



# **PÚBLICOS**

## **MUSEO Y NOSOTROS**

Proyecto para el Premio Internacional a la Innovación Cultural 2015 organizado por el *Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB)*

# PÚBLICOS

## MUSEO Y NOSOTROS

Proyecto para el Premio Internacional a la Innovación Cultural 2015

## AUTORES

### Colectivo “sin ánimo de luto”

#### Joaquín Herrero Pintado

Analista de Sistemas Informáticos.

Graduando en Filosofía.

Profesor de Redes Sociales en el Ministerio de Economía y Competitividad.

#### Marta Narros Martín

Profesora de Ámbito Sociolingüístico de 4º Diversificación en el IES Senda Galiana, Torres de la Alameda (Madrid).

#### Jose Ávila de Tomás

Médico Especialista en Medicina de Familia y Comunitaria. C. S. Sta. Isabel.

Responsable del Grupo de Nuevas Tecnologías de la Sociedad Madrileña de Medicina de Familia y Comunitaria (SOMAMFYC).

Bloguero.

## RESUMEN DEL PROYECTO

El objetivo del proyecto es la promoción por parte de los museos de un espacio público de deliberación en Internet en el que alumnos con dificultades de aprendizaje incluidos en planes de diversificación establezcan una comunidad escolar online que incluya expertos e investigadores con el objetivo de construir juntos los materiales para la creación de exposiciones virtuales que pongan en valor el contenido material del museo.

Al tiempo que se crean dichas exposiciones virtuales se transforma la percepción del alumno sobre el museo y sobre el conocimiento experto ya que asume un rol activo en la creación de materiales culturales en lugar de ser solo el receptor de ellos.

Esta transformación del público escolar, tradicionalmente pasivo, en productor de materiales para museos va en línea de la propuesta de Pepe Serra, director del Museu Nacional de Catalunya (MNAC), de motivar a los museos a crear un *ágora pública* ya que *“el público actual edita contenidos, compara y crea nuevos. Por lo tanto el museo no puede ser solo un emisor, debe ser un punto de encuentro, de diálogo. Creo en el museo como ágora pública. Ya no tenemos el control único sobre los medios ni la autoridad única sobre las obras, la autoridad pasa a ser compartida y los canales de distribución también”*<sup>1</sup>

Nos hemos centrado en aplicar esta estrategia a alumnos incluidos en los planes de diversificación curricular en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), cuya finalidad es *“que los alumnos y alumnas, mediante una metodología específica a través de unos contenidos, actividades prácticas y materias diferentes a las establecidas con carácter general, alcancen los objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y, por lo tanto, obtengan el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria”*. Se incluye en el programa de diversificación a aquellos alumnos que tengan *“dificultades generalizadas de aprendizaje, cualquiera que sea su causa, en tal grado que, aun manifestando una actitud positiva hacia el aprendizaje, le haya impedido alcanzar los objetivos del curso correspondiente y se encuentre en situación de riesgo evidente de no alcanzar los objetivos y competencias básicas cursando el currículo ordinario”*<sup>2</sup>.

Nuestro proyecto contribuye a cumplir dichos objetivos al tiempo que promovemos que el alumno comience su socialización con instituciones culturales y con investigadores, lo cual puede suponer un plus de motivación y formación que les ayude, como nuevo público, a superar sus dificultades de aprendizaje.

El proyecto consigue sus objetivos mediante la realización de las siguientes acciones que se detallan en el apartado propositivo:

- Determinar una pieza de un museo que tenga estrecha relación con las materias de estudio de los alumnos de diversificación
- Creación de comunidades de aprendizaje en el aula sobre una plataforma online para que, con el apoyo del profesorado, elaboren en comunidad la creación de materiales que expliquen y aporten su propia visión a la pieza investigada
- Incluir en el proyecto a uno o varios investigadores de instituciones relevantes cuya especialidad se relacione con la pieza sobre la que los alumnos están trabajando. Los

<sup>1</sup> (Farré, 2014)

<sup>2</sup> BOE 22 de agosto de 2007 pp. 35488-90

investigadores preparan materiales que indiquen por qué dicha pieza es relevante en investigación actual y que serán incorporados en la exposición virtual final

- Participación de los investigadores en la comunidad online de alumnos para orientar los trabajos de estos y proporcionarles motivación así como la comprensión de la importancia de la pieza sobre la que trabajan y del trabajo de los investigadores. Esta relación no solo se limita a la plataforma online sino que puede complementarse con recursos tecnológicos de uso corriente y bajo coste, como videoconferencias o filmación de entrevistas por parte de los propios alumnos con sus smartphones.
- Durante el desarrollo del proyecto el museo juega un papel dinamizador y motivador hacia los alumnos creando actividades, proporcionando materiales y facilitando una relación fluida con ellos y con los investigadores. Una vez que los materiales estén finalizados el museo actuará como prescriptor y divulgador del contenido de la exposición virtual mediante acciones específicas al respecto.

En este proyecto hacemos confluír la nueva lógica de socialización que nos propone Internet, es decir, la organización de los individuos en comunidades autogestionadas en las que comparten intereses y comunidades, con las reclamaciones de la sociedad de dotarse de mecanismos de participación en entornos dominados tradicionalmente por el conocimiento experto y conectamos todo ello con las necesidades educativas de los alumnos incluidos en planes de diversificación curricular. Para ello la socialización que proponemos es a tres bandas: el entorno museístico, el escolar y el de la investigación.

La puesta en contacto del público escolar (cuya percepción del museo está fundamentada en la subjetividad de las emociones) con una esfera de expertos (cuya visión del museo es más lógico-racional-académica) y que ese contacto no sea en un escenario unidireccional en el que el conocimiento fluye desde el experto hacia el público crea un nuevo escenario educativo para gestionar el cual las tecnologías usadas en Internet están especialmente bien equipadas.

Esta relación entre aprendizaje y socialización con expertos ha sido estudiada bajo el concepto de "bucle de la participación formativa"<sup>3</sup> concluyendo que la relación entre la formación del individuo y su participación social es una de mutuo reforzamiento en la que se crea un círculo virtuoso de forma que la participación con expertos en actividades sociales bien construidas crea aprendizaje, y, por otra parte, un buen aprendizaje impulsa a la participación sociocultural.

El escenario que proponemos en este proyecto amplía el horizonte de los alumnos con lo que se consigue clausurar su papel tradicional como público meramente receptor y, en su lugar, convertirlo en público productor y divulgador, una tendencia que en la actualidad se va consolidando con éxito en el nuevo escenario de Internet<sup>4</sup> y que tiene prestigiosos antecedentes en la historia educativa de nuestro país a comienzos del siglo XX con iniciativas que trataban de terminar una tradición de alumno pasivo convirtiendo al alumno en investigador y creador de materiales docentes.<sup>5</sup> Pensamos que en la actualidad el museo puede ser el catalizador que propicie esta transformación educativa mediante la transformación de su propio público.

---

<sup>3</sup> (López Cerezo, 2005)

<sup>4</sup> <http://recursostic.educacion.es/heda/web/es/experimentacion-didactica-en-el-aula/790-2012-07-04-17-42-35>

<sup>5</sup> "el niño que emerge cuando la educación se basa en el cuaderno personal de notas que, en sustitución del manual escolar obligatorio, cada alumno del Instituto Escuela tenía que elaborar con la descripción de las actividades en clase o de campo. El cuaderno era el instrumento para convertir al estudiante en un investigador y para hacer la educación participativa, experimental y continua, sustituyendo la tradición de un alumno pasivo y un profesor magistral." (Residencia de Estudiantes, 2007) Dossier de Prensa, p. 12

## BIBLIOGRAFÍA

Broncano, F., 2001. *Entre ingenieros y ciudadanos*. s.l.:Montesinos.

Clark, A., 2011. *Supersizing the mind. Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford: Oxford University Press.

Dascal, M., 2000. *Language as a Cognitive Technology*. [En línea]  
Available at: <http://www.tau.ac.il/humanities/philos/dascal/papers/ijct-rv.htm>  
[Último acceso: 03 2013].

Farré, N., 2014. *El Periódico*. [En línea]  
Available at: <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/pepe-serra-creo-museo-como-agora-publica-3706017>  
[Último acceso: 15 01 2015].

Fernández Sarasola, I., 2006. Opinión Pública y Libertades de Expresión en el Constitucionalismo Español (1726-1845). *Revista Electrónica de Historia Constitucional*, Issue 7.

Foucault, M., 1980. Curso del 7 de enero de 1976. En: *La microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta.

González García, M., López Cerezo, J. & Luján, J., 1996. *Ciencia, tecnología y sociedad. Una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología*. Madrid: Tecnos.

Hansson, S. O., 1996. Decision making under great uncertainty. *Philosophy of the Social Sciences*, Issue 26, pp. 369-386.

López Cerezo, J. A., 2005. Participación ciudadana y cultura científica. *Arbor*, Issue 181.

Mariscal, I., 1999. Reflexiones sobre la libertad de imprenta y la opinión pública a través de las páginas de El Conciso. *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo*, Issue 7, pp. 93-100.

Nielsen, M., 2012. *Reinventing Discovery. The New Era of Networked Science*. Princeton: Princeton University Press.

Ortega, N. R., 2011. Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica. *Museo y Territorio*, Issue 4, pp. 14-29.

Residencia de Estudiantes, 2007. *Centenario de la Creación de la Junta para Ampliación de Estudios e Investigaciones Científicas*. [En línea]  
Available at: <http://www.residencia.csic.es/jae/presentacion/index.htm>  
[Último acceso: 15 01 2015].

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN DEL PROYECTO .....	2
MARCO TEÓRICO.....	4
Introducción .....	4
La inteligencia colectiva .....	5
Límites en la creación colectiva de conocimiento .....	6
Hacia una nueva esfera pública online de participación.....	7
¿Por qué online? .....	9
Wikis.....	10
APARTADO PROPOSITIVO .....	12
1. Descripción detallada del proyecto .....	12
Fases del proyecto .....	13
2. Condiciones de éxito .....	14
3. Personal y recursos técnicos necesarios .....	15
4. Prueba piloto .....	15
Unidad didáctica: <i>Goya, un genio de actualidad</i> .....	16
Wiki correspondiente a la unidad didáctica.....	17
Valoración de la prueba piloto .....	19
Exposición virtual .....	20
5. Plan de medios.....	23
Acciones online.....	23
Trabajo presencial en el Museo .....	23
6. Calendario de trabajo .....	24
7. Presupuesto desglosado .....	24
Bibliografía .....	25