



EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL PSICÓLOGO EDUCATIVO

María del Carmen Acevedo Arcos

Universidad Pedagógica Nacional
macevedo@upn.mx

María Lorena Yoloxochitl Karla Quintino Salazar

Universidad Pedagógica Nacional
mquintino@upn.mx

Área temática: A.4) Procesos de Aprendizaje y Educación

Línea temática: Aprendizaje en contextos no formales

Tipo de ponencia: Reporte parciales o final de investigación



Resumen

En la educación universitaria existe la necesidad de desarrollar capacidades útiles en los futuros profesionales, es el caso de los estudiantes de psicología educativa de la Universidad Pedagógica Nacional Ajusco, quienes cursan sus prácticas profesionales en algunos museos de la CDMX, estos recintos se han convertido en espacios para el desarrollo de competencias transversales de los universitarios. En este trabajo presentamos un avance de investigación acerca de sus propuestas de intervención educativa, destacando, además de los conocimientos inherentes a su formación profesional, algunas competencias tales como la planificación estratégica, comunicación efectiva y asertiva, uso básico de las redes sociales, desarrollo de audiencia que incluye todos los aspectos de la experiencia con el visitante al museo (antes, durante y después de la visita), creatividad y liderazgo, trabajo en equipo, búsqueda de soluciones innovadoras. A este conjunto de saberes disciplinares, agregamos todos los aspectos relacionados con la gestión, investigación, colecciones, infraestructura, conocimiento del contexto del museo en el que se desempeñan, Aspectos que ayudan a los estudiantes a identificar oportunidades y garantizar que sean viables económica y profesionalmente.

Palabras clave: prácticas profesionales, competencias transversales, museo, intervención educativa.

Introducción

La educación, considerada como un sistema social y dinámico, no escapa a los cambios y la necesidad de desarrollar capacidades útiles en los futuros profesionales. Entre ellos el psicólogo educativo y su participación en los museos como espacio para desenvolver sus habilidades transversales. En la Universidad Pedagógica Nacional Ajusco, los universitarios de la licenciatura en psicología educativa quienes cursan los dos últimos semestres de la carrera, encuentran en las Prácticas Profesionales un espacio para desempeñarse, aplicando sus conocimientos y desarrollando habilidades propias de su perfil profesional. De acuerdo con Hernández (2009), una de las áreas de estos profesionistas, son actividades en donde se enfrentan a una diversidad de contextos educativos escolarizados y de educación no formal, además de entornos virtuales de aprendizaje; todo dependerá de la oportunidad laboral, de sus habilidades y las competencias adquiridas en su proceso formativo.

Según Guzmán (2004), las funciones que realiza un psicólogo educativo tienen como finalidad el mejoramiento de los procesos educativos. Tales funciones son: evaluación y diagnóstico, diseño y planeación, intervención, investigación psicoeducativa, etc. Lo que obliga al psicólogo educativo a poseer conocimientos teórico prácticos para entender y resolver estas demandas en los campos de aplicación profesional, de acuerdo con los enfoques, instrumentos y su iniciativa para desarrollar investigación en su campo. Además de estas competencias inherentes a su formación, este profesional requiere de competencias transversales como una planificación estratégica, comunicación efectiva y asertiva, así como el uso básico de las redes sociales, desarrollo de audiencia que incluye todos los aspectos de la experiencia con el visitante al museo (antes, durante y después de la visita), creatividad y liderazgo, trabajo en equipo, búsqueda de soluciones innovadoras. A este conjunto de saberes disciplinares, se agrega la terminología de las TAC y todos los aspectos relacionados con la gestión, investigación, colecciones, infraestructura, conocimiento del contexto del museo en el que se está desempeñando, esto lo ayudará a identificar oportunidades y garantizar que sean viables económica y profesionalmente. Ello demanda la formación para la integración progresiva y personalizada de competencias profesionales, los nuevos escenarios y recursos educativos, la alta interactividad y herramientas de comunicación que favorecen los procesos de integración y contextualización.

Desarrollo

La capacidad educativa de los espacios museísticos han permitido difundir a un público muy diverso procedente tanto de ámbitos educativos formales (escuela, instituto, universidad, etc.) como no formales (asociaciones, instituciones, organismos, etc.) e informales.

El museo como espacio educativo

La función primordial de los museos era la de conservación y exposición de objetos. En contraposición a esta idea, los museos en la actualidad se caracterizan, en su mayoría, por una mayor flexibilidad y fluidez en sus políticas culturales a la hora de dar respuesta a las demandas del público. Surgen entonces conceptos y acepciones tales como la nueva museología, la museología crítica o las perspectivas museísticas didácticas. (García y Gutierrez, 2018). Esta corriente no es nueva, en los museos norteamericanos existe este interés por la didáctica museológica y museográfica desde principios del siglo XX, y desde entonces han seguido desarrollándose programas educativos. Hasta la década de 1930 estos programas se dirigían a las escuelas públicas y el museo preparaba diversos programas para desarrollarlos en el interior del museo. La ICOM estableció que los museos desarrollan funciones específicas relacionadas con la educación en la difusión cultural, para lo cual contarían con un espacio específico dentro del museo, denominado Departamento de Educación y Acción Cultural.

Se considera que el objetivo de la educación en el museo es fomentar y dar respuesta a los intereses presentes de todo tipo de público a través de actividades, exposiciones, cursos, materiales, talleres y visitas guiadas. El ideal es que no se limite a transmitir información de carácter científico, arqueológico o artístico del acervo museístico, sino que, mediante la información presentada en el museo, la mediación psicopedagógica estimule la participación y creatividad del visitante. Así pues, el museo además de concebirse como un espacio de contemplación y deleite, se constituye como un entorno de aprendizaje (Pastor, 2004; Santacana y Antolí, 2005). Cada una de las actividades y acontecimientos del museo se relacionan con la acción educativa dirigida hacia el público que lo visita.

El psicólogo educativo en sus prácticas profesionales en el museo

Las prácticas profesionales constituyen el espacio donde los alumnos tienen la oportunidad de afinar sus habilidades y conocimientos a través de un ejercicio de acompañamiento, guía y supervisión por parte de un asesor académico, con el propósito de vincular la teoría con la práctica en el terreno profesional. Este carácter formativo tiene el fin de consolidar sus competencias, las cuales incluyen la elaboración de diagnósticos educativos hasta la evaluación de instituciones, proyectos y sujetos, pasando por la creación de ambientes propicios para el aprendizaje, el asesoramiento de individuos, grupos e instituciones por medio de análisis sistemáticos para generar alternativas de solución y la planeación de procesos, acciones y proyectos educativos que permiten el desarrollo de una educación permanente tanto en lo individual como en lo colectivo. Sacristán (2007) y Peñaloza (2005), refieren que la práctica profesional busca ser un espacio para la aplicación de los conocimientos adquiridos, en aras de proporcionar un beneficio institucional, involucran la investigación permanente y la acción práctica. Pretenden generar conocimientos, productos y aportes significativos a las organizaciones que brindan la oportunidad de recibir estudiantes para el desarrollo de sus prácticas profesionales. Además de aplicar en el museo los conocimientos que los estudiantes han adquirido a lo largo de la

licenciatura, como elaborar diagnósticos, material educativo, hacer evaluaciones, estudios de público, visitas guiadas, entre otras, desarrollan competencias basadas en sus conocimientos disciplinares y en las habilidades correspondientes al trabajo educativo que se lleva a cabo en el espacio museístico. Se necesita una formación que no solo se oriente al desarrollo de conocimientos y destrezas, sino también de habilidades, valores y actitudes. Hablamos de habilidades imprescindibles para afrontar los cambios actuales, sobre todo los relacionados con la comunicación, el análisis de los Big Data y la producción de contenidos, así como de las experiencias de los usuarios. Respecto a la comunicación, además tenerla de manera efectiva y asertiva, se requieren profesionales que cuenten con conocimientos informáticos y comprendan las aplicaciones digitales, así como el uso de internet por medio de dispositivos electrónicos; el manejo de redes sociales para su uso estratégico, así como los instrumentos necesarios que logren buenos niveles de compromiso y responsabilidad, el liderazgo y la capacidad de solucionar de manera rápida los problemas que se presentan, son el tipo de profesionales que el museo necesita. Una de las experiencias que reportan los alumnos, es que en los espacios museísticos se encuentran con algunas resistencias por parte del personal del museo, esta resistencia no solo radica en la forma de trabajar sino también en la falta de actualización digital. Es importante mencionar esta problemática porque en la medida que la tecnología avanza en nuestra vida cotidiana y en nuestras relaciones interpersonales, los museos deben cambiar para estar en condiciones de satisfacer las necesidades de sus visitantes, por ello se requiere de un buen liderazgo, carisma y responsabilidad, es decir que en las prácticas profesionales el estudiante se enfrenta a retos que ponen a prueba competencias de orden profesional y también de orden personal, como su habilidad para relacionarse bien con los demás, cooperar, trabajar en equipo y actuar con grupos heterogéneos y en general desempeñarse con ética y responsabilidad social.

Resultados de las prácticas profesionales en los museos

El objetivo principal de las prácticas profesionales es contribuir de manera integral a la formación del alumno, ya que se enfrenta a realidades concretas en donde él puede aplicar y sobre todo consolidar sus habilidades y conocimientos además de las destrezas que esta experiencia les exige. La práctica profesional tuvo una duración de dos semestres de agosto del 2022 a mayo del 2023, en donde los estudiantes observaron las dinámicas de trabajo dentro del contexto y de acuerdo a su enlace en el museo se asignaron a proyectos iniciales.

Se trabajó en tres museos: Templo Mayor, Museo Nacional de Arte (MUNAL) y museo de ciencias UNIVERSUM.

Los estudiantes se integraron básicamente en tres actividades:

- Mediación cultural de una obra o de una sala completa que incluyó mediaciones en visitantes con capacidades diferentes.
- Haciendo visitas guiadas con público diverso.

- Diseñando materiales y actividades para público visitante en el museo

Se resumen brevemente ocho proyectos de los 18 elaborados por el grupo de taller prácticas profesionales, como una muestra de lo que trabajaron en los tres escenarios, donde desplegaron habilidades formativas así como transversales para culminar con éxito la experiencia educativa.

<p>Aprende historia bailando en el MUNAL El último baile de Don Porfirio</p>	<p>Martha Patricia Gómez Álvarez</p>
<p>La propuesta se presenta mediante la escenificación de una recepción-baile, para que los visitantes/participantes gocen de una experiencia estética que les permita vivir el momento desde tres dimensiones. Por un lado, el recorrido por el Palacio de la mano de los mediadores explicándoles acerca de su historia y edificación, al mismo tiempo que ellos como visitantes participan como actores principales. Los practicantes recaban información sobre los conocimientos previos acerca de los momentos históricos de la época, promoviendo en los visitantes la construcción o reconstrucción de su conocimiento acerca de las actividades que se realizaban en el edificio que fungía como sede de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas. En un segundo momento participar de la experiencia de bailar en el Salón de Recepciones privilegio exclusivo de las altas esferas políticas y aristócratas de su tiempo, finalmente que los visitantes reconozcan al MUNAL como icono de arte arquitectónico de finales del siglo XIX y los primeros años del siglo XX patrimonio cultural del país.</p>	
	

Material inclusivo 5 minutos de atención	Tania Fabiola López Martínez
<p>Se crearon tres materiales táctiles, visuales y auditivos para personas con trastorno del espectro autista, para llevar a cabo mediación y acercamiento al arte, el material es parte del taller y pertenece a la maleta de inclusión, cuando hay visitas fuera del museo, se ocupan estas maletas para las escuelas especializadas con esta condición.</p>	
<p>Con la obra de Joaquín Clausell, se elaboró una réplica con distintas texturas, colores y relieves, para su construcción al momento de la intervención, el material se puede tocar, activando la parte sensorial. La mediación se hace a través de un podcast con una duración de 3 minutos, que a manera de cuento les relata datos muy precisos del autor y de los elementos que aparecen en la obra, el sonido que ambienta el relato es a cuatro compases, sonidos de agua cayendo, de hojas moviéndose, aves cantando.</p>	
<p>Con la obra de María Izquierdo se trabajan las formas geométricas y los colores, este material es de madera en 3D, la intención es que durante la mediación vayan sobresaliendo los grupos de figuras, es decir, que cuando se nombren los círculos, estos se encenderán con luces y se moverán hacia adelante, así sucesivamente con las demás figuras.</p>	
<p>Con la obra de Juan Cordero se trabajarán las partes del cuerpo y la discriminación visual. De la obra se hace un rompecabezas en 3 partes, la cara, el pecho y la parte de las extremidades. Durante la mediación se verán distintas manos, distintos ojos, distintos cabellos y peinados, capas de distinto color y posición.</p>	

<p>La Diosa Tlaltecuhli - Galería Virtual Museo Templo mayor</p>	<p>Cesar Monroy Montalvo y Vanessa Jaquelin Ramírez Antonio</p>
<p>La propuesta se enfocó a los estudiantes de primer año de la Universidad Pedagógica Nacional para exponerles una galería virtual sobre el monolito de la diosa Tlaltecuhli ubicada dentro del Museo del Templo Mayor, para saber acerca de la diosa, su historia, hallazgo y su importancia para los mexicas; el objetivo principal de la galería virtual es acercar el museo a los jóvenes debido a la baja asistencia, para lo cual se construyó un PLE utilizando las TAC. En la aplicación gratuita de Symbaloo se busca llevar al museo a los estudiantes para que conozcan y sean cautivados por la galería virtual y un conjunto de herramientas y actividades interactivas que propicien el aprendizaje de los alumnos.</p>	

Conociendo el pasado	María Soledad Salazar Antonio
<p>La propuesta es un diseño de material didáctico, con el propósito de ser una herramienta para profesores de cuarto año de primaria en la materia de ciencias naturales, este material se incorpora al proyecto del museo "Miradas educativas" siendo de fácil acceso pues está disponible en la página oficial del museo, de esta manera el profesor podrá propiciar la vinculación de los contenidos curriculares con los contenidos del museo buscando un aprendizaje significativo. El material tiene como característica la descripción de las actividades en tres momentos: en el inicio, desarrollo y cierre, con los contenidos de la sala 6 "Flora y fauna" del Templo Mayor, pretende dar a conocer los diferentes vestigios orgánicos y únicos encontrados en el mismo sitio arqueológico. Este descubrimiento permite conocer las ofrendas que en ese entonces se le atribuían o se le ponían como tributo a los dioses Tláloc y Huitzilopochtli</p>	
	

Museo de las Ciencias de la UNAM. UNIVERSUM

<p align="center">Maleta didáctica para la mediación entre la educación formal y la no formal de la sala Tesoros: fósiles y minerales</p>	<p align="center">Sandra Medina Ruiz</p>
<p>La propuesta estuvo dirigida a los docentes de cuarto año de primaria, para promover la divulgación científica y el acercamiento a la sala Tesoros: Fósiles y minerales en México, a través de la construcción de una maleta didáctica cuyo contenido se relacione con la asignatura de Geografía y de acuerdo al eje temático del programa del 2011 elaborado por la SEP. La metodología de la maleta didáctica es con el A. B. P (Aprendizaje Basado en Proyectos) con la cual se dio continuación a los aprendizajes obtenidos en el museo en el espacio no formal y a la vez permitir su integración a la planeación didáctica dentro del espacio formal. Las actividades de la maleta son: Construcción de un mapa con relieve y siluetas de los fósiles y minerales que se encuentran distribuidos en el país, la construcción del mapa fue a través de fotografías de los elementos observados en el museo, flashcards con imágenes y un pequeño acertijo para no olvidar a qué localidad pertenece, así como un crucigrama relacionado con la visita al museo. Todas estas actividades además contribuyeron a fomentar el trabajo colaborativo y hace de la visita al museo una extensión para la planeación curricular docente.</p>	

<p align="center">Taller de actividades lúdicas</p>	<p align="center">Joseline Jaqueline García Campos</p>
<p>Esta estrategia se elaboró con el objetivo de crear experiencias de aprendizaje, dirigido a niños de 6 a 8 años de edad, visitantes del museo Universum en la sala de "universo", dichas estrategias serán una serie de actividades lúdicas en las que los niños aprenderán a relacionar conceptos con imágenes por medio de la memorización, otra de las actividades es un crucigrama que consta de los conceptos (universo, planetas, lunas, astros, nebulosas, estrellas y galaxias) y/o nombres más importantes vistos durante el recorrido, esto es para que les sea más sencillo recordarlos. Finalmente la última actividad a elegir será adivinar los nombres de los conceptos por medio de imágenes presentadas en una hoja de papel. Estas actividades fueron elegidas con la finalidad de que los niños se diviertan aprendiendo.</p>	

Conclusiones

Las prácticas profesionales en la licenciatura de psicología educativa son un proceso dinámico, pero sobre todo formativo, enriquecedor para la experiencia de los estudiantes, dado que hacen un despliegue de sus habilidades disciplinares y transversales donde además algunos lograron titularse con esta experiencia profesional, elaborando su tesis o reporte de prácticas, modalidades para la obtención del título.

- Es necesario seguir buscando más escenarios museísticos en donde el esfuerzo e intervención del psicólogo educativo se ponga de manifiesto.
- Esta búsqueda implica comunicación y colaboración institucionales.
- Hacer explícitos a los museos las actividades que pueden realizar los universitarios en su último tramo de formación.

Finalmente se pueden establecer retos y responsabilidades que apunten al acompañamiento y seguimiento de los profesionales en ciernes para que no solo cumplan con los créditos de una etapa de la licenciatura, sino también que esta experiencia los lleve a la reflexión de su quehacer profesional, insertándose en escenarios laborales vivos y actuantes.

Referencias

- Alderoqui, S. (2011) La educación en los museos: de los objetos a los visitantes. 1ª ed. Buenos Aires: Paidós
- Alderoqui, S. (1996). Museos y escuelas. Socios para educar. Buenos Aires. Paidós
- Bolívar, A. (2011). Las competencias básicas para la vida más transversales. Buenas prácticas para su tratamiento en el centro educativo y en el aula. Pp. 1-41 En: https://www.uvg.edu.gt/educacion/maestrosinnovadores/documentos/.../Competencias_vida.pdf
- Hernández M, P., (2009). Campos de Acción del Psicólogo Educativo: Una Propuesta Mexicana. Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación , 15 (2), 165-175.
- Fernández, M. (2003) LOS MUSEOS ESPACIOS DE CULTURA; ESPACIOS DE APRENDIZAJE, en: IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=15:los-museos-espacios-de-cultura-espacios-de-aprendizaje&catid=10:didactica-de-las-css&Itemid=103
- García, S M. Gutierrez, B. S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. Liño: Revista anual de historia del arte, (24), 117-128.
- Guzmán, JC, (2004). La formación profesional del psicólogo educativo en México. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación , (25), 3-14.
- Maceira, Luz María. El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo http://portal.iteso.mx/portal/page/portal/Sinectica/Revista/SIN32_02/sin32_maceira.pdf
- Páramo, P. ¿Qué son las competencias educativas?. En: <https://www.es.scribd.com/doc/62619171/Que-son-las-Competencias-Educativas>
- Pastor, M. I. (2004). Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales. Barcelona: Ariel.
- Santacana, J. y Antolí, N. S. (2005). Museografía didáctica. Barcelona: Ariel. <https://tinyurl.com/2qds2u3c>
- Puertas, Sy Pinto, M. (2009). El aprendizaje por competencias transversales: la competencia informacional y comunicacional de los estudiantes de la titulación de Comunicación Audiovisual Universidad de Granada. Revista académica de la federación 18 latinoamericana de facultades de comunicación social .Diálogos de la comunicación, No.78, enero-julio. En: <https://www.dialnet.unirioja.es/download/articulo/3719693.pdf>

Torres Aguilar, P. (2011). Nuevos retos en la educación de los Museos del INAH en: <https://es.slideshare.net/patriciatorresau/retos-de-educacion-en-museos-del-inah-patricia-torres-aguilar-ugarte>.

Trilla, J. (1993) La educación formal, no formal e informal, Barcelona. Ariel Pp 11-39

Witker, R.(2009). La museología digital y el museo mexicano. Herramientas museológicas digitales, 1990-2008. Alteridades, 19 (37). UAMI. México Pp. 87-101. En: <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/186/185> .