

Revista científica del Amazonas
Volumen 1 Número 2
Julio-diciembre 2018

La guía del museo como medio de la participación de niños en edad escolar primaria en el patrimonio histórico y cultural

The museum guide as a means of participation of children of primary school age in the historical and cultural heritage

Recibido: 3 de marzo de 2018

Aceptado: 11 de mayo de 2018

Escrito por:

Lilya R. Muhametzyanova⁵
Farit R. Valiullin⁶
Alfiya F. Ganeeva⁷
Elena A. Iglina⁸

Resumen

El propósito del trabajo fue estudiar el interés cognitivo de los niños en edad escolar primaria en el patrimonio histórico y cultural, con el fin de crear una guía para niños de la reserva del museo "Kazan Kremlin", ubicado en la República de Tatarstán, Kazán., Rusia.

Se usaron métodos de investigación teóricos y empíricos para resolver las tareas asignadas. Se realizó el análisis de la literatura pedagógica y museológica. Se llevaron a cabo cuestionarios y entrevistas, seguidos de un análisis matemático de la muestra.

La experiencia de la pedagogía museística se utilizó como método teórico. En el curso de su estudio se reveló que los escolares más pequeños se sentían atraídos por los efectos externos y la orientación práctica de las excursiones. Y la forma más efectiva fue la creación de la situación del juego, en la que el niño fue estimulado para hacer un descubrimiento individual.

El estudio se basó en un cuestionario especialmente desarrollado para niños de edad escolar primaria, para sus padres y trabajadores de museos del complejo "Kazan Kremlin".

Con base en los resultados de los datos recopilados, se desarrolló la guía. Incluye juegos de aprendizaje, que contienen información histórica, artística y religiosa, adaptada al grupo de niños de 7-10 años.

⁵ Kazan Federal University, Institute of Philology and Intercultural Communication named after L. Tolstoy.

⁶ Kazan Federal University, Institute of Philology and Intercultural Communication named after L. Tolstoy.

⁷ Kazan Federal University, Institute of Philology and Intercultural Communication named after L. Tolstoy.

⁸ Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg.

Palabras claves: museo, niños de escuela secundaria, interés cognitivo, guía de niños, patrimonio histórico y cultural, espacio de juego, educación de los escolares más pequeños.

Abstract

The purpose of the work was to study the cognitive interest of children of primary school age in the historical and cultural heritage, in order to create a guide for children of the reserve of the museum "Kazan Kremlin", located in the Republic of Tatarstan, Kazan, Russia.

Theoretical and empirical research methods were used to solve the assigned tasks. The analysis of the pedagogical and museological literature was carried out. Questionnaires and interviews were carried out, followed by a mathematical analysis of the sample.

The experience of museum pedagogy was used as a theoretical method. In the course of their study, it was revealed that the youngest schoolchildren were attracted to the external effects and practical orientation of the excursions. And the most effective way was to create the play situation, in which the child was stimulated to make an individual discovery.

The study was based on a questionnaire specially developed for children of primary school age, for their parents and museum workers of the "Kazan Kremlin" complex.

Based on the results of the collected data, the guide was developed. Includes learning games, containing historical, artistic and religious information, adapted to the group of children from 7-10 years.

Keywords: museum, high school children, cognitive interest, children's guide, historical and cultural heritage, play space, education of the youngest schoolchildren.

Introducción

Hoy en día, en las condiciones de un mundo rápidamente cambiante, el problema de la participación de la persona en la cultura, la conciencia histórica y la preservación de la apariencia de los objetos culturales es agudo. La globalización es seguida por la difuminación de las distinciones y los antecedentes histórico-culturales. El rápido ritmo de la vida, la disponibilidad de dispositivos y las tecnologías de Internet forman una actitud pasiva de las generaciones más jóvenes hacia los objetos del patrimonio histórico y cultural, y los museos en particular.

Sin embargo, hay que aceptar que las tecnologías informáticas, como las visitas virtuales, las aplicaciones móviles, las redes sociales, los seminarios web, pueden y deben utilizarse para promover y familiarizar a la población con los objetos del patrimonio cultural, a fin de mantenerse al día., y hablar lenguaje moderno con el espectador.

Según orden del Gobierno de la Federación Rusa de 29.02.2016 "... la preservación de un espacio cultural único, ... la formación de una personalidad desarrollada armoniosamente, ... la preservación del patrimonio cultural y la creación de condiciones para el desarrollo de la cultura "se encuentra entre las áreas prioritarias en la" Estrategia de la Política Cultural del Estado para el período hasta 2030 ". La principal tarea educativa

de la educación general primaria, que se describe en el "Concepto de desarrollo espiritual y moral y educación de la personalidad del ciudadano ruso", es la participación de los niños en las tradiciones culturales de su nación y los valores humanos universales (Danilyuk, A.Ya. et al, 2009). Uno de los aspectos principales de la socialización del niño en la edad escolar más joven es el museo. Sus actividades están dirigidas a la formación de un cierto sistema de valores entre los escolares, un sistema de puntos de vista, para adaptarlos a la vida en la sociedad moderna. Las publicaciones impresas, como folletos, folletos, guías del museo, desempeñan un papel importante en la atracción de los jóvenes visitantes del museo, que a su vez cubren un rango de edad más amplio, ya que los adultos acuden a los museos con niños.

El propósito de este trabajo fue estudiar el interés cognitivo de los niños en edad escolar primaria en el patrimonio histórico y cultural, con el fin de crear una guía infantil para la reserva del Museo "Kazan Kremlin", ubicada en la República de Tatarstán, Kazan. Rusia

Los métodos

Se utilizaron métodos de investigación teóricos y empíricos para resolver las tareas asignadas. Se realizó el análisis de la literatura pedagógica y museológica. Se realizaron encuestas de cuestionario y entrevistas con posterior análisis matemático.

El estudio empírico se basó en cuestionarios especialmente desarrollados para niños en edad escolar primaria, sus padres y trabajadores de museos del complejo "Kazan Kremlin". La distribución geográfica de las encuestas incluyó la obtención de información de los encuestados, ubicados en Moscú, Kazan y residentes de Zelenodolsk. Las opiniones de los residentes de otras ciudades fueron tan importantes como las opiniones de los turistas y potenciales usuarios de la guía desarrollada para el complejo de reserva-museo "Kazan Kremlin". La encuesta se realizó en forma de cuestionario y entrevista. Los cuestionarios se distribuyeron en la escuela general, en el territorio del Museo-reserva "Kazan Kremlin", y se enviaron a direcciones personales de correo electrónico.

En las condiciones, cuando la estructura de la población exponencial del estudio es desconocida (en este contexto, es la estructura de asistencia del Museo-reserva "Kazan Kremlin" por parte de niños en edad escolar primaria, durante todos los años de su trabajo), el objeto de investigación se vuelve no estadístico; La investigación se considera cualitativa-cuantitativa (como en el presente caso) debido al uso de un gran número de preguntas abiertas. Esto permite no imponer requisitos estrictos a la representatividad de la población muestreada. Su formación en tales condiciones se basa en el método de "casos disponibles" y el método de "bola de nieve".

El cuestionario tenía como objetivo obtener la máxima información posible sobre qué tipo de guía se demandará y qué criterios debería cumplir. Su primera parte incluía preguntas para la categoría principal de consumidores potenciales del libro guía desarrollado para el complejo "Kremlin de Kazan": preguntas para niños en edad escolar primaria.

La segunda parte del cuestionario incluía preguntas para los padres: clientes potenciales, como el principal componente financiero del mercado para la guía desarrollada.

En la tercera parte del cuestionario (encuesta especial), se ofrecieron preguntas a especialistas (expertos), personas cuyas actividades profesionales están estrechamente relacionadas con el tema de la investigación.

Estructuralmente, el cuestionario constaba de tres partes:

- Asistencia en bloque de los museos por parte de los escolares. El bloque está destinado a identificar la frecuencia de visitas a museos y objetos de patrimonio histórico y cultural por parte de niños en edad escolar primaria.
- Block-eficiencia de la pedagogía museística. El objetivo del bloque es determinar las perspectivas de investigación, mediante la identificación de problemas en los museos y la actividad pedagógica.
- Bloque de diseño. El bloque está destinado a la orientación en el desarrollo creativo de una guía para la edad de la escuela primaria.

Para realizar el cálculo matemático, los datos se ingresaron y resumieron en Excel (1-hay una respuesta, vacío - no hay respuesta).

Tasa de respuesta = $(100\% / \text{Número de encuestados}) * \text{Número de encuestados que eligieron esta respuesta (en\% de encuestados a la pregunta)}$.

Resultados

Se entrevistó a 95 personas, el 70% de ellas eran niños en edad escolar, 20%, padres y 10%, trabajadores de museos. Para el análisis y evaluación de los resultados obtenidos, se crearon diagramas circulares, en los cuales se pueden ver las preferencias de diferentes categorías para la misma pregunta.

Al estudiar leyendas nacionales e historias de la República de Tatarstán, imágenes asociativas con la cultura y la vida de los tártaros, se destacaron tres héroes. Los encuestados tuvieron que elegir uno de ellos para la guía. De acuerdo con los resultados de la encuesta, el héroe principal de la guía para niños del complejo "Kazan Kremlin" del Museo-reserva fue "Gato de Kazan", conocido por el rescate del Museo del Hermitage en San Petersburgo de la plaga de ratones.

Al entrevistar a niños en edad de asistir a la escuela primaria, se observó que el 40% de ellos no aceptaban conceptos complejos y el 5% se sentía aburrido durante la excursión. De acuerdo con las observaciones de los trabajadores del museo, los niños están interesados en escuchar la guía y hacen preguntas durante los primeros 30 minutos, pero luego la atención comienza a disiparse gradualmente. De esta observación se deduce que los estudiantes más jóvenes no adquieren la información en la medida deseada. El 45% de los padres encuestados quisiera modernizar el museo y el sistema pedagógico. El

20% de los padres responde que sus hijos no están interesados en objetos históricos y culturales y no pueden digerir la información presentada.

En el curso del estudio de la experiencia de la pedagogía del museo, se reveló que los estudiantes más pequeños se sentían atraídos por los efectos externos y la orientación práctica de las excursiones. Los niños exploran el mundo de manera empírica, por lo que es importante que se toquen, que comprueben cómo funciona todo y cómo se puede usar (Jay Blanchard, Terry Moore, 2010). En la guía del museo, que está dirigida a usuarios jóvenes, la forma más efectiva es crear una situación de juego. El niño es el personaje principal; Se le asigna un cierto papel (explorador, investigador, detective, etc.). Los escolares se pueden dividir en varios grupos, a cada grupo se le ofrece un asistente (maestro), un personaje del juego, que guiará a los niños a lo largo de la ruta, proporcionará información importante, los ayudará a realizar las tareas, iniciará la comunicación entre grupos, provocará curiosidad y observación, etc.

Los escolares aprenden a comparar elementos de exhibición, a describirlos y analizarlos. La guía le ofrece al niño entrar en un diálogo con la exposición y mantenerse activo, siguiendo los principios "Actúo, creo, tomo decisiones" (Yukhnevich, M. Yu, 2007).

Lo más importante en este diálogo no es la cantidad de información textual, sino las emociones experimentadas por el niño durante el juego.

Para interesar a los niños, es necesario proporcionar dibujos adjuntos, fotos divertidas. Esto permitirá contar cosas serias sin patetismo ni edificación, elevar el ánimo de los niños y hacer una pausa para pensar. Guías de libros: son ediciones coloridas con diseños brillantes e impresiones a todo color. Sus ilustraciones pueden ser fotos de edificios o elementos de exhibición (por ejemplo, es recomendable en el libro guía de la reserva "Tsaritsyno", en el vasto territorio del cual las fotografías de arquitectura desempeñan un papel de navegación). El uso de imágenes, reflejando y complementando el significado y el estilo de la guía, será aún más correcto (Kurkina, L. N, 2008). Es bueno, si las imágenes "funcionan"; Son pequeños consejos para las tareas. Un ejemplo de ilustraciones, que por un lado ayuda a responder las preguntas y encontrar los elementos de exhibición necesarios, y por otro lado, no son sus reproducciones fotográficas, se puede ver en las guías temáticas del Museo Estatal del Hermitage (Krollau, N. E, 2003). Las ilustraciones también pueden ayudar en el trabajo de comparación asociativa: el ejemplo puede ser la tarea de definir si la forma de la armadura de un caballero se parece a un animal.

El dibujo es una de las cosas más accesibles y favoritas para los niños. No depende del nivel de alfabetización del niño, que permite revelar el potencial creativo de los niños menos activos y más limitados, y contribuirá a su conocimiento científico (Vakhrameeva T. et al, 2016).

Además de los colores y las tareas para dibujar los objetos en las páginas del libro guía, también puede haber conjuntos creativos, con los cuales el niño puede crear su propia reproducción de un objeto de exhibición. Por ejemplo, puede ser una gran mierda de papel, complementada con un conjunto de pegatinas, con las que el niño puede crear su

propia composición (Livshyts L. Ya, 2003). Esto puede servir como una motivación para que los niños creen algo y sean un "premio" para la ruta atravesada. Comenzará el proceso de formación de significados de aprendizaje personal, ya que los escolares deben estar interesados; el profesor debe hacer que el proceso de aprendizaje sea fascinante (Deputatova A. et al. 2016). El libro guía debe tener una estructura gráfica simple y accesible, a fin de comprender dónde están las tareas, dónde están los textos para las explicaciones y dónde está la navegación. Es necesario marcar y estructurar el texto de manera tal que los momentos clave de la exposición se distingan.

La guía puede ser dividida en temas específicos. Por ejemplo, la guía para niños del Museo del Prado en Madrid consta de 8 páginas, que se doblan en un bolsillo.

Conclusiones

Así, en el curso de la investigación teórica y empírica del interés cognitivo de los niños en edad escolar primaria en el patrimonio histórico y cultural, se reveló que el museo y los enfoques pedagógicos deberían modernizarse, para que los niños puedan aprender el material a través del juego y más fácil. información. El conocimiento recibido sobre la excursión debe ser solidificado, por ejemplo, mediante la distribución de publicaciones impresas, guías del museo, etc., antes de la excursión. Ayudarán a estructurar la información y, además, atraerán al público a los museos y sitios históricos y culturales. La tarea principal de la guía de juegos para niños es estimular un descubrimiento independiente, una investigación, realizada por el niño, en la que tenga la oportunidad de encontrar información por sí mismo.

Como resultado, el libro guía fue desarrollado (Fig. 1). Incluye juegos de aprendizaje, que contienen información histórica, artística y religiosa, adaptados al grupo de niños de 7 a 10 años de edad.

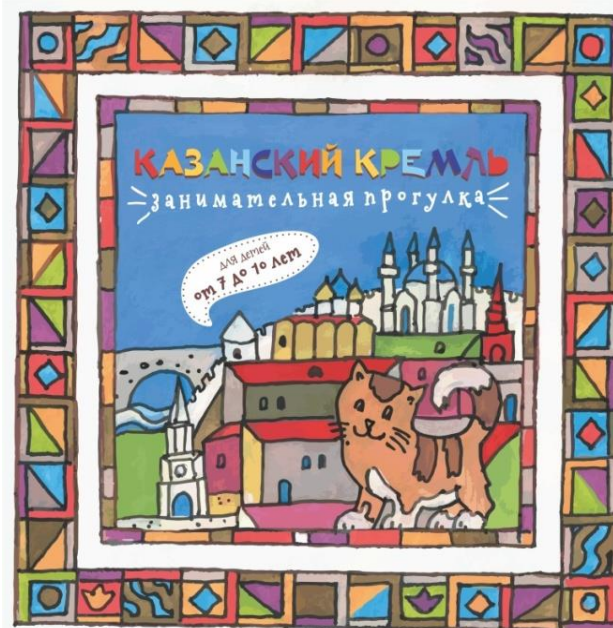


Figura 1. La portada de la guía del museo para niños en edad escolar.

El material del libro guía se presenta a los niños en forma de juegos para el desarrollo de la atención, la memoria, la lógica y el pensamiento, en forma de colorantes, adivinanzas, crucigramas, charadas, crucigramas escandinavos y laberintos. Estos juegos permiten desarrollar el intelecto, la atención, la perspectiva mental, la lógica, la memoria, la imaginación y la actividad creativa de los niños.

Expresiones de gratitud

El trabajo se realiza de acuerdo con el Programa de Crecimiento Competitivo del Gobierno Ruso de la Universidad Federal de Kazan.

Referencias

- Blanchard, J., Moore, T. (2010). El mundo digital de los niños pequeños: impacto en la alfabetización emergente / Colegio de Educación Docente y Liderazgo de la Universidad Estatal de Arizona, Investigación presentada por la Fundación Pearson: 1 de marzo.
- Danilyuk, A.Ya., Kondakov, A.M., Tishkov, V.A. (2009). El concepto de desarrollo espiritual y moral y la crianza de la personalidad del ciudadano ruso. Moscú: Prosveshchenie.
- Deputatova, A., Emanova, J., Yao, M. (2016). Influencia de las tecnologías del arte en la motivación de los estudiantes escolares para estudiar la cultura artística mundial // *Modern Journal of Language Teaching Methods*, Vol., Is. - Pp. 59 - 65.
- Krollau, N. E. (2003). Cazar por un tiempo en China. SPb.: Gosudarstvenny Ermitazh.
- Kurkina, L. N. (2008). Conjunto del palacio Tsaritsyno. Una guía para padres e hijos. Moscú: Diseño de viajes.
- Livshyts, L. Ya. (2003). En los pasos de los cazadores. SPb.: Gosudarstvenny Ermitazh.
- Richardson, S. (2005). El Prado. Guía desplegable familiar / Galería Nacional de Canadá. Scala Publishers Ltd, 26 animales en la galería.
- Uzbekova, K.Yu., Kadyjrova, L. Kh., Petrov, N.E. (2016). Para el tema Preparación artística de los maestros de "Bellas artes" para escuelas primarias // *Revista turca en línea de diseño de arte y comunicación*, Vol. - Pp. 3088-3093.
- Vakhrameeva, T., Emanova, J., Michail, Yao. (2016). Formación de interés en la lectura para lecciones escolares integradas mediante prácticas visuales // *Revista internacional de humanidades y estudios culturales*, Spessial Iss. Agosto. Páginas. 211 - 21.
- Yukhnevich, M. Yu. (2007). Guía del museo: cómo se hace en Rusia (tesis) // Colección de artículos "Viaje de juego" Voy a buscar "- un proyecto asociado de los museos de San Petersburgo". San Petersburgo, Pp. 29-31.