

Actas del XXIII ICOFOM LAM Panamá 2015 : diversidades y confluencias en el pensamiento museológico latinoamericano / Olga Nator ... [et al.] ; compilado por Olga Nator. - 1a ed. - Avellaneda : Undav Ediciones, 2017.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-3896-21-7

1. Museología. I. Nator, Olga II. Nator, Olga, comp.
CDD 069

Edición

Luciana Menezes de Carvalho
Sandra Escudero

Colaboración – Edición

Bárbara Pereira Mançanares

Diseño gráfico – XXIII Encuentro del ICOFOM LAM

José Luis del Castillo
Museo del Canal Interoceánico de Panamá

Diseño gráfico – Libro

Luciana Menezes de Carvalho
Sandra Escudero

Evaluadores – ICOFOM LAM

Helósa Helena Fernandes Gonçalves da Costa
Luciana Menezes de Carvalho
Luis Alegría
Olga Nator
Paola Rosso Ponce
Sandra Escudero

Evaluadores externos

Alejandra Panozzo
Aline Rocha de Souza Ferreira de Castro
Bruno Brulon Soares
Eurípedes Gomes da Cruz Junior
Jorge Fernando Navarro
Lilian Suescun Flórez



Todo el contenido de este libro se distribuye bajo una licencia *Creative Commons* Atribución – No Comercial – Sin obras derivadas.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

El contenido puede ser copiado, distribuido, exhibido y ejecutado bajo la condición de reconocer autoría, no utilizar el libro o sus partes con fines comerciales, y no alterar, transformar o crear sobre esta obra.

EL DESAFÍO DE ENRIQUECER Y TRANSFORMAR LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DE LOS VISITANTES EN CONTEXTOS DE ALTA DISPONIBILIDAD TECNOLÓGICA

Verónica Weber

Universidad Nacional de Avellaneda (UNDAV), Argentina

vweber@undav.edu.ar

Sandra Escudero

Universidad Nacional de Avellaneda (UNDAV)/Escuela Superior de Museología de Rosario,
Argentina

sandraescudero@gmail.com

Paola Rosso Ponce

Escuela Superior de Museología de Rosario, Argentina

plrossoponce@gmail.com

Resumen: El trabajo presenta algunas reflexiones en torno al desafío al que se enfrentan los museos en el contexto de alta disponibilidad tecnológica, como el que caracteriza la sociedad actual: producto del acceso extendido a dispositivos personales como celulares inteligentes, tabletas y computadoras personales y a las políticas públicas de entrega de computadoras personales en los sistemas educativos de la región (como el Programa Conectar Igualdad en Argentina). Tomando como marco de referencia la perspectiva del aprendizaje informal, se recuperan nociones de la perspectiva de la cognición distribuida y se considera el concepto de entorno personal de aprendizaje para analizar la oportunidad que ofrecen los dispositivos, aplicaciones, recursos y entornos de uso frecuente para mejorar, enriquecer y/o transformar la experiencia de los visitantes tomando en consideración la construcción de mediaciones adecuadas para extender, expandir y profundizar el acceso a los contenidos, promoviendo mejores comprensiones en diferentes perfiles de público.

Palabras clave: Tecnologías Digitales, Aprendizaje Informal, Entorno Personal de Aprendizaje, Transformaciones en las experiencias de los visitantes.

Abstract: In this paper, we present some reflections on the challenge museums are facing in high technological availability contexts, characteristic at current society: wide access to personal devices such as smartphones, tablets and personal computers along with delivery of personal computers as public policies in educational systems in the region (such as the "Conectar Igualdad" Program in Argentina). Taking as reference the perspective of informal learning, notions of perspective of distributed cognition are recovered, considering the concept of personal learning environment to analyze the opportunity offered by the devices,

applications, resources and environments frequently used to improve enrich, and / or transform the visitor experience considering to set up appropriate mediations to give more extended, expanded and deepened access to content, promoting better understanding in different kind of publics.

Key words: Digital Technologies, Informal Learning, Personal Learning Environment, Changes in visitor experiences.

Espacio de circulación, oralidad difusa, movimientos libres, fin de las clases clasificadas, distribuciones disparatadas, innovación creativa en la invención, rapidez de la luz, novedad de los sujetos tanto como de los objetos, búsqueda de otra razón...: la difusión del saber ya no puede tener lugar en ninguno de los campos del mundo, ordenados, formateados página por página, racionales a la manera antigua, imitando los campos del ejército romano. Ése es el espacio del pensamiento donde vive, en cuerpo y alma, desde esta mañana la juventud Pulgarcita... Hoy asistimos a la tercera revolución guiada por el auge de las nuevas tecnologías, de la cual surge un nuevo humano "Pulgarcita", en alusión a la maestría con la que los mensajes brotan e sus pulgares.

Michel Serres

1. Introducción

Durante los últimos años asistimos a un profundo cambio en lo que hace al acceso a las tecnologías digitales¹, nos encontramos en una época con alta disponibilidad de dispositivos inteligentes, dada su posibilidad de conectarse a otros dispositivos o redes. El equipamiento tecnológico se hace accesible desde iniciativas personales y privadas pero sobre todo, desde las políticas públicas que apuntan a la distribución de computadoras personales para estudiantes de diferentes niveles del sistema educativo en los países de la región, entendiéndolas en términos generales como un derecho.

Esta situación deja planteado un escenario novedoso que promete romper viejas estructuras sociales y culturales augurando diferentes formas de comunicación y aprendizaje. Teniendo en cuenta algunos estudios recientes sobre el aprendizaje informal (Asensio Brouard 2015), apoyados en una tradición epistemológica constructivistas nos proponemos explorar la noción de Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) en tanto constructo teórico y como "realidad" que nos puede dar pistas concretas para indagar qué estrategias despliegan o pueden desarrollar los visitantes al museo además de proporcionar algunas ideas inspiradoras para el diseño de estrategias de intervención pedagógica en los museos.

El PLE es un enfoque pedagógico con importantes implicaciones en los procesos de aprendizaje y con una base tecnológica evidente puesto que busca entender cómo aprendemos las personas utilizando las tecnologías disponibles

¹ La tecnología es la cristalización de un conocimiento en la forma de un objeto soporte con fines instrumentales. Dentro de estas tecnologías, las digitales son las que "procesan, transmiten, almacenan o generan información digital [... es decir], toda forma de conocimiento codificado binariamente mediante señales eléctricas de encendido-apagado." (Zuckerfeld 2007:41)

(Attwell, Castañeda y Buchem, 2011). Se refiere entonces al entramado de conexiones sociales y de fuentes básicas, fiables y disponibles de las que aprender resulta siempre vigente en el desarrollo de la humanidad. En definitiva se trata de “...un conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.” (Castañeda y Adell, 2013, pág. 15). Los autores mencionados señalan que los PLE se configura por los procesos, experiencias y estrategias que quien aprende puede –y debe– activar para aprender y, en las actuales condiciones sociales y culturales, está determinado por las posibilidades que las tecnologías abren y potencian.

La presentación apunta a revisar la potencialidad de las tecnologías digitales y la cultura actual asociada a ellas, para repensar cómo favorecer la construcción de aprendizajes en los museos en nuestro tiempo. El acceso a la información, la producción de conocimiento, el aprendizaje en colaboración son los pilares en los que se apoya. Nos valdremos de una metáfora, la del visitante que llega al museo con su entorno personal de aprendizaje (PLE) a cuestas o en la mochila.

2. Algunas ideas preliminares:

Las ideas que esbozamos aquí intentan por una parte fundamentar la noción de PLE, que tomamos como metáfora. Por otra parte nos serán de utilidad para compartir algunas reflexiones acerca de la posibilidad de mejorar, enriquecer y/o transformar la experiencia de los visitantes atendiendo a la construcción de mediaciones potentes para extender, expandir y profundizar el acceso a los contenidos del museo, promoviendo mejores comprensiones en diferentes perfiles de público.

Apoiados en estudios sobre la cognición humana, sostenemos que la interacción con los medios o recursos tiene efectos relevantes en la actuación, el desarrollo y las capacidades de los sujetos (Pea 2001, Perkins 2001). La cognición humana está distribuida y va más allá del ámbito del organismo propio. Es decir que:

- abarca a otras personas,
- se apoya en medios simbólicos y
- aprovecha el entorno y los artefactos disponibles.

Estas consideraciones resultan de una gran potencia y acentúan la idea de que la posibilidad de conocer está estrechamente vinculada a la participación en la cultura. Qué conocemos, cómo lo hacemos, con qué recursos y con quién lo hacemos; son aspectos estrechamente vinculados que no se pueden separar ni estudiar aisladamente desde la perspectiva de referencia. Esto significa que el sujeto que aprende no está aislado, además que el conocimiento en sí abarca y se construye con otras personas que pueden operar como mediadoras en la

interacción; pero significa además que el conocimiento puede estar mediado tecnológicamente por artefactos, recursos, herramientas y entornos. Esto refiere a las tecnologías de todos los tiempos (como la digital en el momento actual) y a los dispositivos culturales y tecnológicos en su conjunto (los museos para nuestro caso).

Desde la perspectiva de las cogniciones distribuidas, Salomón (2001) propone considerar no sólo los fines puntuales del uso de recursos en sí, sino también, y sobre todo, las oportunidades para el desarrollo de residuos cognitivos que trasciendan las situaciones originales. "Las situaciones y las herramientas para las cogniciones distribuidas deben desarrollarse de manera tal que den oportunidades para formar los residuos cognitivos convenientes y no limitarlos" (Salomon, 2001, 177). Cabe destacar que el aprendizaje colaborativo se relaciona con la perspectiva de las inteligencias distribuidas, porque también la producción con los demás es un recurso propio.

Entendemos que las tecnologías generan modos de aprender y dejan huellas en la mente y, también, que los materiales pueden proveer información pero son los sujetos los que, con su actividad cognitiva, la convierten en conocimiento. Para Buckingham (2008) los efectos de la tecnología no se dan por sí solos sino que su impacto -sea positivo o negativo- depende, sobre todo, de los contextos de uso, las motivaciones de sus usuarios y el propósito de su utilización (Buckingham, 2008, 103). Recuperamos esta idea porque la visita al museo ofrece la oportunidad de apropiarse del contenido específico, pero también y con un sentido más amplio, atravesar las paredes del edificio físico para ir más allá de lo que puede ocurrir entre sus paredes y trascender el escenario de intervención evidente del espacio y el lugar.

En consonancia con esta línea de trabajo, la inteligencia (que cobra sentido en el museo tanto como en la escuela) es algo que se ejerce y no una cosa que se posee. Cada persona, cada comunidad logra resolver mejor los problemas de diferente tipo a los que se enfrenta si piensa con los demás y si aprovecha todas las herramientas disponibles en cada momento histórico. Desde esta perspectiva pedagógica se hace crucial, además, la capacidad de plantear nuevos problemas, de definir estrategias y construir herramientas alternativas de resolución en las que los dispositivos que el museo puede disponer y proveer resultan potentes por demás, tal como vemos con creciente impacto especialmente en museos de ciencias naturales por ejemplo. "(...) Deberíamos esforzarnos por alcanzar en la educación una inteligencia distribuida de manera reflexiva e intencional, donde los alumnos sean inventores de inteligencia distribuida como herramienta y no receptores de inteligencia como sustancia. En el ruedo de la experiencia del mundo, esos alumnos pueden estar más dispuestos no sólo a adaptarse al cambio, sino también a contribuir sustancialmente a él" (Pea, 2001, pp.118).

Hasta aquí hemos esbozado algunos conceptos que entendemos son cruciales para entender los fundamentos que se encuentran en la base de nuestras reflexiones y a los que volveremos de distinto modo en los próximos apartados.

3. La visita al museo desde la perspectiva del PLE

Los PLE hacen referencia a una continuación o extensión de los visitantes en los entornos en los que se manejan. Son sus componentes:

1. Herramientas para la comunicación,
2. Recursos o fuentes de información,
3. Red personal de contactos.

Amparados en los presupuestos que presentamos en el apartado anterior y para reflexionar acerca de la inclusión de tecnologías digitales en los museos, tomaremos los tres componentes, que nos permitirán considerar diferentes dimensiones que trascienden la simple incorporación o acceso a dispositivos. No se trata, simplemente de incorporar al museo una pantalla digital, por ejemplo, sino del sentido pedagógico que sustentará dicha incorporación. No es sólo tener en la web información acerca del museo (aunque esté bien tenerla), replicando algún catálogo que pueda circular; sino de generar una propuesta que aproveche la potencialidad del medio para generar algo que sin esa tecnología no se podría hacer, para trascenderlo.

Las herramientas de comunicación

Desde la perspectiva del PLE, el visitante está permanentemente comunicado. Se trata de un visitante activo que decide, elige, se implica. Puede acceder a información por múltiples canales y entornos. Los medios a través de los cuales las instituciones le acercan su oferta son múltiples, diversos, dispersos. Apoyados en diferente soporte y con enormes posibilidades de difusión; no sólo por la alta disponibilidad tecnológica sino también por la cultura instalada y las políticas públicas (como la ley de medios en la Argentina) que tienden a la comunicación horizontal en la construcción, difusión y el acceso a la información como derecho. Lejos de una visión pasiva, nos encontramos con visitantes, usuarios de redes que participan activamente en más de una comunidad con la que interactúan con diferentes propósitos y motivaciones.

Actualmente se reconoce al museo en un doble sentido: por una parte tiene una función social y, a la vez, está influido por fuerzas sociales que lo definen (Braster, 2009). Este doble rol lo hace ser sujeto y objeto a la vez de prácticas culturales vigentes. A la institución le resulta viable y relativamente económico difundir información a través de portales, páginas de Internet, redes sociales. Esa información es plausible de ser analizada desde su emisión atendiendo al entrecruzamiento de algunas dimensiones que la configuran por sus propósitos, la

profundidad, características y el medio en el que se despliegan. Pero es el usuario, el que busca la información que la articula, que le da sentido de un modo en que antes era impensado; dado que no sólo accede sino que además produce, reproduce y distribuye contenidos otorgándole nuevo sentido a eso que recoge.

La pregunta que se abre aquí es, teniendo en cuenta que los visitantes pueden navegar en la información ¿cómo evitar que naufraguen orientando las búsquedas y ayudando a construir criterios adecuados, pertinentes sin interferir en la apertura y la aceptación de múltiples perspectivas? ¿Cómo valorar y favorecer la democratización en el acceso y la producción de contenidos? ¿Se pueden generar propuestas que estimulen la creación y circulación de contenidos desde la institución?

Recursos o fuentes de información

Pero además de la información que emana de las instituciones oficiales, otras entidades y los mismos usuarios los que hacen circular los contenidos, no sólo como meros reproductores sino también como productores de sentido. Esta idea complementa la anterior con la noción de democratización, que es en sí misma un tema de debate. Hay una participación activa en la generación de contenido, en su apropiación y en su sentido en distintos contextos de significación que trascienden las paredes del museo. La confiabilidad y validez de la información pasan a ser temas cruciales en este punto.

En 1980 Alvin Toffler acuña el término “prosumidores” para referirse a los consumidores de lo que ellos mismos producen. Este concepto resulta adecuado para entender un nuevo formato y dinámica de participación, aprendizaje y construcción e conocimiento en dispositivos tecnológicos tales como los museos o las escuelas y augura una promisoría intervención aprovechando las herramientas disponibles; sin desestimar los dilemas que los acompañan.

En relación con los momentos en los que la información se hace accesible, se busca y se crea: con los dispositivos personales inteligentes por un lado (celulares, tablets, etc.) y las políticas públicas de inclusión que promueven el modelo 1 a 1 en las escuelas de los diferentes países de Latinoamérica por otro lado, es fácil acceder a los contenidos que circulan alrededor de los museos: antes, después y también durante la visita.

Muchos museos ofrecen desde hace tiempo (sin duda antes de Internet) información previa y posterior a la visita. La primera en muchos casos buscaba atraer al visitante o incluso generar algún tipo de identificación o reconocimiento de conocimientos o ideas previas acerca de las muestras, de las visitas, etc. Después de la visita, se apelaba a diferentes recursos, entre ellos propuestas con información y/o actividades para enriquecer la experiencia presencial. Cada vez es más habitual que los visitantes se encuentren con contenido que no está presente físicamente en la muestra. Esto es construido en muchos casos por el visitante, pero en muchos

otros se propone desde el mismo museo (va por ejemplo desde las audioguías hasta la realidad aumentada para interpretar una pieza en su contexto y pasa por variedad de posibilidades).

Entonces, si los visitantes portan, en su inmensa mayoría, algún dispositivo que permiten trascender las muestras temporarias o transitorias sin alterar los objetos expositivos: la pregunta que cabe es: ¿qué hace el museo con las tecnologías digitales disponibles? o mejor dicho ¿cómo el museo se apropia y potencia esa dinámica de la cultura material e inmaterial actual, para difundir el patrimonio, desarrollar contenido, modificar sus piezas en el sentido de hacerlas más accesibles, de hacer propuestas más inclusivas, más valiosa para toda la sociedad? ¿Cómo se vinculan las herramientas disponibles con esa producción para erigir los objetos físicos y digitales en algo diferente a lo conocido y distribuido hace poco tiempo?

Red personal de contactos

El último elemento del PLE es la red personal de contactos. Sin los otros elementos; la información y los recursos y herramientas carecen de sentido en el PLE. Los “otros” resultan claves en cualquier visita a los museos, desde mucho antes del acceso a las nuevas tecnologías: guías que se proponen acercar los contenidos del museo, mediaciones de distinto tipo que intentan desde la intervención acercar el contenido y hacerlo más accesible, adecuándolo a las necesidades, intereses y conocimientos del visitante. Pero en la actualidad, y avanzando en la metáfora de un visitante que llega al museo con herramientas, con datos y con otros; nos ayudaría considerar esta idea de los otros, en la inmediatez. No sólo antes, no sólo después sino en el aquí y ahora de la visita. El visitante no está solo en su paseo, lo acompañan otros que están físicamente (familiares, amigos, turistas, guía); pero también hay otros que mediados tecnológicamente a través del visitante: que vienen al museo y a los que le llega información y experiencia desde el museo.

Uno de los desafíos será en este caso ¿cómo integrar a esos otros que están o pueden estar presentes en el museo aún en la distancia?

4. Transformar la experiencia del visitante

Elegíamos al comienzo algunas ideas que nos inspiraran para pensar en posibilidades de enriquecimiento, mejora y transformación de las prácticas. Y recurrimos a algunas ideas de la perspectiva de la inteligencia distribuida por su potencialidad para entender y atender al visitante. ¿Cómo mejorar las propuestas de nuestros museos? De ahí surgen algunos principios o pinceladas para incluir las tecnologías para exponer, pero sobre todo para potenciar el relato, para favorecer la comprensión. No se trata sólo de incorporar dispositivos de última generación sino de atender a los cambios que se están produciendo en los modos de construcción

del conocimiento, de entender las maneras de vincularse y de aprender en colaboración de quienes tienen acceso a las tecnologías digitales. También se trata de contribuir a achicar la brecha del acceso a quienes están alejados por barreras generacionales, pero también para quienes se encuentran alejados por factores sociales y económicos.

Y aparecen preguntas... ¿Que podemos construir, integrar, complementar, articular con las tecnologías digitales? ¿Qué podemos hacer con las tecnologías digitales que no podíamos hacer sin ellas? ¿Cómo aprovechamos las posibilidades de trascender el tiempo y el espacio? ¿Algo de eso podría mejorar la comprensión de quienes se acercan? ¿Podríamos atender con propuestas novedosas a otros públicos?

Resulta desafiante y por eso subrayamos las implicaciones prácticas que las líneas que consideramos pueden tener en nuestro campo profesional: entender que la cognición humana está distribuida y va más allá del ámbito del organismo propio, que abarca a otras personas, que se apoya en medios simbólicos y que aprovecha el entorno y los artefactos disponibles. Esto nos hace pensar en alternativas a las propuestas más tradicionales que van en busca (y aprovechamiento) de una cultura colaborativa.

Los escenarios actuales nos interpelan, promoviendo la reflexión sobre nuestras prácticas como profesionales de los museos y nos estimulan a desarrollar propuestas de innovación. Haciéndonos eco de las palabras de Maggio, para los profesionales de la educación: las tecnologías de la información y la comunicación, “entramadas con la cultura y el conocimiento, generan hoy más que nunca posibilidades ricas y diversas para la enseñanza poderosa”. La autora invita a aprovechar estas grandes oportunidades atendiendo a su sentido didáctico, para “... acercarnos a la creación de propuestas originales, a la enseñanza de abordajes teóricos actuales, a planteos que permitan pensar al modo de la disciplina, a mirar en perspectiva y conmover a nuestros alumnos, a la vez que dejar huellas perdurables” (Maggio 2012:65). Ese sentido didáctico puede ser resignificado en el contexto de la educación en los museos.

5. A modo de cierre

Quisimos presentar en el trabajo, algunos temas clave que resultaran interesantes para por un lado analizar cómo se manejan los nuevos públicos en la cultura digital en relación con los contenidos y cómo impacta eso en tanto visitantes de museos. También vincular esas participaciones con importantes avances que se visualizan en algunos museos. Y por último compartir algunas ideas en relación al desarrollo de propuestas educativas potentes que promuevan experiencias enriquecedoras y transformadoras que podrían favorecer la comprensión.

Hemos planteado algunas preguntas e ideas a lo largo del trabajo que son las que nos activan en nuestra tarea cotidiana. El desafío está planteado.

Bibliografía citada

- ASENSIO BROUARD, M. (2015). El aprendizaje natural, la mejor vía de acercarse al patrimonio. *Educatio Siglo XXI* [S.l.], v. 33, n. 1, p. 55-82, mar. ISSN 1989-466X. Disponible en: <<http://revistas.um.es/educatio/article/view/222501>>. Fecha de acceso: 17 nov. 2015.
- ATTWELL, G., Castañeda, L. e I. Buchem (2014). Guest Editorial Preface: Special Issue from the Personal Learning Environments 2011 Conference. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments (IJVPLE)*.
- BRASTER, S. (2009) "El Museo de la Educación del futuro", en: Berruezo Albéniz, Reyes y Conejero López, Susana (coord.), *El largo camino hacia una educación inclusiva*, Vol. II, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, pp. 615-623.
- BUCKINGHAM, D. (2008) *Más allá de la tecnología*. Manantial: Buenos Aires.
- CASTAÑEDA, L. y J. Adell (Eds.). (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.
- MAGGIO, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- PEA, R. (2001). Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación. En G. Salomón (comp.), *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 75-125.
- PERKINS, D. (2001). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje. En G. Salomón (comp.), *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 126-153.
- SALOMÓN, G. (2001). No hay distribución sin la cognición de los individuos: un enfoque interactivo dinámico. En G. Salomón (comp.), *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 153-184.
- ZUKERFELD, M. (2007). "La teoría de los bienes informacionales". En Perrone, I. y Zukerfeld, M., *Disonancias del capital. Música, tecnologías digitales y capitalismo*. Buenos Aires: Ediciones Cooperativas, pp. 21-154.