

CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO DE MÉXICO

Dr. Héctor Nolasco Soria, Director General y Editor

Museo itinerante de la geografía: prototipo para el apoyo a la educación básica

La Paz, B.C.S., a 23 de septiembre de 2012



Rubén B. Morante López
Universidad Veracruzana
rmorante@uv.mx



Resumen

Valiosas experiencias se han derivado de la operación de un prototipo de museo que busca consolidar el aprendizaje de geografía en la educación básica. Se trata de una propuesta basada en los contenidos oficiales del programa, que los adapta a la situación local y los integra en una dinámica vivencial, lúdica e interactiva, a través del "Juego de la geografía", auxiliado con los más modernos equipos digitales, pero sin olvidar los tradicionales laboratorios escolares. Se dirige a comunidades marginadas y a la asignatura de geografía, pero puede aplicarse a cualquier asignatura y región de México o del mundo.

Palabras clave: educación básica, museos de geografía.

Abstract

Valuable experiences have been derived from the operation of a prototype of Museum that seeks to consolidate the learning of geography in basic education. The present proposal is based on official contents of educational program; that has been adapted to social and local situation. A funny and interactive dynamic, is developed through the "game of geography", using digital equipment, but without forgetting the traditional school laboratories. Our prime objectives are marginalized communities and geography subject, but the present prototype can be applied to any subject and region of Mexico or the world.

Key words: basic education, museums of geography.

Área temática: Área 4. Humanidades y ciencias de la conducta

Problemática

La educación pública en México ha demostrado, a través de distintos indicadores, que está por debajo de lo que el país requiere para sentar las bases del desarrollo social. El hecho se agrava conforme nos alejamos de los centros urbanos. La educación indígena muestra atrasos que ubican a los grupos más desprotegidos en clara desventaja, factor que mantiene a poblaciones enteras al margen de un desarrollo equitativo y sustentable. Soluciones propuestas, hace décadas, han llevado a la inversión de cuantiosos recursos como es el caso de las telesecundarias, que han sido exitosas, en contraste con el programa de Enciclomedia.



Figura 1. Vista exterior del museo montado sobre una cancha de basquetbol (dibujo Arq. Diana Guzmán).

Usuarios

Dependencias federales como la SEP, SEDESOL; entidades educativas de los estados, escuelas de nivel primaria, secundaria y bachillerato; profesores y directivos escolares, padres de familia. Comunidades nahuas de alta marginación, en particular y la sociedad en general.

Proyecto

El proyecto nació en 2007 cuando se participó en los Consejos Consultivos Interinstitucionales de la Secretaría de Educación Pública (Morante: 2008). En 2010 obtuvo fondos del Proyecto SEB-CONACYT 110626, y en marzo de 2012, el museo recibió sus primeros visitantes en el municipio de alta marginación de Tequila, en la Sierra de Zongolica, Veracruz, donde para junio de 2012 ya había atendido a todos los estudiantes de educación básica y media superior del municipio.

La estructura del museo es de bambú y lona; materiales económicos, ecológicos y ligeros. Se instala en una superficie equivalente a la mitad de una cancha de basquetbol (Figuras 1 y 2). La entrada al museo es gratuita y el transporte lo provee el Ayuntamiento. Su guión, basado en la idea del museo actual (Herreman: 1986) comprende cuatro temas que resumen las cinco competencias para la asignatura de geografía (Secretaría de Educación Pública: 2009 y Flores, Huerta y Murillo: 2010). La sala central contiene cuatro pantallas que a la vez son pizarrones electrónicos interactivos. La visita dura alrededor de dos horas y en ella se practica el juego de la geografía: los estudiantes se dividen en tres equipos: ocelome (tigres), temazame (venados) y cuauhme (águilas). El juego consistente en ocho pruebas: cuatro interactivos electrónicos y cuatro juegos en los laboratorios que rodean la sala y que son de reconocimiento de rocas, maderas y paisajes y de la mochila de supervivencia. Al concluir se entrega un diploma por alumno, donde se le indica que ha ganado el juego, porque aprendió y se divirtió.

La misión es: llevar a todas las regiones de México un museo moderno, interactivo y práctico, que busca despertar en los estudiantes y público en general el interés por el aprendizaje y el conocimiento, a partir de experiencias provenientes de su entorno inmediato, que llegan al ámbito universal, haciendo que a la vez de reconocer su identidad, se ubiquen en el ámbito global. Todo lo anterior en el marco de una educación para la paz y la construcción de un mundo mejor.

La visión es: en el mediano plazo se contará con museos de diversas asignaturas en todos los municipios de Zongolica. A largo plazo se llevarán museos de este tipo a los demás municipios de México, urbanos y rurales, que apoyarán a la educación a nivel nacional logrando mejores ciudadanos y un mejor país.

Los cinco objetivos del proyecto son los siguientes: 1.- Fortalecer en el estudiante las competencias de los programas de geografía de la SEP. 2.- Interactuar con los estudiantes motivándolos en el aprendizaje mediante actividades lúdicas. 3.-Apoyar a los maestros en su trabajo. 4.- Adecuar el programa oficial al medio cultural y natural. 5.- Repetir la experiencia en otras asignaturas y lugares.

Los textos del museo se presentan en español y náhuatl, para fomentar la preservación de esta lengua. Para zonas no indígenas se escriben sólo en español. El guión contiene los cuatro aspectos modulares del programa oficial de geografía, donde se habla de México y el mundo, pero los temas se ejemplifican con imágenes y aspectos de la región donde se instala el museo, para que se tenga una referencia en el entorno inmediato, lo que lleva a una mejor comprensión de las cuatro competencias que son: reconocimiento del espacio, identificación de la riqueza natural y cultural, la población, el cuidado del ambiente y los riesgos. Todos ellos se complementan con conocimientos prácticos para la vida y el trabajo, que incluyen aspectos como el reconocimiento y uso racional de los recursos, el cuidado del ambiente y la prevención de desastres.



Figura 2. Interior del Museo Itinerante de la Geografía.

Para evaluar los objetivos, al concluir cada visita se pidió a los docentes su opinión, comentarios y críticas en el libro del museo. Cincuenta y un maestros decidieron dejar de puño y letra escritos libres y espontáneos. El objetivo uno fue reconocido por 34 de ellos (67 % del total); el dos por 50 (98 %); el tres por 3 (6 %); el cuatro por 17 (33 %) y el cinco por 22 (43 %). Aclaramos que no se trata de una entrevista, ya que ésta hubiese hecho evidente nuestro interés por resaltar los objetivos del proyecto y dirigido la opinión de los docentes. El que se asentara el logro de un objetivo sin conocerlo previamente tiene más valor, ya que fue su experiencia en el museo la que lo hizo evidente. El panorama que reflejan estos datos es alentador, ya que los maestros reconocieron alguno de los objetivos del proyecto. Sólo uno asentó su felicitación sin decir algo más, lo que indica que 50 (98%) de ellos aludieron a uno o más de nuestros objetivos. Dos de los tres docentes que reconocieron el logro del objetivo 3 son parte de la administración escolar de la zona, el docente en general (94 % restante) no lo escribió, pero verbalmente lo aceptó y agradeció (Figura 3).

En un principio el proyecto se dirigió a niños 10 a 15 años de edad que cursan los seis últimos grados de la educación básica (desde cuarto de primaria). Sin embargo, el municipio de Tequila, programó visitas para estudiantes de hasta sexto de bachillerato (con 18 y más años de edad) y para niños de los tres primeros grados de primaria (Figura 4), algunos de los cuales asistieron con sus padres, tras lo cual se comprobó que el museo apoya el desarrollo de toda la comunidad, destacando los bachilleratos agropecuarios, quienes lo han aplicado a materias como ecología.

COMENTARIOS DE LOS MAESTROS

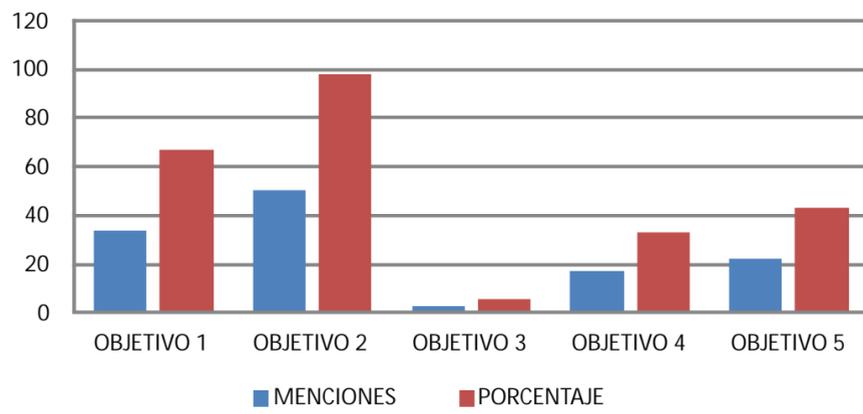


Figura 3. Opiniones libres de los maestros visitantes sobre el cumplimiento de objetivos del museo de geografía.

Impacto socioeconómico

Este tipo de museo se puede replicar a nivel nacional, ya que su gasto en inversión y operación es muy bajo. Requiere de una sola persona, en este caso egresado de la licenciatura en geografía. Si cada museo tiene un profesional a cargo, el proyecto implica la creación de decenas de empleos. Tiene un fuerte impacto económico al evitar los altos costos de la falta de educación y el consecuente impacto de la contaminación y los desastres naturales o humanos. No todas las regiones de México tienen el mismo tipo de riesgos ni los mismos recursos naturales y culturales, por lo que la ventaja de tener información propia y útil para una región, implica que aproximadamente un 1% del contenido deba adecuarse a la zona donde se instala, siendo el 99 % de su contenido aplicable a lo largo y ancho del país.



Figura 4. Los usuarios del museo son estudiantes de primaria hasta preparatoria.

Contacto: <http://pcti.mx>, hnolasco2008@hotmail.com