

# Necesidad de un viaje al mundo virtual

Ma. de los Ángeles Martínez Ortega\*

[mamigcar@hotmail.com](mailto:mamigcar@hotmail.com)

Leticia Amezcua Hernández\*

Jaime Ramos Castañeda\*

\*Secretaría de Investigación y Posgrado, IPN. Edificio de Secretaría Académica 2do.  
Piso.

## Resumen

En esta investigación se rescata el sentir que manifiestan los alumnos de la Escuela Superior de Turismo (EST) de practicar, de poder contar con recursos virtuales que apoyen su aprendizaje, ya que difícilmente ellos pueden llevar a cabo la investigación de campo como tal, salir del aula y practicar lo aprendido en el aula o bien en la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con las diferentes asignaturas que conforman su plan de estudios. Ante esta situación tan desventajosa para ellos, se propone llevar la realidad a ellos, pero de manera virtual, ya que de lo contrario su formación como profesionistas queda truncada o estancada y de manera muy elemental, resumida a lo que sus maestros les informan.

Palabras clave: museos interactivos, asistencia a museos, museos como apoyo didáctico, semestres de práctica.

## Abstract

In this research it is rescued to feel that demonstrate the pupils of the University of Tourism (EST) of practicing, of being able to rely on virtual resources that support their learning, since difficultly they can carry out the field research as such, go out of the classroom in search of being able to practice the learned in the classroom or in the acquisition of new knowledge related to the different subjects that shape your study plan. This disadvantageous situation for them, it proposes to take the reality to them, but in a virtual way, since otherwise, your formation like forming remains truncated or suspended and in a very elementary way, summarized those that your teachers inform.

Key words: interactive museums, assistance to museums, museums like didactic support, semesters of practice.

## Introducción

El Instituto Politécnico Nacional en su constante afán de consolidarse como una institución vanguardista, formadora de personal altamente calificado, ha puesto un gran énfasis en la integración e implantación de lo que ha denominado "Nuevo Modelo Educativo". Si bien es

cierto que se ha preocupado por brindar un vasto apoyo de infraestructura didáctica a su cuerpo académico, también una realidad es que no ha sido suficiente, por lo tanto es una labor obligada por todos los docentes de contribuir a la solidez de esta infraestructura.

Ante este panorama, surge la idea de proponer la creación de un Museo Virtual Interactivo que ofrezca material de apoyo a la práctica docente, utilizando los medios virtuales para poder llevar a las aulas la realidad, ya que ha sido una labor muy difícil y costosa trasladar a los discentes al mundo real.

En esta primera etapa del proyecto se detectó la necesidad que manifiestan los alumnos de contar con un apoyo virtual y específicamente en algunas asignaturas.

#### Justificación

Los museos virtuales e interactivos como apoyo al proceso de aprendizaje.

Hoy en día resulta ya una necesidad el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las TIC' s, estas por lo tanto demandan la construcción o reconstrucción de un saber navegar y manejar en y dentro del entorno virtual.

Las TIC' s representan la incursión a un escenario imaginario pero "real", para el aprendizaje de diversos contenidos, es necesario recordar lo costoso que resultaría llevar a los alumnos a un constante contacto con la realidad, sin embargo las TIC' s permiten llevar esa realidad de manera virtual al alumno.

El rol de los maestros o docentes se ha convertido en **motivadores** y **facilitadores**, no en repetidores de hechos. Los maestros pueden convertirse en navegadores que propicien el desarrollo de un meta-aprendizaje: parámetro y apoyo cruciales para llegar al aprendizaje.

El uso de los multimedios facilita el proceso del aprendizaje, así la autopista de la información posibilitará que los profesores lleven las técnicas mostradas por los CD-ROM a un escenario mucho mayor y con una interactividad dialéctica entre docente-discente.

Con el uso de las nuevas tecnologías (red), se está gestando un aprendizaje colaborativo-cooperativo entre estudiantes, maestros y expertos; de este modo cualquier persona tendrá acceso en línea a "bibliotecas digitales" y llevar a cabo salidas de campo "virtuales" e interactivas a museos, agencias de viajes, transportes, hoteles, restaurantes, etc. sin abandonar el salón de clase, reduciendo el costo de este evento de manera considerable.

## Metodología

En esta primera etapa se muestra la información detectada como un diagnóstico, el cual servirá como plataforma para definir el contenido y las temáticas que deberá contener el museo. Se llevó a cabo el levantamiento de una encuesta, con una muestra de 384 elementos, todos ellos alumnos de la EST, en donde a través de un cuestionario se preguntó a los alumnos de primero, tercero, quinto y séptimo semestre, qué museos interactivos de la Cd. de México conocían y que señalaran el área del conocimiento que abordaban, la frecuencia con la que asistían, el motivo de visita, el apoyo o beneficio brindado y finalmente, en qué asignaturas de manera específica consideraban forzosamente la necesidad de llevar a cabo la práctica o reforzamiento del conocimiento adquirido en el aula, y de ellas, cuáles deberían de estar incluidas en un museo interactivo propio de la EST.

## Análisis de resultados

### LA OTRA FORMA DE APRENDER: LOS MUSEOS INTERACTIVOS

En los libros de texto se puede percibir, aprender y entender nuestro acontecer, pero sólo a nivel teórico. Los museos interactivos ofrecen la posibilidad de convertirse en visitantes que curiosean, experimentan, observan, juegan y aprenden mientras algo o alguien plasma los misterios de la Naturaleza o del propio Universo.

Los museos interactivos se caracterizan por propiciar la divulgación científica y tecnológica, tener vocación pedagógica y educativa, estar dirigidos a un público heterogéneo y motivar a los visitantes a investigar por sí mismos los fenómenos naturales, sociales, etc. resultando, un buen recurso que algunos profesores utilizan para enseñar a sus alumnos.

La existencia de los laboratorios y la utilización de las manos en el proceso del aprendizaje científico está comprobado que provoca la motivación del alumno, su estimulación creativa y el pensamiento propio e independiente. Por ello en los centros interactivos, los alumnos aprenden con detalle cómo es su cuerpo, la humanidad y la naturaleza de forma divertida, participativa y racional.

Por lo tanto los museos interactivos, resultan ser lugares en donde el visitante puede observar, explorar, conocer y experimentar de manera voluntaria y desde luego personal.

A nivel nacional existen muy pocos museos que cumplan con estos requisitos, en la ciudad de México, el Museo del Papalote es el único que cubre el perfil y de manera parcial UNIVERSUM de la UNAM.

En una primera instancia, se diseñó el cuadro de variables, para que posteriormente se diseñara el instrumento de medición, el cual fue un cuestionario.

Se consideraron estas variables, porque primeramente se buscó obtener información del conocimiento que tenían los alumnos de la EST sobre Museos Interactivos en la Cd. de México, el objetivo de la visita, su asistencia a los mismos, la percepción que tenían de los museos como un apoyo para facilitar su aprendizaje.

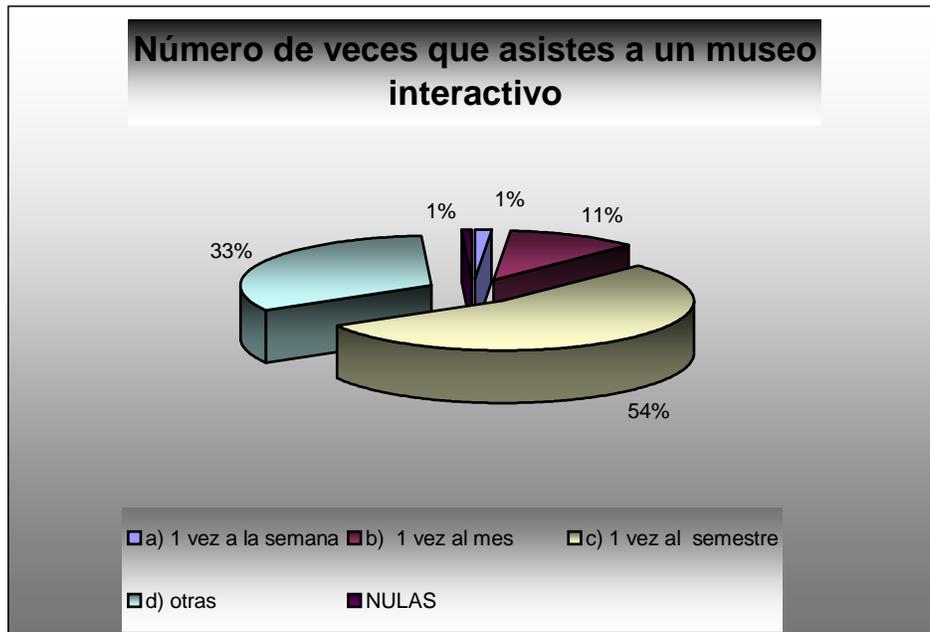
Una vez aplicado los 384 cuestionarios y tabulado la información, los resultados arrojados fueron los siguientes:

#### MUSEOS INTERACTIVOS DE LA CD. DE MÉXICO QUE CONOZCAS

NOMBRE DEL MUSEO	AREA DEL CONOCIMIENTO				
	Ing. y C.F.M.	C. M. B.	Cien. Soc. y Adm.	Interd.	Total
Papalote Museo del Niño	35	20	22	271	348
Universum	75	25	5	132	237
Museo Tecnológico CFE	146	4	2	23	175
M.N. de Antropología e H.	2	11	48	16	77
Museo de Historia Natural	2	16	14	11	43
Museo de Cera	2	2	9	17	30
Museo de la Luz	25	0	0	3	28
Museo Ripley	1	1	4	17	23
Planetario Luis Enrique E.	12	2	3	6	23
Museo Herdez	0	0	15	8	23
Museo del Templo Mayor	0	0	13	1	14
Museo de Arte Moderno	1	0	8	3	12
M. del C.de San Ildefonso	0	0	6	5	11
M. del C. de Chapultepec	0	1	4	6	11

## FRECUENCIA DE VISITAS A LOS MUSEOS DE LA CD. DE MÉXICO

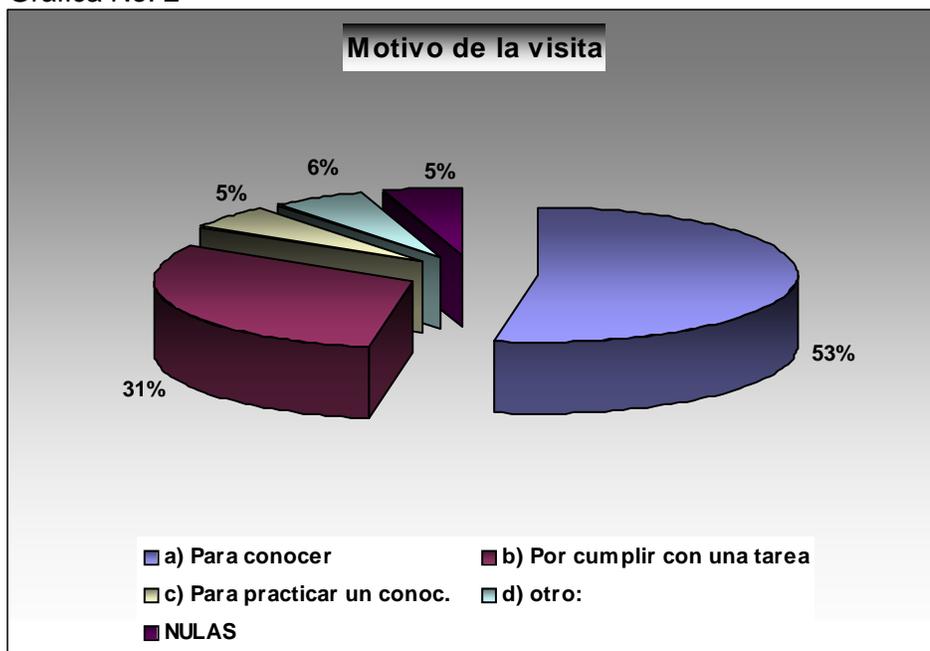
Gráfica No 1



Como se observa la asistencia a los museos es muy espaciada.

## MOTIVO DE VISITA A LOS MUSEOS DE LA CD. DE MÉXICO

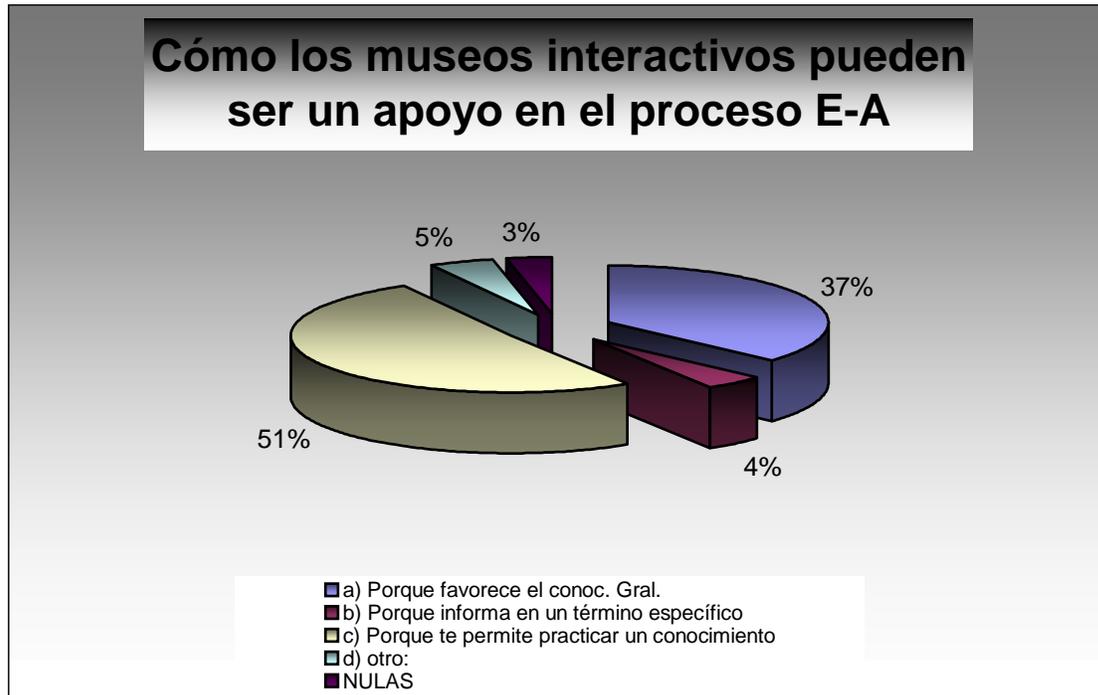
Gráfica No. 2



Como se puede percibir en la gráfica, la mayoría de los alumnos únicamente asisten a los museos para conocerlos y obtener información.

## LOS MUSEOS COMO APOYO EN EL PROCESO E-A

Gráfica No. 3



Como se podrá constatar, la mayoría considera que el uso de los museos interactivos, permite poner en práctica el conocimiento adquirido.

SEÑALA EL SEMESTRE Y LA (S) ASIGNATURA (S) EN DONDE SEA NECESARIO PRACTICAR EL CONOCIMIENTO VISTO EN EL AULA.

SEMESTRE	ASIGNATURAS	MENCIONES
1	Empresas de Viajes	154
3	Tec. del Hospedaje I	142
1	Historia de la Cultura	138
4	Tec. del Hospedaje II	135
2	Operación de Bares	128
3	Geografía Turística de México	125
2	Operación de Restaurantes	110
4	Transporte Aéreo I	100
3	Transporte Acuático	99
2	Geografía Turística Universal	94

Como se observa en la tabla anterior, los alumnos solicitan ir a la realidad para poner en práctica los conocimientos desde los primeros semestres cursados.

¿QUÉ TEMÁTICAS TE GUSTARÍA QUE SE INCLUYERAN EN UN MUSEO INTERACTIVO PROPIO DE LA EST?

TEMÁTICAS	MENCIONES
Hoteles	112
Geografía de México	95
Gastronomía	90
Historia de México	63
Geografía universal	57
Historia universal	56
Aviones	42
Cocktelería	36
Transportes Turísticos	33
Agencia de Viajes	32

Como se percibe en la tabla anterior, su petición principal coincide con las líneas fundamentales de su formación, como sería: Hotelería, Agencia de Viajes, Planeación y Alimentos.

#### Conclusiones

Buscando congruencia con las expectativas internacionales se debe propiciar en los alumnos el desarrollo de lo siguiente:

SABERES COMPETITIVOS UNESCO (Delors, J., 1999)

- SABER CONOCER
- SABER HACER
- SABER CONVIVIR
- SABER SER      —————>      Dominio Profesionalizante

MI LABOR COMO DOCENTE:

- Lograr un gran cambio en mi actividad docente.
- Propiciar el descubrimiento del conocimiento no ofrecerlo y vincularlo con la práctica cotidiana.

- Fomentar la relación lo aprendido con el conocimiento previo (asociación-dialéctica).
- Propiciar el desarrollo de la metagognición.
- Promover un aprendizaje derivado de la actividad de pensar, sentir y actuar (compartir).
- LOGRAR EN NUESTROS DISCENTES UNA.



PREPARACION PARA LA VIDA Y DE POR VIDA  
(Valores y Actitudes)

Es una necesidad demandada por los alumnos de contar con espacios para prácticas virtuales, específicamente en líneas fundamentales de su formación, como lo son: Hotelería, Agencia de Viajes, Planeación y Alimentos.

## Fuentes de Información

Gardner, H, "Inteligencias Múltiples", Ed. Paidós, Barcelona, 1995

Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, J Delors, 1999, UNESCO, Paris.

Museo de Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo –

Museo de aves de México - <http://siti.com.mx/musave.dir/htm.dir/indice.htm>

Museo de ciencia y tecnología Maloka - <http://www.maloka.org/>

Museo de la electricidad - <http://museoelectri.perucultural.org.pe/>

Museo de la Facultad de ciencias naturales de la Universidad Nacional de La Plata -  
<http://www.fcnym.unlp.edu.ar/abamuse.html>

Museo de la luz - <http://www.luz.unam.mx/>

Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha - <http://www.jccm.es/museociencias/>

Museo de los niños Abasto de Argentina - <http://www.museoabasto.org.ar/>

Museo de paleontología - [http://www.fciencias.unam.mx/Museo\\_De\\_Paleontologia/](http://www.fciencias.unam.mx/Museo_De_Paleontologia/)

Museo del desierto - <http://www.museodeldesierto.org/>

Museo Elder de la ciencia y la tecnología - <http://www.museoelder.org/>

Museo etnográfico Andrés Barbero - <http://www.museobarbero.org.py/>

Museo mariposas del mundo - <http://www.mariposasdelmundo.com/>

Museo nacional de antropología de México - <http://www.mna.inah.gob.mx>

Museo nacional de historia natural de Chile - <http://www.mnhn.cl/>

Museo valenciano de historia natural - <http://www.naturamuseo.org>

“Nuevo Modelo Educativo IPN”

Parque de las Ciencias de Granada - <http://www.parqueciencias.com/>

Planetario de Madrid - <http://www.planetmad.es/>

Universum - <http://www.universum.unam.mx/>

[www.concultat.gob.mx/mam](http://www.concultat.gob.mx/mam)

[www.luz.unam.mx](http://www.luz.unam.mx)

[www.mnsancarlos.inba.gob.mx](http://www.mnsancarlos.inba.gob.mx)

[www.mtamayo.mx](http://www.mtamayo.mx)

## Necesidad de un viaje al mundo virtual

-Ma. de los Ángeles Martínez Ortega\*, [mamigcar@hotmail.com](mailto:mamigcar@hotmail.com),

-Leticia Amezcua Hernández\*

-Jaime Ramos Castañeda\*

\*Secretaría de Investigación y Posgrado, IPN, Edificio de Secretaría Académica 2do. Piso, Tel. 57-29-60-00 ext. 50486.

-Eje temático. Ámbitos de Innovación Educativa: Modalidades alternativas para el aprendizaje

-Lista de necesidades

- Pc con entrada
- Cañón
- Internet

-Datos de los autores

### Ma. de los Ángeles Martínez Ortega

Maestra en Administración y Desarrollo de la Educación, recientemente cursó el Diplomado de Formación en la Docencia, ha participado en diferentes proyectos de investigación, eventos de difusión de la investigación en colaboración con alumnos. Publicación de un libro sobre metodología, asesoría de Tesis y experiencia docente en diferentes niveles, entre otras cosas.

### Leticia Amezcua Hernández

Licenciatura en Ingeniería Bioquímica, cursó el Diplomado de Formación y Actualización Docente para un Nuevo Modelo Educativo en el IPN, con experiencia en docencia a nivel licenciatura, ha participado en proyectos de investigación educativa, se ha actualizado con diversos cursos sobre docencia.

### Jaime Ramos Castañeda

Egresado de la ESIA Tecamachalco, obteniendo la licenciatura de Ingeniero Arquitecto, cursó los Diplomados “Informática Aplicada” y “Ambientes Virtuales de Aprendizaje”, en el CIC, ha participado en diferentes proyectos de investigación, ha impartido cátedra en la EST de la materia de Informática, entre otras cosas.