

Título. “Excursión Virtual. Aprendizajes para integrar al curriculum. ”

Autora: Marisa Elena Conde. marisacon@gmail.com

Especialista en Tecnología Educativa, egresada de la UBA, Profesora en Técnicas Informáticas aplicadas a la Computación. Instituto Superior del Profesorado “Dr. Joaquín V González”, En el 2008 obtuvo un Diplomado Superior en Ciencias Sociales con mención en Educación y Nuevas Tecnologías a través de la Facultad de FLACSO, Argentina

Actualmente es tesista de la Maestría en Tecnología Educativa, en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.

Docente de nivel medio, y Maestra Especial de Computación Área del Adolescente y del Adulto, Tutora en entornos e-learning, capacitadora docente y de personal de empresas

Creadora de Proyectos Institucionales presentados desde el año 2004 en las Jornadas Virtuales del Inst. Sup. del Prof. “Dr. Joaquín V González”, Ponente en la Universidad Nacional de Villa María, Córdoba y en diferentes eventos realizados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en la Pcia de Buenos Aires.

Diseñadora de cursos e-learning en plataforma Moodle, de sitios web para instituciones educativas y empresas privadas.

Resumen:

Durante el transcurso de la Alerta Sanitaria decretada en el año 2009 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a raíz de la epidemia de la Gripe A, el Instituto Sacratísimo Corazón de Jesús funcionó a través de las redes Ning convirtiéndose en una escuela “Virtual”, y de esa forma los alumnos siguieron trabajando desde sus hogares. Los docentes subieron actividades que los estudiantes descargaban de la PC, y cuando se retornó a las aulas se entregaron los trabajos. Algunas tareas fueron enviadas vía mail de acuerdo a las indicaciones de cada uno de los docentes

Desde el área de informática se invitó a los estudiantes de **1ero, 2do y 3ero a** realizar “**Excursiones Virtuales**” las que se realizaron a través de la visita a diferentes Museos Virtuales.

Palabras clave: museo, educación, excursión virtual. Museum, education, virtual excursion.

Fundamentación Pedagógica

Si bien, como lo expresa la Lic. Valeria Kelly, “el contexto del aprendizaje informal se caracteriza por promover el desarrollo de actividades relajadas e interesantes, en las que la adquisición de conocimientos no es imprescindible y los contenidos que se abordan no son ni fijos ni estructurados”, los **museos virtuales** pueden ofrecer una fuente de conocimiento alternativa y un sitio de aprendizaje que puede vehiculizarse en el aula.

Cada día los museos virtuales ofrecen material, actividades y posibilidades para que el estudiante incorpore conocimientos y de muestra de ello, Muchos de ellos hasta proporcionan guías para los docentes y actividades para los chicos.

Museos como “**El Prado**”, “**El Louvre**” y tantos otros abren sus puertas incorporando la tecnología con diferentes propuestas interactivas que el docente no debe desaprovechar y planificar las visitas acorde a los contenidos curriculares que aborda el estudiante para que de esta manera acceda a otro tipo de material de aprendizaje que no es corriente pero que puede incorporar conocimiento desde otra forma de abordaje.

Una visita previa por el docente para descubrir las posibilidades y un armado previo del itinerario seguramente debe ser realizada para lograr interesar a los estudiantes. El mismo debe sentir que realmente está recorriendo un sitio que el docente conoce y que puede guiarlo en su recorrido pero que a la vez se le da cierto margen para la experimentación.

Dentro de los museos se producen contenidos utilizando diferentes métodos de aprendizaje: expositores tridimensionales, videos, módulos interactivos, módulos multimedia, experiencias reales manipulables, conferencias de expertos, exposiciones temáticas y talleres.

El estudiante debe poner en práctica destrezas tecnológicas y decodificar información que se le presenta en diferentes formatos exigiéndole poseer otras competencias, *“...al lado de la alfabetización relativa a la cultura letrada, empiezan a tomar cuerpo otros alfabetismos relacionados con la cultura tecnológica y demás elementos característicos de la sociedad de la información como los anteriormente mencionados. Son alfabetismos que, en la mayoría de los casos, están estrechamente relacionados con la cultura letrada, pero que acaban adquiriendo una identidad propia en el currículo escolar. Aparecen así, entre otros, el alfabetismo digital, tecnológico o electrónico –digital literacy, technological literacy o e-literacy–, el alfabetismo visual –visual literacy– o el alfabetismo informacional - information literacy–, por mencionar sólo algunos de los ejemplos más conocidos.”*

Una experiencia realizada

Teniendo en cuenta las oportunidades de aprendizaje y recursos que pueden aportar los museos virtuales se crearon recorridos a manera de “Excursión” atendiendo a los contenidos curriculares de cada curso.

Contexto:

La experiencia se desarrollo en una escuela privada de tipo confesional de educación secundaria a la que concurren estudiantes de clase media donde el 100% posee computadora en su casa y el 99% con conexión a Internet. La misma se encuentra ubicada en la calle Moliere 856, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Área temáticas abordadas:

Ciencias Sociales, Artes, Tecnología

Objetivos de la excursión:

- Que los estudiantes conozcan Museos virtuales y que puedan utilizarlos para buscar información pertinente
- Que los estudiantes se diviertan aprendiendo
- Que los estudiantes aprendan a ingresar en diferentes sitios para los cuales deben poner en práctica diferentes destrezas.
- Ofrecerles la posibilidad a los estudiantes de que produzcan su propio Museo Virtual e interactúen con un software de diseño.

Contenidos:

Con cada curso se diseñó un recorrido diferente teniendo en cuenta los contenidos curriculares a los que acceden en otras asignaturas.

Desarrollo:

Se los invitó formalmente generando una invitación en la **Red Ning** del curso y a través del **website** de la escuela: <http://www.websacratissimo.com.ar>. Allí se publicó una convocatoria generada en:

<http://eventioz.com/events/excursion-virtual-para-1-ao> donde los estudiantes debían registrarse

El encuentro se realizó el día fijado, 15 mts antes en el chat de la Red Ning del curso.

<http://sacraprimeroa.ning.com>

<http://primerobsacra.ning.com>

Allí se informó que software precisaban tener instalado en la Pc para poder realizar la excursión virtual y establecer la forma en la que nos íbamos a comunicar e interactuar

Se estableció la utilidad del chat interno como forma de comunicación sincrónica y a posteriori se creó un foro para que los estudiantes volcaran sus inquietudes y reflexiones.

Al finalizar la actividad on-line se publicó en el grupo el recorrido para que los chicos pudieran recrearlo o para aquellos que no pudieron sumarse pudieran hacerlo luego.

PROPUESTA

Los museos visitados fueron:

Partimos a las : 14: hrs Comienzo del mundo . Big-Ban, La Panagea . Cementerio Paleontológico Marino.

http://www.maloka.org/mmarinos/aplicativo/index_1.html

Nos vamos a China Este es la digitalización del cuadro más extenso que existe en china cuya extensión es de 200 mts aproximadamente y representa lo que llaman el Festival de la Primavera

http://www.npm.gov.tw/exh96/orientation/flash_4/index.html

Nos vamos a Egipto <http://musee.louvre.fr/visite-louvre/index.html?defaultView=rdc.s46...>

Reliquias egipcias.

Nos vamos a Roma http://museoarteromano.mcu.es/visita_virtual.html

Roma. Su civilización. Costumbres. Arte

Regresamos a nuestro país: <http://uv8494.us19.toservers.com/cultura/museo>

Cierre:

Como cierre de la actividad se propuso lo siguiente:

Que los chicos pudieran armar su propio Museo Virtual, de algún tema que pudieran escoger. Estos Museos podían ser de Historia, Ciencia, Caricaturas, Libros, Animales, Deportistas famosos etc. para luego compartirlo con sus pares y docentes.

Para armar su propio Museo Virtual debían descargar el siguiente soft:

<http://photo-3d-album.softonic.com/descargar#pathbar>

Esta NO fue UNA ACTIVIDAD OBLIGATORIA .

También se los invitó a colocar los links de otros museos virtuales que pudiera conocer o que hubiera descubierto a efectos de que todos pudieran recorrerlos.

Como última actividad se les solicitó escribieran sus impresiones del recorrido realizado y la mención de al menos dos objetos de aprendizaje que les hubieran suscitado interés.

Referencias bibliográficas.

- BOLLIER, David (3/11/2009) El futuro de los museos está en las redes sociales
<http://www.publico.es/culturas/266189/futuro/museos/redes/sociales/david/bollier/usos/de/la/cultura/el/museo/y/las/instituciones/de/lo/comun/reina/sofia> [consulta: 06/02/2010]
- IPE-UNESCO Sede Regional Buenos Aires Unesco (2006) *La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos* [consulta: 06/02/2010]
- LITWIN, Edith (2007) *El museo en las experiencias educativas De las experiencias no formales a las formales: un camino sin una demarcación clara . Doc de trabajo*
<<http://www.educared.org.ar/enfoco/ppce/debate/museos/doc.pdf>> [consulta: 06/02/2010]
- OROZCO, Carlos Enrique (2005) ¿Medir lo inmensurable? Evaluar el aprendizaje en ambientes informales Editorial Sinéctica [consulta: 06/02/2010]
- Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 3 Nº 1*
<http://www.saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen3/Numero1/Art2.pdf> [consulta: 06/02/2010]
- VARELA, Corina y STENGLER, Erik (2004) *Los Museos interactivos como recurso didáctico: El Museo de las Ciencias y el Cosmos*