



XII CONGRESSO INTERNACIONAL

das JORNADAS de
EDUCAÇÃO HISTÓRICA

“Consciência Histórica e
as novas tecnologias da
informação e da comunicação.”

18 a 21 julho de 2012

Educação Histórica e Museu

Dia 20 - Sexta – Feira 17.30 –

Conferência - Ivo Mattozzi
(Universidade de Bolonha - Itália)

[trad. Alejandra Armendariz]

1. Introducción I

- **DIA 1** La imagen muestra una clase con niños de la escuela infantil en el Museu Oscar Nyemeier de Curitiba en el 2007.
- Me he sentido fascinado por su presencia, por su tranquila forma de visitar una exposición de juguetes así que he pedido si podía sacar una foto al grupo de alumnos y profesores.
- Esos niños estaban aprendiendo la existencia de un lugar llamado museo y el guión (o script) de comportamiento que se tiene en un museo:
- **DIA 2** de esta forma comienzan la educación histórica, la didáctica museal y la educación al patrimonio
- Las tres actividades están entrelazadas, una potencia la otra y cada una condiciona el desarrollo de la otra.

2. Introducción II

- Este entrelazamiento es un tema que me apasiona desde hace mucho tiempo.
- Al mismo he dedicado muchas reflexiones y también mucha de la producción de material didáctico. **DIA 3**
- Es un argumento sobre el que sigo comprometido como investigador.
- Por eso, estoy especialmente contento de estar aquí y muy agradecido por la invitación para seguir razonando con ustedes sobre la relación entre la educación histórica y el museo.
- Otro motivo para agradecer esta invitación es que me da la oportunidad de compartir mi visión del problema y mi tiempo con amigos que deseaba volver a encontrar.

Desculpe-me

- Desculpe-me (desculpimi), se (si) eu prefiro ler em castillano (cascillano) em vez que em Português.
- Mas então você não tem motivos para rir de minha pronúncia
- Os me disculpo, si yo prefiero leer en castillano antes que en portugués.

3a. A missão educacional de um museu

DIA 4. He leído ensayos de estudiosos brasileños y portugueses y estoy plenamente de acuerdo con la confianza que estos expresan acerca de la misión educativa del museo.

Sin embargo, por desgracia, la misión educativa es a menudo descuidada o malinterpretada.

Y todavía más a menudo no es asumida en coherencia con los propósitos de la educación histórica.

No hay una clara ni distintiva concepción de la didáctica museal ni en los educadores museales ni en los profesores.

A mí me gustaría proponer la didáctica museal como una actividad que puede ser eficaz sólo si compartida por profesores y educadores museales con acciones distintas y complementarias.

3b. Dos tesis

Quisiera defender dos tesis:

1. que el museo gracias a la didáctica museal puede ser útil para la educación histórica y
2. que la didáctica museal puede reforzar la función social y educativa de los museos.

DIA 5. Sólo en tal modo el museo puede convertirse en una ventana hacia el pasado

4. ¿Cómo pretendo desarrollar mi razonamiento?

- **Día 6.** En primer lugar, defendiendo la idea de que si la historia a enseñar es entendida como disciplina, entonces la educación histórica necesita al museo.
- Después, me centraré en la especificidad del museo para perfilar su potencial educativo.
- En tercer lugar, analizaré los objetos del museo como restos del pasado con la finalidad de poner de relieve cómo funciona el poder informativo de los restos.
- Dedicaré el cuarto punto a la didáctica museal y a las actividades que esta exige tanto a los profesores como a los educadores museales.

5. ¿Cómo pretendo desarrollar la conferencia? 2

- Voy a argumentar que la transposición didáctica de los textos que acompañan a las exposiciones y a los objetos es una actividad esencial.
- Después, razonaré sobre la necesidad de que el museo sea introducido establemente en el currículo de historia
- e intentaré demostrar que la didáctica museal es buena para el museo.
- Otro punto tratará sobre cómo la didáctica museal favorece la educación al patrimonio
- Dudo ser capaz de exponer todos estos puntos en el tiempo asignado, pero el núcleo de la conferencia está en los primeros temas que sin duda podré desarrollar.

6. Índice

1. ¿La educación histórica necesita al museo?
2. Los museos en la educación histórica
3. La especificidad del museo
4. Los objetos y su poder informativo
 1. Los guiones en los objetos
5. Principios de didáctica museal
6. La transposición en la didáctica museal
7. El museo en el currículo de historia
8. ¿Por qué el museo necesita a la didáctica museal?
9. Museografía didáctica
10. La educación al patrimonio cultural

Sentiréis que mi charla también es un diálogo con los prof. Barca, Rusen Chapman y Prats acerca del modo en que es posible poner en relación epistemología e historia y sobre como es posible enseñarles a los alumnos el proceso de construcción del conocimiento histórico. Y dialogaré con todos vosotros que habéis presentado búsquedas sobre el empleo de las fuentes en la enseñanza de la historia

Así pues vamos a empezar por el primer tema:

¿LA EDUCACIÓN HISTÓRICA NECESITA AL MUSEO?

9. La historia “nociónística” no necesita al museo

DIA 7 Si la historia a enseñar es entendida como la acumulación de información sobre los eventos del pasado y la enseñanza se practica como suministro de información histórica, no hay ninguna necesidad de los museos,

- bastan los libros de texto.
- Pero sabemos que el resultado de este aprendizaje es prácticamente inútil y quizás incluso perjudicial.
- Debemos romper con esta tradición de la enseñanza de la historia y debemos pensar la historia como disciplina.
- En este caso, la potencialidad formativa del museo se magnifica.

10. La educación y la cultura histórica

El pensar

- **DIA 8** Es necesario disciplinar la mente de los estudiantes de modo que estos
 - Piensen el conocimiento histórico como algo producido mediante el uso de restos como fuentes, según procedimientos regulados y gracias a numerosas operaciones cognitivas.
 - Sepan que el conocimiento histórico es el producto de la síntesis y de la escritura de la personalidad del histórico.
 - Piensen la multiplicidad de los conocimientos y de los géneros historiográficos.

11. La educación y la cultura histórica

La experiencia

- **DIA 9 y 10.** Los estudiantes pueden alcanzar este modo de pensar
 - Si son involucrados en procesos de enseñanza y aprendizaje en los que experimentan el uso de los restos del pasado y los procedimientos de construcción del conocimientos histórico.
 - Si aprenden a criticar las fuentes y a producir información.
 - Si se acostumbran a realizar operaciones cognitivas para organizar la información y darle sentido.

12. La educación y la cultura histórica

El saber

- **DIA 9 e 11.** Obviamente la educación histórica se completa con el aprendizaje de conocimientos significativos de historia general,
- con las habilidades para analizar los conocimientos controvertidos y criticarlos
- así como para usar los conocimiento con el fin de adquirir otros y comprender aspectos y procesos del mundo actual.

13. La educación histórica y los restos del pasado

- Pero ahora debemos resaltar uno de los elementos que he señalado anteriormente como importante en la educación histórica:
- la habilidad en el uso de los restos y de los procedimientos de construcción del conocimiento histórico.
- **DIA 12**
- Y pensemos en intensificar el uso didáctico de los restos y de los procedimientos de producción de información.

14. ¿Por qué educar en el uso de los restos?

- **DIA 13a.** Por una razón metodológica
 - Hacer conocer por experiencia como se desarrolla el proceso de construcción del conocimiento del pasado.
- **DIA 13b.** Por una razón cognitiva:
 - Enseñar a
 - A Criticar los restos
 - A Producir información
 - A Organizar información
 - A dar sentido a la información estructurada en nexos temporales y espaciales
- **DIA 13c.** Y Para formar la conciencia histórica
 - Si somos capaces de considerar fuentes los restos del pasado que observamos en los lugares en los que se desarrolla nuestra vida, podemos incluir el presente en la perspectiva histórica.

15. Restos, territorio, y patrimonio

- DIA 14
- El mundo en el que vivimos, en todos sus aspectos, es el resultado de procesos que se han desarrollado en el pasado. Estos procesos pueden observarse en las marcas producidas por los agentes naturales y humanos y por las interacciones que dieron impulso a dichos procesos: objetos, edificios, imágenes, textos escritos, lugares, estructuras, paisajes, tradiciones, sonido.
- Estas marcas están y se distribuyen en los territorios donde revelan su estratificación y sus transformaciones.
- Como consecuencia, el territorio en el que nos movemos es un mundo de marcas producidas y dejadas por los fenómenos naturales del planeta y por las actividades de los grupos humanos que lo han habitado.
- Las marcas existen en un territorio y están sometidas a la jurisdicción de una administración cívica, provincial, regional o estatal.
- el pasado está presente bajo forma de restos (vestigios)
- el museo es un epítome de todo esto y los objetos tienen múltiples identidades DIA 15

16. Restos del pasado en los procesos de enseñanza y de aprendizaje

- Los restos, por lo tanto, deben ser incluidos orgánicamente en los procesos de educación histórica.
- Pero estos pueden estar en las casas de los estudiantes, en el archivo escolar, en el territorio en el que viven...
- ¿Cuál es entonces la especificidad del museo?
- ¿Qué ventajas ofrecen los restos museales?

17. La especificidad del museo

- **DIA 16** Los objetos-restos son descontextualizados y recontextualizados en el espacio museal
- Son ya considerados y tratados como fuentes y como bienes culturales
- Están expuestos según sistemas de relaciones y colocados a largo de itinerarios generados a partir del conocimiento producido por los expertos.
- Están expuestos siempre con su correspondiente leyenda escrita lo que indica la identidad de los objetos.
- A menudo están expuestos junto a paneles mas o menos completos de información para contextualizar o con la intención de proporcionar una base informativa útil para la comprensión.
- El propósito deliberado es crear las mejores condiciones para
 - Observar los objetos;
 - Verlos con placer;
 - Construir conocimiento
- De lograr esta finalidad se ocupa la museografía y la actividad museográfica de los diseñadores de la exhibición.

18. El museo como texto

- **DIA 17.** Los objetos están expuestos siguiendo un programa comunicativo que los agrupa y los distribuye según una coherencia temática y/o según una división por contextos y/o períodos.
- Gracias a esta disposición, el museo puede ser considerado como un tipo de texto cuya comprensión requiere una alfabetización determinada.
- Pero también, gracias al modo en el que son exhibidos en el museo, los objetos se convierten en portadores de múltiples historias, del pasado y del presente.
- Hace falta aprender a leer el texto del museo.
- Hace falta alfabetizar a los estudiantes.

19.No sólo objetos

- **DIA 18.** Los objetos expuestos en un museo no conciernen sólo el pasado.
- Están conectados con las actividades comunicativas diseñadas y realizadas en el presente por expertos y por lo tanto son representativas
 - de los valores concebidos en la sociedad de dicho presente,
 - de los saberes indispensables para la interpretación de los objetos,
 - de las prácticas necesaria para la exhibición de los objetos,
 - de las instituciones que apoyan los saberes y las prácticas,
 - de la identidad de la entera sociedad y/o de grupos sociales determinados.

20. El museo como signo de la civilización del siglo XX

- El museo no es una institución reciente, pero en el siglo XX (*veinte*) ha tenido su máxima difusión y distribución.
- No hay país ni sector de la vida social que no tenga su institución museal.
- Los museos atraen financiación estatal, local y de fundaciones privadas.
- Demandan profesionales especializados y dan trabajo a mucha gente directamente o indirectamente.
- El museo connota la civilización del siglo XX (*veinte*), y nuestra relación con la historia.
- Un ciudadano activo y crítico debe conocer los museos como instituciones y sus problemas y exigencias.

21. Sin intenciones didácticas

- Por lo tanto, en el museo los objetos han recibido un tratamiento que ha implicado actividades :
 - de descubrimiento y/o adquisición
 - de estudio
 - de propuesta cognoscitiva
 - de proyecto comunicativo
 - de puesta en escena

La comunicación es generalmente sin intenciones didácticas.

Esta destinada a un “visitante modelo” entendido como un habitante del mundo del experto y no ciertamente como un alumno de la escuela.

Recientemente se ha consolidado una museografía divulgativa muy atractiva para los visitantes inexpertos, pero tampoco esta está destinada a alimentar procesos formales de aprendizaje.

22. Las potencialidades educativas

- **DIA 19.**
- El museo tiene por lo tanto muchas potencialidades educativas.
- Pero estas no se activan en automático.
- No es suficiente entrar en un museo para salir de él más ricos de conocimientos, más educados históricamente y más educados como ciudadanos.
- Son necesarias acciones educativas deliberadas y realizadas mediante la didáctica museal.
- Es necesario que las acciones educativas en el museo no sean episódicas sino, al contrario, integradas en el currículo a lo largo de todo su desarrollo.
- Por lo tanto, llegados a este punto necesito introducir el tema de la didáctica museal en relación con la educación histórica
- y esto me obliga en primer lugar a un análisis del poder informativo de los objetos-restos.

Marcas - vestigios

**RESTOS DEL PASADO-> FUENTES ->
DOCUMENTOS**

23. Restos → fuentes : una aclaración

- Me habéis escuchado usar mayormente la palabra “restos” en lugar de “fuentes”.
- Mi preferencia contrasta con el hábito de los profesores y historiadores que piensan en términos de fuentes, como si los objetos que provienen del pasado tuviesen esta función desde sus orígenes y dicha función se activase en automático.
- Este estereotipo impide pensar toda la potencialidad informativa que tiene un resto del pasado e impide también comprender que dicho resto puede servir como fuente para la construcción de conocimientos múltiples y diversos.

24. Pensar los objetos del museo

- Para pensar la didáctica museal es necesario pensar que los objetos que se encuentran en el museo son todos – ya sea individualmente o en el conjunto en el que han sido encontrados - los restos de actividades humanas del pasado.

26. Los objetos como restos del pasado

- **DIA 20** Los restos son conservados, tutelados y expuestos al público porque han recibido un significado y un valor;
- Han sido descubiertos por haber sido sacados a la luz o por haber sido descubiertos como objetos de conocimiento.
- Han sido producidos o han sido usados.
- Los restos incorporan guiones de producción y guiones de uso.
- antropólogos y semiólogos hablan de biografías de objetos **DIA 22**

27. Genealogías de objetos

- Las genealogías de todos los objetos se inscriben dentro de las genealogías de las sociedades y de las culturas en las cuales los objetos han tomado su forma.
- Derivan de ellas y también las explican, dando lugar a múltiples historias ambiguas.
- El uso y el consiguiente abandono de un objeto revelan en parte el orden social del que dicho objeto es contemporáneo y en el que participa.
- De esta trama nace la multiplicidad de las posibles lecturas de nuestro tiempo, pero hoy en día estas genealogías, tan modestas y necesarias, se echan en falta.
- Para comprender nuestro mundo y reflexionar sobre nuestra evolución será necesario disponer de las historias de los múltiples objetos cotidianos que nos sirven y al mismo tiempo nos dominan.
- Será necesario saber cómo y por qué ha cambiado la manera de viajar, de lavarse, de vestirse, de iluminar o de decorar la casa: cómo y por qué ha cambiado el modo de medir el tiempo.
- Es decir, será necesario conocer las historias de los objetos que en determinadas épocas han realizado estas funciones: la historia de la rueda, del vestido, de las especias, del gramófono, del frigorífico, del calendario o del reloj.

28. Del resto del pasado a la fuente

- En cuanto restos pueden convertirse en fuentes, es decir, en instrumentos para producir información gracias a una pluralidad de elementos potencialmente informativos.
- Veamos cuales. **DIA 23**
- Véase como ejemplo de objetos de museo una moneda de la colección numismática del **Museo nacional de San Pablo**.
- Aquí es sólo una imagen y también un resto de la actividad de los expertos del museo y de mi actividad como conferenciante. Pero en el museo es un resto material de actividades humanas del pasado.
- ¿Cómo podríamos producir información si quisiéramos usarla como fuente?

29. Los elementos potencialmente informativos

- **Día 23.** Podemos producir información gracias a la observación e interpretación
 - del material
 - de las dimensiones
 - del texto escrito,
 - de la imagen
 - de cualquier señal añadida

Y también por otra parte, considerando su relación con

- el contexto al que pertenecía
- con la serie de monedas con las que se le puede conectar
- con los otros restos de la misma época en la que fue producida y usada.

30. Información extra-fuentes e interpretación de los elementos informativos

- **DIA 24.** Sin embargo, observar los distintos elementos informativos de los restos no nos sitúa en la condición de producir mucha información si carecemos
 - de la información extra-fuentes y
 - de los esquemas interpretativos.
- La información extra-fuentes debe hacer referencia a los procesos de producción y de uso de los objetos.
- Los esquemas interpretativos multiplican la información gracias a procedimientos inferenciales.

31. Procesos de producción y procesos de uso

DIA 24. Si conocemos cómo ocurren los procesos productivos y qué personas están involucradas en su realización, si conocemos los guiones que les guían en el desarrollo de su tarea...

O también, podemos contestar a preguntas cual :

¿conocemos los instrumentos utilizados y los procedimientos que se siguen para realizar los objetos? ¿Conocemos los contextos en los que dichos procesos tienen lugar?

Entonces podemos producir información inferencial sobre la sociedad en la cuál suceden estos procesos productivos.

Se puede decir lo mismo de los procesos de uso:

conocer las funciones, los modos de uso, los contextos en los que se usan los objetos y las personas que los usan,

así como conocer los **guiones** de uso potencia nuestras habilidades de producción de información.

Ahora tengo que profundizar el tema del guión o script o rutina sobre que hacemos muchas búsquedas en la asociación Clio' 92

Un guión o script (o rutina) es la puesta en escena que se forma en nuestra mente para representar la secuencia de acciones que constituyen las actividades que cada uno de nosotros lleva a cabo (en la vida cotidiana, en la vida social, en la vida profesional) – desarrollando una rutina repetitiva – para alcanzar una meta: ir a la escuela, dar clase, coger un avión, ir al cine, jugar a fútbol, ir a misa, celebrar una fiesta, fabricar un objeto de madera o de bronce, escribir un correo electrónico, ir a un museo, etc., son ejemplos de actividades que podemos representar secuencialmente, como si tuviesemos un guión (script) inscrito en nuestra mente.

LOS GUIONES O SCRIPT EN LA DIDÁCTICA MUSEAL

32. Guiones (o script)

- **DIA 25.** Y hace falta una aclaración en relación a los guiones o script y a su papel en el uso de los objetos como fuentes.
- Vosotros habéis realizado muchos guiones para alcanzar la universidad
- Hemos aprendido a realizar acciones ordenadas temporalmente y espacialmente para alcanzar un objetivo.
- Nuestro aprendizaje se concreta en esquemas o puestas en escena mentales que llamamos “guiones o script” siguiendo una metáfora cinematográfica.
- Sin embargo, los especialistas de semiótica y de sociología de los procesos productivos han puesto de relieve que en los mismos objetos se inscriben guiones de uso.
- Un ordenador, un vaso o una botella nos obligan a activar estos guiones si queremos usarlos de acuerdo con el objetivo para el cual han sido producidos.

33. Guiones (o script) y objetos

- Los objetos de los museos requieren tres tipos de guiones:
 1. Aquellos relativos a su modo de exhibición. Responden a preguntas del tipo “¿con qué guión debo observarlos?”
 2. Aquellos relativos a los procesos de producción y de uso en el pasado. Responden a preguntas que podemos sintetizar en ¿cómo eran producidos? ¿Cómo eran usados?
 3. Aquellos relativos a los procesos de producción de la información. ¿Cómo actúa el historiador para producir información?

34. Guiones y aprendizaje

- **DIA 26.** Por lo tanto, al introducir el museo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje nos vemos en la necesidad de enseñar a los estudiantes tres tipos de guiones:
 1. Aquellos que los acostumbran a observar los objetos según las lógicas de la exposición.
 2. Aquellos relacionados con los procesos de producción y de uso.
 3. Aquellos relacionados con los procedimientos del trabajo historiográfico.

35. Museos y educación histórica

- Son guiones que pueden aplicarse también a objetos fuera de los museos.
- Son importantes tanto en la educación histórica como en la educación a la ciudadanía y en la educación al patrimonio.
- Pero estos se pueden conseguir sólo activando la didáctica museal según sus principios.
- Por eso, ahora necesito aclarar en qué consiste la especificidad de la didáctica museal.

Los objetos salvados por los niños de Concetta Giannangeli

«Cada objeto tiene su alma»

Carolina, 5 años

«Algunas cosas están rotas pero se pueden tener aunque sea sólo por belleza”

Francesca, 4 años

«Los objetos tienen derecho de ser otras cosas”

Giorgia, 5 años

http://www.multiversoweb.it/rivista/n-01-scarti_abbandoni/gli-oggetti-salvati-dai-bambini-140/

Consultado el 8-7-12

LA ESPECIFICIDAD DE LA DIDÁCTICA MUSEAL PARA LA EDUCACIÓN HISTÓRICA

36. Los objetos y el conocimiento

- **DIA 27.** La especificidad de la didáctica museal está ligada a dos consideraciones preliminares
 1. En relación al papel que juegan los objetos en el desarrollo cognitivo de los niños y de los adultos.
 2. En relación al papel que juegan los objetos en la construcción de los primeros conocimientos históricos que los niños encuentran en su currículo.
- ¿A partir de qué aprenden los niños? ¿Cuáles son sus mediadores primarios con el mundo?
- En primer lugar, los objetos: sus características, su comportamiento, sus funciones y sus relaciones hacen accesible a los niños que los manipulan muchas de las características del mundo.

37. Especialistas y objetos

- Lo han revelado tantos pedagogos, psicólogos y especialistas de didáctica que han revalorizado la relación entre el desarrollo de los conocimientos de los niños y los objetos.
- Como ejemplo, y para economizar el tiempo, me basta citar a dos o tres de:
 - **DIA 28** Catherine Garvey
 - **DIA 29** John Locke
 - Jerome Bruner

38. Los niños y los objetos

Garvey escribe «Descubrir lo que son las cosas, cómo funcionan y qué se puede hacer con ellas ocupa gran parte de la atención y de los esfuerzos del niño en la primera infancia.

- Además , para el niño, un objeto que no le es familiar tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento: secuencia, con frecuencia repetida, que conducirá, eventualmente, a conceptos más maduros acerca de las propiedades (tamaño, textura, forma) del mundo físico»

Garvey C. (1977), *El juego infantil*, Ediciones Morata, Madrid, 1985, p. 69.

39. Objetos y operaciones interiores

Aunque Locke hace tres siglos había ya afirmado que:

- «Las observaciones que hacemos acerca de los objetos sensibles externos, o acerca de **las operaciones internas de nuestra mente**, que percibimos, y sobre las cuales reflexionamos nosotros mismos, es lo que provee a nuestro entendimiento de todos los materiales del pensar.
- Estas son las dos fuentes del conocimiento de donde dimanar todas las ideas que tenemos o que podemos naturalmente tener»

Locke J., (1690) *Ensayo sobre el entendimiento humano*, Fondo de Cultura Económica, México, 1999, p. 83.

40. Los objetos, el contexto y los agentes

- Del mismo modo, siguiendo los estudios llevados a cabo por J. Bruner,
- los niños conocen los objetos a través del contexto en el que se encuentran, según las relaciones espacio-temporales con otros objetos y con las personas que actúan sobre ellos; conocen el papel de los agentes a partir las situaciones en las que toman parte, sus propias acciones y sus consecuencias por los efectos que se producen en un contexto particular sobre el mundo físico y social, las relaciones entre fines y medios a través la regularidad con la que se presentan en un determinado contexto, y por ello se puede suponer que el lenguaje adecuado para describir todo esto nazca del contexto en el cual se forman las estructuras de conocimiento.

Levorato M. C., *Racconti, storie e narrazioni. I processi di comprensione dei testi*, Il Mulino, Bologna, 1988, p. 254.

41. Objetos y conocimientos históricos

- Incluso en los primeros conocimientos históricos – aquellos relativos a la humanidad sin la escritura –, los únicos instrumentos para la producción de información son los objetos.
- Sin embargo, todos los aspectos de la cultura de las civilizaciones se basan principalmente en el uso de los objetos como fuentes.

42. Museos y objetos en el currículo

- El currículo de historia puede considerarse un plan de viaje al pasado con rutas y etapas que llevan al descubrimiento de cómo era el mundo y la humanidad en los distintos períodos y cómo se han ido transformando gradualmente desde lo que eran al inicio de la humanización
- Es un viaje que sirve para explorar y conocer el territorio del pasado principalmente mediante los textos.
- Pero esto implica también trabajar con las fuentes y saber cómo se construyen los conocimientos.
- Los objetos y el método arqueológico de transformarlos en fuentes pueden ser la primera etapa del viaje y el viático: a través de los mismos quedan claros inmediatamente los procesos mentales que conducen a la construcción del conocimiento del pasado.

Ivo Mattozzi, *L'archeologia per insegnare a viaggiare nella storia*

43. Los objetos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje

- La observación de los objetos y las operaciones mentales para interpretarlos constituyen el acceso al conocimiento.
- Por lo tanto, incluir los objetos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la historia puede suponer un estímulo excelente para las actividades cognitivas de los estudiantes y para aumentar su conocimiento del mundo.
- Sin embargo, los objetos por sí solos no tienen poder formativo.
- Se convierten en mediadores eficaces del aprendizaje solamente si son el blanco de las operaciones cognitivas.

44. Los objetos de los museos: fetiches culturales

- **DIA 30.** De hecho, sabemos que los objetos expuestos en las vitrinas no son significativos para los estudiantes.
- Estos no saben por qué tienen que venerarlos y admirarlos y no tienen los guiones para usarlos como instrumentos de producción de conocimiento.
- Los perciben como “fetiches de la cultura, excluidos de cualquier tipo de relación con la realidad”

(Eco U., “Idee per un museo”, en *Rue de Varenne*, suplemento italo-francés de *Nuovi argomenti*, 1996).

- Los estudiantes en un museo se aburren o realizan acciones incoherentes respecto al objetivo de aprender habilidades y conocimientos.

45. La función de la didáctica museal

- Debemos educarles como visitantes de los museos y como constructores de conocimiento.
- Por eso es necesaria la didáctica museal y los procesos de enseñanza y aprendizaje inspirados por esta.
- La didáctica museal puede convertir a los estudiantes de visitantes aburridos en visitantes interesados y curiosos de acuerdo a la experiencia vivida por el poeta francés Paul Valery.

46. El aburrimiento de Valery

- **DIA 31** En 1924 (*mil novecientos veinticuatro*) Paul Valery escribe:
- «No me gustan mucho los museos. [...] Pronto me olvido de lo qué he venido a hacer en estas soledades encerradas, que tienen algo de templo y de salón, de cementerio y de escuela.
- ¿Vengo quizá a instruirme o en busca de un encantamiento, o bien para cumplir un deber y satisfacer las convenciones sociales?»
- Todos los estudiantes podrían apropiarse de las palabras de Valery en 1924 (*mil novecientos veinticuatro*) .
- Hay darles motivos para que perciban el museo como Valery lo percibirá trece años después.

Valéry, *Le problème des musées*, Edition de la Nouvelle Revue Française, Paris, 1924, p. 15.

47. Depende del visitante

DIA 32. En 1937 (*mil novecientos treinta y siete*) Valery se había ya dado cuenta de que el museo puede parecer tumba o tesoro.

Parece un tesoro sólo si el visitante entra con deseo y curiosidad. Valery admitía que las cosas recogidas en el museo pueden educar a mirar con otros ojos todas las cosas del mundo.

*Il dépend de celui qui passe
Que je sois tombe ou trésor
Que je parle ou me taise
Ceci ne tient qu 'à toi
Ami n 'entre pas sans désire.*

*Choses rares ou choses belles
Ici savamment assemblées
Instruisent l'oeil à regarder
Comme jamais encore vues
Toutes choses qui sont au monde.*

Paul Valéry

acerca de la fachada del Palais de
Chaillot en Paris (1937)

Wikipedia, Palais de Chaillot

48. Aprender mediante los objetos

DIA 33 Para esto sirve la didáctica museal:

- Para educar las actividades cognitivas y de percepción de los estudiantes y que puedan aprender, a partir de los objetos y con los objetos, conocimientos interesantes para la educación histórica:
 - Las habilidades y los procedimientos del trabajo historiográfico.
 - Los conocimientos del pasado que se condensan en los objetos.

Ahora podemos afrontar, por fin, la didáctica museística

DIA 34.

**En primer lugar, recordémosnos que las cosas solicitan
aproches diferentes en la enseñanza y en el aprendizaje y
que, entonces, se trata de hacer aprender a través de los
objetos**

LA DIDÁCTICA MUSEAL

49. Hacer aprender con las cosas

Los objetos permiten de estimular actividades inhibidas con los textos y satisfacer estilos cognitivos diferentes:

- Actividades de percepción y sensoriomotoras
- Actividades de observación
- Análisis de los objetos, no de discursos
- Interpretación de las relaciones de los objetos con el territorio
- Interpretación de las relaciones de los objetos con otros objetos

Por este la didáctica museística tiene a su especificidad

49. La didáctica museal

- La didáctica museal es la disciplina en la que se estudian los problemas inherentes a los procesos de enseñanza diseñados y realizados en ambientes museísticos y mediante el uso de objetos de museos y exposiciones.
- La finalidad de la didáctica museal es promover y apoyar los procesos de aprendizaje destinados a formar habilidades, conocimientos y competencias evaluables y verificables.

50. No todas las acciones educativas son didácticas

- No todas las acciones educativas que tienen lugar en el museo pueden ser catalogadas como didácticas.
- Por ejemplo, las visitas guiadas (a aula-visita) no son didácticas sino divulgativas y equivalen a un lección tradicional.
- Sólo son didácticas las actividades organizadas para enseñar a los estudiantes a aprender habilidades y conocimientos relevantes para una disciplina: en nuestro caso, la historia.
- La tarea de la didáctica museal para la historia es, en primer lugar, poner en marcha procedimientos de transformación de los objetos en fuentes de información.

51. La didáctica museal para la historia

DIA 35. El primer objetivo es hacer de los objetos los ejes de la construcción de los conocimientos metodológicos y declarativos.

El segundo objetivo es el conocimiento del museo, de sus recursos, de su aparato explicativo (leyendas), de la bibliografía...

DIA 36. En relación con estos objetivos es necesario abordar tres tareas:

- 1° tarea: **planificar itinerarios** de uso de los objetos museales en relación con el currículo de historia.
- 2° tarea: **producir materiales** para la realización de los itinerarios.
- 3° tarea: para producir los materiales es necesario **transponer** las estructuras expositivas y los textos expertos [aparatos explicativos (leyendas) , guías, catálogos, ensayos, ...] en itinerarios y materiales funcionales para los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

51. ¿Para qué sirven los itinerarios y los materiales?

Yo identifico cinco finalidades principales:

1. Promover un conocimiento metodológico;
2. Producción de un conocimiento histórico, histórico-artístico, histórico-científico, antropológico, etc.
3. Desarrollar la comprensión de la institución museal, la difusión de los museos y el aumento de las visitas como expresión de la mentalidad y de la historia del siglo XX (veinte).
4. Promover la sensibilidad hacia el patrimonio cultural
Y Promover las actividades metacognitivas

Se trata de producir una serie de fichas que conducen a los profesores y a los alumnos a hacer las operaciones necesarias

54. ¿Cual son las actividades de enseñanza?

DIA 37. En efecto, en un itinerario son necesarias las actividades siguientes:

El profesor debe:

1. Presentar y asignar un significado al **tema** y a la **propuesta** de actividad para motivar a aprender;
2. Formar la información extra-fuentes necesarias;
3. Ayudar y cuidar el aprendizaje de los estudiantes tanto en el aula como en el museo con interacción frecuente y con actividades de laboratorio.

55. ¿Cual son las actividades de los estudiantes?

DIA 38. Los **estudiantes** deben:

1. Observar y analizar los objetos para transformalos en instrumentos de información.
2. Producir información directa e inferencial.
3. Realizar las operaciones mentales necesarias para organizar la información y darle un significado.
4. Escribir textos.
5. Establecer relaciones entre los conocimientos del pasado y el conocimiento del presente y otorgar a los objetos y al museo un valor como bienes culturales.
6. Realizar reflexiones metacognitivas.

Pensar itinerarios museísticos, configurados didácticamente, elaborarlos y dotarlos de fichas y otros materiales quiere decir realizar un ejercicio de transposición.

LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES Y LA TRANSPOSICIÓN EN LA DIDÁCTICA MUSEAL

52. Los objetos como fuentes

El primer paso es analizar el potencial informativo de los objetos exhibidos.

Los objetos atestiguan siempre sobre aspectos, actividades y valores de la vida de las colectividades humanas en un cierto período y pueden compararse entre ellos para construir conocimientos sobre los cambios y los procesos de cambio.

Debemos asegurarnos que los estudiantes puedan dar sentido histórico a los objetos y a la exposición.

Se trata de establecer un **tema** que pueda despertar la “curiosidad (de los estudiantes) con el fin de impulsarles a profundizar cada vez más a fondo en el sentido de los objetos expuestos” (Bettelheim)

53. El primer paso de la transposición: tematizar

- Las exposiciones en los museos se organizan presuponiendo que el visitante quiera y pueda explorar y observar cada vitrina y cada pieza de la primera a la última.
- La didáctica museal debe segmentar la presupuesta continuidad expositiva y seleccionar los objetos útiles para activar la ejercitación de los estudiantes a partir de la observación de esos objetos.
- Por lo tanto, delimitar y articular el tema es el primer paso de la transposición.
- Los otros pasos exigen la producción de materiales que estimulen las **actividades cognitivas y prácticas** de los estudiantes.

56.La estructura de los materiales didácticos

Para ello, es necesario producir el material didáctico que se compone de seis partes, cada una de las cuales cuenta con distintas funciones propias: **DIA 38B**

1. Una introducción que presente el tema y las actividades.
2. Presentaciones de los conocimientos extra-fuentes. **DIA 39**
3. Fichas que guíen la observación de los objetos en el museo. **DIA 40**
4. Fichas que estimulen la producción de información directa e inferencial y de significados. **DIA 41**
5. Fichas que guíen la producción del texto y el uso de los conocimientos construidos. **DIA 42**
6. Fichas que promuevan la metacognición y el uso de los conocimientos y de las habilidades adquiridas. **DIA 43**

¿Cuál es el sentido de esta secuencia?

DIA 47

- ▶ Esta se propone como representación del proceso de investigación y de las grandes fases en las que puede articularse.
- ▶ El itinerario debe prever fases de trabajo en el aula, fases de trabajo en el museo y de nuevo fases de trabajo en el aula, así como un producto final que puede ser un texto, una muestra o un producto multimedia.

El conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes puede promover competencias para la crítica de textos disciplinares y competencias para la ciudadanía respecto a los problemas de la protección y valorización del patrimonio cultural.

EL MUSEO EN EL CURRÍCULO Y LA EDUCACIÓN AL PATRIMONIO

57. Museos y didáctica integrada

- Sin embargo, no es suficiente realizar simplemente actividades en el museo sin relación con las actividades en clase.
- En cambio, debemos plantearnos un situación ideal en la cual los museos (en colaboración con las escuelas) ofrezcan itinerarios didácticos museales que puedan ser parte integrante de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- Esta es una condición importante para reforzar el papel del museo en la educación histórica y para promover la educación al patrimonio cultural.

58. La programación curricular

El museo y el contexto introducidos dentro de la progresión de los itinerarios de enseñanza y de aprendizaje no como un proyecto ocasional.

La apuesta es alta porque se trata de acostumbrar a los estudiantes a visitar los museos con inteligencia, para experimentar el placer de comprender las cosas y de aumentar los conocimientos.

**59. Hemos visto que introducir el museo en los procesos de enseñanza y aprendizaje favorece a la educación histórica
Pero hay las razones para afirmar que al museo favorece la educación histórica realizada con el museo**

Y que al Museo hace bien la didáctica museística

Y que la educación histórica realizada con el museo es muy prometedora por la educación al patrimonio

CONCLUSIONES

60. Al museo favorece la educación histórica

- Es evidente que la educación histórica realizada con el empleo didáctico de las colecciones museísticas favorece al museo porque forma jóvenes hábiles a dar sentido a las exposiciones y a visitar el museo con inteligencia

61. Al museo favorece la didáctica museal

- La didáctica museal hace el museo más significativo para los estudiantes
- La didáctica museal inspira la museografía didáctica:
- un proyecto didáctico de la exposición hace que el museo sea más comprensible y fácil para las actividades de aprendizaje

62. A educação patrimonial

Portanto, são feitas as condições favoráveis para educação patrimonial:

1. as experiências de aprendizagem que se desenvolvam com a utilização dos bens culturais originais
2. Los bens culturais são objeto de observação e de uso para produzir informações.
3. Los bens culturais são colocados em relação com o contexto e com a instituição que os tutela.
4. As últimas duas condições requerem que se generalize a descoberta do valor dos bens culturais usados e das instituições e dos sujeitos que os tutelam e os estudam

63. Jovens no museus

- Assim, podemos formar jovens
- capaz de entender a construção do conhecimento do passado
- interessados em visitar museus
- capaz de compreender o valor do património cultural



Muito obrigado!

Eu tenho muitas
razões para ser grato
pelo convite e.

A paixão pela
educação histórica e
para a educação
patrimónial

Mas a razão
principal é a
amizade para você

