

HACIA EL NUEVO MUSEO LOCAL EDUCATIVO. UNA EXPERIENCIA INTEGRAL A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO

C. Serrano Moral

Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Málaga
carmen_serrano_moral@yahoo.es

Los museos tradicionalmente han sido considerados espacios reservados a una élite social- cultural que tenían acceso a ellos. No sólo física, también cognitivamente. ¿Qué sensación puede tener un visitante cuando sale de un museo? ¿Habrá aprendido algo? ¿Recomendará a alguien la visita al museo?

"El público de los viejos museos era un público experto, o al menos "interesado" (...), por último, la exposición demandaba de estos visitantes una actitud contemplativa, pasiva; el contacto con el conocimiento recogido en la exposición se realiza mediante el mero hecho de ponerse frente a él. Curiosamente, para como si los diseñadores de estos museos pensarán que los humanos comprendemos por "ósmosis"". (Asencio y Pol, 2002)

Para que un museo sea considerado como tal debe cumplir unas funciones concretas: adquirir, conservar, investigar, comunicar y exhibir. Los grandes museos cuentan con presupuestos, colecciones y personal suficientes que hacen que estas funciones sean desempeñadas en mayor o menor medida. Y son estos museos los que están renovando su forma de comunicación con los visitantes, cambia el sentido del museo haciéndose más social, más cercano, transformando la experiencia únicamente estética (de deleite ante la contemplación de la obra de arte) en una multiplicidad de experiencias (comunicativa, educativa, aventuras, sensorial, entre otras).

Pero existe una gran masa de pequeños museos locales, de mucho menor tamaño, con un presupuesto muy limitado, que no cuentan con los recursos mínimos para poder cumplir con estas funciones al igual que hacen los grandes museos y mucho menos para plantearse alguna renovación.

"Hay que plantear una museografía de nuevo cuño, que huya de este ropaje grandilocuente y que, con recursos modestos, simples, pero brillantes en ideas,

cautive a los visitantes y usuarios. Hay que repensar una vez más qué es lo que se pretende desde el museo. (...) es preciso ensayar otro estilo, basado en las ideas, en la cooperación, en la investigación de base, en las necesidades culturales de la ciudadanía, en la función educadora del museo y en la integración de este en el seno de una sociedad y de unas ciudades que, también ellas, quieran ser educadoras.” (Santacana, 2012)

Hasta este momento, los museos eran centros del saber, tradicionales, basados en la comunicación unidireccional. Museos-templo en los que el público que poseyera la mejor formación previa podría comunicarse y aprender. Sin embargo no son museos comunicativos para la mayoría de la sociedad, no hablan en el mismo lenguaje ni usan los mismos medios. No se puede aprender sino se es capaz de entender lo que se dice.

“Difícilmente podemos educar sino somos capaces de comunicar de manera adecuada aquello que queremos transmitir.” (Hernández, 2011)

El papel que la nueva sociedad de la comunicación y la información espera de estos museos locales es que se sitúen en la comunidad como agentes educativos, innovadores, creativos que renueven y revitalicen a esta comunidad en la que surgen. ¿Cómo pueden los museos locales llegar a cumplir esta demanda de la sociedad con la limitación de recursos que presentan?

Las nuevas teorías de innovación educativa plantean la asimilación de las nuevas tecnologías del aprendizaje y el conocimiento¹ (en adelante, TAC) como el instrumento idóneo para acercar a la sociedad y su nueva forma de comunicarse y relacionarse a contextos que *a priori* no se reconocen como educativos. Junto con el uso de las TAC en el ámbito educativo, la innovación educativa también reclama una educación ubicua, más allá de la separación de contextos educativos: formal y no formal, una participación de las personas en cualquier lugar y momento.

¿Y si esta fuera una posible solución para los museos locales? Es decir, a través de

¹ En el Plan de Investigación se distingue entre las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (conocidas con las siglas TIC) y las Nuevas Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). La diferencia entre unas y otras se basa en la finalidad educativa de las segundas. Mientras que las TIC se limitan a la facilitar Información y la Comunicación, las TAC tienen como objetivo último el aprendizaje.

la implementación de las TAC comprobar si es posible desarrollar la función educativa de los museos locales de ciencias sociales.

La intervención del visitante en el museo, conlleva que éste deje de ser un *lugar de espectáculo, de conservación y preservación* para constituirse en un *ámbito de producción* (Alderoqui, 1996). Cuando esto se consiga no sólo tendremos unos museos didácticos basados en la experiencia (la cuarta tipología para Kotler & Kotler, 2001), habremos conseguido lo más importante: *museos socialmente relevantes* (Navarro y Tsagariki, 2009-2010) en los que el visitante tiene un papel activo.

"Medir el éxito de un museo solo por sus visitantes. Ese es un parámetro cuantitativo, que estresa a los gestores, pero los espacios no son solo de visita, también lo son de creación, de producción científica, de aprendizaje. También debe valorarse cualitativamente, ¿qué hemos aprendido? ¿Ha sido agradable la visita? Algunos espacios empiezan a hacerlo, pero todavía estamos muy rezagados".
(Pardo)

De esta manera estaríamos ante un nuevo tipo de museo local con una finalidad educativa clara dentro de la comunidad en la que surge. Serán entendidos como espacios donde se genera y se difunde el conocimiento. Para ello se utilizará el patrimonio que posee, la memoria que guarda. Puesta al servicio de la comunidad, creando lazos: comunidad, patrimonio, identidad. Siendo el museo el entorno perfecto para ello y la educación el único camino posible.