

EL CONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO-EDUCATIVO DE ANDALUCÍA EN INTERNET A TRAVÉS DEL MUSEO PEDAGÓGICO ANDALUZ

Pablo Álvarez Domínguez. Universidad de Sevilla

Resumen

El uso del Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz -ligado al aprovechamiento de las potencialidades educativas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a través de Internet-, viene a poner de manifiesto que el conocimiento y difusión del patrimonio histórico-educativo de Andalucía es un nuevo yacimiento cultural y socioformativo para el desarrollo de la humanidad y de la Historia de la Educación. A través de este trabajo, hemos tratado de aportar una serie de reflexiones a modo de propuestas, ligadas a contribuir al impulso de un proyecto museológico y museográfico virtual que aspira a convertirse en un ente cultural al servicio de la sociedad y en un nuevo espacio de educación y conservación, apto para propiciar la conservación, exposición y difusión del patrimonio histórico-educativo de Andalucía.

0. A MODO DE INTRODUCCIÓN: EL APRENDIZAJE EN INTERNET Y EL CONOCIMIENTO PATRIMONIAL HISTÓRICO-EDUCATIVO ANDALUZ

Los usos de Internet suelen ser muchos y diversos: cultura, política, educación, relaciones sociales y humanas, economía, mercado, ocio y entretenimiento, etc. No obstante, lo que resulta común a todos, y lo que al mismo tiempo los hace posibles, es el intercambio de información. Internet se presenta como un sugestivo medio de comunicación, tanto en cuanto es capaz de permitir el desarrollo de procesos comunicativos, en la mayor parte de los casos, de manera bidireccional. En este sentido, la cantidad de público al que se dirige y al que potencialmente es capaz de llegar, le convierte en un seductor e interesante medio de masas, con la sencilla peculiaridad de la más libre y mayor accesibilidad a la información. Es el uso e integración de las nuevas tecnologías dentro de Internet, lo que nos permite considerarlo como un importante medio de comunicación tecnológico y mediático.

Atendiendo a Fontal Merillas (2003: 147-148), podemos encontrar varias razones por las que la educación museístico-pedagógica ha de sumarse a aprovechar las potencialidades de nuevas tecnologías de la información, como Internet:

a) - Posee un enorme mercado potencial. La nueva sociedad de la información va a requerir de las personas nuevas habilidades y destrezas, ligadas a un proceso continuo de formación y reciclaje durante toda su vida.

b) - Crea un nuevo espacio educativo. Ofrece una serie de procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores, basados en un conjunto de medios que, utilizando un mismo canal físico de transporte, comunican de forma multidireccional a las masas.

c) - La rapidez con la que se transforma y crece la Red. Ello dota a la educación museística de la flexibilidad de la que en muchas ocasiones ha carecido para acomodarse a los nuevos contextos culturales.

d) - Internet es el gran vehículo de la información y la comunicación. En tiempo real conectamos con cualquier lugar y obtenemos la información necesaria; es por eso, el medio de transporte más rápido.

e) - Permite el trabajo con información audiovisual permitiendo operar, simultáneamente, con el sentido de la vista y el oído. Se favorece así, no solamente la multiplicidad de estímulos, sino la comunicación de la información en un formato más próximo a nuestra realidad y, es de suponer, más fácilmente cognoscible.

Internet, entre otras tecnologías, es capaz de potenciar considerablemente el trabajo en colaboración. En este caso, se presenta como una herramienta de enseñanza-aprendizaje basada en la creencia de que el aprendizaje es capaz de incrementarse cuando las personas desarrollan conjuntamente destrezas cooperativas, oportunas para solucionar diferentes problemas y/o acciones educativas en los cuales se ven inmersos. La naturaleza y el proceso de la actividad en el aprendizaje colaborativo, es tan importante como la interacción y el intercambio de información entre los participantes. Ante lo cual, conviene tener en cuenta que el individuo solamente es capaz de adquirir sus objetivos si el resto de los integrantes del grupo también lo hace. Mientras tanto, tienen lugar una serie de principios como el conflicto, la duda, la discusión, la construcción y la articulación, por citar algunos ejemplos (Asensio y Pol, 2002: 150).

En el presente, la educación y las nuevas tecnologías, han sido capaces de formar un enlace absolutamente necesario y coherente con las demandas y posibilidades que oferta la sociedad del presente. La creación de portales en la red debe entenderse como un intento claro de organización del conocimiento (Ossembach y Somoza, 2003). Así, la creación del Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz -conocido como Museo Pedagógico Andalúz-, ha permitido -en la medida de las oportunas posibilidades- organizar el conocimiento patrimonial histórico-educativo de Andalucía, de manera flexible, dinámica y atrayente; tanto en cuanto hemos sido capaces de valernos de algunas de las posibilidades de Internet para dar a conocer a la sociedad el patrimonio histórico-educativo andalúz. Internet es un contexto de aprendizaje en el que aparecen un conjunto de elementos sonoros, textuales, visuales, etc., capaces de integrarse de diferentes formas en un complejo sin estructura específica. Desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz -de cara a propiciar el aprendizaje a través de Internet-, somos conscientes de que la utilización de materiales didácticos con un diseño concreto que favorezca la interacción, la reflexión, la interiorización y la asimilación, requiere tener en cuenta una serie de pautas o aspectos fundamentales que se concretan en:

- a) La necesidad de ofrecer a los usuarios diferentes sistemas simbólicos con los que puedan interaccionar.
- b) La incorporación de documentos para la realización de prácticas histórico-educativas y la autoevaluación.
- c) El diseño de la información, de tal forma que se propicie la libre navegación por parte de los usuarios, y que garantice que éstos tengan que pasar por todos los núcleos significativos de la información, no obviando ninguno de ellos.
- d) La integración de software de trabajo.
- e) La discriminación de las diferentes partes del espacio virtual.

En todo caso, a la hora de diseñar nuevos ambientes o entornos de aprendizaje en Internet, aunque resulte básico considerar la disponibilidad tecnológica, debemos prestar especial atención a las características de cuantos elementos contribuyen en el desarrollo de los procesos instructivos, haciéndose especial referencia a los usuarios del aprendizaje. Cuando concebimos al usuario como el elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como el sujeto que aprende, se pueden plantear auténticos programas formativos, ligados en este caso, al estudio del patrimonio histórico-educativo andaluz. Resulta obvio que en estos procesos no pueden ser considerados de igual forma aquellos que aprenden desde sus propios hogares, que los que lo hacen en un centro educativo institucional, ya que ninguno de ellos plantea las mismas necesidades formativas. De cara a la comunicación en espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje podemos hacer uso de las siguientes herramientas: videoconferencia, correo electrónico, navegación cooperativa, Chat, enlaces URL, transferencia de ficheros, votaciones, espacio común de ideas, espacios de trabajo en grupo, etc. (Benito 2000).

La opción del uso de Internet para albergar en la Red una amplia muestra representativa de cuantos bienes conforman el patrimonio histórico-educativo de Andalucía, responde a la necesidad de adaptar los actuales procesos de enseñanza-aprendizaje a las coordenadas y planteamientos didácticos que vienen ligados a la sociedad del conocimiento. Los usuarios de las nuevas tecnologías -como sujetos que aprenden-, desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz, tienen la oportunidad de experimentar a través de propuestas digitales de carácter didáctico, el regreso al pasado educativo de Andalucía, mientras realizan un viaje por el tiempo educativo, visitando las escuelas del ayer; conociendo los libros de entonces; asumiendo los castigos y recompensas de antaño; recitando de memoria las lecciones del pasado; tarareando las canciones de la infancia; recordando dulce o amargamente a aquellos maestros y maestras que nos dejaron huellas, etc.

En esta línea, los espacios virtuales museístico-pedagógicos que pretenden dar a conocer a la sociedad el patrimonio histórico-educativo, han de caracterizarse por la aplicación de un enfoque pedagógico, en el que primen los procedimientos de enseñanza-aprendizaje y las actitudes, por encima de datos memorísticos y/o cuestiones meramente conceptuales. En este panorama, en la orientación de las actividades didácticas que seamos capaces de plantear (Álvarez, 2009), ha de estar presente una secuencia de procedimientos básicos y fundamentales, como son: conocer, comprender,

saber hacer, construir, completar, componer, respetar, valorar, pensar, relacionar, integrar, trazar, disfrutar, admirar, reconstruir, etc. En cualquier caso, en estos procesos de aprendizaje, conviene establecer una serie de objetivos generales y específicos, de cara a plantear un ritmo de trabajo y una selección de actividades que permita alcanzar los mismos. La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje ha de convertirse en un elemento fundamental, de tal forma que puede resultar interesante que el portal museístico cuente con herramientas, técnicas e instrumentos básicos para que la evaluación pueda ejecutarse en todo momento. El hecho de que los museos virtuales cuenten con una serie de enlaces que lleven a otras páginas vinculadas con cualquier contenido patrimonial, histórico, educativo, didáctico, etc., (Carrillo y Colleldemont, 2007; Yanes, 2007) se convierte en una excelente oportunidad para seguir profundizando en la temática en cuestión, e incluso para despertar la curiosidad de quienes permanecen dormidos ante la opción de exponer, difundir y perpetuar la memoria histórico-educativa del mundo (Colleldemont, 2009).



. Fuente: <http://www.museopedagogicoandaluz.com>
 Página Web oficial del Museo Pedagógico Andaluz.

1. EL MUSEO COMO ESPACIO DE PENSAMIENTO Y REFLEXIÓN

El propio acto de pensar está ligado a acciones como imaginar, discurrir, reflexionar, examinar con cuidado una cosa, recapacitar, reconsiderar, especular, madurar, deliberar, percibir, etc.. Desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz y, en el intento de seguir garantizando la difusión de una muestra de las piezas y elementos que conforman el patrimonio histórico-educativo de Andalucía, se hace patente la necesidad de pensar el museo como lugar que alberga y expone dicho patrimonio, cuyo acto de pensamiento ligado al mismo supone:

a) Un trance de reflexión constante sobre la ordenación y sistemas de clasificación de las colecciones del museo, a través de su base de datos virtual.

b) Analizar el contenedor de las colecciones, las características y posibilidades del espacio virtual con el que contamos, y a partir de él, estructurar una ordenación y estructuración continua de un particular y único modelo de museo.

c) Planificar qué sistema de comunicación se quiere establecer entre el visitante o receptor y las piezas expuestas; entre el visitante o receptor y los discursos elegidos.

d) Marcarse unos objetivos básicos sobre lo que se quiere contar desde la perspectiva de entender el propio escenario museístico como una pieza más que se pone al servicio de la Historia de la Educación.

e) Estructurar la acción museística en torno a una intencionalidad predeterminada: educar en valores patrimoniales y sensibilizar a la población en relación con la necesidad de estudiar, conservar, exponer y perpetuar el patrimonio histórico educativo.

f) Establecer los mecanismos necesarios para que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz sea capaz de ayudar al visitante a conocer el contexto social, cultural, político, histórico, económico, etc., de Andalucía.

g) Hacer una puesta en valor de la colección patrimonial del museo, la cual contribuya a propiciar una auténtica socialización y democratización cultural.

h) Adoptar los mejores recursos y técnicas museográficas para difundir los signos de identidad de los pueblos y ciudades andalúzas, a través de su patrimonio histórico-educativo.

i) Confiar en las oportunidades y coyunturas que brinda el patrimonio histórico-educativo para comunicar ideas y emociones al visitante, despertando sentimientos y evocando recuerdos.

j) Admitir y proyectar las múltiples potencialidades didácticas de los Museos Virtuales de Pedagogía, Enseñanza y Educación -conocidos popularmente como museos pedagógicos-, como lugar de reflexión y construcción del conocimiento patrimonial histórico-educativo, donde se puede enseñar de manera amena, para que el visitante aprenda disfrutando.

Somos conscientes de que los Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación actuales -sobre todos los virtuales-, aún no han encontrado la mejor forma para comunicarse con el público. Así, a la institución museística se le encomienda la tarea de aportar una serie de claves a las personas para que sean capaces de acercarse al museo y mirarlos por sí mismos, aunque partiendo de ciertas referencias obligatorias que son oportunas y necesarias de conocer. La mayor parte de la sociedad demanda un museo que hable, aunque no tenga voz; que cuente, aunque no se trate de un cuento; que explique, aunque no se trate de una lección magistral; y que nos ayude a emocionarnos, aunque no nos haga llorar. En definitiva, el diseño de un museo, junto con su programa didáctico, ha de estar hecho y pensado para aprender, para aportar al sujeto una visión histórica, política, cultural, educativa, etc. de diferentes hechos, que le ayude a adquirir un aprendizaje significativo. Sólo así, puede el museo encargarse de invitar a sus instalaciones a las personas, quienes estando previamente motivadas, serán capaces de entablar un diálogo coherente, lógico y enriquecedor con las piezas del museo, con su contexto y consigo mismas; lo que permitirá una reconstrucción particular de la historia. Bajo ningún precepto podrá el

museo creer que sus piezas serán capaces de hablar a la persona, en condiciones ínfimas de exposición. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz, en su intento por asignarle un papel activo al espectador, ha de convertirse en un importante escenario educativo de carácter no formal, en el que el aprendizaje sea entendido como un proceso de construcción personal del conocimiento histórico-educativo que contribuya al reto de aprender a ser (Faure, 1983). Una visita al mismo puede resultar una experiencia más, pero lo más importante, es que este museo sea capaz de hacer que la gente haga suya esta experiencia. Impulsar el conocimiento y la difusión del patrimonio histórico-educativo andalúz conllevará la vivencia de experiencias y emociones, que contribuirán -tal vez utópicamente hablando-, a que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz sea capaz de afectar a nuestras vidas, sin pasar desapercibido ante nuestras miradas.

Resulta de vital importancia acentuar el deseo de las personas de volver de nuevo a visitar -presencial o virtualmente-, el ajuar o el patrimonio histórico-educativo que alberga nuestras instituciones museístico-pedagógicas (Escolano, 2007). El visitante ha de sentirse escuchado en el museo, y su intervención en el marco museal puede llegar a ser importante, sobre todo, si brindamos oportunidades para construir el conocimiento en común, mientras somos capaces de pensar, reflexionar, interiorizar y compartir nuestros puntos de vista con los de los demás. La comprensión del patrimonio desde un punto de vista pedagógico nos permite considerar todos aquellos procesos que se generan en torno a él, desde la implicación emotiva (afectos, deseos, recuerdos, sentimientos,...), hasta la cognitiva (análisis, descubrimiento, observación, interpretación,...) (Álvarez, 2007). Así pues, desde estos planteamientos, partimos del patrimonio más individual del sujeto (su memoria, sus recuerdos,...), para llegar al patrimonio más universal, coincidiendo con los presupuestos de la historia, la economía, la política, etc. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz, si quiere propiciar la difusión de las piezas y elementos que conforman el patrimonio histórico-educativo de Andalucía de manera adecuada, ha de ser capaz de ofrecer a toda la sociedad y grupos sociales una oferta didáctica renovada, actualizada, atractiva, motivadora y cambiante. La difusión de programas museísticos, propuestas y actividades didácticas, culturales, etc., resulta crucial en esta tarea. Un museo que permanece en el tiempo ofreciendo a las personas durante décadas las mismas actividades y ofertas didácticas y culturales, está condenado al fracaso y a ocupar los escalones más bajos de los estudios de visitas a las instituciones museísticas (Rico, 2002; Rico, 2003). No sólo con la palabra aprende la persona en el marco museal pedagógico, sino con las piezas, imágenes, actividades, talleres y escenarios que sean capaces de despertar nuestra motivación y curiosidad interior. Un Museo de Pedagogía, Enseñanza y Educación es el lugar perfecto para "cocinar" ideas histórico-educativas; se trata de un espacio donde la riqueza educativa no radica en los procesos formativos en sí, sino en la posibilidad de capturar la información y el conocimiento para pensar, reflexionar, relacionar, interiorizar y crear.



Fotografía: Antonio Javier Berenguel Valverde. Colección particular: "El sol de la infancia".

2. EL MUSEO COMO ESPACIO DE PRODUCCIÓN CULTURAL

La cultura patrimonial histórico-educativa andaluza no constituye sólo un contenido relevante de enseñanza, sino un elemento mediador y un verdadero filtro en la aprehensión significativa de todo tipo de realidades y conocimientos. Estamos convencidos de que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz conforma una muestra representativa de la memoria educativa de los pueblos y ciudades andaluzas, aún cuando somos conscientes de que su capital no está principalmente en sus fondos, sino en todo el patrimonio histórico-educativo tangible o intangible que tenemos localizado en el marco geográfico andalúz. Así pues, entendemos que para poder considerarlo un espacio de producción cultural, abierto a diversidad de públicos, han de darse las siguientes características (Alcoba, 2004: 70):

- a) Democratizar su acceso, así como las herramientas conceptuales necesarias para su disfrute, ofreciendo la información útil en función de los segmentos de público a los que nos dirigimos.
- b) Abrirse a nuevos saberes no académicos, especialmente cuando queremos llegar a un público no experto.
- c) Abrirse a la comunidad como espacio de comunicación e interrelación personal.

En lo que respecta a la trayectoria ligada a la difusión del patrimonio histórico-educativo andalúz, y en base a las diferentes actividades expositivas o de difusión cultural planteadas, lo más importante en la mayor parte de los casos, no son los objetos en sí mismos que tenemos a nuestra disposición y alcance, sino también aquellas personas que con sus particulares circunstancias se convierten en piezas angulares de nuestra acción difusora y sociocultural. Probablemente, los objetos por sí mismos, no sean capaces de mostrar ni su significatividad, ni todo su potencial semántico. Para lo cual, la cuestión reside en rodear a los mismos de toda una museografía que los haga más inteligibles, en plantear una coreografía entre los objetos (Santacana y Serrat, 2007). Ante ello, si prescindimos de este tratamiento, el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz podría llegar a convertirse en un mero contenedor, lejos de poder ser considerado como un lugar de producción cultural. Pensamos que son múltiples los beneficios que éste como ente museístico puede llegar a tener, al propiciar unas cordiales y significativas relaciones sincrónicas y

asincrónicas con todos los miembros de la comunidad virtual en la que se encuentra instalado. Sin embargo, para lograr un acercamiento entre el museo y la comunidad -paradigma patente en la mente de tantos museólogos y museógrafos de la educación-, no es suficiente con la difusión exclusiva de aquellas informaciones y conocimientos útiles que nos aproximen al conocimiento del patrimonio histórico-educativo de Andalucía. He ahí un reto pendiente.

Desde el equipo de investigación del Museo Pedagógico Andalúz -dirigido por la Profesora María Nieves Gómez García-, somos conscientes de que el camino para proyectar auténticas políticas culturales, ha de seguir centrándose en la organización de eventos científicos, propuestas y actividades didácticas dirigidas a diferentes colectivos, hasta ahora, casi olvidados o inmerecidamente marginados. Democratizar la difusión cultural desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz implica (Rico, 2003: 76):

- a) Diversificar los perfiles de público a los que se dirigen las propuestas y actividades didácticas.
- b) Saber qué tipo de participantes potenciales son los ignorados y por qué.
- c) Buscar las oportunas medidas, especialmente aptas para superar y alcanzar esas barreras.
- d) Establecer los mecanismos que hagan del museo un proyecto cultural sostenible económica y culturalmente.
- e) Aumentar la calidad y la oportuna diversidad y especificidad de las ofertas educativas del museo.

3. EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO DE RELACIONES HUMANAS

Sabemos que son muchas las posibilidades difusoras y comunicativas con las que cuenta el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz, pero especialmente interesante resulta la acción educativa que desde el mismo podemos proyectar. Las tareas pedagógicas que en base a él hemos planteado, resultan tan importantes y necesarias, que la propia museología las propone como necesarias e ineludibles, en función de los beneficios de índole diversa que son capaces de reportar a las personas (León, 1978: 98). Situándonos en los parámetros de la Didáctica de las Ciencias Sociales, podemos plantearnos qué significa educar para un museo, y de qué forma puede hacerlo permitiendo el desarrollo de las relaciones humanas. Partiendo de que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz puede resultar un espacio apto y propicio para el aprendizaje, podemos establecer algunas premisas claves en relación con la dimensión educativa del museo desde la perspectiva de la Didáctica de las Ciencias Sociales, que contribuyen dignamente al enriquecimiento de las relaciones humanas (Calaf, 2003: 53):

- a) Un museo debe conocer la información, medios y recursos que ha de ofrecer a la comunidad educativa y a la sociedad en general.

b) Ha de investigar, elaborar y proponer estrategias de aprendizaje cooperativo e interdisciplinar para hacer comprensibles los objetos museables.

c) Además, ha de desarrollar programas de formación del profesorado de todos los niveles educativos para facilitar la utilización del museo como espacio de encuentro con la cultural patrimonial histórico-educativa de Andalucía.

d) Los estudios de público se presentan como una herramienta indispensable para orientar la comunicabilidad del mensaje expositivo, la diversificación de los medios de transmisión y la comunicación entre las personas.

e) Han de desarrollarse proyectos de colaboración entre Universidades y Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación para acercar estos últimos a la investigación, al alumnado y a la población, en general.

Así, puede llegar a ser tan vasto el campo de acción de los Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación, que para crear una serie de alternativas eficaces para los intereses culturales, educativos y recreativos de la sociedad, el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz ha de unirse a otras instituciones culturales con las que pueda compartir los objetivos concernientes a la formación, educación e investigación; lo que también repercutirá positivamente en el desarrollo de las relaciones humanas. Las finalidades didácticas del museo constituyen un campo de acción complejo, aún no explícitamente asumido y definido. Ello nos lleva a plantear la función educativa del museo desde un doble nivel: local y global. Local, refiriéndonos al propio museo, y global, aludiendo a la museística, en general. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz no solamente aporta datos, objetos e imágenes, sino que a la misma vez, permite relacionar el microcontexto que el espectador tiene ante sí, con el macrocontexto de la cultura patrimonial histórico-educativa en la que le damos la oportunidad de insertarse (León, 1978: 54). De esta forma, procede considerar una serie de cuestiones básicas vinculadas con la configuración microlocal a la que nos hemos referido, en aras de propiciar relaciones humanas a través de encuentros intergeneracionales en la comunidad virtual. Así, cabría preguntarnos: ¿cuál es la oferta cultural con la que ha de enfrentarse el museo?; ¿qué medios se están utilizando para dar a conocer a toda la ciudadanía la oferta de actividades del museo?; ¿qué tipo de acceso tienen las personas a estas actividades?; ¿qué tipo de ciudadanos acceden a estas actividades?; y ¿qué vías de colaboración se están generando entre el museo y el resto de instancias formales, no formales e informales que integran la vida de la ciudad? (Domínguez, 1999: 117).

La creación y consolidación de espacios comunes para que los seres humanos se relacionen y compartan emociones, sentimientos y experiencias, es más que una necesidad. Desde este presupuesto, entendemos que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz se presenta como un espacio propicio para el diálogo intergeneracional y las relaciones humanas. Este planteamiento nos remite a una doble orientación: por una parte, plantear el espacio virtual del museo como lugar y escenario común para la comunicación, y por otra parte, implicar al museo en el espacio o mundo simbólico de quienes

establecen la comunicación, configurándolo como punto de encuentro entre ambos. Indudablemente, esta doble vertiente abre un amplio elenco de posibilidades educativas en los museos que, en última instancia, tratarán de hacer posibles o mejorar los procesos de comunicación entre sus colecciones y los diferentes espectadores. Esta situación, no viene más que a corroborar la necesidad de generar programas educativos en el marco museal pedagógico basándonos en los planteamientos básicos de la museografía didáctica y de la didáctica del patrimonio histórico-educativo (Santacana y Serrat, 2005; Álvarez, 2009).



Fotografía: Antonio Javier Berenguel Valverde. Colección particular: "El sol de la infancia".

4. EL MUSEO COMO AGENTE DE COMUNICACIÓN Y SOCIALIZACIÓN

Si partimos de la base de que la Museología es una ciencia social, podemos afirmar que el Museo de Pedagogía, Enseñanza y Educación cumple una función social, en tanto que se ocupa de la relación público-museo, si tienen en cuenta que objetos pedagógicos y contenidos patrimoniales histórico-educativos son elementos socializados (León, 1978; 93). Éste, consciente o no de su papel como agente de socialización, es capaz también de contribuir en la construcción de identidades, actuando como contenedor y gestor del patrimonio cultural e histórico-educativo que alberga. A la misma vez, el museo se convierte en un agente encargado de establecer la comunicación entre distintos elementos sociales -separados por fronteras de diversa índole-, tratando de aportar claves de identidad conjuntas, generando experiencias comunes en las que cualquier tipo de fronteras desaparecen, favoreciendo la cooperación y, en definitiva, comportándose como un agente de socialización. Las políticas educativas de los Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación han de esforzarse por generar condiciones de igualdad en el acceso a las colecciones museístico-pedagógicas, actuando en cualquier caso, como elementos activos de acceso a la cultura patrimonial histórico-educativa, desempeñando un papel fundamental en la conservación, reconstrucción y difusión del patrimonio cultural histórico-educativo. De esta manera, desde la conciencia y la acción virtual, el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz se concibe como un agente socializador. Todo ello deriva de la percepción del patrimonio histórico-educativo de Andalucía como elemento

de identificación de un determinado contexto y del planteamiento de los procesos que se generan en torno al mismo desde la implicación emotiva y cognitiva del individuo. Dialogar desde el presente, con las huellas que el pasado histórico-educativo ha objetivado en la memoria social, no es sólo un intento de revivir el sentimiento de una tradición, sino una manera de ser en el tiempo, es decir, un modo de afrontar los problemas educativos que nuestra época plantea desde la perspectiva que la historicidad suscita (Escolano, 1997: 7).

Es una excelente oportunidad contar con un espacio virtual destinado específicamente al estudio del patrimonio histórico-educativo andaluz; un lugar de encuentro intergeneracional que permite el desarrollo de la memoria social (Leone, 2000), de auténticos procesos socializadores, en la medida en que somos capaces de respirar con los otros el aire más puro del tiempo educativo. El derecho a recordar y perpetuar la memoria histórico-educativa de Andalucía es necesario reivindicarlo y ponerlo en práctica; y todo, para que seamos capaces de hablar a través de voces no condenadas al eco perpetuo de la estupidez y la desgracia del pasado de la educación. Como señala Galeano, (1998), el derecho de recordar no figura entre los derechos humanos consagrados por las Naciones Unidas, pero hoy más que nunca es necesario reivindicarlo y ponerlo en práctica: no para repetir el pasado, sino para evitar que se repita; no para que los vivos seamos ventrílocuos de los muertos, sino para que seamos capaces de hablar con voces no condenadas al eco perpetuo de la estupidez y la desgracia. Cuando está de veras viva, la memoria no contempla la historia, sino que invita a hacerla. Más que en los museos donde la pobre se aburre, la memoria está en el aire que respiramos, y ella desde el aire os respira.

Desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz, proponemos que nunca la palabra preceda al pensamiento; pues al estar inmersos en su entorno virtual, ligado a los paradigmas emergentes en la sociedad del conocimiento, el visitante está convocado a convertirse en alumno permanente del taller del pensamiento libre y de la palabra precisa, directa y siempre coherente. En los Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación se produce una invitación a escuchar, a ejecutar la práctica del silencio interior y a participar, con el objetivo de abrir la mente y el corazón para dejar que los objetos pedagógicos y los testimonios sean capaces de interrelacionar con las personas, de propiciar la captación de determinados mensajes y de ayudarles a reconstruir la cultura material e inmaterial del pasado educativo. Somos conscientes de que la falta del desarrollo de la empatía en el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz puede conducir a inhibiciones, prejuicios, complejos, infravaloraciones, supervaloraciones, pseudoaspiraciones, etc., que en definitiva, aunque son a veces, inevitables, en muchos casos nos ayudan a participar en la construcción y búsqueda de la verdad, a través del desarrollo socializador.



Fotografía: Antonio Javier Berenguel Valverde. Colección particular: "El sol de la infancia".

5. EL MUSEO COMO TEATRO DE LA MEMORIA, COMO FORMA DE SABER Y COMO INSTRUMENTO PARA LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD

Cada museo tiene su propia memoria y cada Museo de Pedagogía, Enseñanza y Educación tiene un signo, una memoria singular, que es al mismo tiempo el resultado y el marco de su historia particular. Y esa memoria, ese sello distintivo, se constituye y se va configurando a lo largo del tiempo, mediante la acumulación de una serie de sedimentos, resultados del acaecer más esencial que se manifiesta en el humus sobre el que sigue creciendo nuestras ciudades (Gómez, 2002: 8). Con razón Splenger concibió la historia universal como la historia de las ciudades: un teatro de la memoria (Neumeister, 1993. Cit. en Gómez, 2002), un teatro del mundo. Los materiales, testimonios, saberes y sentires insertos en un entorno museístico-pedagógico, nos permite hablar de ciudades teatrales vivas en las que existen hombres y mujeres protagonistas de un pasado histórico-educativo. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz se configura como un teatro de la memoria histórico-educativa de Andalucía, que invita a reír con las anécdotas de la escuela; a llorar por el peso de los suspensos del recuerdo; a aplaudir por los logros del sistema educativo; a lamentar las deficiencias del sistema educativo; y a disfrutar del mayor espectáculo educacional: el poder de la memoria, de la historia y de la identidad cultural que nos hace humanos en el desarrollo de la humanidad.

Memoria colectiva, historia e identidad son tres palabras que se refieren a conceptos centrales en la vida humana. Básicamente, la memoria es lo que permite que la persona se plantee preguntas como: *de dónde venimos*; la identidad nos conduce a la pregunta sobre *qué es lo que somos*; y la historia nos hace reflexionar sobre *a dónde apunta nuestro destino*, hacia nuestro futuro, y a la misma vez vincula tres regiones temporales (pasado, presente y futuro), en las que se despliega nuestro ser individual y colectivo (Rosa, 2004: 47). La vida humana resulta impensable sin considerar la preparación del futuro, sin interpretar el presente a la luz de la experiencia del pasado, ya sea vivido, ya sea relatado o interpretado por los relatos que compilan la memoria colectiva. La identidad personal y

la propia permanencia a los grupos de pertenencia dependen de la capacidad del individuo de imaginarlo trascendiendo el presente inmediato, imaginando el pasado, no sólo el vivido, sino el no vivido, además de diversos futuros posibles, y no sólo futuros en los que uno mismo permanezca, sino otros que trasciendan el propio ciclo vital.

La memoria está hecha de tiempo. En este sentido, el pasado que se recuerda siempre tiene significación dentro de un presente particular acotado, pero además orientado hacia un futuro imaginado. La propia identidad andaluza depende también de la memoria histórico-educativa. Estamos convencidos de que no se puede concebir el propio yo si no es sobre la existencia de los recuerdos de acciones y aprendizajes en el pasado de la escuela. Si la memoria individual es una base imprescindible para la constitución de un yo capaz de dar orientación a sus acciones, la memoria colectiva, es un elemento fundamental para la constitución de las entidades colectivas. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz viene a congrega desde la virtualidad a la memoria, historia e identidad educativa andaluza para fraguar en el presente la reconstrucción del pasado educativo de Andalucía. Como instrumento científico, viene a contribuir en la construcción de nuevos discursos de validez historiográfica, porque ni la ciencia es la única práctica cultural que acumula conocimientos sobre las cosas, ni la historia tiene el monopolio de la producción de relatos sobre el pasado colectivo.

La historia es una forma social de recuerdo que se ha institucionalizado con objeto de cumplir una función social. Consideramos que la historia no es un mero saber de anticuario, pues contiene una manera de concebir qué somos y qué debemos hacer. Incluye una moral y no es neutral, poseyendo una serie de componentes ideológicos y morales. La sustancia de la historia es el tiempo, el devenir, el cambio. Por ello, todo recuerdo, aunque está referido a acontecimientos del pasado histórico-educativo, se convierte en una acción que se ejecuta en el presente de la educación. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz, está retado en este sentido, a hacer ver que el contenido de la Historia de la Educación en Andalucía (Rubio, 2005) no está constituido solamente por los objetos que en él se exponen y los eventos que desde él se relatan, sino también por la forma en que esos eventos se presentan y explican, a la vez que son capaces de emocionar, cautivar, conmover, inquietar o excitar. En este caso, la historia que a través del Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz resulta, se presenta como una forma de imaginar el pasado histórico-educativo sucedido, seleccionando lo relevante y suponiendo las causas que lo han producido (Rosa, 2004: 59).

Si aceptamos que el estudio de la memoria histórico-educativa es esencial para el establecimiento de identidades, el aprendizaje de la historia de la educación y el estudio del patrimonio histórico-educativo de Andalucía, se presenta como un instrumento fundamental para la formación de la ciudadanía. Partimos de que la historia debe enseñar las capacidades de razonamiento y solución de problemas que se plantean los historiadores. Por ende, a los responsables de la acción educativa de los Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación, se les encomienda el diseño de

experiencias, actividades y situaciones didácticas ligadas a la solución de problemas sociales e histórico-educativos acontecidos en el tiempo. La enseñanza de la Historia de la Educación desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz, ha de tener como objetivo suministrar recursos al visitante para defenderse de las narrativas ya hechas, dotarle de capacidad crítica mediante la discusión activa sobre qué historiar y hacerle adoptar un punto de vista particular a la hora de describir, explicar y comprender un acontecimiento, junto con sus antecedentes y consecuencias. En la actualidad se hace patente la necesidad de entrenar al visitante desde el museo en habilidades para la interpretación crítica de los fenómenos sociales, culturales e histórico-educativos a través del tiempo. Hay que tratar de dotarle de recursos para que sean capaces de comprender activamente lo que sucede a su alrededor. Y, además, hay que suministrarles procedimientos para que puedan orientar sus acciones presentes hacia el futuro que cada cual sea capaz de imaginar, proyectar y/o construir en el ejercicio de la ciudadanía.



Fotografía: Antonio Javier Berenguel Valverde. Colección particular: "El sol de la infancia".

6. EL MUSEO COMO MEDIADOR PEDAGÓGICO

Los museos contemporáneos ya no deben concebirse y organizarse como lugares para la contemplación u observación pasiva por parte de sus visitantes, sino como escenarios para su desarrollo educativo por medio de situaciones comunicativas que propicien una interacción lúdica, la exploración creativa, la experimentación dirigida, etc., que a su vez posibiliten el involucramiento intelectual, físico y emocional de sus usuarios. Entender este cambio en la concepción del museo, implica una serie de desafíos inéditos (estéticos, comunicativos, didácticos, emocionales, etc.) y, sobre todo, pedagógicos. Éstos, vienen a refrendar la concepción de los Museos Virtuales de Pedagogía, Enseñanza y Educación, como escenarios interactivos, aptos para la exploración y el descubrimiento y finalmente para el crecimiento intelectual, cultural y personal de sus usuarios (Orozco, 2005: 39). Supone, en definitiva, diseñar un proyecto educativo integral, que haga posible convertir el propio museo en un escenario virtual innovador de aprendizaje creativo y significativo. Y, de igual forma, conlleva delinear y perfilar un diseño museístico en el que prime el aspecto pedagógico, en la medida en que seamos capaces de dotar de un sentido

educativo, a los diferentes objetos, imágenes, módulos y exposiciones que constituyen el entorno patrimonial histórico-educativo (Álvarez, 2009).

El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz, se presenta como un escenario especialmente concebido para la construcción de aprendizajes dentro de un paradigma pedagógico de exploración y descubrimiento, y no de imitación y memorización. Los museos interactivos pedagógicos son lugares que contribuyen al desarrollo integral de pequeños, adolescentes, jóvenes y mayores y para su sensibilización ética y artística con respecto al mundo de la ciencia histórico-educativa, la tecnología y la cultura. Precisamente, lo educativo es lo que otorga a los museos de la actual generación, además de un sentido global, una racionalidad intrínseca, desde la cual se estructuran también otros apoyos y otras vinculaciones hacia el interior y hacia el exterior con instituciones varias y con experiencias múltiples.

Los profesionales de la Historia de la Educación, junto a los mismos usuarios de los museos contemporáneos demandan y auguran para el museismo virtual pedagógico una oferta versátil que permita, mediante la exploración del museo, tener a la vez que una oportunidad inspiradora de conocimiento patrimonial histórico-educativo, una posibilidad de diversión y vivencia del tiempo libre y una experiencia pedagógica que pueda ser destacable por la oportunidad que se le presenta al visitante para el desarrollo de su creatividad a partir de diversos estímulos, propuestas tecnológicas y actividades didácticas (Chacón, 2007). Así, el usuario de un museo interactivo de esta generación se hace poco a poco y paulatinamente, correspondiéndole al propio museo el compromiso de tener que asumir la responsabilidad educativa de esa cordura. Si el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz es coherente con la perspectiva contemporánea museológica y educativa, innovadora y crítica, el punto de partida serían siempre los usuarios, que han de convertirse en la razón de ser de un museo de este tipo para continuar con sus interacciones y procesos de aprendizaje, y concluir con una -cuanto menos-, interesante y atractiva oferta museográfica didáctica (Santacana y Serrat, 2005).

La reflexión internacional actual sobre la educación y sus fines en el tercer milenio, propone con precisión tener como fin de la formación de las generaciones contemporáneas, el constituir con ellas una sociedad creativa, en la que uno de los valores centrales se otorga a los educandos desde la educación, para que se formen como seres críticos, autónomos y responsables -capaces de transformar su mundo a través de actos y pensamientos creativos individuales, pero siempre compartidos- (Orozco, 2005: 48). Los museos contemporáneos están convocados a poner especial atención en el tipo y el sentido de la interacción y sus posibles variaciones entre los objetos y los usuarios, ya que ambos están ligados a un proceso comunicativo y se presentan como una fuente de expresividad y una oportunidad de desarrollo de la creatividad que se reactiva en cada encuentro. En estos museos, la misma individualidad es producto de la interacción con los otros. El "leit motiv" de un aprendizaje museístico y, en definitiva, del desarrollo humano consiste justamente en la posibilidad de que cada persona, en particular, sea co-creadora de espacios y situaciones

que a su vez sirvan para ampliar su capacidad de desarrollo humano, como la de aquellos con quienes interactúan.

El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz, en tanto escenario donde se pone en acción el conocimiento patrimonial histórico-educativo de Andalucía y se realizan diversos aprendizajes ligados al estudio, conservación y difusión del mismo, es una "plataforma viva" que puede por ende activarse de diversas maneras y surcarse a través de varias rutas sugeridas o automatizadas personalmente. En este tipo de museos no hay una manera única en la que sus usuarios puedan hacer sus recorridos, sino que son múltiples y diversas, estructuradas de acuerdo con situaciones específicas previsibles y siempre en conjunción con los diferentes módulos y objetivos cognoscitivos preconcebidos por el propio museo. Un museo interactivo ha de entender que lo cognoscitivo está compuesto, al menos, de cuatro elementos fundamentales: razón, acción, comunicación y cultura; por lo que asumir dignamente esta cuádruple dimensión de manera integral supone entrelazar en una cadena sin final lo racional con lo emocional; la curiosidad con la motivación por el conocimiento; la comunicación con la acción; la acción con la reflexión; y la creatividad con los valores universales, ligado al respeto y conservación del patrimonio histórico-educativo. El visitante del Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz es comprendido como un ser social activo en permanente interacción consigo mismo, con los otros, con los objetos pedagógicos, los testimonios orales y con su entorno (Trigueros, 2005); se trata de un ser capaz de construir conocimientos socioculturales y de hacer interpretaciones subjetivas a partir de esa interacción.

7. EL MUSEO COMO ENTORNO DE APRENDIZAJE

Visitar de manera virtual un museo, se ha convertido en la actualidad en una posibilidad al alcance de la mayor parte de las personas. Aunque consideramos que la realidad de los museos virtuales no es puramente homogénea (Ossembach y Somoza, 2003), podemos señalar que existen diferentes espacios museísticos virtuales capaces de convertirse en ricos entornos, especialmente aptos, para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje. Ante el intento de considerar al Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz como un lugar de aprendizaje, es necesario recordar algunas de las funciones fundamentales ligadas al proceso educativo. A continuación vamos a señalar las que están más estrechamente vinculadas con los Museos Virtuales de Pedagogía, Enseñanza y Educación, aunque algunas de ellas puedan ser compartidas con los museos físicos o presenciales:

a) Función conservadora. Independientemente del tipo al que pertenezca un museo, ha de tener como primera función la conservación de sus colecciones, que se verían mermadas si no se dieran a conocer o difundir los fondos concretos. En el caso del museo virtual la conservación se materializaría en la necesidad de mantener activas las páginas que configuran el entorno museístico en sí mismo, innovándolas constantemente e intentando estimular las visitas con el fin de poder visualizar las últimas novedades incorporadas en el mismo.

b) Función difusora. Consiste en divulgar sus colecciones al conjunto de usuarios, junto a una información básica. Existen diferentes formas para hacerlo, pero lo más importante es que el museo pueda utilizar la Web para dar a conocer sus colecciones, sus fondos, actividades, recursos, programas, etc. Concretamente, los recursos existentes para llevar a cabo esta función son ricos y diversos, debiendo permitir al usuario la interacción con el museo de cara al desarrollo de experiencias didácticas de aprendizaje significativo.

c) Función informativa. Ha de producirse siempre. Los visitantes necesitan encontrar en un museo virtual información, así como una serie de datos que les permitan avanzar en sus trabajos, satisfacer sus curiosidades, o conocer cosas dispares sobre el Museo de Pedagogía, Enseñanza y Educación, objeto de la visita. En este tipo de museos la información se convierte en elemento de primer orden, debiéndose poner a disposición del usuario. A partir de esta información, el usuario podrá construir sus propios significados y elaborar sus particulares representaciones de la realidad, atribuyendo un sentido práctico a todo lo que le rodee. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz tiene encomendada la misión de ofrecer información desde diversos puntos de vista, facilitando que los sujetos puedan contrastar y comparar una serie de versiones, que vayan más allá de la mera imposición de una única visión de las colecciones con las que cuenta el museo.

d) Función formativa. Cualquier tipo de museo recoge entre sus funciones la de la formación. Entre los objetivos finales debe encontrarse el de potenciar en el visitante un proceso de aprendizaje a través del que poder construir sus propios significados y representaciones de una misma realidad. Desde este postulado hay que considerar todos aquellos elementos que hacen que el museo virtual sea eminentemente didáctico, en la medida en que permita extraer al educando diferentes recursos para incluir en su proceso de aprendizaje. El Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz ha de contemplar las necesidades, intereses y motivaciones de los sujetos, intentando ofrecerles diversidad de experiencias ricas en significado. Ello implica que un museo virtual ha de contar con una serie de profesionales vinculados al mundo escolar y a la realidad sociocultural del educando, debiendo facilitar diversidad de recursos al profesorado, así como una serie de orientaciones que permita adaptar las propuestas del museo virtual al aula. El desarrollo de estas cuestiones es lo que permite utilizar el museo virtual como herramienta para la adquisición de un aprendizaje significativo.

e) Función innovadora. La utilización del museo virtual como un recurso educativo en el aula puede cumplir una función innovadora, en la medida en que aporta un conjunto de nuevas maneras de enseñar y nuevas formas de aprender. Es indiscutible que un museo virtual aporta una nueva manera de visualizar las colecciones, una nueva forma de acercarnos a la realidad. Es lógico que esta función esté estrechamente vinculada con el tipo de estrategias didácticas que sea capaz de utilizar el docente para desarrollar su actividad educativa en un aula. Con ello queremos hacer constar que la utilización por sí sola de un museo virtual en el aula no es capaz de aportar un cambio radical e innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la misma forma que tampoco lo haría la aplicación de cualquier recurso tecnológico, como por ejemplo, el uso de un cañón de video o de un retroproyector de transparencias.

f) Función motivadora. Habitualmente los alumnos y alumnas relacionan el museo con instituciones caducas, silenciosas y polvorientas. Esta concepción ha venido cambiando de manera progresiva, de tal forma que la situación actual difiere mucho en relación con el museo virtual. La aproximación a nuevos entornos museísticos ha posibilitado estímulos en el educando, que les ha llevado a realizar pequeños trabajos e investigaciones, así como visitas virtuales a museos de otras comunidades autónomas o países, que de otra manera hubiera sido imposible efectuar.

g) Función mediadora. Cualquier Museo Virtual de Pedagogía, Enseñanza y Educación ha de ser capaz de mostrar al sujeto un amplio conjunto de contenidos, situaciones, experiencias, problemáticas y actividades vinculadas con su objeto de estudio: el patrimonio histórico-educativo. En estos casos, los visitantes pueden seleccionar aquello que desean ver y en lo que desean profundizar, pudiéndose dejar a un lado lo que menos les interese. En la mayor parte de los casos, el museo virtual se presenta como un elemento mediador entre el museo real, la colección, los contenidos curriculares y el visitante. En este sentido, planteamos la importancia de seleccionar unos contenidos adecuados, que contribuirán al desarrollo de dicho proceso de mediación.

h) Función interactiva. Las tecnologías de la información y la comunicación se caracterizan por su capacidad para interaccionar con el usuario. No obstante, esta potencialidad parece no estar del todo contemplada en el museo virtual. Al no poder visualizarse directamente las piezas que configuran una colección, el museo virtual debe fomentar la interactividad con el visitante, proponiéndole la resolución de cuestiones sin resolver, enigmas, actividades de investigación y documentación, así como otros muchos elementos, a través de los que pueda actuar directamente con el museo aplicando una serie de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Atendiendo a las anteriores funciones, el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz, se presenta como entorno de aprendizaje en el aula. Pero además, de acuerdo con Serrat (2000: 22-23), hay que señalar otros elementos que pueden ayudar a fortificar las potencialidades educativas que poseen estos entornos de aprendizaje:

a) Museo virtual, interactividad y aprendizaje significativo. Interactuar directamente con un museo virtual no implica que el sujeto desarrolle un aprendizaje significativo. En este caso, una mera visita a un museo virtual puede no aportar nada al sujeto, limitándose a pasar un rato más o menos agradable entre los contenidos de una página Web. No obstante, el museo virtual ha de hacer de la interactividad un elemento capaz de fomentar aprendizajes significativos para el visitante, aportando ideas y sugerencias para que sean ellos mismos quienes creen experiencias enriquecedoras basadas en la interacción con el propio museo y sus colecciones patrimoniales. Con el objetivo de hacer realidad lo expuesto, cada vez más museos virtuales promueven situaciones interactivas en las que se busca el impacto intelectual, manual e incluso emocional. Esto se suele conseguir a través del desarrollo de actividades cercanas y familiares al visitante, provocando en ellos la experimentación de los contenidos que se trabajan en el marco museal.

b) Museo virtual y profesorado. Afortunada o desgraciadamente, un Museo Virtual de Pedagogía, Enseñanza y Educación por sí solo, no puede integrarse de manera directa en el escenario de un aula. En este sentido, el papel que le corresponde desarrollar al profesorado en relación a la integración de los museos virtuales en el aula resulta básico, ya que en primer lugar se debe analizar en toda su complejidad el museo virtual, observar las posibilidades didácticas que posee, seleccionar los aspectos más importantes en función de los objetivos que se hayan marcado y adaptarlos a la realidad concreta de un aula. Le corresponde al profesorado proponer diferentes situaciones de aprendizaje, con el fin de dirigir mejor la búsqueda de información, los contenidos a trabajar, las actividades a ejecutar y la evaluación a desarrollar. El éxito de experiencias didácticas ligadas al uso de museos virtuales en el aula, ha de entenderse siempre junto al trabajo desarrollado por parte del profesorado.

c) Museo virtual y entornos de aprendizaje cooperativo. Concebir el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz como un entorno de aprendizaje cooperativo es importante, en la medida en que se fomenta un intercambio de información y de experiencias entre el alumnado de diferentes escuelas y contextos. En este caso, el museo virtual se convierte en entorno de participación y de colaboración en la red. De la misma forma, el papel del profesorado será esencial de cara al desarrollo e implementación de propuestas y posibilidades de aplicación.

d) Museo virtual y recursos en el aula. Podemos ser capaces de convertir al museo virtual en una herramienta más de trabajo en la medida en que lo utilizemos en el aula como recurso para el aprendizaje. Un museo virtual es un excelente recurso de cara al desarrollo de un proceso de aprendizaje completo e integral. No obstante entendemos que el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz se presenta como un recurso complementario al conjunto de los que ya se utilizan en el aula. Las posibilidades didácticas que nos ofrecen algunos museos virtuales son bastante creativas y variadas, como para fomentar un nuevo tipo de aprendizaje adaptado a las necesidades y ritmo de aprendizaje de los diferentes alumnos y alumnas que participan en los procesos educativos del aula. En estos casos, las relaciones entre profesorado y alumnado, las estrategias de enseñanza-aprendizaje, el tratamiento de los contenidos y actividades, así como el diseño de evaluaciones, deben ser temas a consensuar si lo que pretendemos es propiciar el máximo provecho de estos nuevos entornos de aprendizaje.



Fotografía: Pablo Álvarez Domínguez. Colección particular. Alumnos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla visitan la Exposición "Recuerdos y huellas del pasado histórico-educativo de Andalucía" (Noviembre de 2009).

8. EL MUSEO COMO RECURSO PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se entiende que la virtualidad, bajo cualquier circunstancia, debe beneficiar también a aquellas personas que por los motivos que sean, sufren una discapacidad que les impide sacar todo el potencial de presentaciones mal diseñada por lo que a este aspecto se refiere (Farray y Aguiar, 2002). Como si de una exposición se tratara, la adaptabilidad a personas discapacitadas es un argumento ético y moralmente obligatorio a tener en cuenta por parte de quienes se encargan de diseñar el contenido de presentaciones en Web. Somos conscientes de que no todas las capacidades implican el mismo tipo de solución, siendo éste el motivo por el que pasamos a establecer algunas consideraciones que desde el Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz hemos de tener en cuenta en relación con diferentes tipos de discapacidades.

En la mayor parte de los casos solemos pensar en personas ciegas. Sin embargo, cada vez más existen personas con dificultades visuales parciales, las cuales necesitan de instrumentos ópticos para poder funcionar de la manera más cercana posible a la de los videntes. El modo de acceso de los deficientes visuales varía según la metodología usada. En la actualidad la tendencia se centra en el desarrollo de tecnologías y aplicaciones compatibles con los ordenadores habituales. Tales aparatos, de acuerdo con Sala y Sospedra (2007), podemos clasificarlos atendiendo a su campo de acción:

a) Visual. Se trata de ampliadores de imágenes, orientados a personas con un bajo resto visual o a aquellas que necesitan diferentes tipos de ayudas ópticas para acceder a la información. Nos permiten seleccionar la zona de la pantalla que se quiera ampliar, así como la elección de colores, tamaños y formas de imágenes. Como ejemplo podemos citar el aparato ONCE-MEGA.

b) Táctil. Nos referimos a sistemas de Braille electrónicos dirigidos a personas carentes de visión o que su deficiencia visual les impide acceder a los tamaños de tipografía más habituales, aun usándose ayudas ópticas. Estamos pensando en un dispositivo electrónico que activa los puntos de las 20, 40 u 80 celdillas Braille que lleva en su parte superior y que se corresponde con una línea de lo que aparece en el ordenador. Un ejemplo a considerar es el ECOBRAILLE.

c) Auditiva. En primer lugar vamos a destacar los sistemas de síntesis de voz destinados a personas con o sin deficiencia visual que precisan recibir información a través de la voz en uno o más idiomas. Como ejemplo citamos el CIBER 232P. En segundo lugar nos encontramos con los anotadores electrónicos parlantes, los cuales disponen de un procesador, síntesis de voz y editor de textos propio. Citemos como ejemplo el SONOBRAILLE. Y en tercer lugar señalemos los programas de acceso a Windows. Un ejemplo de ellos es el ONCE-LECTOR.

Junto a ello, un tema a tener muy presente es el de la accesibilidad a las páginas Web, que puede verse seriamente complicada si no se observan los criterios fundamentales en el diseño de la propia página. Estos criterios están agrupados en torno a W3c (www.w3.org); Sidar (Seminario de

iniciativas sobre discapacidad y accesibilidad en la red: www.sidar.org); Bobby (Evaluación del nivel de accesibilidad de una página Web para personas con discapacidad: www.cast.org/bobby). Si hablamos de nuevas tendencias una de las líneas más prometedoras consiste en la utilidad proporcionada por las técnicas de realidad virtual. La cuestión reside en recrear situaciones virtuales que permiten a las personas que carecen de visión una aproximación, mediante el tacto y el oído, a la realidad que no pueden ver. Podemos encontrarnos con dos líneas abiertas en función del canal sensorial predominante:

a) Realidad virtual táctil. Se trata de una interacción con los gráficos del ordenador mediante el tacto. Como ejemplo podemos citar el proyecto REVIT, de la Fundación Labein de Euskadi y la Unidad de Tiflotécnica de la ONCE.

b) Realidad virtual acústica. Nos referimos a la creación de un espacio acústico visual de aplicación médica, que tiene por objetivo el desarrollo de un sistema óptico-electrónico capaz de generar señales acústicas que contengan información especial tridimensional, al objeto de que una persona incapacitada visualmente pueda lograr una percepción al espacio que le rodea.

Reflexión final

En definitiva, y a modo de reflexión final, podemos apuntar que al actual Museo de Pedagogía, Enseñanza y Educación, se le ha de seguir demandando una serie de retos, estrechamente vinculados con la posibilidad de ofrecer a la sociedad diferentes oportunidades para enunciar, representar y propiciar la comprensión de diferentes épocas, realidades o estampas histórico-educativas. Los Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación son espacios educativos, en los que se concentran la tradición y la cultura histórico-educativa, que ha venido desarrollándose a lo largo de los tiempos. Estamos convencidos de que pueden llegar a ser atractivos, atrayentes y seductores espacios, especialmente aptos para restaurar el silencio histórico-educativo. Considerar al Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz, como un recurso de enseñanza-aprendizaje estrechamente ligado al conocimiento de la Historia de la Educación en Andalucía, es el primer paso para poder obtener de él una serie de estímulos necesarios para trabajar y desarrollar cada una de las esferas que en los diferentes apartados de este trabajo han sido consideradas.

BIBLIOGRAFÍA

- ALCOPA, Ernest (2004): Museos de Arte Contemporáneo y público. En CALAF MASACHS, Roser y FONTAL MERILLAS, Olaia (coords.): *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos*. Gijón: TREA.
- ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2007): Educación emocional, desarrollo de la afectividad y museos pedagógicos. En BERNAL GUERRERO, Antonio (dir.): *Afectividad y educación en la sociedad globalizada*. Asociación para el Avance de los Estudios Pedagógicos, Sevilla, pp. 14-36.

- ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (dir.) (2009): *Pedagogía Museística: didáctica, virtualidad y difusión del patrimonio histórico-educativo*. Sevilla: Vicerrectorado de Relaciones Institucionales. Universidad de Sevilla. A3D Edición Digital.
- ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2009): El Museo Didáctico Virtual del patrimonio Histórico-Educativo Andalúz como catedral de la memoria histórico-educativa de Andalucía. *Foro de Educación. Pensamiento, Educación y Cultura*, número 11, pp. 275-286.
- ASENSIO, Mikel y POL, Elena (2002): *Nuevos escenarios en educación: aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Buenos Aires: Aique.
- BENITO, B. de (2000): Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, 12. <http://www.edutec.rediris.es>
- CALAF MASACHS, Roser (coord.) (2003): *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. Gijón: TREA.
- CARREÑO, Miriam (2007): Museología y museografía de la educación. En, ESCOLANO BENITO, Agustín (ed.): *La cultura material de la escuela. En el centenario de la Junta para la Ampliación de Estudios 1907-2007*. Berlanga de Duero, Soria: CEINCE, pp. 91-110.
- CARRILLO FLORES, Isabel y COLLELLDEMONT PUJADAS, Eulàlia (2007): Construir un museo pedagógico virtual. Fundamentos teóricos y elementos de gestión. En ESCOLANO BENITO, Agustín (ed.): *La cultura material de la escuela. En el centenario de la Junta para la Ampliación de Estudios (1907-2007)*. Berlanga de Duero (Soria): CEINCE, pp. 355-369.
- CHACÓN MEDINA, Antonio (2007): La tecnología educativa en el marco de la didáctica. En ORTEGA CARRILLO, José Antonio y CHACÓN MEDINA, Antonio (coord.): *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*. Madrid: Pirámide, pp. 25-42.
- COLLELLDEMONT PUJADAS, Eulàlia (2009): Memoria, experiencia estética y formación: tres elementos que convergen en los museos virtuales. En ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (dir.): *Pedagogía Museística: didáctica, virtualidad y difusión del patrimonio histórico-educativo*. Sevilla: Vicerrectorado de Relaciones Institucionales. Universidad de Sevilla. A3D Edición Digital.
- DOMÍNGUEZ, Carlos (1999): Museo y ciudad. En DOMÍNGUEZ, Consuelo, ESTEPA, Jesús y CUENCA, J. María (eds.): *El museo, un espacio para el aprendizaje*. Huelva: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- ESCOLANO BENITO, Agustín (1997): La memoria de la escuela, en *Vela mayor* (Anaya), IV, II, p. 7.
- ESCOLANO BENITO, Agustín (ed.) (2007): *La cultura material de la escuela. En el centenario de la Junta para la Ampliación de Estudios 1907-2007*. Berlanga de Duero, Soria: CEINCE.
- FARRAY, Josefa I. y AGUIAR, M^a Victoria (2002): Diversidad y Nuevas Tecnologías. En MARCHENA, Rosa y MARTÍN, José D. (coord.): *De la integración a una educación para todos*. Madrid: CEPE, pp. 283-291.
- FAURE, Edgar y otros (1983): *Aprender a ser. La educación del futuro*. Madrid: Alianza.
- FONTAL MERILLAS, Olaia (2003): Aprender en Internet: comprensión y valoración del patrimonio del siglo XX. En CALAF MASACHS, Roser

- (coord.): *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. Gijón: TREA.
- GÓMEZ GARCÍA, María Nieves (2002): *Ciudad y saber. Sevilla en la Historia de la Educación*. Sevilla: Kronos.
 - LEÓN, Aurora (1978): *El museo: teoría, praxis y utopía*. Madrid: Ediciones Cátedra.
 - LEONE, G. (2000): ¿Qué hay de "social" en la memoria?. En ROSA, Alberto; BELLELLI, Guglielmo y BAKHURST, David: *Memoria colectiva e identidad nacional*. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 41-87
 - MONTENEGRO VALENZUELA, Jacinto (2005): *La utilización didáctica del museo. Hacia una educación integral*. Zaragoza: Egido Editorial.
 - OROZCO, Guillermo (2005): Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. *Sinéctica*, nº 26, febrero-julio, p. 39.
 - OSSEMBACH SAUTER, Gabriela y SOMOZA RODRÍGUEZ, Miguel (2003): Internet y Museos Pedagógicos. En AA.VV. (coord.): *Etnohistoria de la escuela. XII Coloquio Nacional de Historia de la Educación*. Burgos: Universidad de Burgos, Sociedad Española de Historia de la Educación, pp. 901-914.
 - PASTOR HOMS, M. Inmaculada (2004): *Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Ariel.
 - RICO, Juan Carlos (2002): *¿Por qué no vienen a los museos?. Historia de un fracaso*. Madrid: Silex.
 - RICO, Juan Carlos (2003): *La difícil supervivencia de los museos*. Gijón: Trea.
 - ROSA RIVERO, Alberto (2004): Memoria, historia e identidad. Una reflexión sobre el papel de la enseñanza de la historia en el desarrollo de la ciudadanía. En CARRETERO, Mario y VOSS, James F. (2004): *Aprender y pensar la historia*. Buenos Aires. Madrid: Amorrortu editores.
 - RUBIO MAYORAL, Juan Luís (2005): Hacer Historia de la Educación en Andalucía. En GÓMEZ GARCÍA, María Nieves y CORTS GINER, María Isabel (dir.): *Historia de la Educación en Andalucía*. Sevilla, Fundación El Monte, vol. II, pp. 55-62.
 - RUÍZ BERRIO, Julio (ed.) (2010): *El patrimonio histórico-educativo. Su conservación y estudio*. Madrid: Biblioteca Nueva.
 - SALA, Ramón y SOSPEDRA, Rafael (2007): Museografía didáctica, audiovisual y virtual. En SANTACANA MESTRE, Joan y SERRAT ANTOLÍ, Núria (coords.): *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel, pp. 303-394.
 - SANTACANA MESTRE, Joan y SERRAT ANTOLÍ, Núria (coord.) (2005): *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel.
 - SERRAT ANTOLÍ, Núria (2000): Museos Virtuales. Nuevos entornos de aprendizaje. *Comunicación y Pedagogía*. Año XX, Octubre - Noviembre, pp. 32-33.
 - TRIGUEROS GORDILLO, Guadalupe (2005): El archivo de la oralidad en el Museo Pedagógico Andalúz. En DÁVILA, Paulí y NAYA, Luís María.: *La infancia en la historia: espacios y representaciones*. Espacio Universitario Erein. Donostia, pp. 598-610.
 - YANES CABRERA, Cristina (2007): Aproximación a los fundamentos teóricos y metodológicos de los museos virtuales de Historia de la Educación. La creación del Museo Didáctico Virtual del Patrimonio Histórico-Educativo Andalúz. En SÁCHEZ PASCUA, Felicidad y otros

(coord.): *Relaciones Internacionales en la Historia de la Educación Junta de Ampliación de Estudios e Investigaciones Científicas (1907-2007)*. Cáceres: Sociedad Española de Historia de la Educación y Departamento de Educación de la Universidad de Extremadura. Vol. II, pp. 409-423 y 567-578.