

Experiencias educativas: creando ambientes de aprendizaje

En la segunda mitad del siglo pasado la idea de patrimonio se fue modificando desde una visión histórica y monumental del concepto hasta la integración de las prácticas humanas que se han ido conformando y legando a las nuevas generaciones. Así, el patrimonio no es sólo un conjunto de objetos o lugares sino también lo que se piensa, siente y conoce de ellos y de nosotros mismos como parte de los procesos socioculturales.

POR COLECTIVO TOZANS KALI*

La ciencia es parte del patrimonio. Ya sea de forma tangible –con sus aplicaciones instrumentales y tecnológicas– o intangible –con sus teorías y postulados– el quehacer científico se forja en la cultura y es forjador de la misma. El patrimonio científico se encuentra entonces en los laboratorios, la industria, la vida diaria, en sus protagonistas y, también, en las aulas.

El trabajo del educador es el de un planificador de ambientes educativos que faciliten la adquisición de conocimientos, la posibilidad de su puesta en práctica y, sobre todo, la capaci-

No es necesario que me guste todo el museo, es necesario que me guste la experiencia.

dad de hacer uso de ellos en la toma de decisiones. En este sentido y en el caso de la enseñanza de las ciencias, el primer reto es crear en el educando la necesidad de adquirir saberes, para lo cual es pertinente modificar su percepción del conocimiento científico; es decir, esas ideas previas referentes a los fenómenos naturales y sociales.

Para el Colectivo Tozans Kali una experiencia educativa es la interacción planificada de una persona (participante, alumno, visitante, etcétera) con un ambiente seleccionado, el cual



refuerza la adquisición de conocimientos a la par que permite el deleite y el entretenimiento promoviendo las capacidades creativas y el pensamiento crítico. Asimismo, se trata de reconocer al proceso de enseñanza como un experimento constante que, para optimizarlo, requiere de un sistema cuidadosamente diseñado que deje poco al azar y permita realizar una evaluación eficaz.

Las experiencias educativas se basan en:

1. Conocer

Se trata de interactuar previamente con el ambiente educativo de nuestro interés a fin de establecer un objetivo pedagógico.

2. Seleccionar

Una vez reconocidos espacios, obras e interactivos que sirvan a nuestro objetivo es necesario comprender su funcionamiento y visualizar su vinculación con el tema seleccionado.

3. Elaborar un guión

Otorgado el sentido a los espacios y obras seleccionadas, debe contener los objetivos particulares de cada elemento bajo un esquema que concentre una introducción, un desarrollo, un clímax y un desenlace.

4. Elaboración y/o selección de materiales y/o actividades de apoyo

La creación o selección de actividades paralelas a la visita brinda un soporte

a la experiencia directa, el cual refuerza aspectos específicos del concepto a estudiar. El conjunto puede basarse en la formulación de casos simulados, el análisis de una noticia, un pequeño cuestionario, etcétera —o bien en talleres, demostraciones y experimentos.

5. Evaluar la experiencia

Se tomará en cuenta el desempeño del alumno con respecto al material de apoyo y con base en los ejes de las explicaciones científicas:

- a. **Objetivas:** sustentadas en hechos.
- b. **Evidentes:** basadas en nexos causales entre elementos reales que muestran cierta regularidad.
- c. **Lógicas:** que no presentan contradicciones.
- d. **Provisionales:** el método científico.



co es el único que no busca resultados definitivos.

e. **Capacidad comunicativa:** el que hacer científico precisa de habilidades de comunicación específicas que le permitan integrarse de manera óptima a la comunidad de investigadores, patrocinadores y usuarios.

Conclusión

El educador influye en la conducta del alumno modificando su entorno. Una vez fuera del aula, cuando el profesor no está presente, el estudiante se encuentra dentro de otras condiciones que regulan su aprendizaje. Al planificar la interacción del educando con estímulos definidos es posible crear un proceso de apropiación del conocimiento mediante el deleite en diversos ambientes. Las experiencias educativas permiten al profesor tomar su lugar como planificador de contex-

tos para el conocimiento, fomentando así una educación que no sólo mire al presente sino que además proyecte a futuro, formando líderes satisfechos y libres una vez terminado el ciclo de educación formal ●

Dinámica grupal en el Curso de Arte y Ciencia impartido en distintos museos de la ciudad de México. Foto: Sandra Martínez

* Miguel Aranda Zamudio, psicólogo por la UNAM. Es director operativo y de Proyecto de Socialización de la Ciencia del Colectivo Tozans Kali.

Sandra Martínez Díaz, comunicóloga por la UNAM. Es directora de Gestión Cultural y Recursos Materiales del Colectivo Tozans Kali. Actualmente trabaja en la Subdirección de Comunicación Educativa de la Coordinación de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

BIBLIOGRAFÍA

BUNGE, M., *La ciencia su método y filosofía*, Buenos Aires, Sudamericana, 1997.

CHAMIZO Guerrero, J. A., *La ciencia* (col. ¿Cómo ves?, Dirección General de Divulgación de la Ciencia), México, UNAM, 2006.

GUTIÉRREZ, R., "La situación del patrimonio cultural argentino y latinoamericano", conferencia de las Jornadas Magistrales del Año de las Naciones Unidas del Patrimonio Cultural, en *Patrimonio tangible e intangible. Patrimonio Mundial*, http://www.oei.org.ar/publicaciones/patrimonio_cultural.pdf

SKINNER, B. F., "Algunas implicaciones del mejoramiento de la eficacia de la educación" y "El estudiante libre y feliz", en *Reflexiones sobre conductismo y sociedad*, México, Trillas, 1991.