia (Barboza Retana, Félix, 2005); y aún esta ponencia y las reacciones que de ella surgieron se señaló como responsable de las visitas escolares al docente, eliminando cualquier responsabilidad de las instituciones museísticas en el proceso educativo generado allí. Cuando la organización interinstitucional se incrementó y los retos requirieron sociabilizar experiencias se realizaron los Congresos Nacionales de Museos, el primero en el Museo Nacional (en noviembre de 2006), en la Universidad de Costa Rica (en octubre del 2008) y en el Museo Histórico Cultural Juan Santamaría (en noviembre del 2011). En estas citas de tres días de duración para cada una, se presentaron 93 ponencias; sin embargo, las ponencias relacionadas con educación fueron solamente 14. Ahora bien, estas 14 ponencias básicamente tocaban propuestas con grupos de primaria, enfocadas en las necesidades del museo o disfrute de los niños y no en la utilidad en clase, las únicas que tocaban la educación secundaria eran las cuatro presentadas por este autor, que no tiene relación formal alguna con los museos.

Es urgente la producción de material pensado específicamente para docentes de secundaria que no lo obligue a desplazarse a las instituciones o a realizar él mismo los materiales cuando se supone es interés, obligación y responsabilidad de las institución (REEDCAMUS, 2007, p. 59). Debe fomentarse no solo la creación de material, para que el profesor trabaje en clase; sino también, los mecanismos para que desde su aula y con el mínimo gasto de energía, el educador pueda contactar y, si desea establecer vínculos con el

museo. Un profesor informado, motivado y preparado visita el museo, por eso para que el colegio realice una visita primero el museo tiene que llegar al colegio.

2. Si Mahoma no va a la montaña: llevando el museo al colegio

Ante las dificultades, tanto sistémicas en la educación formal como de integración de los espacios museales y tecnológicos a los áulicos (Jiménez, 2013, p. 2-16), una solución que permitiría reunir a museos, nuevas tecnologías digitales y a una clase de varias materias de secundaria sería el uso de un Museo Virtual realizado a la medida como estrategia didáctica para estudiar temas concretos del programa de estudios. Basado en esta conclusión teórica, se procedió a realizar el diseño de un museo virtual y su correspondiente aplicación en una clase de Estudios Sociales. Estas experiencias de aula se realizaron desde el 2006 hasta el 2012 y demuestran las posibilidades inherentes en la didáctica del objeto y de la utilización del museo como espacio.

78

3.1 El museo Virtual: Una propuesta de currículo integrado

La utilización de museos virtuales permite recrear la estructura y los fines de un museo, donde el tiempo y el espacio dejan de ser un inconveniente para los visitantes; ya que, por más alejado que se encuentre una persona, y sin importar la hora en que esta pueda acceder al museo, sea por medio electrónico o digital, es una gran ventaja que presenta frente a la institución física (Jiménez, 2013, p. 2-16). Asimismo, el reunir en su exposición obras que no se encuentran bajo una misma custodia y que de manera convencional serían sumamente difíciles conseguir, es un elemento que hace aumentar su valor como recurso específico ante un interés especial.

Es claro que se deben cumplir con varias características técnicas, objetivas y conceptuales (Jiménez, 2013, p. 16-18), que permitan con su uso modificar el concepto de las materias como la de Estudios Sociales, además de presentarse como un instrumento para la apropiación de códigos que permitan el ingreso de un valor simbólico de interés: el uso

de tecnología y el uso de instituciones que tiene un elevado prestigio social. Esta última correlación y construcción de un nuevo valor simbólico de apropiación por parte de los estudiantes es particularmente beneficioso para aquellos provenientes de instituciones escolares marginales (Hernández, Jiménez y Romero, 2006, p. 16).

Un elemento clave que no debe olvidarse es el papel del docente. Si bien no se elimina, el museo está concebido para ayudarlo y facilitarle el trabajo, al ofrecerle opciones que impliquen poco esfuerzo de aplicación y tiempo, elementos que los carecen los docentes. Atendiendo a esto, un museo virtual es una opción muy útil para un profesor de secundaria (Hernández, Jiménez y Romero, 2006, p. 15), ya que el museo virtual le permite al docente realizar propuestas pedagógicas innovadoras sin riesgos legales, implementar didácticas de clase específicas a partir de sus recursos e intereses, y lo más importante, el museo puede ser utilizado según la opción pedagógica que el docente desee (Hernández, Jiménez y Romero, 2006, p. 12-15). Un buen material o instrumento de ayuda docente debe brindarle esa opción, algo que el museo virtual le brinda al estar abierto a tantas interpretaciones y opciones de aprendizaje como visitantes o visitas tenga.

3.2 Diseño del museo

Para cumplir con el objetivo propuesto, se procedió a diseñar un museo con fines claros que se catalogaría como un museo temático con una clara definición para un público meta que al ser virtual puede entenderse tanto como producto y como espacio; así, este producto trata de facilitar una enseñanza de la historia utilizando una temática artística mediante espacios y medios no convencionales: el museo y las nuevas tecnologías digitales. De esta manera, se busca presentar una historia vinculada total, en la que la economía, la demografía y la política afectan la cultura material concreta, y específicamente la escultura. Además, se trata de utilizar un espacio educativo dinámico como el museo para que el visitante aprenda, investigue y disfrute a su ritmo e interés, haciendo del aprendizaje algo significativo. Valiéndose de las tecnologías digitales se busca disminuir costos, democratizar la información, mostrar una cantidad masiva de datos y, por tanto, vincularse con una población joven que concibe y aprende desde los recursos digitales. De esta forma,

se aprovechan las virtudes de elementos desaprovechados o no trabajados en la educación formal, alentando especialmente la educación permanente sin discriminación de edades, géneros, distancias o condiciones económicas.

Pero en forma más específica, el visitante –usuario conocerá de historia patria de una forma completa, disfrutará de la producción escultórica costarricense y entenderá el desarrollo histórico del arte y la sociedad costarricense hasta el presente. Se espera, finalmente que los visitantes puedan sensibilizarse ante la escultura, comprender al arte como una producción social que se concretiza en un individuo, generar sus propios gustos estéticos y apreciar el pasado.

El interés primario es facilitar la Enseñanza de los Estudios Sociales para realmente cumplir con las finalidades de un museo. De esta manera, el museo virtual busca impactar a todas aquellas personas que puedan operar una computadora y el programa; más allá de la ubicación o características económicas del usuario. En general, sería un público con conocimiento básico o nulo de la historia o del arte pero con interés concreto en él. Ahora bien, es especialmente útil para docentes y estudiantes de secundaria que estudian la formación del estado nacional; materia estudiada en el sistema educativo nacional en séptimo y undécimo año, pero no excluye a otros públicos o tipos de estudiantes, como los universitarios.

Al final, con las intenciones expresadas dicho museo se preocupa por un público amplio en su estructura social, educativa y generacional. Así como también, busca salvar los obstáculos de tiempo y horarios, lo que beneficia a las comunidades que por distancia u horarios no podrían disfrutar de la vista a un museo y de sus colecciones.

En forma general el Museo Virtual de Arte Escultórico de Costa Rica durante la época liberal presenta diferentes niveles importantes. Cada nivel busca objetivos específicos que unidos, generan un conjunto que pretende ser innovador y potencializador de la enseñanza. Los objetivos específicos según cada área de construcción del museo son los siguientes:

- a. **A nivel Museológico:** Se trata de ir más allá de la visión tradicional del museo como una bodega que almacena impulsivamente objetos antiguos que las concepciones de la nueva museología ya han superado, se pretende generar un

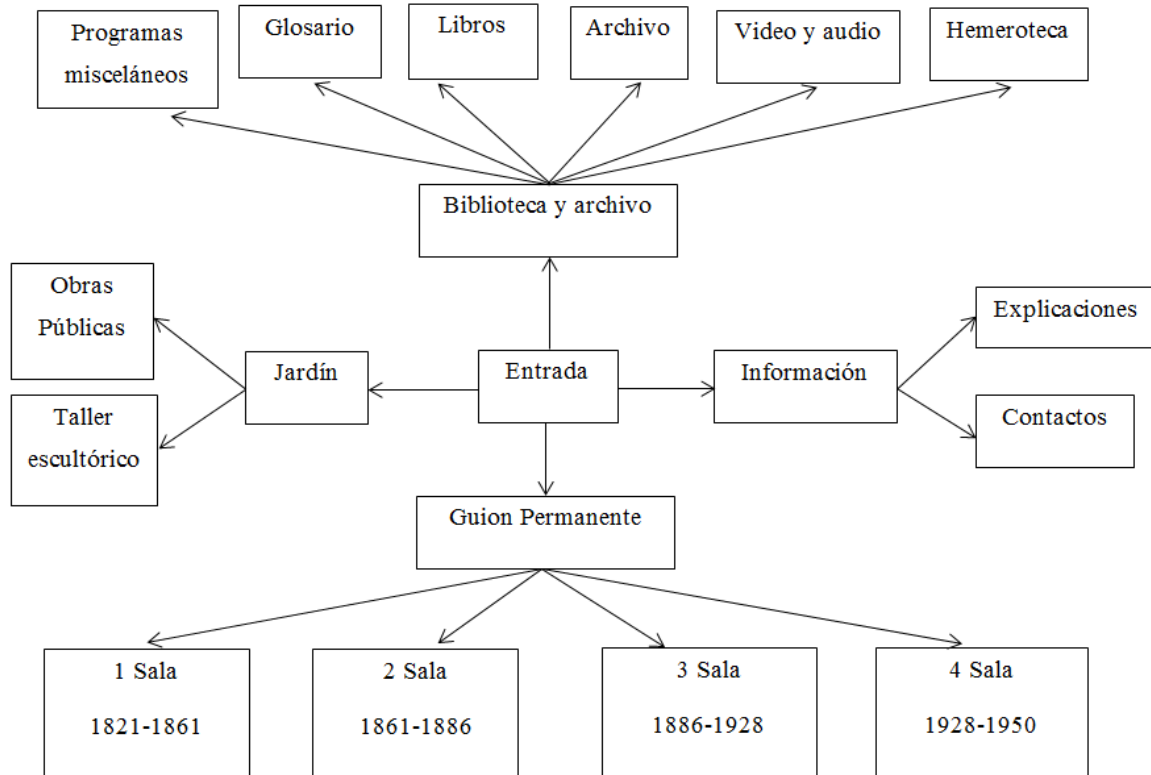
espacio que promueva el elemento educativo e instructivo del museo. En este sentido se puede decir que se utiliza al museo como un sitio y estrategia didáctica para la enseñanza; es decir, la finalidad comunicativa de este museo consiste en ser una institución informativa (que facilita la comprensión) para el público general, pero que tenga el potencial de ser un museo didáctico (el que enseña a aprender) para grupos con interés por el tema. Todo lo anterior no busca ser un museo contemplativo de actitud pasiva, sino un museo de impacto cognoscitivo para la población, respetando la actitud de las personas sobre el tema.

- b. **A nivel Museográfico:** El museo se apoya en la estrategia de las relaciones de hipervínculo en el “Guión Permanente” y “Jardín escultórico”; en donde en lugar de fichas museográficas, se realiza una visita guiada que permite la explicación de conceptos y la ampliación de información. Además, se presenta la opción del aprendizaje por descubrimiento a partir de la plataforma para la investigación en las partes de “Archivo” e “Información”, las cuales cuentan con una ambientación que evoca la época referida, con lo cual se crea una empatía con el tiempo estudiado.
- c. **A nivel histórico:** Mediante un desarrollo cronológico de las salas se muestra una historia social del arte, en el cual el sujeto creador (escultor) está en íntima relación con su medio y contexto, entendiendo así su obra. Por tal razón, los aspectos económicos, políticos, sociales e intelectuales en que se desarrolló la obra y vivió el artista son elementos fundamentales para explicarles y darles sentido. La información se basa en investigaciones históricas recientes, sin omitir discusión o el reconocimiento de la falta de información. Con esto se aporta al reconocimiento entre el discurso historiográfico y el hecho pretérito. Además, debido a los anexos documentales, se permite una exposición analítica de los datos, pero se le da libertad de criticar y contradecir lo expuesto, lo que muestra la historia como una ciencia en construcción.

- d. **A nivel pedagógico:** Al utilizarse las estrategias de aprendizaje por descubrimiento y la interrelación conceptual (redes de conceptos), en la cual el visitante interrelaciona hechos y conceptos, así como investiga con libertad lo que le interesa. Las formas en las que se realiza es por medio del uso del hipervínculo y la proyección multimedia. Con estas herramientas virtuales se puede proceder a utilizar las salas expositivas. La técnica de la interrelación de conceptos y hechos que permitan vislumbrar al visitante las redes causales y relacionales de hechos y conceptos, le permitir al sujeto retroceder o saltar pasillos para hacer más dinámica la narración textual. Utilizando la disponibilidad de los multimedios se puede aplicar y dinamizar el aprendizaje por descubrimiento, haciendo que la investigación se vuelva una estrategia de aprendizaje. Esto se logra en la medida que prosee una organización coherente del material y las guías pertinentes para dirigir a usuarios deseosos de información del arte escultórico.
- e. **A nivel técnico:** El producto es un proyecto multimedia de formato HTML (estructura WEB) desarrollado para PC con requerimientos de un sistema operativo Windows 95 o superior, así como una PC mínima de procesador Pentium I de 166 MHz, 128 MB de RAM, tarjeta VGA de 2 MB y un lector de CD 16 X o superior. El proyecto facilita los paquetes de Adobe Reader 7.0 y MediaPlayer 7 necesarios para su desarrollo efectivo. Si se comprende que el producto se diseñó hace 10 años, se entiende porqué para los ojos actuales sería poco atractivo, sobre todo en el uso gráfico de algo que era prohibitivo para muchos sistemas operativos hace una década; sin embargo, aún hoy sigue cumpliendo el objetivo de funcionar con gran facilidad y fluidez en cualquier computador en que opere sin que por ello sea visualmente incompatible o desagradable.

En cuanto a la organización de los contenidos, las funcionalidades y los fines de una institucionalidad museística, este debe dividirse en varias partes con fines específicos. De esta forma, visualmente, la estructura del museo puede representarse de la siguiente manera:

Ilustración 1. Estructura del museo virtual



La estructura anterior muestra cuatro zonas bien definidas, que aunque parecieran estar separadas debido a la capacidad del hipervínculo se relacionan, así los espacios hacen referencia entre sí, siendo el nodo principal el Guion Permanente que redirecciona a los otros espacios. De esta manera, el museo virtual tendría la siguiente estructura de contenido según la organización del espacio:

1. Vestíbulo
2. Guión permanente
 - A. El arte del orden y progreso
 - B. La formación de un estado y un arte nacional (1821-1861)
 - a. La formación del Estado Nación en Costa Rica
 - b. Un hito patriótico: La Campaña Nacional de 1856

- c. Los apoyos a la escultura: La peste del cólera y el obispado de Costa Rica
 - d. Un silencio provocado: la ausencia de las mujeres en la escultura
 - C. El Estado Oligárquico y el inicio del arte laico (1861-1886)
 - a. La economía avanza: El desarrollo cafetalero
 - b. La disputa con la Iglesia: Las Reformas liberales
 - c. Inician los cambios: El desarrollo de una nueva práctica escultórica
 - d. Reforzando un estereotipo: La blanquitud en la escultura
 - D. El auge del liberalismo estatal y la europeización del arte (1886-1928)
 - a. La supremacía del Estado: El auge del estado liberal
 - b. En busca de la prosperidad: La modernización de la sociedad
 - c. Los nuevos modelos para la escultura: El Teatro Nacional y La Academia de Bellas Artes
 - d. Equilibrando los ambientes: ocultaciones sociales en una armonía plástica
 - E. La crisis del Estado Liberal y sus detractores artísticos (1928-1950)
 - a. El orden se tambalea: límites de estado y crisis económicas
 - b. Una ideología guía de contestaciones artísticas-culturales: El americanismo
 - c. Una respuesta escultórica al liberalismo: el americanismo y el novoamericanismo
 - d. Un nuevo modelo de belleza: la inclusión de lo indígena y de la mujer
 - F. El pasado vive en el presente
- 3. Jardín Escultórico
 - A. Esculturas públicas del país
 - B. Talleres escultóricos
- 4. Archivo y biblioteca
 - A. Libros y catálogos
 - B. Documentos
 - C. Artículos de periódico
 - a. 1850 – 1890

- b. 1890 - 1920
- c. 1920- 1950
- d. 1950 - 1980
- e. 1980 - 2005

D. Biografías

- a. Escultores Nacionales del Período
- b. Escultores Extranjeros
- c. Otros Personajes Nacionales
- d. Escultores nacionales de 1950-2005

E. Videos

- a. Entrevistas
- b. Técnicas

F. Glosario

G. Misceláneos

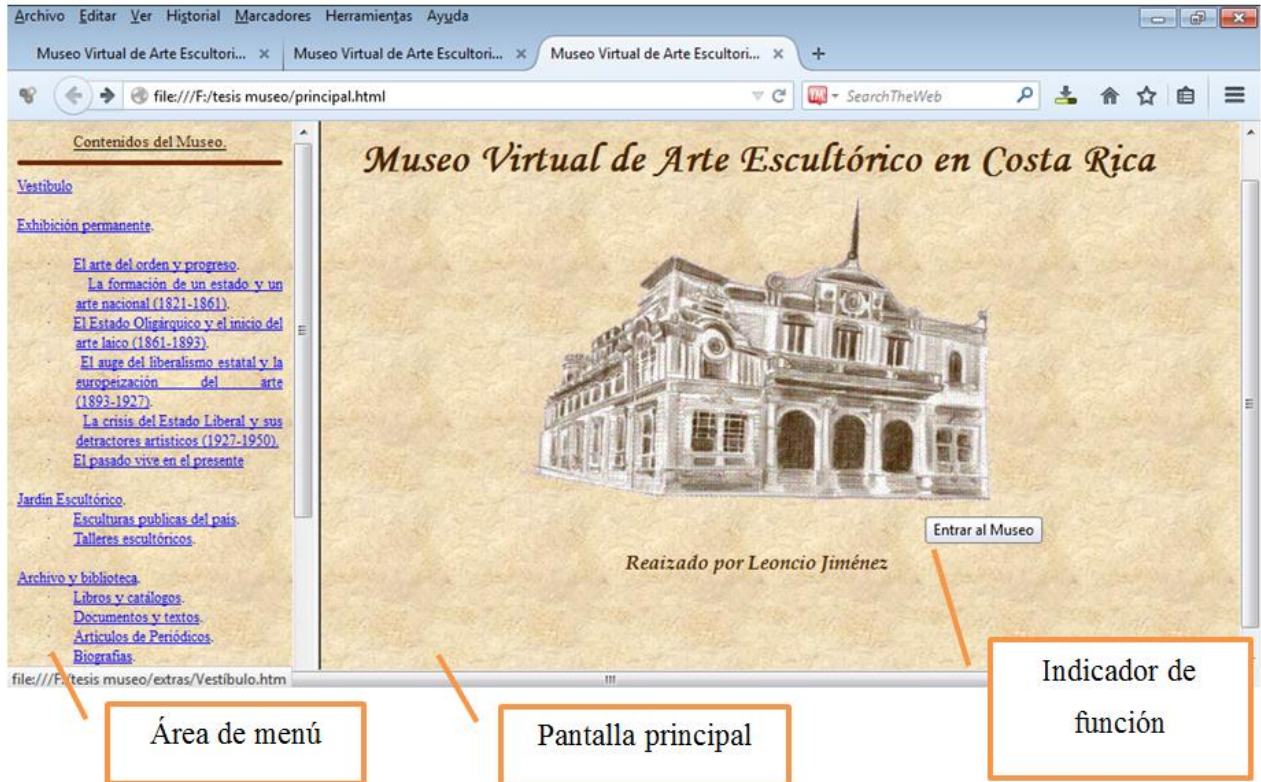
5. Información

- A. Folleto didáctico
- B. Guía para docentes
- C. Información del museo
- D. Contactos con otros museos
- E. Bibliografía sobre el tema

85

A pesar de que la alfabetización tecnológica está bastante avanzada en casi todo los grupos etarios del país, hace diez años era escasa, por tal razón las preocupaciones de diseño por hacerla lo más inteligible y simple posible fue constante, tendiendo muchos referentes a los programas más utilizados era lo que servía como una referencia de uso. El museo se presentaba como una página Web dividida en dos: en la parte izquierda aparecerá el menú general del Museo; mientras que, en la parte derecha se visualizará la pantalla principal (despliegue del menú). Esta estructura se mantendrá en todo el programa. Para ayudar en su uso, el programa activa una señal sobre la función o acción al que corresponde un determinado ícono o conexión, para que se active debe detenerse el cursor del ratón sobre el objeto.

Ilustración 2. Diseño (interface) del museo



86

Las páginas que son portales a otras, se presentan con una imagen que recrea la función del espacio, con solo pulsar en la imagen que corresponde a la acción deseada, se ingresa en ella. Si se desea regresar al menú anterior sólo debe seleccionarse el hipervínculo de “Regresar a...” En la sección de *Archivo* se encuentran las imágenes que corresponden a los archiveros, gavetas o libros. Estas imágenes trasladan a documentos o listas agrupadas por temas, solo se necesita dar un clic el que se desea para accederlos. Cuando se encuentra con una lista de información encerrada en una caja, se está frente una lista de elementos vinculantes, y con un simple clic en el elemento deseado se ingresa o ejecuta la acción que se informa.

Ilustración 3. Espacios del museo



En las páginas de exposición de obras (guión permanente y técnicas escultóricas) en algunas pantallas encontrará imágenes e información. Las imágenes por si mismas explican o desarrollan un tema, el texto que se encuentra en la derecha desarrolla o explica a profundizar las imágenes. En estos textos, existen hipervínculos que se refieren a videos, imágenes u otras partes del programa. En otras ocasiones, se le presentará información en un formato especial llamado PDF. En estos documentos encontrará información diversa y de gran interés.

Al final, el museo como producto informático era un gran repositorio que contaba con una importante cantidad de información que permitía la investigación tanto de docentes como estudiantes. Así entre los datos que el producto cuenta están:

- 1) 1200 imágenes
- 2) 40 minutos en video
- 3) 10 minutos música
- 4) 40 anexos documentales (periódicos, libros, y textos varios)
- 5) 50 biografías de personajes relacionados con el tema

Ilustración 4. Despliegues de información



También, debido a que el museo virtual se considera un espacio como tal, se ponía a disposición materiales para el docente como tarjetas impresas y DVD como otros museos, por ellos el paquete físico del museo contaba con:

- CD con el museo virtual en formato HTML
- Folleto de mano sobre el museo
- 40 tarjetas didácticas
- DVD con videos
- Documento con justificación teórica del producto
- Estrategias para el aprovechamiento docente

Como se puede ver, no solo se considera el impacto que se tiene en el estudiante de educación formal, sino el efecto dominó que la presencia de ciertos materiales o técnicas tiene en las familias de estos; existía una preocupación por estar abierto a todos los posibles usuarios en investigación o capacitación, aunque en este rubro el público son los docentes;

siempre, sin excluir a ningún usuario por las configuraciones técnicas del equipo que posean.

Ilustración 5. Conjunto total de materiales del museo



89

En varias ocasiones, el Museo Virtual de Arte escultórico en Costa Rica en el Periodo Liberal, como espacio, ha sido analizado a nivel museológico, museográfico y hasta gráfico. En el 2007 Ronald Martínez Villareal, coordinador del programa de Museos Regionales y Comunitarios del Museo Nacional de Costa Rica, ente que atiende el desarrollo de los museos del país, consideró que la propuesta cumplía con los elementos teóricos y prácticos para considerarla museo, si bien apuntó problemas a nivel gráfico, consideró que se justificaban debido al público e interés, no solo que cubrían el propósito que trataba de demostrar.

En el 2011, Vivian Solano Brenes, en su trabajo final de graduación *Proyecto: click-arte: CD-ROM interactivo sobre obras artísticas de Costa Rica* para obtener el título de Máster en Museos: Educación y Comunicación por la Universidad de Zaragoza, evalúa el Museo Virtual en función a la calidad de las piezas de arte. La autora reconoce la recopilación documental, la coherencia interna y la variedad de recursos disponibles; sin embargo, numera como limitaciones: 1) la mala calidad de las imágenes (mal recorte,

pixeleadas), 2) especificidad en el tema de cultura durante la época liberal (1821-1950), 3) debió incluirse un glosario con términos artísticos relacionados a la escultura (herramientas, acabados, tipos, etc.), y 4) debió clasificarse las esculturas con fines públicos elaboradas en la época por temas o motivos, para de esta manera ofrecer más posibilidades de abordaje e interactividad (p. 50-51). A esta evaluación, realizada de forma descontextualizada se puede contestar a cada apelación, pues en cuanto al primer punto, es cierto que se presenta dicho elemento, pero se debe a que la finalidad del museo, que era demostrar que se podría realizar este trabajo con poco presupuesto por parte de una sola persona; el punto dos, debe enfocarse al temario de Estudios Sociales, aunque existe información del tema que permite adentrarse a los periodos anteriores y posteriores; el punto tres, es totalmente falso, ya que, el material cuenta con un glosario ilustrado, esto comprueba junto con lo revelado en los puntos uno y dos que la autora no exploró o leyó el trabajo de forma completa; el punto cuatro demuestra una preocupación y énfasis propios de la investigadora por la parte artística, y no por lo social-didáctico que es el que domina el fin del museo, por lo que esta crítica no es pertinente.

Con todo lo anterior, se confirma que el Museo Virtual expuesto aquí se presenta como un espacio musear reconocible y que cumple con sus propósitos. Es claro que, en una evaluación actual, tiene deficiencias a nivel gráfico, debido a su interés de ser visualizable en casi cualquier equipo, lo que en una computadora de hoy muestre pixeleo y baja calidad, algo que puede achacarse también a casi cualquier producto realizado hace diez años. Sin embargo, la calidad de contenido, diversidades de recursos y posibilidades didácticas no es puesta en duda.

90

3.3 Una primera experiencia de aula

Los planeamientos en la teoría generalmente se presentan sugerentes y creíbles, pero al contrastarlos con la realidad se derrumban o demuestran épicamente todas sus limitantes. Por tal razón, la propuesta anteriormente expuesta fue llevada a la práctica para comprobar su verdadera factibilidad para el sistema secundario.

El lugar escogido para realizar la experiencia fue la sección diurna del Colegio Nocturno de Río Frío en Sarapiquí de Heredia. Dicha institución contaba en el 2006 con más de 1000 estudiantes y 24 grupos en total; los cuales inmersos en el contexto de una zona bananera muestran los índices promedios aprobación en las Pruebas Estandarizadas Nacionales y deserción escolar. Por su lado, la planta física es bastante completa, contando con biblioteca con 4 computadoras de consulta y un laboratorio de informática administrado por la Fundación Omar Dengo con 20 estaciones e internet.

Debido a la presión de los exámenes ministeriales que se aplicaban en esa época, para la aprobación de III Ciclo, y a otros elementos como la disciplina del grupo se consideró conveniente probar el producto con los estudiantes de séptimo año en el tema de Historia de Costa Rica entre 1821-1917. Ahora bien, para promover la idea de desarrollo integral, así como explotar todos los recursos del producto y tener tiempo para desarrollar el recurso se realizó un currículo integrado entre las materias de Estudios Sociales, Educación Ciudadana, Artes Plásticas e Informática. De esta forma se eligieron tres grupos (7-8, 7-10 y 7-12) los cuales eran estudiantes de los profesores Carmen Hernández Rodríguez (de Artes Plásticas), Gerardo Romero Enríquez (de Informática Educativa) y del autor.

91

Para la profesora Hernández y para el autor si bien personalmente nos hubiera gustado hacer la visita a un museo físico, esto representaría varios problemas serios. En primer lugar, la logística de permisos y costos de transportes desde Río Frío en Sarapiquí hasta los museos podría ser muy oneroso para los estudiantes de una institución donde la mayoría de los encargados recibían salarios mínimos de las empresas bananeras o piñeras. En segundo, siguiendo los planeamientos y los objetivos ministeriales, los museos que tendríamos que visitar individualmente no siempre corresponderían. Por último, si lo hacíamos juntos para abaratar costos de transportes, el tiempo asignado para cada institución era mínimo, siendo más que una visita educativa, un recorrido de reconocimiento. En la práctica “crear” una institución a nuestras necesidades era más simple, si se consideraban que teníamos un material de base, como es el previamente referido.

Para iniciar la aproximación de los estudiantes con el material se decidió iniciar durante el II trimestre del 2006 con el uso de las tarjetas y el tríptico en la materia de

Educación Cívica, en el contenido (ya obsoleto) de “Expresiones de la Identidad Costarricense: nuestro arte”, con fines de material ilustrativo. De esta forma, se midió la aceptabilidad y se realizaron estrategias, modificándose los preconceptos previos sobre el uso y disposición que tenían los docentes sobre el material. Además, se trabajaron otros proyectos integrados, los cuales no vinculaban el museo virtual, como pedir extraclases que fueran ilustraciones que evaluaban su contenido en Estudios Sociales y su técnica en artes plásticas, con el fin de acostumbrar a trabajar a los estudiantes en esta modalidad de acción docente; ya que, esto aunque es deseable, es poco común en la secundaria.

Posterior a este primer acercamiento, se prosiguió la fase más ambiciosa del proyecto: la realización de un currículo integrado a gran escala. Para este fin se trabajó en el III trimestre con los temas de “Historia de Costa Rica: Período Republicano 1821- 1914” (en Estudios Sociales), “Arte costarricense desde el arte precolombino hasta el arte del Siglo XXI” (Artes Plásticas) y “Manejo del entorno de Internet” (Informática). De esta forma se trazó un hilo conductor y objetivo en las diferentes materias: el entender como el contexto social explicaba ciertas manifestaciones culturales (en este caso las artísticas) las cuales no están ajenas a las experiencias pretéritas (historia), utilizando como medio de información el multimedia expuesto en hipertexto. Encontrada la justificación de este trabajo integrado (elemento exigido por la administración para realizar un trabajo de esta índole), se prosiguió a operacionalizarlo.

En Estudios Sociales, previo trabajo en clase se solicitó un trabajo extraclase utilizando únicamente el Museo, tratando temas concretos sobre la sociedad costarricense del periodo en estudios (1821-1914) para entenderlo mejor; como algunos de los temas sobre los tratados de límites, La Campaña Nacional, el cultivo del banano; es decir, temas del plan de estudio, pero también de interés para los estudiantes. Por su parte, la profesora de Artes Plásticas haría uso del material interno elaborado para explicar en clase los diferentes periodos, cubriendo los vacíos en información plástica del museo en los temas de grabado y dibujo, y asignó un trabajo extraclase sobre obras de arte presentes en el museo del interés del estudiante en diferentes periodos, para justificar su importancia y gusto personal. Mientras tanto, la clase de Informática Educativa era el espacio de investigación y aprendizaje por descubrimiento, no solo de las herramientas digitales, sino del significado e importancia de las obras y contextos en estudio.

Los trabajos extraclase se presentaron en forma de exposición con trabajo escrito. Evitando la tendencia generalizada de la copia textual en trabajos escritos, se les aclaró a los estudiantes que se quería sus observaciones e interpretaciones, sin copias literales del material. Los resultados fueron sorprendentes. La gran mayoría, si bien con un lenguaje limitado y una ortografía pésima, lograron expresar con sus propias ideas lo propuesto en ambas asignaturas. Por su parte, en informática fue evidente que el interés por cumplir con lo asignado junto con la dificultad técnica implicaron un reto para los estudiantes, llevándolos más allá del tradicional “corte -pegue”, ya que como el docente tiene el control de la información, el estudiante está obligado a entender la materia y no solo a copiarla. Lo anterior redundó en un mayor manejo de las herramientas y programas propuestos. Posteriormente, en el segundo examen parcial de Estudios Sociales se incorporaron seis puntos de Respuesta Corta y tres en el desarrollo de una prueba de 50, se notó en los estudiantes un mayor dominio en la materia tratada con la técnica del museo que con otras, aumentando en el estudiantado su capacidad de síntesis, análisis e interpretación en las preguntas de desarrollo. Cuantitativamente, en los ítems en que se utilizó el museo como técnica didáctica tuvieron un mejor rendimiento tanto en un mismo examen y en grupo (86% de acierto total en esos 9 puntos, frente un 78% del resto), pues fue evidente su mejoramiento en relación a los grupos que utilizaron otra técnica (86% frente 64%).

93

Gracias a la breve, pero significativa experiencia aquí comentada, se logró encontrar una forma viable para utilizar los recursos y características propias del museo, en el contexto y las exigencias específicas de la secundaria costarricense. En este caso concreto, se demostró la capacidad integradora de un museo temático de visión amplia donde varias materias puedan sacar provecho de ella. Esto pone de manifiesto la necesidad de las entidades museísticas de eliminar la visión de museos por áreas (arte, historia y antropología) a los temáticos sin caer en el facilismo de elegir públicos estancos.

Se mostró una posible solución a problemas urgentes en la educación secundaria: la utilización de materiales y estrategias didácticas que potencie el aprendizaje significativo y actualizado; sin detrimento del tiempo libre y tranquilidad legal del docente. En forma concreta el material significó un apoyo para las diferentes asignaturas. En Estudios Sociales, la experiencia propuso la posibilidad de una herramienta para el desarrollo en las habilidades cognoscitivas de la historia y la relación de la historia con la vida cotidiana

(elementos claves para una enseñanza de una historia significativa). Así mismo, solucionó un urgente problema de Artes Plásticas: la inexistencia de materiales especializados para dicha materia. Mientras que en Informática Educativa se proporcionó al docente de un producto que promueva la integralidad de los conocimientos y permite un uso dirigido de los recursos y capacidades digitales en un medio similar al real.

Por último, fue evidente un efecto anímico en los estudiantes: el orgullo de poseer un valor simbólico en arte y el aumento del interés por los museos, lo cual es interesante, ya que estas instituciones pasaron de ser entes desconocidos con referencias vagas de aburrimiento a ser potencialmente interesantes y poseedoras de elementos atractivos. Esto debe tomarse en cuenta sobre todo en las zonas rurales donde los “entes de cultura” y las instituciones “nacionales” están normalmente fuera de su alcance y su conocimiento y por redundancia pueden generar su interés.

La experiencia lastimosamente no pudo reactivarse en el año lectivo siguiente debido a varias razones muy comunes en el sistema educativo nacional. En primer lugar, la Fundación Omar Dengo restringió las posibilidades de trabajo integrado y creó programas propios excluyentes. En segundo lugar, con el cambio de dirección institucional se restringieron los trabajos que implicaran una duración “innecesaria” en su ejecución, bajo el pretexto de la necesidad de cumplir los planeamientos anuales completos. Por último, a pesar de que la experiencia fue sistematizada, y contaba con materiales completos que facilitarían la aplicación para otros docentes, ningún docente de artes (con excepción de Hernández) en la institución mostró interés por aplicarlo en los siguientes cuatro años; lo que demostraba que algún elemento se había omitido en su diseño que no permitió su aplicación.

94

3.4 Una segunda experiencia

Después de la experiencia del 2006, el Museo Virtual de Arte Escultórico no se utilizó por varias razones, la más importante, el que no contara con séptimos años, lo que me impidió afinar las estrategias y métodos de la experiencia del 2006. Hasta el 2010 volví

a tener a mi cargo estudiantes de séptimo año, sin embargo las condiciones de la población de esta institución fueron diferentes a la de la experiencia anterior, ya que estos estudiantes eran del Colegio Nocturno de Río Frío, lo que implica que no cuentan con materias especiales (Educación Física, Música, Industriales, Hogar o Artes Plásticas); en segundo, la materia de Informática Educativa no existía como tal, ya que en su lugar recibían una materia llamada “desarrollo socio laboral” la cual recibían en ciclos de seis meses, con contenidos de turismo y paquetes comerciales; y en tercero, contaban con cinco sesiones de 35 minutos cada una en vez de las cuatro sesiones de 40 minutos cada una, en un horario de 6 pm a 10 pm.

El único grupo asignado a mi cargo tenía por sí mismo algunas características particulares. Si bien el grupo empezó con 42 estudiantes terminó con 23 en lista, con 16 de asistencia regular. La mayoría de los estudiantes eran mayores de 25 años, y para el momento de aplicación de la experiencia en el tercer trimestre y debido a la deserción, el grupo contaba con edades de los 32 a los 53 años. Todos los varones eran trabajadores, empleados en su mayoría de la compañía bananera Standar Fruit Company y las mujeres sin excepción eran amas de casa, con hijos y en algunos casos con trabajos adicionales.

95

Por sus condiciones socioeconómicas, laborales y etarias, el planteamiento de extraclases debía ser cuidadoso, y el uso de tecnología era limitada; por lo tanto, la visita a un museo físico era una posibilidad pedagógica legal, ya que todos eran mayores de edad, la dificultad se encontraba en que algunos de los estudiantes trabajaban de lunes a viernes y otros laboraban domingo. Ante esta situación, la visita solo tendría función formativa, lo cual sería irresponsable, desconsiderado y poco útil si contábamos el costo económico, social y temporal para estudiantes tan ocupados para una actividad no evaluada, sino que perdería atractivo y seguramente por sí mismo disminuiría la visita.

El Museo Virtual de Arte Escultórico se volvió una posibilidad de trabajo extraclase, pero debía ser usado de forma diferente. Utilizando el mismo material se debía pensar en una forma donde todos pudieran tener acceso, disminuir al mínimo sus conflictos con la tecnología y que fuera atractivo en la relación dificultad -porcentaje evaluado- interés. Además, las consideraciones del uso efectivo del tiempo eran cruciales, ya que, en el tercer trimestre, periodo en que se imparte el tema de la Formación del Estado

Costarricense y Costa Rica Liberal (tema en que se utilizaría el museo) los días efectivos de clases se ven disminuidos por los feriados, semanas evaluativas y días de congresos.

Después de esas consideraciones se determinó el asignar el trabajo extraclase. En clase relacionado al tema “El café y sus efecto en la sociedad” se tocó el tema del cambio cultural el cual se ampliaría en “Las Reformas Liberales y la Modernización de la Sociedad”. Así, después del uso de un material genérico para la materia se realizó una exposición general de obras a partir de las tarjetas del Museo Virtual. En esa misma lección cada estudiante escogió una obra de su interés, el cual sería la base para su trabajo extraclase. Dicho extraclase consistía en la elaboración de una reseña histórica de dicha obra escultórica, la cual debía contextualizar, mencionar brevemente la importancia de la obra y una reseña del autor; todo esto sin sobrepasar las seis páginas. De esta forma se interrelacionaban todas las partes del museo y se les obligaba a leer, entender y resumir la información. Lo cual aunque desigual, fue posible al final para todos los educandos.

El contexto para lograr la accesibilidad y asesoría sobre el uso informático para los estudiantes, se trabajó en conjunto con el profesor de “Desarrollo Socio-laboral del área de informática” José Carrillo Carrillo. Dicha materia con una intencionalidad de “alfabetización” tecnológica busca que al final del sétimo año los estudiantes puedan utilizar con fluidez el procesador de texto Word de Microsoft Office. El proyecto final consiste en realizar un documento que utilice estilos de títulos y texto, formatos de página y fotografías, así como tablas de contenido y cuadros de texto. Normalmente las didácticas de clases iban desde plantillas previamente construidas a procesos de creación libres, los cuales para docentes siempre exigían un peso de asesoría y búsqueda. Antes de realizar el trabajo en el salón de clase y laboratorio se debió delimitar claramente las características que necesitaba el trabajo por realizar por parte de los estudiantes, para que tanto el profesor de Informática Educativa como el de Estudios Sociales pudieran evaluarlo efectivamente según los programas de estudios correspondientes.

El uso del Museo Virtual del Arte Escultórico por parte del profesor Carrillo obtuvo varias ventajas. Primeramente, los estudiantes explorarían un ambiente de hipervínculos y multimedia controlado, diseñado para un tema especial evitando la dispersión. Por su naturaleza, el material permitía tener la tranquilidad de que ningún estudiante estuviera distraído al explorar otro espacio digital, lo cual le permite al profesor enfocarse en su

labor docente y no en la vigilancia. Una segunda ventaja, fue que al tener los estudiantes pautas claras sobre el desarrollo del documento y esté relacionado con un puntaje de otra materia, por un efecto de interés académico, las preocupaciones sobre las características internas del documento y la elaboración se dispersaban en el docente. De esta forma, se enfocó en el desarrollo de su objetivo curricular: la aplicación de formatos y estilos en el documento mediante las herramientas del procesador de textos.

El trabajo se asignó a principios de octubre y se fijó un plazo de un mes para realizarlo, mientras tanto el profesor Carrillo tuvo cuatro semanas para trabajar con ellos. De esta forma el profesor Carrillo terminó de evaluar el curso a mediados de noviembre y el trabajo fue entregado para la misma fecha, última semana lectiva antes de los exámenes finales del tercer trimestre. Como todo trabajo de clase o extraclase, el aprendizaje debe evidenciarse en la evaluación sumativa. De esta manera se realizó un identifique en el que se presentaron algunas imágenes de estructuras u obras clásicas de la época y ellos debía nombrar el título de la obra. De esta sección de cuatro puntos, la mayoría (14 estudiantes) ganó los cuatro, los que menos puntos obtuvieron ganaron dos puntos (4 estudiantes). En términos generales un éxito como experiencia formativa y sumativa.

97

Al finalizar la experiencia, el profesor Carrillo mostró su interés por volver a trabajar con este proyecto, ya que, en lugar de generarle más trabajo se lo simplificó, pues eso es lo que busca un docente de una estrategia. Por otro lado, a diferencia de la experiencia anterior, el profesor de turismo mostró su interés en ser incorporado a esta propuesta, lo que implicaría aplicarse una estrategia similar, negociando intereses y necesidades de los planes.

3. A manera de conclusión

A casi diez años de iniciar el diseño y elaboración del Museo Virtual y ocho de su ejecución, la estrategia ha mostrado ser valiosa para democratizar colecciones y conocimiento de los museos nacionales que muchas instituciones, por su ubicación o modalidad, no tendrían acceso. Así mismo son la posibilidad perfecta para verdaderos trabajos interdisciplinarios, al dar espacio a trabajos estudiantiles y docentes creativos y

vinculantes. No omito que existente, es necesario un fuerte trabajo de realización y planeamiento necesario, tanto para crear el Museo Virtual que se utilizaría, como en la puesta en marcha de la propuesta didáctica. Sin embargo, considero que el esfuerzo es más retribuable que con otras propuestas. En primer lugar, el material es útil para varias materias, contenidos y modalidades educativas. En segundo lugar, la puesta en marcha es más sencilla, aunque necesita una claridad en la solicitud al estudiantado, pero el trabajo se enfoca en la acción de los estudiantes, lo que permite a los docentes realizar su labor con plenitud.

Si bien desde mi oficio como profesor de Estudios Sociales, he realizado estas experiencias y observaciones, creo que son duplicables para otras materias y modalidades educativas como la penitenciaria o la técnica. Espero que mis resultados y consideraciones inviten a los encargados educativos de los museos nacionales y de otros entes especializados, a diseñar productos de servicios a los docentes de secundaria con un verdadero diseño de Museo Virtual y no solo exposiciones virtuales. Creo que si al docente se le brinda un material que cumpla con características concretas, este estará abierto a nuevas didácticas en clase, mientras no sacrifiquen en sobremanera su tiempo libre o tiempo familiar; logrando así, un cambio real y perdurable en la forma de enseñar en nuestro país.

98

Referencias bibliográficas

- Abarca, S. (1992) *Fundamentos de Pedagogía*. San José, Costa Rica. Ministerio de Educación Pública. San José: CIPET.
- Alderoqui, S (1996) *Museos y escuelas: socios para educar*. Argentina: Paidós.
- Barbera, E (2004). *La educación en la red actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje* Buenos Aires: Paidós.
- Barboza, F (2005) *Importancia de generar alianzas estratégicas entre el sector educativo, el académico y los museos del país*. Memoria II Encuentro Nacional de Museos.

- Barquero, A; Araya, F (2012) *Didáctica de la historia. Experiencias para el desarrollo del pensamiento temporal en estudiantes de Costa Rica*. Chile: Editorial Universidad de La Serena.
- Castro, M (2009) *Aventura arqueológica: guía para niños y niñas visitantes de la sala precolombina del museo nacional de Costa Rica*. San José: EDITORAMA.
- Corrales, F (2001) *Los primeros costarricenses*. San José: Museo Nacional de Costa Rica.
- EUCR (2005). *Museos del 2000 construcciones de nuevos horizontes*. San José, Costa Rica.
- García, Á (1994). *Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Gómez, A (2004) *Un camino de aproximación a las ciencias sociales: la didáctica museográfica*. Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales, Enero-Diciembre, Número 00. Venezuela: Universidad de los Andes.
- Hernández, F (1994) *Manual de museología*. Madrid: Editorial Síntesis Biblioteconomía y documentación.
- Hernández, C; Jiménez, L y Romero, G (2006). *El uso del museo virtual en las clases de secundaria. Un estudio de caso*. San José: Costa Rica. Primer Congreso Nacional de Museos.
- Herrero, M (1997) *Los museos costarricenses: trayectoria y situación actual*. San José: Dirección General de Museos.
- Hooper, E (1998) *El muso y sus visitantes*. Madrid: Ediciones TREA SA.
- Instituto Nacional de Seguros. (2000) *Museo del Jade Marco Fidel Tristán Castro*. San José: INS.
- Jiménez, L (2006) *Problemas en la visita y la utilización de los museos en las instituciones de educación secundaria*. Primer Congreso Nacional de Museos. San José, Costa Rica.
- Jiménez, L (2008) *¿Qué buscan los profesores de secundaria en los museos?.* Segundo Congreso Nacional de Museos. San José, Costa Rica.
- Jiménez, L (2011). *Psi Mohamed no va a la montaña. La producción de material didáctico Creación estrategias didácticas a partir de materiales dados por museos*. Segundo Congreso Nacional de Museos. San José, Costa Rica.

- Jiménez, L (2013) *El museo virtual como estrategia de enseñanza de la historia* Revista Electrónica Perspectivas Edición 6, Febrero. 83-104. Heredia, Costa Rica.
- Museo de Arte Costarricense (1999) *Max Jiménez. Un artista del siglo*. San José: Ministerio de Cultura Juventud y Deportes.
- Museo de Cultura Popular. (Sin fecha) *Guía didáctica para docentes*. Heredia: Costa Rica.
- Museo Histórico Cultural Juan Santamaría (sin fecha) *Consejos prácticos para la preparación y montaje de exhibiciones didácticas*. Artículo en Línea, obtenido en <http://www.museojuansantamaria.go.cr/materiales-de-educacion/63-consejos-practicos-para-la-preparacion-y-montaje-de-exhibiciones-didacticas.html>
- Museo Nacional Costa Rica. (2007) *Guía para el docente*. San José, Costa Rica.
- Ramírez, A (2003) *Juan Fernández Ferraz: Teoría de lo Bello*. Heredia, Costa Rica. Departamento de Filosofía Universidad Nacional.
- RED CAMUS (20007) *Museos centroamericanos aportes para un oferta pertinente*. Guatemala. 66.
- Sancho, J (2003) *Animalia Escultórica de Juan Manuel Sánchez*. San José: Museo de Arte Costarricense.
- Solano, V (2011) *Proyecto: click-arte: cd-rom interactivo sobre obras artísticas de Costa Rica*. Universidad de Zaragoza en Máster en Museos: Educación y Comunicación. Trabajo final de graduación.
- Soto, Z (1996) *Catálogo de arte precolombino costarricense del Museo del Jade Lic. Marco Fidel Tristán C. del Instituto Nacional de Seguros*. San José: INS.
- Valle, L (1998) *Guía didáctica para la enseñanza de la educación Ambiental en el Zoológico Nacional Simón Bolívar, Segundo Año*. San José: Fundación Zoológicos.

Nota sobre el Autor

* Costarricense. Máster en Historia Aplicada y Bach en la Enseñanza de los Estudios Sociales de la Universidad Nacional. Actualmente labora como profesor del departamento de Estudios Sociales del Liceo de Río Frío, en Horquetas de Sarapiquí, Heredia, Costa Rica. Correo Electrónico leonciojm@gmail.com