UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Programa de Comunicación Social

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

RELATOS DIGITALES MUSEOLÓGICOS EN LA COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA-NARRATIVAS DIGITALES EN PRO DE LA EDUCACIÓN EN LOS ESPACIOS MUSEOLÓGICOS DE BOGOTÁ

Análisis Sistemático de Literatura

Presentado por:

Edna Nataly Pinilla Tapiero

Bogotá D.C – Colombia

2019

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Programa en Comunicación Social

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

RELATOS DIGITALES MUSEOLÓGICOS EN LA COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA-NARRATIVAS DIGITALES EN PRO DE LA EDUCACIÓN EN LOS ESPACIOS MUSEOLÓGICOS DE BOGOTÁ

Edna Nataly Pinilla Tapiero

Autora

Julio César Ospina. Magíster en educación. Tutor principal.

Lida Robelto. Magíster en educación. Cotutora

Bogotá D.C – Colombia

2019

Agradecimientos

Primeramente quiero agradecer a Dios por darme la fuerza necesaria para impulsar y sacar adelante este proyecto, a toda mi familia, amigos y docentes, quienes me corrigieron con críticas constructivas. Gracias a todos los que conocieron de este proceso que sin duda me ha convertido antes que profesional, en una mejor persona.

Dedicatoria

Este logro se lo dedico especialmente a Dios, a mis padres y a mi hijo, quienes a pesar de las adversidades están para apoyarme y darme una voz de aliento.

Resumen

El concepto de “Museo” proviene del griego *museion*, el cual es definido como un templo o en muchos casos recintos que están inspiradas en la divinidad de la música y el arte, y como lo expresa León, A. es una institución al servicio de la sociedad que adquiere, comunica y, sobre todo, expone con la finalidad del estudio, del ahorro, de la educación y de la cultura, testimonios representativos de la evolución de la naturaleza y el hombre.

Según diversos autores como lo son: Rivière, G. León, A. Martínez, C. entre otros que se citan dentro del presente trabajo, concuerdan con la idea de que lengua y patrimonio intangible por excelencia- es el principal y más complejo sistema de comunicación, el cual es capaz de expresar en su totalidad la actitud de una comunidad para con su cultura. Lo cual prepondera a que una sociedad tenga sentido de pertenencia con la misma, gracias al conocimiento del patrimonio material, inmaterial y cultural de la misma. Es por esta razón que adicional del requisito como nación a tener este tipo de espacios como lo son los museos, se debe extender el concepto a una museología participativa, incluyente, solidaria e innovadora.

Desglosando las categorías que dan respuesta a un propósito ya mencionado, primeramente se habla de los relatos y las estrategias narrativas en los museos, ya sea tanto nacional como internacionalmente. El análisis del discurso es parte de los resultados de la primera categoría, donde convergen dos actores fundamentales, que son guía o educador y visitante o estudiante. Partiendo que desde el contexto de cada sujeto se cuenta con unos conocimientos específicos e intereses particulares, lo que en primera medida forma la personalidad y determina la intervención del museo-institución sobre la persona, el aprendizaje y la percepción psicológica emocionalmente hablando se transmite y se logra de acuerdo al contexto y conocimiento previo a la visita al museo.

Otra de las categorías analíticas implícitas en el presente trabajo es la comunicación educativa, la cual entra a repensar la necesidad de ligar tres conceptos clave que son: ciencia, educación y comunicación. Autores como Vieira, H. Dicen que el autoconocimiento y el conocimiento del otro son la fuente principal de una comunicación eficaz, es decir que la

relación entre estudiante y profesor debe estar libre de estereotipos y prejuicios, la actitud de ambos debe ser positiva y constructivista.

Como última categoría analítica del proyecto son los relatos digitales presentes en los espacios museológicos, la cual ha sido intervenida con la llegada del desarrollo tecnológico, que en los niveles de enseñanzas, los aparatos de telefonía móvil se han convertido en los equipos que tienen más del 95% del alumnado. Los usos son comu- nicacionales y lúdicos, grabaciones de video y audio, conexiones a Internet y un largo abanico de aplicaciones que se relacionan con la interacción e interactividad que pretende el museo. Sin quedarse atrás en materia evolutiva.

Palabras clave: Museología, patrimonio intangible, patrimonio material, comunicación educativa, museo-institución.

Abstract

The concept of "Museum" comes from the Greek museum, which is defined as a temple or in many cases precincts that are inspired by the divinity of music and art, and as Leon puts it, A. is an institution at the service of society that acquires, communicates and, above all, presents for the purpose of study, savings, education and culture, testimonies representative of the evolution of nature and man.

According to various authors, such as: Riviare, G. León, A. Martínez, C. among others that are cited within the present work, agree with the idea that language and intangible heritage par excellence- is the main and most complex communication system, which is capable of fully express a community's attitude towards its culture. This preponders that a society has a sense of belonging to it, thanks to the knowledge of the material, intangible and cultural heritage of it. It is for this reason that additional requirement as a nation to have such spaces as museums are, the concept should be extended to a participatory, inclusive, supportive and innovative museumology.

By breaking down the categories that respond to a previously mentioned purpose, we first talk about narrative narratives and strategies in museums, both nationally and internationally. Discourse analysis is part of the results of the first category, where two fundamental actors converge, who are guide or educator and visitor or student. Considering that from the context of each subject there is specific knowledge and particular interests, which in the first place forms the personality and determines the intervention of the museum-institution on the person, learning and emotionally speaking psychological perception is transmitted and achieved according to the context and knowledge prior to the visit to the museum.

Another of the analytical categories implicit in this paper is educational communication, which begins to rethink the need to link three key concepts that are: science, education and communication. Authors such as Vieira, H. They say that self-knowledge and knowledge of the other are the main source of effective communication, that is to say that the

relationship between student and teacher should be free of stereotypes and prejudices, the attitude of both must be positive and constructivist.

As last analytical category of the project are the digital narratives present in the museological spaces, which has been intervened with the arrival of technological development, which at the levels of teachings, Mobile telephones have become the equipment with more than 95% of students. The uses are common and playful, video and audio recordings, Internet connections and a wide range of applications that relate to the interaction and interactivity that the museum seeks. Without falling behind in evolutionary matters.

Keywords: Museology, intangible heritage, material heritage, educational communication, museum-institution.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción 9
2. Pregunta problema 11
3. Propósito 11
4. Ruta metodológica 11
5. Justificación 14
6. Estrategias narrativas en museos de Bogotá 16
6.1 La historia narrada, Mundo posible 19
6.2 Narrativa en Museos de Arte Contemporáneo 20
6.3 Los narradores como guías y tipos de narradores 22
6.4 Comunicar la Ciencia 23
6.5 La interpretación del Patrimonio 27
7. Comunicación Educativa 30
7.1 Materiales Didácticos (…) 38
7.2 Normativas del Desarrollo de Museos en el País 39
7.3 Políticas Públicas de un Museo 41
7.4 Teorías de Aprendizaje (…) 42
7.5 Edu-comunicación, Los caminos de la Edu-comunicación 42
7.6 Modelos Comunicativos y de educación 45
7.7 La Educación Museológica Para Diferentes Públicos 46
7.8 La Popularización de la Ciencia y la Tecnología 47
8. Relato digital en museos de Bogotá 49
8.1 La Mediación Tecnológica en los Procesos Culturales 50
8.2 La Innovación como parte del Desarrollo Educativo 51
8.3 El aprendizaje en el Ciberespacio 59
8.4 Estudios sobre audiencias 60
9. Conclusiones 63

10. Referencias bibliográficas 69

10.1 Anexos 76

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación Relatos digitales museológicos en la comunicación social de la ciencia, originado por la profesora Lida Robelto y el Docente Julio César Ospina, se enfoca

en indagar sobre otros escenarios, entendiendo al museo como institución o espacios donde se relatan historias. Desglosando un poco el título de la investigación, se desprenden varios conceptos clave que son necesarios abordar para la consolidación de resultados, estos son: Museología, ciencia, innovación, tecnología, espacios de relación, narrativas transmedia y educación.

La investigación se da en un tiempo de ejecución de 18 meses, dentro del cual se analizará documentación ligada al tema central (relatos museológicos en la comunicación social de la ciencia). Relacionando así tres conceptos claves que son: Tecnología, ciencia y periodismo científico.

A grandes rasgos es un proyecto de investigación que le aporta a la actualidad y al análisis de los drásticos cambios que se han venido viviendo a lo largo de la historia, tras la llegada de nuevas herramientas de comunicación, como lo son las TIC. En donde es importante analizar qué tanto estas nuevas herramientas han sido acogidas por los museos de Bogotá y como se están implementando, además de ser un tema de innovación, también es importante analizar si estos están permitiendo que el conocimiento en estos lugares sea transmitido de una manera eficaz.

> Pequeño el éxito de un museo no se mide por el número de visitantes que recibe, si no por el número de visitantes que ha enseñado alguna cosa. No se mide por el número de objetos que expone, si no por el número de objetos que los visitantes han logrado aprehender en su entorno humano. (…) (Riviére, 1989, p.14).

Con base al autor citado anteriormente se expone varias ideas importantes, la principal es entender que los museos (institución) no se mide por la cantidad de visitantes u objetos, si no por su intervención y la transformación que logra en cada ciudadano, ya sea extranjero o no. Todo esto nos introduce a cuestionar de qué forma se relataron y se relatan historias del pasado. La interpretación que se le da a cada objeto que se encuentra en estos espacios de relación, debe ser la base para que se consolide un aprecio por lo cultural, la historia, lo social, económico y la educación.

Ahondando un poco más sobre lo que hay de fondo en el tema de la museología y lo que allí se transmite, cabe mencionar el libro Museos, memoria e historia: memorias de la XX Cátedra anual de historia Ernesto Restrepo Tirado, Navarro, J y Vignolo, P. (2016. P, 15). Reúne

el evento donde se conmemoró los 20 años de la Catedral Anual de Historia, los 25 años de la Constitución Política de Colombia y los 5 años de la Ley de víctimas. El evento fue organizado por el Museo Nacional de Colombia, el Centro Nacional de Memoria Histórica, la Universidad Externado de Colombia y la Universidad Nacional de Colombia, (sede Bogotá). Uno de los retos del evento fue debatir sobre los desafíos de la historia y la memoria en el marco de los museos contemporáneos, y cita la responsabilidad poética y política que debe asumir un museo nacional.

De acuerdo con lo anterior grandes invitados nacionales e internacionales a través de diez obras lograron debatir y poner en cuestión varios planteamientos como lo son los lineamientos y el desarrollo de las instituciones de aprendizaje en el inicio del segundo milenio. Por lo cual el Museo Nacional abrió un espacio para que extranjeros y colombianos debatieran sobre la misión de los museos nacionales para los ciudadanos del futuro, bajo las premisas de "Museo, memoria y nación".

> "El museo es una institución al servicio de la sociedad que adquiere, comunica y, sobre todo, expone con la finalidad del estudio, del ahorro, de la educación y de la cultura, testimonios representativos de la evolución de la naturaleza y el hombre". León, (1988).

Siendo así el punto de entrada para empezar a hablar de historias, relacionando al museo cono un espacio de memorias múltiples, donde se exponen diversas disciplinas de la ciencia, las cuales consolidan el origen de una historia, que intenta explicar el pasado y el futuro por medio del arte.

El anterior proyecto expuesto hace parte de la línea de investigación de las TIC, de la Universidad Cooperativa de Colombia, el objetivo general del proyecto es responder a la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las características de las innovaciones narrativas digitales y transmedia en el museo como medio de comunicación social de la ciencia en Bogotá? La contribución que se realizara desde el abordaje del objetivo tres del proyecto general, será describir las estrategias narrativas de comunicación educativa presentes en los relatos museológicos, recopilando información de documentos educativos, los cuales ayudaran al desarrollo de la investigación y la caracterización y verificación de los mismos.

> “La museología en su concepto de museo “Hay formas, hay hombres, que hacen esto… eso…, la tiranía de las obras maestras es tan odiosa como la de los gustos”. Riviére, G. (1989, P.9).

Pregunta problema

¿Cuáles son las herramientas con relación a las innovaciones digitales que se han y se están incorporando en los museos para aportar al ámbito educativo?

Propósito

Generar un balance de las estrategias narrativas de comunicación educativa presentes en los relatos digitales museológicos en Bogotá.

Ruta metodológica

La investigación es de enfoque cualitativo, la cual proporciona una metodología de investigación que permite comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven Taylor y Bogdan. (1984). El método es documental, es decir que su esencia es la revisión de documentos científicos que corroboren con el tema de la investigación. La técnica es el análisis de contenido, la cual se caracteriza por ser una propuesta analítica, que se somete a los diferentes supuestos naturalistas de una investigación. Cáceres, P. (2003). Por último como ruta de trabajo se tendrá como herramienta una bitácora, la cual dará soporte a la bibliografía consultada durante el proceso de investigación.

En un Estado del Arte, hay un desconocimiento o vacío de información con relación a las innovaciones digitales que se presentan o no, en un escenario de relación como lo es el museo en un contexto general. Por ello y como base de ese vacío de información se requiere indagar por medio de documentos académicos que den una mirada más amplia sobre el tema ya mencionado.

> Uno de los primeros pasos en la estructuración de un proyecto de investigación lo constituye la construcción de los objetivos. Esta fase, a manera de primer salto en la hoja de ruta metodológica, se continúa con la definición operacional de las variables, la elección del diseño

de estudio y finaliza con la escogencia de las herramientas estadísticas más adecuadas. Este artículo pretende ilustrar con ejemplos, la lógica de esta hoja de ruta que puede marcar la diferencia en cuanto a la validez de los resultados y sus conclusiones. Revista Hechos Microbiológicos, Vol. 3, Núm. 2. (2012).

A partir de lo anterior se sustenta la base de la creación del documento como aporte al proyecto de investigación: relatos digitales museológicos en la comunicación social de la ciencia- narrativas digitales en pro de la educación en los espacios museológicos de Bogotá, el cual se realizara por medio de una revisión ajuiciada de documentación académica que lleve a abordar el tema de lo general a lo particular para dar un balance general sobre lo que se ha hecho en el pasado y lo que se está haciendo en el presente en materia de innovación digital para la propagación del ámbito educativo en Bogotá, sustentándose en algunos casos desde la mirada internacional.

"La recopilación del análisis sistemático de literatura busca acercarse a los temas que se mueven alrededor de la comunicación de la ciencia, las nuevas estrategias narrativas en los espacios museológicos y la educación". Latre, (2007). Recurrir al escenario museístico para mostrar la vida cotidiana desaparecida resulta al menos extraño cuando la activación se produce desde gente no experta en museos. La historia de la institución se manifiesta muy alejada del contexto e interés de la gente común. Y alguna significación ha de tener el artefacto museo en esas situaciones cuando se pone en pie por la gente propia, que también reclama su derecho a intervenir en los temas patrimoniales.

Recurriendo ahora bien a lo que se habla en la cita anterior, dentro de la interpretación que se le da, es importante tocar un tema que trasciende casi en todo aspecto que se aborde de la vida cotidiana, como lo es lograr captar la atención de las personas en general, viviendo en un mundo multicultural, es decir lo que para alguien puede parecer arte, divino y estético, para otro puede que no lo sea, o puede que no sea de su total interés. Y a este punto de inflexión se enfrenta la función de saber relatar lo que ocurrió en el pasado de una forma actual, con el fin de llegar a tocar los sentimientos de las personas, allí es cuando se habla de intervención.

Método

En cuanto al método a utilizar para la realización del aporte al proyecto en mención se cuenta con la revisión general de documentos académicos y científicos que hablen sobre el tema y los subtemas que se relacionan con el objetivo tres de la investigación general que es: Describir las estrategias narrativas de comunicación educativa presentes en los relatos digitales museológicos. Para ello se realiza la revisión literaria de 50 referencias bibliográficas con las características ya mencionadas, las cuales pueden aportar significativamente al proyecto para dar como finalidad un estado del arte.

Categorías de análisis

Las categorías de análisis parten de la necesidad del proyecto en general, con el fin de desglosar las ideas principales y secundarias que se requieren indagar para dar un balance final, el cual será un artículo. Dentro del documento se manejarán tres categorías principales que son: Narrativas en museos, comunicación educativa y relato digital.

Herramienta de Análisis

En cuanto a la herramienta que se utilizará a lo largo del proceso de análisis literario será la bitácora, la cual contiene determinadas características de recopilación de información para ser en general un documento de recordación y apoyo para dar argumentos y poder así sustentar lo que se investigó. Esta bitácora se irá realizando de acuerdo al avance del documento en general y será una parte del mismo en su entrega final.

Justificación

El al aval del Comité Nacional para el Desarrollo de la Investigación en la Universidad – CONADI, permite investigar sobre un tema innovador, darle reconocimiento a los museos y los cambios que allí se están generando, además de no olvidar costumbres culturales que se deben arraigar cada vez más en Bogotá, como lo es la visita de los diferentes museos a los que se tiene acceso. Caracterizando allí la importancia de estos lugares desde sus orígenes hasta

hoy, lo que abre la puerta para investigar sobre otros escenarios que parecen aislados de la sociedad.

La actualidad y los cambios que ha venido generando las TIC desde distintos relatos de procesos y desarrollo social, hacen parte de la necesidad de abordar las distintas narrativas que se presentan en los museos de Bogotá, por ende se busca definir las innovaciones narrativas por medio de herramientas transmedia, principalmente es menester definir si se está innovando o no, ya que la era digital, es una era que debe permear también este tipo de escenarios, para que objetos del pasado no sean olvidados.

Además permite abordar y dar claridad al tema del periodismo científico ligado con los relatos museológicos que han sido impactados por herramientas transmedia, es decir una nueva forma de contar la historia desde el contexto en que se mire. Además de ello busca verificar si la innovación está llegando a escenarios diferentes como lo son los museos (espacios de relación), y a partir de allí caracterizar de qué forma lo están haciendo, entendiendo que el concepto de innovación no es solo poner unas tabletas u ordenadores en las aulas de clase o en recintos museológicos, y relatar lo mismo del siglo XVII pero ahora plasmado en un medio digital.

Por lo tanto es un ejercicio aplicado de comunicadora en formación, que aporta con el análisis del estado del arte del espacio museológico, recreativo y educativo de la ciudad de Bogotá, el producto final para este fin será un artículo donde se expondrán los resultados más llamativos del análisis documental durante el segundo semestre del año 2019, del programa de Comunicación Social de la Universidad Cooperativa de Colombia.

Ahora bien, se desprenden los conceptos por los cuales nacen y por los cuales se vienen transformando según los avances que va mostrando el mundo tanto en tecnología como en la ciencia, una se une a la otra para transmitir a la sociedad que desde siempre es la que financia la rama cultural y es la que la construye o la reconstruye para ser enterada de la misma, y es en este punto donde comienza a abrirse la puerta a lo que va más allá, es decir lograr darle un avance a una futura respuesta a la pregunta que hace parte de la motivación principal por la que nace el proyecto de investigación, la cual es: ¿Cuáles han sido las novedades en los museos

de Bogotá para transmitir una nueva forma de comunicar la ciencia, y de qué forma lo están haciendo?. Esto se analiza con base al programa de TV, La Comunicación de la Ciencia.

En realidad son dos preguntas, pero sí de ellas dos partiere este proyecto, claramente se podría visualizar que a partir de ellas se despliegan muchas más, pero de entrada cabe llegar al punto central, que es evidenciar de qué forma los relatos digitales están siendo parte de los museos en Bogotá o si por el contrario los objetos que se encuentran allí están totalmente congelados.

ESTRATEGIAS NARRATIVAS EN MUSEOS DE BOGOTÁ

Bogotá tiene varias clases de museos, los del siglo XIX de templo de la cultura pulcro, el cual es más reservado, el que está a la distancia, que no se puede tocar, ni ver. Están los que actualmente invitan y buscan la participación del público a partir de la experimentación. Estos

nuevos museos son los que están trayendo varios públicos a este tipo de instituciones, pues el museo se convirtió en un espacio que no solo es para niños de colegio o instituciones educativas. Recordando que dejo de ser un lugar de acceso solo para quienes tenían poder económico.

> A pesar de la importancia indiscutible de los medios en la divulgación cultural, en una encuesta realizada a 210 personas que visitaron el Museo Nacional, el Museo Botero y el Museo de Arte y Cultura Colsubsidio, se encontró que los medios masivos tradicionales —televisión, radio y prensa— no cumplieron con su labor a cabalidad. Al preguntar a los públicos las razones que motivaron su asistencia a estos espacios, se determinó que la influencia de los medios es nula —con un resultado del 0%—; el 78% de las personas entran al museo por turismo y visitas escolares, sin haber tenido contacto con los medios. Pardo, A & Rueda, N. (2008. P.75).

El párrafo anterior da una mirada frente a la introducción de los medios y herramientas tecnológicas que en ese entonces y a partir de ese momento ya empezaban a transformar y darle una nueva interpretación a la historia narrada en un museo, la cual tiene la intención de educar y utilizar nuevas estrategias como alternativa de innovación para dicho fin.

> En la actualidad es imposible dejar de lado el entramado tecnológico que ha reconfigurado la realidad y le ha dado un valor primordial a las redes virtuales como medios de comunicación y de interacción social. Las cifras del Museo Nacional son infalibles: en los últimos 5 años el público que visita su página web ha crecido un 84%. la red determina los símbolos y la forma de vida a la que responden las nuevas generaciones, así que los museos deben estar a la vanguardia y aprovechar las oportunidades que ésta les ofrece, al fin y al cabo, internet es una forma de hacer al museo más accesible y a la cultura más democrática. Pardo, A & Rueda, N. (2008. P.76).

De acuerdo a un estudio que hicieron estudiantes de la Universidad Javeriana en tres museos de la ciudad hay unos datos que hacen parte de las nuevas estrategias de narración que están implementando los museos, como parte de su renovación y llamado a nuevas audiencias, en dicho estudio cabe resaltar los siguientes datos:

> En el Museo Nacional y el Museo Botero han perfeccionado sus páginas web, conscientes de los beneficios de internet y de los numerosos públicos virtuales con los que cuentan. El Museo Nacional presentó hace unos meses la Sala 19, espacio en el que sólo se montan exposiciones

> virtuales sobre aquellos temas que no han encontrado un lugar en las salas tradicionales. La mayoría de la colección del Museo Botero puede encontrarse en internet. Por el contrario, la página del Museo de Arte y Cultura ocupa un espacio mínimo de la web, así que sus funcionarios intentan sacar provecho de las bases de datos que han logrado recopilar a través de los años y hacer uso del correo electrónico, recurso que los otros museos también explotan continuamente. Los correos electrónicos son un medio masivo, económico y efectivo para enviar información a quienes hacen parte de sus bases de datos, sin embargo, las personas que se han colado en las listas de los museos suelen ser públicos habituales, así que es una estrategia válida en el momento de fidelizarlos pero no apunta a la gente que nunca ha asistido al museo. Pardo, A & Rueda, N. (2008. P.77).

Lo anterior abre la mirada frente a las nuevas estrategias y herramientas que están trayendo a colación los museos como instituciones de educación, recreación, cultura y entretenimiento de la sociedad. Sin duda alguna se evidencia que el universo mediático se impone en los procesos comunicativos, de tal forma que los museos deben ser instituciones que deben ser coactadas por lo innovador y lo tecnológico, sacando así el máximo provecho de lo que allí reposa, siendo así una estrategia de persuasión, divulgación y seducción para con el público.

Ahondado ahora un poco en el protocolo y la logística, podría llamarse así, la cual abarca el funcionamiento de un museo como institución, se analiza en la siguiente cita que todo el personal que pertenece a él tiene una capacitación y cuenta con el saber de lo que allí se expone.

> La capacitación de los guardias y los guías de los museos adquiere mucha importancia en los procesos comunicativos que se dan con los visitantes. El Museo Colsubsidio aprovecha esta estrategia completamente; el Museo Nacional y el Museo Botero se concentran en el trabajo con sus guías, dejando de lado a los vigilantes, quienes son los más cercanos a la gente. Adicionalmente, es necesario mencionar que, si se quiere sacar provecho de la preparación de los guías, la interacción de ellos con la gente debe ser constante, como ocurre en el Museo Botero: siempre hay un guía paseando por las salas brindando cualquier asesoría que necesite el público y todos los días hay visitas guiadas gratuitas a las once de la mañana y a la cuatro de la tarde. Pardo, A & Rueda, N. (2008. P.78).

Las narrativas de los museos están trasladándose a actividades como: maletas didácticas, talleres, conferencias, cursos, conciertos, cátedras, exposiciones permanentes e itinerantes. Adicionalmente a la publicación de toda su información por medio de una página web o sus redes sociales, esto hace que el museo deje de existir solo en la infraestructura terrenal, si no que pase a un nuevo espacio de lo digital.

> En esa búsqueda de públicos potenciales, los museos deberían localizar líderes de opinión en los lugares que visiten —personas apreciadas, persuasivas, admiradas y populares—, para crear alianzas que permitan que ellos se conviertan en replicadores que influyan en el pensamiento de los círculos sociales en los que se mueven. Los líderes de opinión tendrán la capacidad de intervenir en los procesos comunicativos cara a cara, pero, así mismo, podrán ser mediadores en la interacción virtual entre el museo y los públicos potenciales, al contar con sus propias bases de datos y espacios de intercambio como Facebook o My Space —redes sociales que funcionan en la web cada día con mayor éxito—. Pardo, A & Rueda, N. (2008. P.80).

Otro punto a destacar en cuanto a las narrativas y la forma en que se cuentan las historias en algunos museos de la ciudad, cabe resaltar que de acudo al estudio anteriormente hablado se refleja que uno de los limitantes es el idioma, pues para nadie es un secreto que los museos son visitados por muchos extranjeros, que al no entender el español son personas que no llegan a comprenden en su totalidad lo que allí se expone, la investigación anterior dice que los guías con otro idioma (Inglés), ya fue implementado por el Museo Colsubsidio.

> Por último como puntos de recomendaciones que dejan los estudiantes de la U. Javeriana basado en dicho estudio sobre tres museos de Bogotá cabe resaltar los siguientes, que probablemente sean de interés para muchos en general: Ya que los museos pretenden ofrecer sus servicios a un público heterogéneo —con gustos y bagajes culturales dispares—, al desarrollar estrategias comunicativas para divulgar actividades o cautivar a la población, éstas deben tener diferentes enfoques, de tal manera que se dirijan a agrupaciones específicas que lleguen a identificarse con la información, les interese y logren recordarla por un mayor tiempo. Los objetivos educativos de un museo son primordiales en su funcionamiento, por esta razón sus funcionarios deben idear procesos pedagógicos, innovadores y creativos, que se lleven a cabo antes, durante y después de la visita, de tal manera que se trabaje por hacer que la

> experiencia vivida dentro del museo se extienda por más tiempo y tenga una mayor recordación. Pardo, A & Rueda, N. (2008. P.106).

La historia narrada, Mundo posible

Luego de la segunda guerra mundial la filosofía y la psicología se encuentran formando una metodología de la psicología académica y adecuar el concepto a la filosofía de la ciencia, conceptos que surgen con una base subjetiva como una definición operacional y lo subjetivo como lo encubierto en descubierto, para analizar cómo se adquiría el conocimiento y como se usaba. Lo anterior entonces descubre preguntas como: ¿Una ciencia de pensamiento no es ciencia hasta que reúne los criterios de objetividad?, preguntas como estas dan origen al concepto de nueva psicología y de ella se desprende conceptos claves en la teoría de aprendizaje, educación y narrativa en un museo, lo cual es:

Of Mind and Other Matters (De la mente y otros asuntos). Estos conceptos defienden una filosofía constructivista, la cual a groso modo termina siendo la filosofía de la comprensión en un mundo real preexistente a la actividad humana y el lenguaje simbólico de donde parten los diferentes procesos mentales, un ejemplo de ello es la percepción sin concepción, trasladándolo al tema central de los museos, podría decirse que ello tiene relación a lo que normalmente se puede palpar u observar, pero no es analizado o comprendido.

Según Goodman, ningún “mundo” es más real que todos los demás, ninguno es cronológicamente privillejado como el único mundo real. En consecuencia. Sobre los mundos posibles:

> Evidentemente, debemos buscar la verdad no en la relación entre una versión y su referente externo, si no en las características de la versión misma y sus relaciones con otras versiones… cuando se pierde el mundo y la correspondencia junto con él. El primer pensamiento suele ser la coherencia, pero la respuesta no puede coincidir solo en la coherencia. (…) Bruner, J. (1986, P. 106).

Narrativa en Museos de Arte Contemporáneo

Innumerables son los relatos existentes. Hay, en primer lugar, una variedad prodigiosa de géneros, ellos mismos distribuidos entre sustancias diferentes como si toda materia le fuera buena al hombre para confiarle sus relatos: el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado, el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad. Barthes, R. (1966. P. 9).

El párrafo introductorio da a entender que los relatos o las narrativas están presentes desde siempre en la existencia del hombre, es el método que desde ese entonces y hasta nuestros días ha preponderado en la manera de comunicarnos, de allí parten cientos de relatos que pareciesen no tener fin. Es así como todo trasciende, la forma de contar historias evoluciona, busca nuevas herramientas de apoyo que logren impactar y lograr un objetivo, pero nunca pierde su esencia originaria. Por tal razón Mieke Bal, Bruce W. Ferquson y Tony Bennett, analizan la construcción de narrativas en espacios de relación, como lo es en los discursos que se presentan en los museos, debido a ello los consideran como discursos sintácticos (Jerarquía de las palabras cuando se agrupan entre sí en forma de sintagmas, oraciones simples y oraciones compuestas de proposiciones).

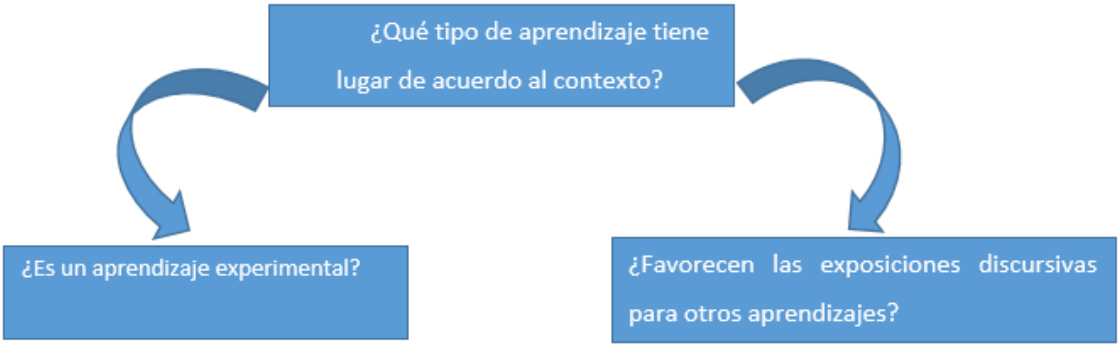
La teoría narrativa se manifiesta más allá del mero discurso de las exposiciones que se presentan en un museo, por ello enfatiza en la intervención que se da con los procesos de aprendizaje, por lo tanto el museo de arte contemporáneo introduce diversas expectativas en el visitante, como lo es la reflexión empírica, la voz del autor, la interpretación, entre otras. A partir de esto: La idea de que los significados son imposiblemente inestables es aceptable, ya que resulta inevitable. Con las obras de arte, los significados solo se producen en su contexto, y ese es un proceso de determinación consensual colectivo, negociado, debatido y cambiante. Ferguson, B. (1996).

(…) desde la arquitectura que siempre es política hasta los colores de las paredes que son siempre psicológicamente significativos; desde las cédulas de las obras que siempre son didácticas (incluso y especialmente en sus omisiones y silencios) hasta sus exclusiones artísticas que son siempre poderosamente ideológicas (…); desde la iluminación que siempre es dramática y, por ende, un aspecto importante de la narratividad y la escenificación del deseo (…) hasta sus premisas curatoriales que son siempre profesionalmente dogmáticas; desde sus catálogos y videos que presentan siempre una orientación pedagógica hasta sus estéticas, que son siempre históricamente específicas en relación al sitio de presentación Ferguson, (1996, P. 179).

Una exposición ha de constituirse en un Denkraum, (un espacio para el pensamiento), una forma visual de conocimiento que sea un cruce de fronteras entre el saber puramente argumentativo y la obra de arte Didi-Huberman, (2011, P.27). El autor plantea con lo siguiente que de una u otra forma el visitante o la audiencia del museo debe tomar la disposición de entrar en contexto y poner a flote su conocimiento para poder argumentar el conocimiento que adquirió durante el recorrido en el museo, es decir que es una relación directa entre objeto expuesto y el sujeto.

En general la teoría narrativa es la base para ayudar a entender mejor a la audiencia lo que hay en el museo y la cercanía que tiene con los contextos de discurso e inmersión. Por ello lo anterior tiene un impacto directo con el aprendizaje, ya que de allí también se desprenden emociones que se producen según el contexto del museo. Por lo tanto la experiencia entra a formar parte de la narrativa del visitante como una historia que puede evaluarse críticamente, como un discurso sometido al análisis. Lo discursivo genera un espacio para la reflexión, pero disminuye el compromiso emocional. Eve, Museos e innovación. Espacio virtual. (2019).

Según el artículo del que se habla anteriormente y dentro del ámbito narrativo que se produce en un museo se plantean las siguientes preguntas como esquema del proceso de relato:



Elaboración propia, de acuerdo a la lectura y los conceptos de: (Eve, Museos e innovación, 2019).

Los narradores como guías, tipos de narradores y sus desafíos

El narrador o guía de un museo tiene una tarea compleja, no es tan fácil como parece, pues este debe primeramente lograr captar la atención del público en general, para ello necesita tener en cuenta varios aspectos como:

> Debe ser, por tanto, una voz objetiva y libre de sentimientos que sirva al lector como medida de todos los hechos que tengan lugar en la narración. De este modo, solo de este modo, se le podrá transmitir al lector de forma efectiva toda la información que conforma el relato. En esta función, podríamos comparar la voz del **narrador omnisciente** con la voz del guía del museo que, con ese tono objetivo y nada sospechoso de albergar sentimientos, ni mucho menos de participar de un orgullo exagerado que le lleve a hablar de sí mismo bajo ninguna circunstancia, destaca para el lector los episodios más interesantes y jugosos de un relato, como el guía del museo lo haría de un cuadro. Sanz, V. (2014).

Sin duda cada elemento que compone la exposición en general de un museo forma parte importante para que el objetivo de la institución se consolide y llegue a buen puerto. La narración y la historia que se cuenta lleva el trabajo de varias personas para su realización, es decir no solo el narrador es quien conoce la obra o de lo que se está hablando, también los trabajadores, los visitantes y las historias que de ellos surgieron como pasado, presente y futuro para que estos lugares existiesen. Entonces en este punto podría decirse que los narradores también podrían ser los visitantes, que conocen una historia y probablemente luego la replican según su interpretación.

> "La narración se encuentra en el núcleo de lo que muchos museos hacen. Utilizan las historias para darle vida a sus colecciones, estableciendo conexiones con tiempos diferentes, muchas veces con diferentes continentes, culturas y creencias, capturando un rango de emociones" Castaño, A. (2015).

Hablando ahora de los desafíos y retos que a los que se enfrenta el guía o educador en un museo se desprenden varios factores, los cuales se expresan a continuación:

-El público: Cuando se narra una historia en un museo, se narra en un espacio de relación donde hay diversos intereses, son diversos los asistentes, por ende la narración no es el punto central, pero si se pueden llegar a transformar asistentes en audiencia. O simplemente que sea gente que entra y sale sin ningún tipo de intervención.

- El espacio: Estos se dividen en tres aspectos los cuales son: Salones o auditorios; Algunos museos poseen auditorios, salas de usos múltiples o aulas y espacios especiales destinados a actividades artísticas: muchos son salones de colores neutros, luces fuertes, dispuestos al estilo del teatro/auditorio con sillas/butacas (fijas al piso o no) frente a un escenario. Dentro de las exposiciones; Si contamos dentro de las exposiciones del museo (el caso del Etnográfico o del Museo Nacional de Bellas Artes), los objetos y el montaje son un marco o escenario maravilloso: objetos u obras de arte nos dan pie a entretejer historias relacionadas con lo que nos rodea en las exposiciones o a generar puntos de conversación y conexión con el público.

En patios y jardines; Muchos museos cuentan con espacios verdes o al aire libre: estos patios, jardines y terrazas son marcos vivos para quien narra. Castaño, A. (2015).

-Los tiempos: Son los que se abarcan para indagar o hacer la escogencia de un relato que este en contexto con el espacio determinado. En este aspecto el horario del museo juega un rol respetable tanto para visitantes y trabajadores.

Comunicar la Ciencia

Los medios de comunicación generalmente están advirtiendo a la sociedad sobre diversas problemáticas que se están presentando en diferentes entornos de la vida cotidiana,

un ejemplo de ello es la problemática de la congestión del transporte público, la inseguridad, los virus o bacterias en los alimentos, el calentamiento global, entre otras. Son diversas las problemáticas que hoy vive el mundo entero, por ellos los científicos, los comunicadores y periodistas tratan de contrarrestar relacionando la ciencia y la tecnología, de manera no tan alarmante, pero al mismo tiempo veraz.

A partir de lo anterior, de acuerdo al artículo "Comunicar la ciencia en la sociedad del riesgo. Los medios y los museos de ciencias como mediadores sociales". Se genera la "Sociedad del riesgo". Es decir que es todo un completo reto el lograr una estrategia narrativa con la audiencia en general para que entre los científicos y los comunicadores se logre hacer entender a la sociedad sobre un avance tecnológico, científico, descubrimiento y demás, y así lograr que la sociedad comprenda lo que está pasando en el mundo, por esta razón nace la estrategia de la Comunicación Pública de la Ciencia, que tiene como finalidad acercar al ciudadano con la C Y T. (ciencia y tecnología).

El anterior artículo cita cuatro aspectos importantes para que la labor del divulgador (comunicador) y el científico pueda ser un proceso comprensible al conocimiento, los cuales son:

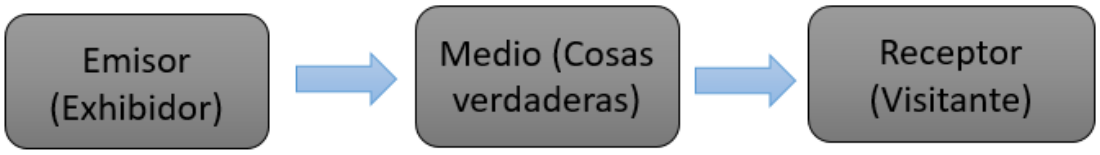
- El argumento práctico: la gente necesita tener una formación científica y tecnológica porque la vida diaria está llena de ellas y los seres humanos hacemos uso y disfrute de sus resultados
- El argumento democrático y cívico: muchas discusiones en la vida del ciudadano surgen de los diferentes aspectos y efectos de la ciencia y la tecnología, y para poder participar de estos procesos democráticos, es necesario estar no sólo informados sino comprender aquello que se critica o defiende.
- El argumento cultural: la ciencia forma parte de la cultura, del patrimonio cultural que influencia nuestra visión del mundo. Conocer los objetos y fenómenos que rodean nuestro mundo enriquece nuestro mundo personal.
- El argumento económico: la fuerza de trabajo que comprende la ciencia y la tecnología será mucho más productiva y, por tanto, decisiva en el desarrollo económico de los países. Castellanos, P. (2008. P,3).

Con base a los argumentos anteriormente mencionados se deduce que la responsabilidad de comunicar la ciencia no recae sobre una sola persona o institución, pues es una tarea ardua

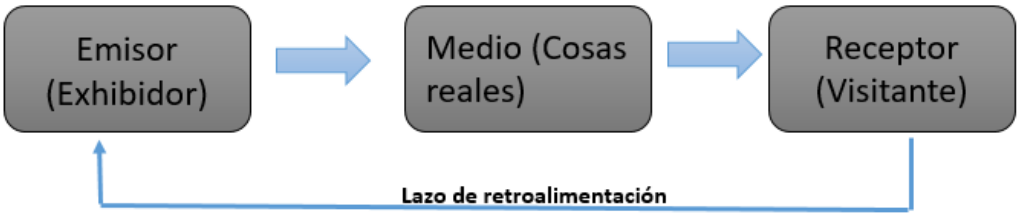
y que conlleva un proceso lógico y de coordinación. Es por esto que la idea de que la educación o hacer entender la ciencia no son tarea plena de los periodistas o de los científicos, históricamente este concepto se ha ido corrigiendo, pues cada actor social cumple una función a la hora de interpretar la ciencia, aquí se resalta el papel del científico, el comunicador o educador, el ser social y en algunos casos la intervención de la tecnología como lo menciona el artículo de Martínez, L. (2006. P, 27).

> La idea de ver a los museos como medios de comunicación parte del inglés Miers, cuando publica el artículo A view point: the museum as a communication system and implications for museum education, en el que afirma que el museo es un sistema de comunicación y, como tal, tiene implicaciones para la educación. Defiende que la estructura del museo es similar a la del medio de comunicación, aunque más complejo al ser al mismo tiempo un emisor, medio y receptor. También considera que tiene muchas más ventajas sobre los media tradicionales al poseer la pieza, la obra de arte, el espécimen, que llama las "cosas verdaderas". Castellanos, P. (2008. P,7).

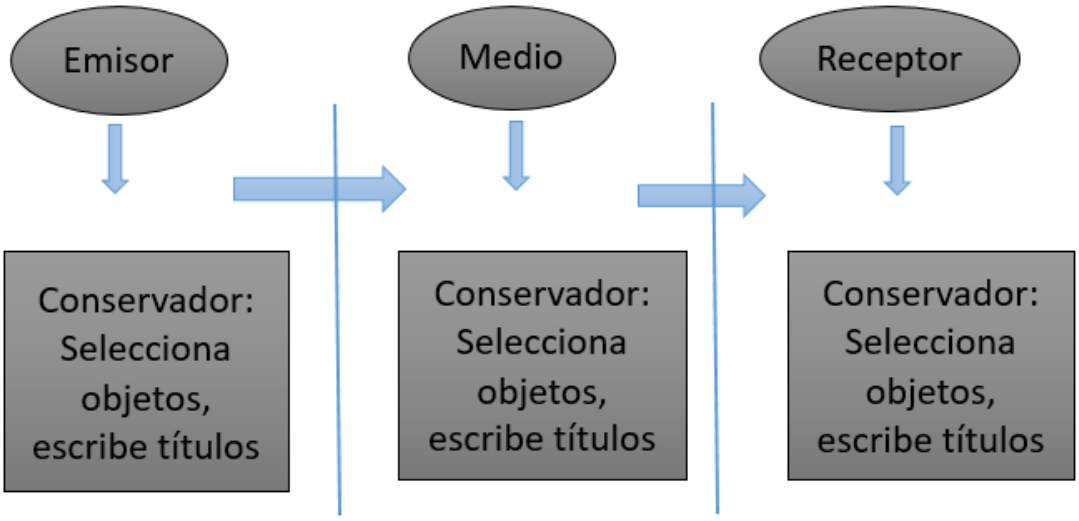
En el artículo mencionado se presentan los siguientes esquemas de procesos comunicativos y las estrategias de narración que se presentan en un museo, las cuales son:



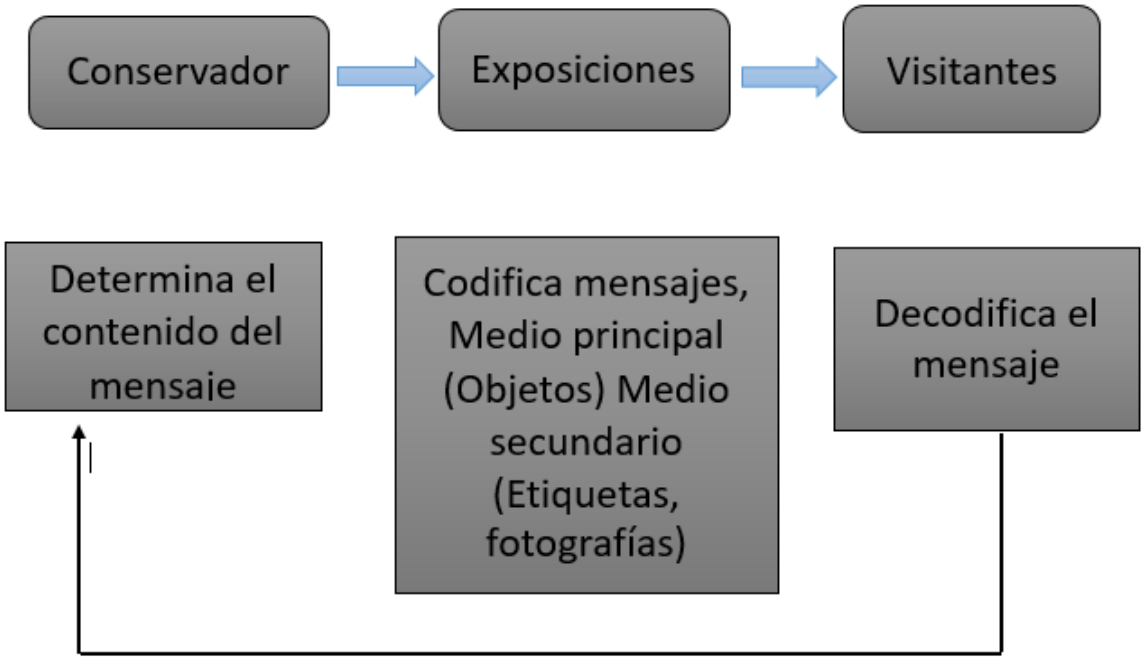
Esquema de Cameron basado en Shannon Hooper-Greenhill,1998. Tomado de: Castellanos, P. 2008. P, 8. Elaboración propia.



Esquema de Cameron integrando el feed-back Hooper-Grennhill,1998. Tomado de: Castellanos, P. 2008. P, 8. Elaboración propia.



Modelo de comunicación en un museo de ciencias Knez y Wright,1970. Tomado de: Castellanos, P. 2008. P, 8. Elaboración propia.



Esquema de la comunicación previo a la exposición, según Males Hooper-Greenhill, 1998. Tomado de: Castellanos, P. 2008. P, 8. Elaboración propia.

De acuerdo a los esquemas de Cameron basado en Shannon Hooper-Greenhill, esquema de Cameron integrando el feed-back Hooper-Grennhill, Modelo de comunicación en

un museo de ciencias Knez y Wright y el esquema de la comunicación previo a la exposición en un museo, se observa que la estratega narrativa usada en los museos, tiende a ser triangular y tradicional, por tanto el proceso de comunicación se caracteriza por tener un emisor; en este caso sería el comunicador, un medio; en este caso sería la exposición o el producto a dar a conocer y un receptor; que sería el público del museo, uno de ellos utiliza la retroalimentación, que es un metodo importante para llegar a la intervención que se tiene como objetivo.

La interpretación del Patrimonio

La interpretación es la base fundamental en el proceso de educación patrimonial de una sociedad, el cual se desarrollo en la década de los 50 de origen norteamericano, para más tarde coger fuerza en el entorno europeo. A partir de allí en la década de los 90 estas ideas comienzan a tomar más relevancia y es un norteamericano “Tilden”, quien llevo el concepto al éxito, ya que consideraba que la labor educativa pretendía significados y relaciones de conocimiento a través del uso de objetos. Por lo tanto la interpretación tiene unos pasos que define el autor anteriormente mencionado que son: Una comunicación atrayente, una información concisa, la presencia fisica del objeo y la revelación de significados atractivos y motivadores. Los cuales utilizaban como material didactico al contacto directo.

Luego de lo anterior llega el concepto de contextualización del objeto en el museo, el cual en pleno siglo XXI da paso a quince parametros llamados los principios de la interpretación, estos son:

1. Para despertar el interés, los intérpretes deben conseguir que los contenidos de los mensajes se relacionen con la vida de los visitantes.
2. El propósito de la interpretación va más allá de la entrega de información, consiste en revelar una verdad y un significado profundos.
3. Toda presentación interpretativa, al igual, que una obra de arte, se debería diseñar como una historia que informe, entretenga e ilustre.
4. El propósito del mensaje interpretativo es inspirar y provocar a la gente para que amplíe sus horizontes.

5. La interpretación debería presentar un tema o un planteamiento completo, y debería ir dirigida al individuo como un todo.

6. La interpretación para niños, adolescentes y adultos – cuando estos constituyen grupos homogéneos – debería aplicar enfoques diferentes.

7. Todo lugar tiene su historia. Los intérpretes pueden revivir el pasado para hacer que el presente sea más placentero y que el futuro adquiera un mayor significado.

8. Las TIC pueden revelar el mundo de nuevas y apasionantes formas. Sin embargo, la inclusión de estas tecnologías en los programas interpretativos debe realizarse con cuidado y precaución.

9. Los intérpretes deben cuidar la cantidad y calidad de la información que se presenta (en cuanto a su selección y precisión). Bien sintetizada y fundamentada en una buena investigación, la interpretación tendrá más poder que un gran discurso.

10. Antes de aplicar diseños en interpretación, el intérprete debe conocer las técnicas básicas de comunicación. Una interpretación de calidad se fundamenta en las habilidades y los conocimientos del intérprete, atributos que se deben poder desarrollar de forma continua.

11. Los textos interpretativos deberían transmitir aquello que a los lectores les gustaría conocer, con la autoridad del conocimiento y la humildad y responsabilidad que ello conlleva.

12. Un programa interpretativo debe ser capaz de conseguir apoyo político, financiero, administrativo, voluntariado, sea cual sea la ayuda necesaria para que el programa prospere.

13. La interpretación debería estimular las capacidades de la gente e infundir un deseo de sentir la belleza de su alrededor, para elevar el espíritu y propiciar la conservación del rasgo que es interpretada

14. Los intérpretes deben ser capaces de promover actividades interpretativas óptimas, a través de programas e infraestructuras bien concebidas, diseñadas de forma intencionada.

15. La pasión es el ingrediente indispensable para una interpretación poderosa y efectiva; pasión por el rasgo que es interpretado y por aquellos que vienen a inspirarse con él. Eve, Museos e innovación. (2015).

COMUNICACIÓN EDUCATIVA

Siendo el conocimiento el verdadero poder en el mundo, hay que entrar a analizar qué se está haciendo en los espacios museológicos de la ciudad (Bogotá), si la educación es un derecho que se tiene como ciudadano dependiente de un Estado y un gobierno, es menester entrar a observar si la educación con innovación está siendo evolutiva en este tipo de espacios que hacen parte del patrimonio cultural de la ciudad y de lo que habita allí. Para comenzar es válido citar desde un comienzo un ejemplo de lo que se está haciendo a nivel global en estos espacios ya mencionados, para darle una mirada más amplia a lo que es innovación y cómo se está usando a nivel internacional en materia educativa.

Musealizar la vida cotidiana: los museos etnológicos del Alto Aragón, habla sobre la expansión que han tenido los museos por todos los lugares del mundo occidental, la masificación de estos espacios de relación propagan la masividad cultural, es decir que proveen por la conservación del patrimonio cultural, el cual nace en primer lugar por el ámbito artístico, luego toma parte de lo histórico y más adelante se liga a ellos la naturaleza y la antropología, para llegar a lo actual que es la tecnología y la industria. Latre, (2007).

De acuerdo con lo anterior hay que interpretar que el mismo texto manifiesta la importancia de los museos como institución para responder en un sentido cultural de una nación, así que podría decirse a partir de ello que estos lugares tienen origen gracias a pensarse en un lugar donde se manifiesta la cultura y la multiculturalidad de una sociedad. Esto hace parte de una forma de narración, donde naturalmente se ve implicado el campo educativo, ya que allí se expone conocimiento que retrata una realidad en determinado tiempo.

En cuanto a la intervención patrimonial, y el derecho a participar y preservar de la misma, es algo que toda sociedad tiene derecho, por lo menos a mantener una cultura y para ello existen los Ministerios de Cultura, o de Recreación que también son permeados a corroborar con la historia para que de ella se cree una cultura y esto sea protegido de generación en generación.

Hasta este punto se ha hablado un poco de lo que en diversos conceptos generales se entiende por el escenario de un museo, que hasta el momento cabe aclarar que no solo es un

espacio dividido por paredes, donde reposan unos cuantos objetos que al lado tienen un relato que espera ser leído por quienes acuden allí. Si no que un museo va más allá de lo que encierra su propia palabra, desde el inicio del texto se comienza a definir como un espacio de relación donde se comparten diferentes disciplinas, siendo así una institución como tal que forma parte de la formación de una sociedad.

A partir de todo lo anterior se desprende el proyecto de la implementación de las TIC en el aula, es decir lo digital como lo es la radio, el video, el cine, entre otros formatos que abarcan las nuevas herramientas tecnológicas como estrategia digital en espacios educativos, cabe resaltar en este punto la herramienta de los docentes (www.colombiaaprende.edu.co), donde se generan espacios de aprendizajes por medio de un software especializado, donde lo digital se va trasladando a la radio y otro tipo de espacios como lo menciona el articulo Uso pedagógico de tecnologías y medios de comunicación exigencia constante para docentes y estudiantes. Altablero N° 33. (2005).

Entrando a discutir los significados de la comunicación educativa se distinguen varios postulados Vieira, H. (2007). Dice que el autoconocimiento y el conocimiento del otro son la fuente principal de una comunicación eficaz, es decir que la relación entre estudiante y profesor debe estar libre de estereotipos y prejuicios, la actitud de ambos debe ser positiva y constructivista. Por otro lado Kalin, K. (1987). Dice que la comunicación pedagógica es una comunicación profesional entre alumnos y educadores, el cual se determina gracias a estrategias pedagógicas. Y por último Kaplún, M (1998). Define este proceso como un área donde hay una interacción humana donde la reflexión crítica y el dialogo interior son parte clave del proceso comunicativo, también habla de la sociedad monopolizada, gracias a la estructura tecnológicamente mediada en el que algunos emisores solo buscan convertir al receptor en consumidor.

Decarolis (2006). Dentro del compilado de cartas y recomendaciones habla de la lengua- patrimonio intangible por excelencia- es el principal y más complejo sistema de comunicación, capaz de expresar en su totalidad la actitud de una comunidad para con su cultura. Por lo cual recomiendan promover, en todos los países latinoamericanos, una

Museología solidaria y comprometida con las sociedades en transición, valorizando su diversidad cultural como un bien inalienable que debe ser fortalecido y preservado.
Además de ello realizar un permanente análisis crítico – conceptual de los términos museo y patrimonio. Permitiendo que su revisión acompañe los cambios sociales, políticos, económicos y culturales de las sociedades.

Otra recomendación que realiza ICOFOM; es necesario profundizar prioritariamente la problemática terminológica y su relación con la informática. A fin de definir lo que es virtual y lo que es digital. En el sentido de comprender lo que representan las nuevas concepciones, herramientas y estrategias de trabajo.

ICOFOM (Comité internacional para la museología del Consejo internacional de museos (ICOM), en el libro El pensamiento museológico latinoamericano, recomienda detalladamente los requisitos y lineamientos que debe seguir el museo como institución de una nación, esto con el fin de acompañar a una sociedad que se transforma desde distintos ángulos, otra de las tantos desafíos y responsabilidades de estos espacios de relación.

Una de las que sin duda resalto en el texto, es la de entrar en la responsabilidad de definir lo que es virtual y lo que es digital, estos dos conceptos son parte fundamental de la innovación tecnológica, y este conglomerado lo nombra como requisito, ahora bien acá nace otra justificación del por qué es importante este proyecto, pues no se tratara solo de supervisar si los museos están cumpliendo con estos parámetros, si no de analizar la forma en que tal vez están innovando para lograr dar respuesta a si se está dando un cambio solidario en la sociedad o por el contrario esto es un requisito que se está quedando en el papel. Las sociedades avanzan a pasos agigantados, lo que hay en ella debe ir de la mano.

Otro concepto que se desprende de todo lo que se ha relatado hasta el momento, es el tema de la educación, por ende se resalta lo siguiente:

> La educación en los museos es un intento de utilizar las obras de arte para dar forma a la experiencia humana y así dar forma a la manera de sentir y de pensar de las personas. La satisfacción estética es uno de los resultados de ese esfuerzo. (…) La capacidad de sentir lo que expresa una obra. De participar en el viaje emocional que eso conlleva, es producto de como pensamos sobre lo que vemos Eisner, (2009. 13).

La anterior cita resume un poco todo lo que se ha tratado hasta esta instancia, principalmente establece que la educación está implícita desde la primera piedra que se toma como base para dar origen posteriormente a un museo, pues la educación es una de sus finalidades. Ahora bien, allí se utilizan obras de arte, las cuales transmiten eminentemente un mensaje de conocimiento e historia, allí se pone en juego algo muy importante de lo que nos habla el anterior autor, y es la experiencia humana en su forma de sentir y pensar. Estos dos factores, de entrada son los que arrojan sí el mensaje fue recibido, interpretado y asumido.

En esta parte también se resalta todo lo que una obra puede llegar a transmitir, no es un simple objeto recordemos, es una pieza que tiene más de fondo, ella necesita ser analizada, percibida, recibida, leída, interpretada y respetada. Pero aquí se llega al punto de comenzar a analizar qué tanto estas piezas pueden crear una narración que trascienda más allá de lo plasmado en un recinto. Refiriendo todo esto a una conclusión y es la sólida necesidad de que estas piezas que cargan con una estructura, más allá cargan con una emocionalidad, y para que esto sea exitoso, debe lograrse captar la atención por medio de los avances que son inherentes a la tecnología, aunque su presentación se llegue a transformar el mensaje debe preservarse.

Siguiendo ahora en todo el tema educativo, que es un aporte que le hace la museología al sector, según Pastor. (2004), en su libro Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales, abarca claramente el tema de educación en sectores rurales y urbanos, las distintas formas en que se comporta la educación y los modelos que muchas veces se toman de países desarrollados. Allí la autora también hace un análisis de la calidad de la educación que recibían anteriormente conglomerados de elite económica, en el país y el mundo en general, es decir que escenarios como un museo eran permitidos para quienes encasillaran en una clase social alta. Pero ahora por suerte esto se modificó y el museo se convirtió en un espacio de relación de diferentes culturas, estratos socioeconómicos, pensamientos, entro otros aspectos de vida multicultural.

La anterior autora dentro del capítulo quinto y sexto da los parámetros de función pedagógica en un museo, donde los resume de la siguiente manera:

- Funciones a realizar por los educadores de museo, cuyo perfil profesional se trata, asimismo de perfilar; analizando su formación, destrezas profesionales y estatus, tanto en el propio departamento de educación, como en el museo en su conjunto.
- Planificación educativa de la educación museística. Enmarcándola dentro del contexto más amplio de la educación no formal.
- Diseño de los programas educativos que se consideran apropiados para llevar a cabo en un museo.
- Evaluación educativa de los programas educativos llevados a cabo en un museo.

Seguido de esto, Pastor, le da paso a un aspecto muy importante de resaltar y es la interculturalidad en un museo, es decir que las propuestas educativas que se plantean desde el escenario museístico, debe ser amplia y diversa, pensando en que no se tiene un público objetivo definido, sino que estos espacios deben estar abiertos para toda clase de personas.

De acuerdo al análisis, Pastor, toca varios retos a los que se enfrenta la pedagogía museística, una de ellas es la necesidad de captar a nuevos públicos, la introducción de técnicas de marketing cultural, la relación de los museos con otras instituciones y una de las más importantes: incorporar las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas, incidiendo en la posibilidad del uso de internet en la educación museística.

Ahora bien siguiendo en la rama de estudiar el campo de acción de la educación en el sector museológico, es preciso resaltar la tesis de Durana. (2012). Plan Museológico, Herramienta de Planificación y Gestión para el Patrimonio Cultural Mueble, Museo de Artes Gráficas, Imprenta Nacional de Colombia. En este nuevo postulado ya se empieza a observar de fondo que es lo que se está presentando en uno de los museos de la ciudad, como lo es el Museo Artes Gráficas, allí se hace un amplio estudio donde en el capítulo de comunicación y divulgación se realizan estadísticas y estudios sobre sus visitantes, dentro de este se despliega una serie de categorías de personas asistentes allí, con el fin de saber que actividades le está ofreciendo el museo a determinada población.

Con relación a lo anterior, se puede decir que ese estudio de visitantes es una estrategia para generar un vínculo con la comunicación, y que así mismo el tipo de actividades que se generan allí sean de interés según el tipi de persona que asista, es decir para menores hay

talleres pedagógicos y material impreso publicitario, dentro de la comunicación hace referencia al logotipo del museo, por lo cual se deduce que hace falta reforzar sus herramientas transmedia.

Entrando un poco más en el tema inicial de este proyecto, Mancini. (2013). Hacia una museología participativa: Análisis de experiencias participativas basadas en las TIC aplicadas a los museos. Habla sobre unos conceptos muy interesantes, de entrada la autora dice que el objetivo del museo desde mediados del siglo XX dejo de ser el conservar y coleccionar. Esto cambio por la transición que han venido teniendo la comunicación de masas y la sociedad de la información. Dos ramas que ineludiblemente entran a hablar de la era digital y transmedia. Es decir que la autora dice que los museos también han sido transformados gracias a estos nuevos avances, a lo que llama "Sociedad red". Castells. (1997).

Lo anterior es un tema de amplio abordaje, por lo pronto hay que decir que todo ello es con el fin de promover un mayor acercamiento del público con los museos, para que así mismo se extienda su radio de acción.

Retomando un poco el tema de la educación y su relación con los museos, Huerta, R. (2010). Maestros y museos: Educar desde la invisibilidad. Habla sobre la estrategia y la relación que pueden llegar a tener los docentes con escenarios como el museo, debido a que las TIC están siendo parte de la educación de los jóvenes de hoy, también son parte de un mecanismo para que miles de historias puedan ser retratadas, y que a partir de herramientas tecnológicas se vaya conociendo puntos de vista. Siendo así el punto de partido de una breve mirada del futuro de los museos y la participación del alumnado.

De acuerdo a un artículo titulado "La tecnología artificial está revolucionando los museos", de la Revista Digital Nueva Museología, en tres museos del instituto y centro educativo, Smithsonian Institute, el cual es financiado y administrado por el gobierno de Estados Unidos, implementaron Inteligencia artificial (IA) por medio de robots humanoides, que logran sin duda captar la total atención de los visitantes conectándolos con lo que el lugar, y con lo que les quiere mostrar o enseñar a través de esta estrategia que conecta el arte con la tecnología, adicional innovando así mismo en sus políticas de admisión y los contenidos de cada exposición, esto hace que los visitantes se despeguen de sus móviles y que el objetivo de

los museos se cumpla eficazmente. Por tanto esto es la muestra que cada vez más museos en el mundo se empiezan a untar de lo digital.

Siguiendo en la línea de lo macro a lo micro, en el compilado de documentos que publica la página del Museo Nacional de Colombia, hay un artículo que resume y entra en detalle a la parte educativa en el sector de los museos. Principalmente destaca la responsabilidad que tienen estos lugares ya mencionados con la sociedad, puesto que uno de los retos por los que atraviesa la generación de proyectos en los distintos museos de la ciudad, es el cambio de un plan de gobierno, es decir que cada gobernante no le da una continuidad a los proyectos educativos y culturales que se tuvieron en la administración pasada. Y otra de las recomendaciones que hace, es que el museo debe ser parte no solo de la comunidad urbana, sino que estos espacios también deben llegar a la ruralidad, donde también hay miles de historias que contar por parte de determinadas comunidades que hacen parte de la historia del país.

> "La globalización, los medios audiovisuales, internet, las comunicaciones y la revolución informática han contribuido sensiblemente a acercar a las comunidades, a mantenerlas informadas y a reafirmar los valores culturales de los distintos grupos contribuyendo a la reafirmación de nuestras identidades". Málaga, L. (2008, P, 36).

Entrando al tema de la educación, presenta una preocupación y es que el ciudadano no se encuentra satisfecho respecto a los servicios que tiene acceso, un factor de ello puede ser la falta de capacitación de los maestros para darle una solución al mejoramiento de la educación como lo señala el texto. Por lo tanto el documento plantea ya de entrada una serie de problemáticas y recomendaciones que se podrían sugerir a un futuro plan de gobierno, llamándolo como una reforma a los museos, ya que la responsabilidad que pesa sobre los mismos es de suficiente peso frente al compromiso educativo y cultural que tiene un Estado con un país.

> "El plan de educación" debe ser resultado de la interacción del profesional de museos y de la sociedad civil. En dicho plan la comunicación y la enseñanza juegan un rol primordial. Un museo no es más un centro formado por cuatro paredes que encierran una colección determinada, que es presentada según el modo de ver de los profesionales responsables del mismo; tenemos

que entender el museo como un espacio vivo de enseñanza, aprendizaje y acción para el público el cual se verá envuelto en actividades que de manera programada provocarán un acercamiento, reconocimiento e interiorización del tema central de una acordada exhibición o del conocimiento de una determinada parte de la cultura material e inmaterial de la humanidad. Málaga, L. (2008, P.38).

El autor con base al contexto anterior hace las siguientes recomendaciones:

-Crear puentes de comunicación con el público asistente para saber cuáles son sus temas de interés

-La interpretación de las colecciones de un museo deben servir para aportar a la educación

-El lenguaje que se utilice debe ser comprendido por diversos grupos culturales de la sociedad

Con base al análisis anterior, el autor expone que de acuerdo a unos lineamientos que considera que deberían ser generalizados, el Museo Nacional restructuró siete programas en la década de los noventa, uno de ellos fue el programa académico, que ofrece al visitante oportunidades de carácter científico y profesional para ampliar, actualizar y profundizar sus conocimientos sobre las colecciones del Museo.

Concluyendo así que el autor manifiesta que la educción patrimonial debe ser aplicada en cualquier bien que pertenezca al patrimonio material, por ejemplo un paisaje cultural, en donde primen los distintos saberes populares que logran identidad a las comunidades que conforman a la sociedad.

Antes de comenzar a analizar un poco más sobre el reglamento y los lineamientos que hasta hoy se han ido construyendo paso a paso por diferentes entidades, como lo es el Ministerio de Educación, el Ministerio de Cultura, el Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD), Colciencias y otras entidades que son de soporte al sistema cultural, educativo, multimedial y recreativo de la ciudad, cabe resaltar hasta esta instancia que los museos del país en general cumplen con una responsabilidad principal de lograr que la sociedad en general conozca, palpe y le dé un valor cualitativo al patrimonio cultural de una región determinada, aportando entonces todo lo anterior a los cuatro aspectos anteriormente mencionados, de ahí

que el lenguaje, el arte, la pintura, la fotografía, las esculturas, entre otras expresiones de arte hacen parte de nuestra construcción como seres humanos, es por eso que es tan importante conocer de dónde se nace, las raíces, la historia, la multiculturalidad que asocia a una nación.

El Ministerio de Cultura, es uno de los entes que regula y vela por generar espacios de relación e interacción de saberes y ciencia en el país, para ello en su libro de "Programa de Fortalecimiento de Museos" habla sobre cómo se deben generar proyectos que aporten al ámbito educativo, donde principalmente define al museo como un espacio de aprendizaje que utiliza objetos, la observación colectiva, critica, actividades lúdicas y pedagógicas. A través de ellos se plantean problemáticas vividas, espacios de reflexión y pensamiento, conocimiento de distintas identidades y cuestionamientos. Es así como esos espacios se centran en la generación de actividades que consoliden los objetivos que se proponen los distintos museos en el país. Para ello se implementan herramientas como:

Materiales Didácticos, lo que hay que tener en cuenta para un servicio educativo

Los materiales didácticos son elementos que apoyan la visita al museo. Pueden ser diseñados para usarse dentro o fuera del espacio museístico, y sobre soportes de cualquier material (papel, cartón, acrílico, electrónico, multimedial). Su intención es de carácter pedagógico y didáctico, son herramientas de apoyo para diferentes casos. Entregan información adicional que acompaña al visitante durante la exhibición. Su función puede ser informativa o didáctica. Se utilizan para las diferentes clases de públicos, deben tener un lenguaje coherente y claro acorde con la función que se les defina. Ministerio de Cultura, Educación en las entidades Museales. (2014. P, 25).

De acuerdo al programa de fortalecimiento de museos en la parte anterior, es donde se menciona lo multimedial como herramienta para lograr una intervención en la comunidad, relevancia trascendental al tema digital no se observa por el momento, ya que no se detalla en el tema de la forma en que se usa lo miltimedial, pero si se habla de una narrativa, que básicamente son las actividades que aprovechan gusto e interés para contar un suceso, utilizando a la emotividad como estrategia de intervención en los usuarios, lo que según el programa resulta exitoso. Un ejemplo de ello que cabe resaltar es el de un Museo en Mompox, allí se muestra la historia de la navegación por el Magdalena, el cual presenta una estrategia

narrativa y didáctica, a partir del compartimiento de experiencias similares, lo cual permite la interacción interpersonal y el mayor aprendizaje.

Por último como propuesta digital se tiene las redes sociales, punto en el que se entra directamente al campo de lo digital, "El potencial de las tecnologías de la información para los museos es inagotable y supone una nueva vía de trabajo fecunda y enriquecedora que puede aportar grandes resultados a la institución, al evaluar sus servicios educativos en algunos segmentos de población". Ministerio de Cultura, Educación en las entidades Museales (2014. P, 46).

Por medio de las redes sociales el plan de mejoramiento de los museos, le apuesta a conocer las críticas de los usuarios, ya sean positivas o negativas, de acuerdo a ello se da paso a la realización de las fortalezas y las debilidades de la institución, con el fin de mejorar el servicio y apostarle a nuevas estrategias.

La labor de los miembros de las áreas educativas y culturales de los museos consiste en diseñar y realizar actividades que comuniquen y acerquen al público a las colecciones y objetos de una forma didáctica, proporcionando espacios de encuentro y saberes para las diferentes necesidades de los públicos. (Programa Fortalecimiento de Museos, Ministerio de Cultura).

Normativas del Desarrollo de Museos en el País

La Ley General de Cultura (Ley 397 de 1997), por medio de la cual se creó el Ministerio de Cultura, detalla la labor de los museos en el país, por lo cual dice:

> […] la política estatal en lo referente al patrimonio cultural de la nación tendrá como objetivos principales la salvaguardia, protección, recuperación, conservación, sostenibilidad y divulgación del mismo, con el propósito de que sirva de testimonio de la identidad cultural nacional, tanto en el presente como en el futuro. Política de museos. (2007. P, 306)

La anterior ley otorga la responsabilidad al Museo Nacional de orientar el trabajo de los museos públicos y privados del país, en donde tiene funciones como:

1. Fomento de los museos del país, la investigación científica e incremento de las colecciones
2. Especialización y tecnificación del personal de los museos,
3. Protección y seguridad del patrimonio cultural que albergan los museos

4. Fomento y apoyo de programas de conservación y restauración de las colecciones que albergan los museos del país
5. Control de las colecciones y gestión de los museos públicos y privados y la generación de recursos para la financiación de las actividades de los museos

De acuerdo al seguimiento jurídico se creó la Red Nacional de Museos, la cual tiene determinadas funciones, una de ellas es:

- El desarrollo de la página web: en 2009 la Red Nacional de Museos ha realizado un gran esfuerzo económico, técnico y humano para modernizar la página www.museoscolombianos.gov.co. Ésta se ha fortalecido y ahora es una herramienta más eficaz, que con las bondades de inmediatez e interacción, se suma a las formas de comunicación que desde su creación ha establecido la Red Nacional de Museos con los museos regionales a través de asesorías, visitas a las instituciones, talleres de formación, coloquios y encuentros organizados a nivel nacional y regional, así como llamadas telefónicas, correos electrónicos y correo postal. Política de museos. (2007. P, 302)
- De acuerdo a un diagnostico que realizo la Red Nacional de Museos se encuentran varias problemáticas por la que atraviesan los museos en el país, una de ellas es: La mayor parte de los museos del país no tiene acceso a las nuevas tecnologías de información (TIC). De los 148 museos donde se realizó el diagnóstico (2007-2009), el 52% cuenta con un equipo de cómputo y sólo el 39% tiene acceso a Internet, lo que dificulta el acceso a la más reciente información sobre temas museológicos y la comunicación con instituciones afines del orden local, nacional e internacional. Política de museos. (2007. P, 306)

Partiendo del postulado anterior las políticas que reglamenta a los museos como institución de desarrollo en el país son claras, entendiendo que el museo es un escenario que tiene una serie de problemáticas de orden administrativo, lo que consecuentemente afectaría al sector educativo.

Políticas Públicas de un Museo

Las políticas públicas se crean con el fin de que estas instituciones generen ante el público y la sociedad en general un sentido de pertenencia con el patrimonio que se construye a partir de diversas tradiciones o costumbres culturales que finalmente son los factores que forman y le dan al ser humano una identidad, de acuerdo a las políticas que tienen como finalidad el ámbito educativo se destacan:

1. Formulación de planes estratégicos y planes de acción, acompañados de un presupuesto para el cumplimiento de dichos planes.
2. Investigación continúa de sus colecciones que permita generar conocimiento, desarrollar exposiciones temporales y determinar una política de adquisición de objetos.
3. Renovación periódica de los guiones museológicos de los montajes permanentes.
4. Diseño, implementación y evaluación de un programa de exposiciones temporales e itinerantes.
5. Diseño, implementación y evaluación de programas educativos para los distintos tipos de público, como visitas guiadas, talleres, recorridos especiales, entre otros.
6. Gestión de recursos de carácter público y privado para el desarrollo de proyectos.
7. Realización de actividades complementarias como conferencias, talleres, conciertos y presentaciones de artes escénicas.
8. Diseño, implementación y evaluación de estrategias de divulgación de servicios y actividades del museo.
9. Diseño, implementación y evaluación de un programa de conservación preventiva que incluya el monitoreo de las condiciones medio ambientales que pueden afectar los objetos de la colección y el inmueble.
10. Llevar a cabo actividades de mantenimiento y conservación del inmueble que alberga las colecciones o testimonios.
11. Formulación de proyectos conjuntos con otras instituciones del sector en el marco de redes de museos.

12. Desarrollo de estudios de públicos que permitan conocer y analizar los comportamientos y preferencias de los visitantes. Política de museos. (2007 P, 311).

Teorías de Aprendizaje, El Significado del Constructivismo para los Museos

El aprendizaje constructivista como lo habla el profesor Hein. E. (1991. P, 134) se trata del que construye conocimiento a la medida que se va aprendiendo, es decir, hacer una construcción personal y social del conocimiento , además de comprender el mundo se debe crear el propio, e interactuar con datos sensitivos (ideas acerca de algo a partir del significado de la experiencia). De esta manera se aplicaría en los museos cuando los participantes piensan mientras actúan, entendiendo que el aprendizaje en menores se daría con éxito tras la participación física y en adultos algo que los ponga a pensar y que además se pueda palpar.

De la siguiente manera el autor plantea una serie de estrategias que deberían ser implementadas por los educadores en los museos, una de ellas es enseñar a los visitantes sobre las líneas de tiempo, antes que en las exposiciones se extienda un suceso con miles de años, adicional a ello también los museos deberían contar con diversas salas, un ejemplo de ello serían las salas de pinturas como punto de recordatorio para estimular el dialogo.

Siguiendo con lo anterior también los visitantes necesitan establecer una conexión con los mensajes que se le están dando a entender, un ejemplo que cita el autor es el de Silvya Ashton Warner, quien para enseñar a leer describió en forma dramática el uso de las palabras con fuertes conexiones, utilizando estratégicamente el estímulo para su objetivo. Otro aspecto dentro de la teoría constructivista es que la gente aprende cuando se le esfuerza más de lo que realmente conoce, lo que despierta habilidades y captación de múltiples tareas. Por último la tarea desafiante que encuentran los educadores en los museos es el factor de tiempo, ya que resulta ser una tarea compleja a la hora de satisfacer el interés de los visitantes que surgen luego de haber estado allí.

Edu-comunicación y los caminos de la Educomunicación

Al indagar sobre la comunicación educativa o la Educomunicación, estos dos conceptos se relacionan directamente con el saber tecnológico y sus nuevas herramientas, en esta

primera instancia se puede decir que la una se necesita de la otra para dicho fin. En definición se dice que la comunicación es un proceso el cual se da de la siguiente manera:

- Comunicativo: define el proceso como intercambio de información. Donde los participantes de dicho proceso deben considerarse como entes activos y sujetos que interactúan entre sí, por lo que tiene como condición el intercambio de la información, la cual condiciona o presupone al otro, en cuanto a su conducta o su reacción, este proceso se mide netamente por el efecto que tiene la comunicación con la influencia entre los sujetos.
- Interactivo: este proceso fija no sólo el intercambio de signos donde directamente entra a influir sobre el comportamiento del otro, sino también el orden de las acciones comunes que crean la realización de actividades grupales. La condición de esta es que existan determinadas relaciones entre los miembros que participen.
- Perceptivo: Este proceso comunicativo incluye la percepción interpersonal como variante de la percepción del hombre por el hombre. Por tanto cuando el sujeto entra en contacto con otro sujeto, él es percibido por el otro siempre como personalidad. Las reacciones y las percepciones que surjan luego de este proceso juegan un papel que regula la comunicación de acuerdo a como sea concebido el otro actor o sujeto, ya que la exactitud en la imagen del otro depende de la organización de las acciones acordadas con él.

> La relación entre comunicación y educación es compleja y depende de la concepción que se asuma del fenómeno educativo. varía en Independientemente de que la comprensión de la educación como factor condicionante del desarrollo humano está presente desde el pensamiento pedagógico pre-científico, en el decursar de la Pedagogía como ciencia, se observan distintos enfoques o tendencias que abordan de manera diferente la educación del ser humano. (..) Torres, E & González, V. (2010.P. 28).

La pedagogía tradicional suele tener una pedagogía continuista, el rol de actores sociales como lo son los estudiantes y los docentes, los cuales son las principales bases en el campo de acción de la educación, donde intervienen las instituciones con base a las normativas de una nación, es allí donde emergen las políticas públicas y las reglas que determinan la

calidad educativa y las estrategias que se ponen en juego ante una sociedad, el cual es un proceso que actualmente se va transformando gracias a innovaciones tecnológicas y científicas.

> Una definición de comunicación educativa desde esta concepción nos la ofrece Ojalvo (Ojalvo y otros, 1999) cuando expresa: "Es un proceso de interacción entre profesores, estudiantes y entre éstos entre sí y de la escuela con la comunidad que tiene como finalidad crear un clima psicológico favorable para optimizar el intercambio y recreación de significados que contribuyan al desarrollo de la personalidad de los participantes" (1999:73-74) La comunicación educativa como proceso dialógico permite, a partir de la integración de sus componentes y funciones, potenciar el desarrollo de la personalidad de los sujetos participantes en el proceso educativo. (…) Torres, E & González, V. (2010.P. 30).

En este punto se distingue el intercambio de conocimientos, donde entra en juego también la emocionalidad del ser humano, sus actitudes y valores de quienes participan en un proceso educativo, donde emerge igualmente un proceso comunicativo entre quienes actúan como receptores y emisores, en este punto se menciona el proceso tradicional de comunicación, el que conlleva también una interactividad y retroalimentación, más adelante se mencionaran otro tipo de modelos donde el objetivo es establecer una comprensión mutua del conocimiento.

> En el campo de la actuación profesional, la gran mayoría de los educomunicadores latinoamericanos se caracteriza por su habilidad para coordinar proyectos culturales y facilitar la acción comunicativa de otras personas. Se advierte en ellos una preocupación por la democratización del acceso a la información, utilizando su actuación profesional como medio para la formación de valores solidarios y democráticos, anhelando la transformación del ambiente en el que viven. Aparici, R. Crovi, D, & Ferrés, J. (2010, P. 132).

La concepción de la comunicación y el proceso educativo son dos conceptos que se alinean y parecen ser una tarea con roles de igual importancia, ningún actor que intervenga en el proceso puede decaer, pues este, analizando las citas anteriormente mencionadas parece que solo puede variar en la interpretación que le dé el estudiante, aun así la interpretación debe ser coherente y no desprenderse del conocimiento principal. El compartimiento de ideas e interpretaciones sin duda fortalecen el proceso tanto educativo como comunicativo, a partir

de ello pueden diferirse nuevos postulados o planteamientos teóricos, es así como la ciencia y la educación van a la par buscando nuevos saberes.

> La comunicación y la educación son concebidas como actividades grupales, donde antes que nada hay un grupo que dialoga consigo mismo y en la que se atribuye al educador (comunicador) el rol, no de transmitir un conocimiento acabado e irrefutable, sino el de facilitar y ayudar al grupo a compartir el conocimiento que tiene en su interior y a tomar del mundo nuevos conocimientos. (…) Aparici, R. Crovi, D, & Ferrés, J. (2010, P. 135).

Modelos Comunicativos y de Educación

La relación entre la educación y la comunicación es intrínseca, porque la comunicación se destaca por ser un proceso que todos comparten y la educación es parte del proceso comunicativo y ello hace parte de los procesos de aprendizaje o enseñanza. Parecer ser todo una cadena que complementa un concepto con el otro para dicho fin. Para ellos se establecen unos modelos de relación los cuales son:

> La relación comunicación/educación a partir del modelo transmisor, el cual, al concebir la educación como transmisión vertical de conocimientos para ser memorizados y "aprendidos" por los educandos, sitúa a estos últimos como objetos de recepción y depositarios de información. Es el típico modelo escolástico de la clase frontal, con el docente al frente transmitiendo información y los estudiantes escuchando (o haciendo como que escuchan).
>
> En el ámbito de la comunicación, se presenta el modelo clásico de entenderla como transmisión unilateral de mensajes por un emisor ("locutor") a unos receptores ("oyentes"). (…) Brunel, C. (2008).

El artículo anterior plantea la relación que tienen los conceptos de educación y comunicación, por lo tanto cada concepto se entiende de acuerdo a su contexto y su uso, por lo tanto podría decirse que ambos conceptos se necesitan y se apoyan el uno al otro para generar un proceso de conocimiento, por tal motivo la definición de los dos conceptos por separados pueden tener muchos más aspectos, pero para algunos autores crecen juntos y significan lo mismo.

> "La educación es comunicación, es diálogo, en la medida en que no es la transferencia del saber, sino un encuentro de sujetos interlocutores, que buscan la significación de los significados".

> Según él, “la comunicación no es la transferencia o transmisión de conocimientos de un sujeto a otro, sino su coparticipación en el acto de comprender la significación de los significados. Es comunicación que se hace críticamente” Freire, P. (1970, P. 76).

La Educación Museológica Para Diferentes Públicos

La idea de educación en un museo comienza a partir de la presencia de un educador o guía que establece la estrecha relación entre visitante y “moderador”, pues es quien pone en disposición a la audiencia de aprender. En el artículo “El Museo como experiencia: estrategias accesibles y multisensoriales para la diversidad de públicos”. En cuanto al tema educativo se dice que el termino de educación es un concepto evolutivo, pues en época de la modernidad ahora es un proceso más lento, por lo que resulta un reto para los museos lograr el objetivo de intervenir en materia educativa, puesto que los museos siguen ofreciendo un discurso anquilosado, que en muchos casos no es accesible para todo tipo de público.

También se da la condición en que la audiencia espera casi siempre que el educador sea quien le brinde una enseñanza completamente resuelta, ya que no todo el público está en disposición de adquirir una nueva estructura de aprendizaje y pensamiento, pues la creación de una “propia verdad” es algo que no todo el mundo está dispuesto a crear más allá del discurso del guía.

> Un ejemplo actual sería el programa “Sones evocados” que ofrece el Museo del Patrimonio Municipal de Málaga (MUPAM), consistente en un taller que combina las percepciones táctil y auditiva, para experimentar estéticamente una serie de esculturas e instrumentos musicales, a los que intérpretes profesionales ponen voz y sonido, y que está destinado a las personas con discapacidad visual y a todas aquellas personas que quieran experimentar el arte de otra manera. Navarrete, A. (2013. P, 82).

El texto también menciona que en el caso de personas de discapacidad una estrategia como parte de la visita a un museo, sería la libre elección del tipo de visita, guiada o autónoma, grupal o individual, las cuales deben ir con servicio de acompañante, guía multimedial y materiales didácticos.

Otra de las estrategias importantes es el uso de la multisensorialidad, la cual es muy usada en el ámbito de artes plástico-visuales, la cual logra combinar la interpretación textual,

la háptica (ciencia del tacto con analogía con la acústica). O la tecnología de tacto virtual (cascos o guantes cibernéticos). La auditiva y la corporal (expresiones faciales de un personaje). Uno de los sistemas que se implementan comúnmente es el braille como facilitador del tacto.

Lo anterior es a rasgos generales lo que se debe tener en cuenta en un museo, para que las puertas del lugar estén abiertas a disposición de cualquier tipo de público, sin importar su raza, lengua, estrato socioeconómico, origen cultural, discapacidad, entre otros. Pues si bien es una institución que debe atraer por el amor al patrimonio y a la historia primordialmente.

La Popularización de la Ciencia y la Tecnología

> Esta dinámica de integración de la popularización de la ciencia y la tecnología a la expansión vertical del sistema educativo aparece también la consolidación de un nuevo tipo de profesional encargado de popularizar. Ejemplo de ello es la apertura en el 2007 en Colombia de un programa de formación superior en Comunicación Pública de la Ciencia y la Tecnología, financiado por Colciencias y por el Convenio Andrés Bello y que en la política científica recientemente aprobada se establezca como una de las líneas de acción la formación de mediadores de ciencia y tecnología Colciencias, (2009).

Otro ejemplo, es el caso de Maloka, donde varias instituciones públicas y privadas proveen recursos económicos para este tipo de experiencias educativas para la generación de proyectos del sector, las entidades que participan en la financiación de los mismos son las Secretarías de Educación y Salud, Ministerio de Comunicaciones, Departamentos de Planeación, SENA, Colciencias, en el terreno de lo privado algunos ejemplos de inversión son empresas como Gas Natural, Symens y CODENSA, entre otras. Peréz, T. (2009, P.826).

El ente encargado de supervisar el buen funcionamiento de la ciencia y la tecnología en una nación es la Unesco, quien vela porque el sector educativo sea impactado con recursos y la generación de estímulos que aporten al sector, por tal motivo como se menciona anteriormente varias entidades son las que consolidan el presupuesto económico para la realización de las mismas, pero es allí donde entra en juego un limitante y es la equidad del factor monetario para los museos como institución, ya que la escuela y el museo están ligadas desde el proceso educativo de un menor, y es allí donde de acuerdo a lo que menciona la

autora del artículo se evidencia una “disputa” de presupuesto que es menester para la implementación de herramientas innovadoras a la hora de popularizar la ciencia y la tecnología en un ámbito educativo, ya sea museo, aula, entre otros.

RELATO DIGITAL EN MUSEOS DE BOGOTÁ

Entendiendo lo anterior ahora es hora de ir un poco a tocar el tema de "relatos digitales", que despliega necesariamente el concepto de nuevas narrativas. Para ello:

> Somos prácticamente inconscientes, en nuestra vida ordinaria, de la realidad tecnológica de los objetos. Y, sin embargo, gobierna las transformaciones radicales del ambiente. Incluso es. Y lo decimos sin afán de paradoja, lo que de más concreto hay en el objeto, puesto que el proceso tecnológico es el de la evolución estructural objetiva. Dicho con todo rigor, lo que ocurre al objeto en el dominio tecnológico es esencial, lo que ocurre en el dominio de lo psicológico o lo sociológico, de las necesidades y de las prácticas, es inesencial. El discurso psicológico y sociológico nos remite continuamente al objeto, a un nivel más coherente, sin relación con el discurso individual o colectivo, y que sería el de una lengua tecnológica. A partir de esta lengua, de esta coherencia del modelo técnico, podemos comprender que es lo que les ocurre a los objetos por el hecho de ser producidos y consumidos, poseído y personalizados. Baudrillard (1969).

Relacionando entonces lo que dice el autor anterior a la forma en que los procesos de discurso comienzan y están siendo inevitablemente trasformados por una era digital, que también tiene como objetivo generar unos relatos como una nueva forma de transmitirlos. Es allí entonces donde aparece una nueva lengua tecnológica, que toca factores múltiples, tanto de nuestra vida cotidiana, como la de agentes que hacen parte de esta.

Es por esta razón que es preciso comenzar a tocar de fondo la llegada de un dominio tecnológico que está impactando a la sociedad actual, queriendo aun así no dejar de lado los objetos del pasado que formaron historia. Pero todo esto habría que revisarlo, puesto que ante el poder de un mundo que se vuelca a lo cibernético, es fundamental que espacios como los museos, no queden atrás y de ellos se pueda rescatar la cultura, recreación, educación, ciencia e historia que han impartido en las pasadas y ahora venideras sociedades, es imprescindible rescatar los objetos que allí se encuentran, saber su valor, no lucrativo, si no cultural y educativo, eso es lo que cuenta en una sociedad que avanza, donde el conocimiento ahora es el verdadero imperio.

Sin embargo todas estas palabras quedan cortas al momento de entrar en un estado del arte, pues volviendo un poco al origen de este proyecto de investigación, es coherente llegar hasta este punto, donde poco a poco va desenlazándose nuevas dudas y conceptos. Notablemente un tema que tiene mucho de donde indagar, analizando desde este punto ahora donde comienza a hablarse de lo tecnológico, que sin duda alguna hay que revisar el estado de los museos en este nuevo rol, y si llegando hasta allí no hay nada que realmente innove, es un punto de partida para que en el futuro hasta pudiese plantearse una posible solución para que estas instituciones no sean consideradas obsoletas, gracias a la tecnología.

La Mediación Tecnológica en los Procesos Culturales

> El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural. De ahí que la tecnología remita hoy tanto o más que a unos aparatos a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras. Barbero, J. (2008. P. 1).

Jesús Martín Barbero comparte la idea de que los cambios culturales que son provocados por la medicación tecnológica son muy profundos, ya que la presencia de culturas virtuales módica la percepción de espacio y tiempo, las ideas de proximidad y permanencia, los vínculos de solidaridad, la escritura de acuerdo a lo que es la imagen y la oralidad, entre otros cambios que cita el autor.

A partir de lo anterior el autor habla del concepto de “brecha digital”, el cual no solo se trata de desconocer la tecnología o saberla manejar al derecho y al revés, si no en la habilidad de crear estrategias a partir de lo tecnológico para que sea una red de beneficio mutuo, adicional toca un concepto sobre todo el cambio generado por la globalización económica y es la “Sociedad de la Información”; la cual está en constante cambio gracias al peso de la información y el conocimiento, de esta forma también plantea uno de los desafíos de la actual sociedad y es la revolución tecnológica y la exclusión social, donde básicamente la sociedad debe ir avanzando al paso que vaya evolucionando el ámbito digital, tanto por su bien económico y social.

Lo anteriormente dicho entones forja una vez más el postulado que los museos no pueden ser instituciones que se queden en el pasado y a lo lejos de la sociedad, deben ser instituciones que innoven tanto en manera interior como exterior, ya que podría decirse de acuerdo a todo lo anteriormente relacionado, que si esto no se hiciere pudieran pasar a hacer algo obsoleto.

La estrategia (***#enclavedemuseos***), es una de las estrategias que hace parte de la formación del Programa Fortalecimiento de Museos - PFM del Museo Nacional de Colombia. Por medio de la cual se genera y se divulga contenido digital (videotutoriales), los cuales tienen como objetivo, apropiar y dinamizar al personal de los museos colombianos en contenidos pedagógicos y comunicativos especializados en diferentes áreas museológicas como: gestión de colecciones, conservación, museografía, educación, plan museológico, comunicación y formulación de proyectos, entre otros ejes temáticos, que fortalezcan la cualificación de los agentes del sector museal colombiano.

En uno de sus videotutoriales del ambito educativo definen la labor como un conjunto de actividades con orientacion pedagógica, que tiene como objetivo movilizar los saberes surgidos en un museo y ponerlos en dialogo con los diferentes publicos del lugar, es importante porque se da a conocer el patrimonio, promocionan un conjunto de saberes, se realiza una programacion educativa del museo y no solo se trata de visitas guiadas, si no también de talleres, actividades escolares, jornadas lúdicas y maletas didacticas, entre otras. Los servicios pueden realizarse en el marco de convenios con otras insntituciones, demanas especificas o eventos especiales, lo cual prermite fortalcer los vínculos del museo con su territorio.

La Innovación como parte del Desarrollo Educativo

Ser un país competitivo requiere de ciertos factores que destaquen a la nación a la hora de competir globalmente, para ello la generación de políticas públicas y estrategías en sectores como el educativo, economico, artistico, entre otros, hacen que el mejoramiento de estos sectores sea altamente calificado y así mismo se forme una mejor sociedad y nación. Por ello La educación es importante para estudiar los mercados foráneos y para enfrentar la competencia". Para lograr la competitividad en materia de innova-ción se necesita unir

esfuerzos entre el empresario, el sector público y la academia". Lograr innovar en el mercado va de la mano con los avances del conocimiento". Portafolio, (2014, La educación y la innovación, claves para ser más competitivos).

> "El éxito está en crear productos innovadores para nuevos consumidores. No podemos seguir con la idea de copiar lo de otros países, debemos desarrollar nuestra propia tecnología, y hay que saber que ese es un camino todavía largo pero al que hay que llegar". Portafolio, (2014, La educación y la innovación, claves para ser más competitivos).

De acuerdo a lo anterior cabe resaltar entonces que hay una relación directa entre la productividad y la educación, donde el capital humano juega un papel importante, tanto para el desarrollo del país y las empresas. Lo anterior influye en que Colombia adopte un buen posicionamiento en el Foro Económico Mundial y que así logre paso a paso a consolidarse como una sociedad innovadora y competitiva.

> El apoyo tecnológico continuado a proyectos y exposiciones aún constituye un tema de debate en las instituciones mayoritarias, que siguen resistiéndose a aceptar el hecho de que la tecnología siempre puede fallar. Aunque la colaboración de los artistas con la industria para ejecutar proyectos y exposiciones comporta aspectos problemáticos (los artistas entendidos como proveedores de contenido que muestran productos), hoy en día los artistas suelen mostrarse más abiertos a ella y se facilitan las colaboraciones entre arte e industria por parte de organizaciones y organismos de financiación. (.,,) Paul, Christiane. (2011. P. 48).

Según lo anterior hay que hablar que hay artistas que aún se resisten a trasladarse al apoyo tecnológico, y por el contrario hay otras que ven la oportunidad de generar mejor y mayor contenido, también el público de determinado contexto del que se hable, en este caso de los museos como institución van asimilando la entrada de nuevos medios y herramientas tecnológicos, que sin duda como se dice en el párrafo anterior no es una tarea fácil de asimilar, pues si bien esta lleva su tiempo, adaptación y aceptación para determinado fin. Todo proceso cambiante requiere de tiempo.

> La transformación tecnológica, afecta desde hace años a la manera de vivir los museos. No solo a cómo conseguimos nuestras entradas sino también a la manera de gestionar nuestras visitas y enriquecernos de los contenidos digitales e informaciones que el museo pone a disposición del visitante. Todo ello ha afectado especialmente a todas las funciones del museo,

> despertando nuevos retos a los educadores e investigadores educativos en estos contextos de aprendizaje. (…) Correa, José Miguel; Losada, Daniel; De Aberasturi, Estibaliz Jimenez. (2012. Tomo 23).

La cita anterior es una de las reflexiones que tienen los educadores en los museos con relación a las tecnologías de la información y la comunicación, donde por lo menos 45 educadores muestran los resultados de la integración y utilización del uso de las TIC en los espacios de presentación del patrimonio o bien llamados museos, por lo tanto la mayoría toman una postura positiva a la hora de analizar el contexto en general en cuanto al aprendizaje en los lugares ya mencionados y las nuevas herramientas digitales.

La transformación y la experiencia que trae la implementación digital en los museos es la era de un nuevo rol que ocupan los visitantes a la hora de tener la posibilidad de tener conectividad y el acceso a la diversidad de la información expuesta por medio de dispositivos móviles, que poco a poco ayudan a la alfabetización digital de los usuarios y la sociedad en general, lo cual permite nuevas formas de interpretación del patrimonio. Lo anterior por lo tanto es algo positivo para el público y la institución o museo. Los recursos digitales dan también la oportunidad de reinterpretar y generar huella en la visita. Lo cual rompe directamente con las visitas tradicionales de observación pasiva y la no participación, la cual es posible gracias a la cultura, la ciencia y los asistentes de los museos.

> El arte de los nuevos medios no sólo ofrece posibilidades artísticas expandidas sino también valiosas ideas sobre las aplicaciones estéticas e implicaciones sociales de la ciencia y la tecnología. En sus mejores ejemplos, lo hace de un modo metacrítico. En otras palabras, utiliza los medios tecnológicos para reflexionar sobre su propio hacer, de tal modo que demuestra la imbricación profunda de los nuevos medios en los modos de producción, percepción e interacción del conocimiento, revelando así el carácter inextricable de las transformaciones epistemológicas y ontológicas que conllevan. En su contra, hay que comentar que el arte de los nuevos medios y sus discursos suelen comprender muy mal la historia del arte y de los desarrollos estéticos y teóricos recientes en el arte contemporáneo mayoritario. (...) S, Edward A. coord. (2011. P, 5 y 6.).

A partir de la cita anterior se abre el debate sobre el arte y la tecnología, el cual el artículo expone que desde 1990 los nuevos medios han sido el soporte para el desarrollo

económico y cultural de una nación, por tal razón el arte contemporáneo brinda cada vez más la relación entre el arte y sociedad. De allí se llega a la sociabilidad y la conectividad, por medio del internet y la informática, lo cual son recursos clave para dicho proceso, por ende aparecen nuevos discursos, nuevos medios que intentan teorizar la práctica artística desde cualquier disciplina.

Los pasos básicos para entrar a analizar, observar, palpar y entender un hecho histórico cualquiera que fuere consta de dos pasos que son:

- Adquirir una perspectiva racional sobre la evolución y dinámica del pasado de las sociedades humanas para tener así una mejor comprensión del presente, pasa por aprender a analizar las tensiones temporales, estudiar la causalidad y las consecuencias de los hechos históricos, explicar la complejidad de los problemas sociales, permitir construir esquemas de diferencias y semejanzas, analizar el cambio y la continuidad en las sociedades, potenciar la racionalidad en el análisis de lo social y lo político y conocer y contextualizar las raíces culturales e históricas.
- Garantizar un conocimiento básico y preciso de acontecimientos, personajes e instituciones, conceptos períodos y procesos de cambio y continuidad en una dimensión diacrónica en un ámbito supranacional.
- Transmitir la capacidad y la competencia necesaria para utilizar los instrumentos básicos del oficio de historiador en la visión de las cosas, es decir “aprender a pensar históricamente”. León. Lourdes. (2018. Catalogación de recursos digitales para la enseñanza de la Historia de Canarias, P.7).

De acuerdo al artículo anterior se dice entonces que la tecnología educativa es menester para la realización de un proceso de aprendizaje, ya que de alguna manera están cambiando y seguirán en constante cambios los espacios de relación educativos, por ende los recursos para acceder a los mismos deben de igual manera ser modificados. Por tal razón los materiales didácticos están en un proceso de “metamorfosis” como lo cita el texto, ya que se están mudando al formato digital.

Así, se ha creído conveniente centrar la atención en tres tipos de recursos digitales didácticos, lo que permitirá una mayor capacidad de análisis y reflexión sobre los mismos. Asimismo se tendrán en cuenta, dentro de esas tres tipologías, que sean las más adecuadas para la

enseñanza de la historia, o que contengan los recursos propios para la enseñanza de esta materia. Pero, si se habla de uso de nuevas tecnologías en relación a la didáctica del patrimonio, no se puede obviar un concepto de rabiosa actualidad, y que está en el centro del debate museográfico y sus relaciones con la escuela, y que varios autores denominan de diversas maneras, si bien todos llegan a las mismas conclusiones: Martín Cáceres, López Cruz, Morón Monge y Ferreras Listán (2014) hablan de pedagogía museística o museografía didáctica, Tejera Pinilla (2013) se refiere al mismo concepto bajo la denominación de cibermuseografía didáctica, definiéndola como la rama del conocimiento que analiza las acciones educativas emprendidas por los museos virtuales para favorecer la difusión del patrimonio a través de internet (p.4), y Asensio y Asenjo (2011) **lo denominan simplemente como entornos digitales didácticos en museos.** León. Lourdes. (2018. Catalogación de recursos digitales para la enseñanza de la Historia de Canarias, P.10).

Ahora bien los materiales didácticos que cita el articulo ya mencionado, el cual habla sobre el involucramiento de las TIC para contar la historia de Canaria, lo define el articulo como: “Lo cierto es que, lo que más predomina en el espacio virtual canario son los materiales didácticos multimedia, es decir “materiales que incorporan y relacionan la imagen, el sonido, el texto y los elementos telemáticos en general, para conseguir el máximo de conectividad y de interactividad posibles”. León. Lourdes. (2018. Catalogación de recursos digitales para la enseñanza de la Historia de Canarias, P.11).

Los pasos que se tienen en cuenta y se toman como ejemplo para la realización del material didáctico para narrar una historia se describen en la siguiente gráfica:

Elaboración propia, de acuerdo a la lectura y los conceptos de: (León. Lourdes. 2018. Catalogación de recursos digitales para la enseñanza de la Historia de Canarias, P.12).

Los procesos de aprendizaje o también llamados educativos se han visto transformados por muchos factores, entre ellos el uso constante y frecuente de los dispositivos móviles en aulas y espacios de conocimiento, muchas veces dándoseles una función útil y en otros casos no tanto. Lo cierto es que ya son parte de cualquier espacio y para múltiples fines. En el siguiente párrafo se explica mejor la relación que tiene el alumnado con este tipo de dispositivos que permiten la conectividad digital con personas, cosas o instituciones.

> En los niveles de enseñanzas medias, los aparatos de telefonía móvil se han convertido en los equipos que tienen más del 95% del alumnado. Los usos son comu- nicacionales y lúdicos, grabaciones de video y audio, conexiones a Internet y un largo abanico de aplicaciones. Siendo el uso específico docente muy reducido o casi nulo. Por ello, y apoyándonos en su potencial motivador, deberíamos de aprovechar sus opciones en determinados momentos educativos. Por ejemplo, el marco de las actividades de campo puede ser un escenario propicio para usar

> estos dispositivos como elemento gestor en las actividades formativas asociadas a la Geolocalización de las tareas. El profesor puede realizar previamente un diseño de la actividad con la visualización en Google Maps y planificación las tareas el lugar de la visita/excur- sión antes de que acudan los alumnos. Cadavieco, J. Tomo 18, (2013: 777-788).
>
> At average education levels, mobile phone devices have become teams with more than 95% of students. The uses are com- and recreational, video and audio recordings, Internet connections and a wide range of applications. The specific teaching use being very small or almost zero. Therefore, and relying on its motivating potential, we should take advantage of its options at certain educational times. For example, the field activities framework can be an enabling scenario for using these devices as a managerial element in the training activities associated with Geolocation tasks. The teacher can pre-design the activity with visualization on Google Maps and plan tasks the place of the visit/exhibition before the students attend.

Todo lo anterior se analiza con base a conceptos fundamentales como la educación, la conectividad y el patrimonio que se preserva en una institución museológica, es por ello que a partir de la intervención tecnológica, cabe resaltar siempre que la trasformación de los procesos educativos en dichos lugares son repensados con el fin de educar una sociedad y dar a entender lo que hay detrás de una pintura, una escultura o cualquier exposición de arte que se plasme en un lugar de estos. Hablando ahora bien de patrimonio cultural se resume este concepto en el siguiente párrafo a citar:

> El patrimonio cultural es una construcción intelectual que está mediada por la presencia de un discurso interpretativo. El establecimiento de una mirada crítica sobre el patrimonio o el proceso de patrimonialización por parte de la sociedad es fundamental. La asignación de valores a lo cotidiano, lo cercano y lo significativo está ligada con la mediación científica y la experiencia emocional del espectador. El patrimonio no es suficiente por sí mismo. Incluso si se pretende una experiencia únicamente estética y sensorial, es necesario manejar previamente referencias que permitan realizar este tipo de análisis. (…) Castro, B. &López, R. (2017. ¿Almacenar o construir memoria? La educación patrimonial y el pensamiento crítico).

Analizando ahora un poco la categoría a modo general se dice que las nuevas tecnologías indudablemente están transformado lo tradicional en el contexto que se mire, es así como entender y lograr su manipulación es un paso que ayuda a ampliar el conocimiento y

sobre todo al aprendizaje de la historia. A raíz de ello se puede definir como una estrategia mediática para la sociedad en marcha, una exposición digital de acuerdo a todo lo anterior resulta ser más visible y entendida que una tradicional. Es así como las mentes humanas transforman el consumo del conocimiento.

> Las llamadas nuevas tecnologías parecen hacer tambalear las visiones tradicionales de la comunicación, el espacio, la educación, el entretenimiento, la privacidad, la economía, los derechos de autor, la libertad de expresión e incluso la legalidad y el delito. Quizás ser protagonistas de estos tiempos nos impide ver, a veces, que en realidad se trata de reajustes y relecturas de discursos ya conocidos. (…) Lourdes, S. (2015). Virtualidad e hipertexto constructivo en dos visiones literarias del museo del prado: Manuel Mujica Lainez y Javier sierra/virtuality and constructive hypertext in two literary approaches to the prado museum: manuel mujica lainez and javier sierra).
>
> So-called new technologies seem to shake up traditional visions of communication, space, education, entertainment, privacy, economics, copyright, freedom of expression and even legality and crime. Perhaps being protagonists of these times prevents us from seeing, sometimes, that it is actually about readjustments and rereadings of speeches already known. In this work we will draw a reflection on two spaces that could be considered heritage in the cultural tradition (the museum of art and literature) from the texts A novelist in the Prado Museum, by Manuel Mujica Lainez, and El maestro del Prado and the prophetic paintings, by Javier Sierra, and we will try to identify their virtual and medial features, their relations with the interconnected world and their mutual rethinking.

"Muchos docentes se sienten incapaces de generar lecturas adecuadas del discurso artístico ante la complejidad que éste genera. No ocurre lo mismo en los museos de ciencias, donde el profesorado especialista suele encontrarse muy a gusto. Algo similar pasa con los profesores especializados en historia, que se sienten cómodos en los museos de historia". Huerta, R. (2011. maestros, museos y artes visuales. construyendo un imaginario educativo. P. 57).

En el postulado anterior se abre la mirada entonces a la experticia y profesionalismo de unos docentes o educador a la hora de narrar una historia en un museo, es decir que el método que se utilice tiene varios retos para que la idea que quiere transmitir sea captado por lo menos por el 90% de los visitantes. Es importante decir entonces que de acuerdo a la idea anterior la

seguridad del conocimiento que se quiere transmitir y el saber propio de un educador juegan un papel fundamental a la hora de narrar determinada historia. A fin de decir esto entonces puede decirse que el perfil de quien se para enfrente de los visitantes debe ser el adecuado y el requerido por cada museo.

> (…) Muchos docentes ya han introducido en sus preparaciones de visitas un recorrido por el web del museo al cual está previsto ir con el alumnado. Esta conexión virtual prepara al alumnado para la experiencia posterior, introduciendo como factor relevante la conectividad, la interacción. Esta práctica consigue integrar la experiencia presencial con el uso de la tecnología, de este modo se favorece el estímulo entre el alumnado, preparándole para la visita. También conviene integrar la previsión de dicha visita al museo con las actividades curriculares que se están llevando a cabo en el aula en las diferentes materias. Huerta, R. (2011. maestros, museos y artes visuales. construyendo un imaginario educativo. P. 57).

El aprendizaje en el Ciberespacio

> La Pedagogía del ciberespacio es una teoría de enseñanza y aprehendizaje para la sociedad red; como parte de su aporte educativo ha planteado la integración de las teorías de la educación virtual como el aprendizaje en la virtualidad, pedagogía informacional y teoría conexionista, para así lograr una "teoría total de la realidad" para la modalidad de estudios en línea. Acosta, A. (2011. Pedagogía del Ciberespacio).

De acuerdo a lo anterior, el ciberespacio es concebido como un nuevo modelo de enseñanza, que está siendo modificado transitoriamente debido a sus avances que aportan al desarrollo y al conocimiento educativo de una sociedad. Por ende este concepto permite acortar distancias y dar flexibilidad de ajustarse a los tiempos de quienes acuden a ella. Sus principales características de acuerdo al texto citado anterior son:

- Desarrollo del conocimiento colectivo
- Acceso a la tecnológica y a la red de internet
- No garantiza la obtención de conocimientos

> La década de los setenta del siglo XX abre un periodo de innovaciones tecnológicas de gran relieve. El microprocesador, los nuevos materiales y el desarrollo de las tecnologías de comunicación incrementaron enormemente la capacidad de procesar y transmitir información,

> que permiten una drástica reducción de los costos de almacenamiento, tratamiento y transmisión de la información aplicados a la producción de los bienes y servicios. Avalos, M. (2016. TIC: cómo diseñar un ambiente educativo y tecnológico. P, 13).

De acuerdo y entrando un poco en la historia del ciberespacio y la innovación tecnológica se puede decir con base al postulado anterior, que la tecnología ha tenido tal impacto en la sociedad, que podría hablarse de una segunda revolución industrial, esto porque las empresas ahora incorporaron la tendencia con el fin de ser competitivos y sostenibles, es decir que abarcando a modo general las nuevas herramientas tecnológicas también generan un impacto económico en la sociedad y sus usuarios, por lo tanto las industrias se establecieron como bases organizativas, caracterizando la actualidad así bien como la era de la información.

Estudios sobre audiencias

De acuerdo a un estudio realizado por el MHN (Museo Historico Nacional) que se desarrollo en 2014, el cual tenía como objetivo fijar estandares de medición de visitantes al museo, nuevas metodologías e instrumentos que a futuro puedan favorecer la toma de decisiones. Para el año 2014, el flujo de visitantes fue de 158.000 personas. Para el 2018, se proyectó que 300.000 personas visitarían el MHN, en base a cifras del año anterior. Esto significa un aumento del 90% del público, si se considera la diferencia entre 2014 y 2018. Esto se produce al mismo tiempo que en Chile crece la inmigración y el turismo extranjero, especialmente en su capital. El consecuente aumento y observada diversificación de los visitantes del MHN, incita a actualizar los conocimientos sobre sus usuarios/as, públicos y audiencias. Informe Museo Histórico Nacional, (2018. P. 4).

El estudio anterior se da en Chile, esto pensado en un contexto internacional, entrando en el campo nacional, especialmente en la ciudad de Bogotá, el Museo Nacional de Colombia realiza estudios de audiencias sobre las exposiciones que periódicamente van cambiando, una exposición como muestra de estos estudios de audiencias es una realizada sobre la exposición “El joven maestro. Botero, obra temprana (1948-1963)” realizada en el año 2018 arrojo los siguientes resultados de acuerdo a una metodología de satisfacción por parte del público, por lo tanto como conclusión se destacan los siguientes puntos:

- La muestra logró evidenciar para los públicos la diferencia en el estilo de Botero entre su obra temprana y la obra más reconocida, una vez, los visitantes manifiestan aspectos relacionados con la evolución y el desarrollo artístico de Botero, la identificación de sus inicios y el manejo del volumen, resaltando la diferencias de las obras de la etapa temprana y su etapa de reconocimiento mundial.
- Los visitantes identificaron artistas, movimientos artísticos, sociales y otras referencias culturales de las que se nutrió la obra del artista, gracias a que presentaron una amplia variedad de comentarios en relación a cada una de estas categorías, los cuales relacionaron gracias a la curaduría y la mediación del guía.
- Dado lo anterior, los objetivos se cumplieron a cabalidad y se reciben inclusive comentarios por parte de los visitantes sobre aprendizaje y apropiación de aspectos expuestos en la muestra.
- En relación a la mediación, la disposición de las/los monitores y el tono de voz son atributos calificados positivamente por más del 80% de los visitantes, no obstante es necesario fortalecer los recursos para generar diálogo entre contenidos y el público.
- El 41% de los asistentes a la exposición recibieron un servicio educativo. Este porcentaje aumentó en comparación con las tres últimas exposiciones: El Museo en el Museo (32%), Endulzar la palabra (32%) y el Reino frente al Rey (32%).
- Lograr la satisfacción y la fidelización de los visitantes ocasionales y asiduos del MNC, puede generar que gracias al voz a voz, siendo este el principal medio de divulgación del museo, lleguen nuevos clientes potenciales, logrando además la revisita de quienes vienen por primera vez.
- La satisfacción general de la muestra de “EL Joven Maestro” estuvo en 4,3.
- En el comparativo de edad con otras exposiciones, es la que mayor porcentaje de mayores de 56 años tiene (16%, seguida por Cluny que es 15%); esto puede deberse a las características de la muestra, una vez se expone la obra temprana de un artista reconocido en el país, que data de 1948 a 1963.
- En relación a lo anterior, si bien el mayor número de asistentes corresponde a los jóvenes entre 21 y 25 años, no se puede desconocer que la edad promedio del visitante del MNC durante la exposición de “El Joven Maestro” es de 38 años, aumentando en

relación a la exposición inmediatamente anterior, Un Museo en el Museo, cuyo promedio de edad de visitantes fue de 33 años.

- Las localidades aledañas al MNC presentan índices de asistencia bajos, siendo este un público potencial para el museo, se recomienda generar estrategias por medio de la divulgación de información y el mismo voz a voz, que logren fidelizar a este nicho de personas cercanas a las instalaciones del Museo Nacional. Ministerio de Cultura, (2018, P. 50).

De acuerdo al estudio anterior se observa que el museo ha tenido una evolución en la manera de relatar la historia, por medio de medios digitales, los cuales tienen una acogida positiva por el público, entre sus visitantes se refleja una amplia comunidad juvenil, por lo tanto algunos de sus resultados son básicamente por el rango de edad de las personas que asisten allí, el servicio educativo y otros aspectos son expuestos a mejorar a partir de estudios como el anteriormente mencionado, lo que facilita la toma de decisiones y la implementación de estrategias de innovación para que el resultado de cada aspecto sea exitoso.

Concluyendo así que principalmente los pocos estudios sobre audiencias que se realizan con ayuda de entidades como el Ministerio de Cultura y los diferentes museos de la ciudad, se centran en el impacto que están generando en la sociedad o el público que los visita, tienen como objetivo analizar los resultados e implementar políticas públicas de mejora para que los resultados de satisfacción que encierra todo factor educativo, recreativo, institucional, cultural, entre otros, sea ajustado a lo que se establece en un plan de gobierno.

CONCLUSIONES

Como resultado del anterior análisis sistemático de literatura sobre la innovación digital en espacios museológicos de Bogotá, se tomaron referencias de lo que pasa a nivel nacional e internacional, se deduce que el concepto de innovación va más allá de proyectar un video o implementar el uso del dispositivo móvil en la visita de este tipo de instituciones. La innovación en este sentido se toma como referencia de estrategia para lograr que las nuevas herramientas tecnológicas se involucren en espacios de relación como lo son los museos.

Los espacios museológicos como instituciones educativas son considerados por la nación como un centro donde se comparten conocimientos de la historia del patrimonio material e inmaterial de un país, es un lugar que no puede ser olvidado por los entes que regulan el campo educativo, pues de acuerdo al trabajo de investigación se observa que estos espacios son utilizados como las aulas externas de aprendizaje a las instituciones escolares o universitarias. Allí se utilizan dos actores sociales que hacen efectivo el proceso de la visita de un museo, que por medio de un modelo comunicativo y educativo se relacionen tanto los guías o educadores de las visitas, como los estudiantes o visitantes.

Dando una mirada general a toda la investigación del proyecto, se concluye que la responsabilidad de educar no recae solo por parte del Estado o de los docentes, es un proceso que se da con éxito gracias a la participación de los educadores, el Estado, las instituciones y los estudiantes. Cada uno de ellos forma parte fundamental para que un conocimiento sea transmitido y comprendido. Actualmente el gobierno colombiano realiza estudios de audiencias de las personas que asisten a los museos, esto con el fin de conocer las observaciones de los mismos para así implementar políticas públicas que ayuden al mejoramiento del recorrido, las exposiciones que se publican y la experiencia del visitante.

Los espacios de relación, compartimiento de ideas y conocimiento se han caracterizado por estar regidos por unos lineamientos institucionales que rige una nación, estos se caracterizan por ser espacios o aulas educativas y de aprendizaje. El presente trabajo abarca la concepción de términos como: Museología, ciencia, innovación, tecnología, espacios de

relación, narrativas transmedia y educación. Los cuales hacen posible dar abordaje al objetivo número tres de la investigación macro, el cual corresponde a: Generar un balance de las estrategias narrativas de comunicación educativa presentes en los relatos digitales museológicos en Bogotá.

Conocer de la historia del patrimonio cultural de la nación a la que se pertenece es un requisito y un derecho para cualquier ciudadano, este requiere de un proceso de educación patrimonial de la sociedad en general, para lograr darle una interpretación al patrimonio que corresponda de acuerdo a factores de contexto. Las estrategias que se han ido implementando a través de la historia tiene el objeto de apropiar y dinamizar a las personas que están a cargo de los museos colombianos en contenidos pedagógicos y comunicativos, especializados en diferentes áreas museológicas como: gestión de colecciones, conservación, museografía, educación, plan museológico, comunicación y formulación de proyectos, entre otros ejes temáticos, que fortalezcan la cualificación de los agentes del sector museal colombiano.

Las instituciones que regulan y determinan los procesos de aprendizaje de un país, en este caso hablando de Colombia, el cual es el Ministerio de Educación y el Ministerio de Cultura, actualmente bajo el gobierno del Presidente Iván Duque, siendo este un ejemplo de un gobierno de un país, el cual dentro de un plan de mandato tiene unas expectativas que surgen a partir de las propuestas de campaña política antes de llegar al cargo, estas propuestas y promesas cumplen determinadas estrategias con el fin de generar una mejor sociedad y que el país sea competitivo en aspectos que puedan ser relevantes a nivel global. Y es en este punto donde entre tanto el reglamento como las políticas públicas que se establecen en un museo.

De acuerdo al párrafo anterior cabe clasificar y mencionar varias de ellas: El fomento de los museos del país, la investigación científica e incremento de las colecciones, Especialización y tecnificación del personal de los museos, Protección y seguridad del patrimonio cultural que albergan los museos, entre otras. Todas claramente le apuntan al crecimiento y proyección de mejora tanto de estas instituciones ya sean públicas o privadas, en concordancia con el buen manejo de un plan cultural y educativo, el cual es propuesto y modificado a su vez de acuerdo al tipo de gobierno con el que se cuente.

Sin duda alguna cualquier aspecto que se analice hoy día en cuanto al diario vivir del ser humano ha sido transformada por los avances tecnológicos, que pretenden de una u otra forma mantener comunicada e informada al ser social. Mancini, F. Dice que el museo desde mediados del siglo XX dejo de ser el conservar y coleccionar. Esto cambio por la transición que han venido teniendo la comunicación de masas y la sociedad de la información. Dos ramas que ineludiblemente entran a hablar de la era digital y transmedia. Es decir que la autora dice que los museos también han sido transformados gracias a estos nuevos avances, a lo que llama Castells, M. (1997). “sociedad red”.

El valor de la diversidad cultural como un bien inalienable debe ser fortalecido y preservado. Esto con el fin de contar con una sociedad más educada y además una sociedad que conozca su historia, y lo que a través del tiempo ha trascendido como acontecimientos importantes dentro de la misma. La interculturalidad es un concepto que se da en torno a la interacción y comunicación de diferentes grupos con identidades culturales demarcadas por tradiciones o costumbres, a través de este concepto hablan las diferentes comunidades del país. Es aquí donde también se analiza la importancia de los relatos y lo que hay detrás de una historia que intenta generar eco en espacios que fueron creados años a.c.

Algunas de las estrategias implementadas hasta el momento por los entes del área, como lo son el Ministerio de Cultura, bajo el cargo de Carmen Vásquez y el Ministerio de Educación, bajo el cargo de María Victoria Angulo. Ha sido implementar las encuestas a usuarios, el uso de las redes sociales y las páginas web alimentadas de contenido que mantengan a los usuarios informados de las exposiciones programadas y en secuencia. Una de las tantas recomendaciones que se dan dentro del trabajo es enseñar a los visitantes sobre las líneas de tiempo, antes que en las exposiciones se extienda un suceso con miles de años, adicional a ello también los museos deberían contar con diversas salas, un ejemplo de ello serían las salas de pinturas como punto de recordatorio para estimular el dialogo.

Dentro de los modelos pedagógicos y de comunicación sale a relucir las teorías de aprendizaje y una de ellas es la teoría constructivista, que puede decirse con base a todo el análisis literario, que es una de las teorías que ayudan a la construcción y reconstrucción de ideas y distintos saberes. De allí nacen postulados que se contemplan, se complementan y se

contraponen. Es de esta forma como el papel de la comunicación en el campo de la ciencia es menester el uno del otro. Si bien dentro de todo el texto se resalta la importancia de tener el conocimiento claro y pleno, pero adicional de ello la importancia de saber compartirlo, explicarlo y que sea comprendido por todo el círculo social, al que debe importarle que es lo que pasa diariamente en el campo. Para esta tarea se destina al comunicador o al periodista, de aquí se desprende el concepto del periodismo científico y su relevancia en la actual sociedad, donde los avances tecnológicos no parecen detenerse.

Otra tarea a destacar es la labor de los miembros de las áreas educativas y culturales de los museos, la cual consiste en diseñar y realizar actividades que comuniquen y acerquen al público a las colecciones y objetos de una forma didáctica, proporcionando espacios de encuentro y saberes para las diferentes necesidades de los públicos. El anterior proceso es la base del éxito de un museo, pues de allí se construye la percepción de que los museos no sean solo espacios que muestren esculturas, pinturas o imágenes que están muy alejadas del tacto humano. La relación actual con la que están empezando a trasladarse los museos es a la interacción con la imagen o la obra de arte, lo que hay de fondo en medio de un cuadro que cuelga de una pared. Es a esto lo que los museos deben apostarle por medio de las herramientas transmedia, que son inherentes a los procesos de transformación social.

Freire dice que la educación es comunicación, es diálogo, en la medida en que no es la transferencia del saber, sino un encuentro de sujetos interlocutores, que buscan la significación de los significados". Según él, "la comunicación no es la transferencia o transmisión de conocimientos de un sujeto a otro, sino su coparticipación en el acto de comprender la significación de los significados. Es comunicación que se hace críticamente.

Las políticas que determinan el funcionamiento de un museo no lo alejan del escenario donde nacen varias problemáticas de orden administrativo, lo que consecuentemente afectaría al sector educativo. Esto es reflejado en cada uno de los planes de orden administrativo de cada museo y el cambio de una administración a otra. Esto en gran medida se da no solo en el contexto museológico, si no en casi todos los espacios que constituye una nación, la presencia del Estado está ligada al sistema educativo y cultural que se rige en determinado momento de la historia, y también en espacios como estos es importante darle

continuidad a proyectos que se han venido trabajando o quizá llegar a mejorarlos, es lo ideal para contemplar un panorama social más adaptado a lo patrimonial y que este tipo de espacios no terminen convirtiéndose en espacios visitados por extranjeros que en algunos casos conocen mejor el país que cualquier "citadino".

La educación museológica debe pensarse para todo tipo de públicos, sin excepción alguna, estos espacios hacen parte del proceso de formación educativa de cualquier niño o joven, allí se busca fortalecer el conocimiento por medio de alternativas fuera del aula escolar o universitaria. Es por esta razón que la generación de estrategias que preponderen el mejoramiento y adecuación de estos espacios, siempre deben prevalecer ante cualquier administración. La propuesta de alternativas pensadas a diversos públicos, como lo son las personas que cuentan con alguna discapacidad, que pertenecen a determinado género, raza o comunidad, son factores que deben ser repensados en cuanto a las políticas públicas de una institución que primordialmente debe pensar en cumplir su objetivo pero ante todo cumplirlo con cualquier tipo de persona, sin vulnerar el derecho a la educación y la libre expresión.

También se da la condición en que la audiencia espera casi siempre que el educador sea quien le brinde una enseñanza completamente resuelta, ya que no todo el público está en disposición de adquirir una nueva estructura de aprendizaje y pensamiento, pues la creación de una "propia verdad" es algo que no todo el mundo está dispuesto a crear más allá del discurso del guía. Otro de los casos donde se denota la importancia tanto del educador como del estudiante, el proceso de comunicación entre estos dos actores debe ser asertivo para lograr una intervención al que asiste a este tipo de instituciones, el interés y la disposición de ambos debe ser fluida y coherente.

La mediación de la tecnología ha extendido su participación en la vida cotidiana del ser humano, el aspecto que compete analizar es la mediación tecnología en los procesos culturales y educativos de la actual sociedad. El cual ha dejado de ser netamente instrumental y se ha ido trasladando a un factor estructural. Es decir que esta permite desarrollar y descubrir nuevos lenguajes, modos de percepción sensibilidades, saberes e historias. La mediación tecnológica es así pues no solo la aparición de nuevos dispositivos, si no trasciende más allá de ello, ya que es utilizada como novedosas herramientas en diferentes espacios educativos y en general el

objetivo de querer involucrarlos en todo tipo de espacios, es con la finalidad de cautivar, intervenir, atrapar al ciudadano, impactar al de la comunidad rural, entre otros fines que las instituciones buscan actualmente con la llegada de los cambios constantes generados tanto por los avances científicos y tecnológicos.

La emocionalidad de los visitantes es y debe ser intervenida gracias al Of Mind and Other Matters, por tal razón el objetivo base de este tipo de instituciones más allá de presentar exposiciones creativas debe ser la generación de conocimiento y consciencia para que el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología sean factores de desarrollo y competitividad nacional, como lo es en el exterior, hablando internacionalmente EE.UU ya en sus museos cuenta con inteligencia artificial, entre otro tipo de novedades tecnológicas que a Colombia le hace falta implementar, no solo como método de comparación, si no que para que el sistema educativo en general vaya de la mano de países sub y desarrollados, la educación desde cualquier contexto debe ser un campo que evolucione igualitariamente a los avances tecnológicos y científicos, eso ayudará plenamente a la formación de una sociedad más educada y menos sesgada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

León, A. (2010). El museo: teoría, praxis y utopía. Ediciones Cátedra. Recuperado de: https://previa.uclm.es/PROFESORADO/irodrigo/DEFINICIONES%20DE%20%20MUSEOS.pdf

Rivière, G. (1993). La Museología. Editorial Akal, S.A. Madrid. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=WcsnkN4w2xUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

Navarro, J. y Vignolo, P. (2016). Museos, memoria e historia: memorias de la XX Cátedra anual de historia Ernesto Restrepo Tirado. Colombia. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=_j9NDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=narrativas+museologicas+en+bogota&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiXw_Xa7aDkAhWmxVkKHdE3BtUQ6AEIYzAJ#v=onepage&q&f=false

Martínez, C. (2007). Musealizar la vida cotidiana: los museos etnológicos del Alto Aragón. España. Editorial de la Universidad de Zaragoza. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=dSfOF3f6mvwC&pg=PA454&dq=icofom+bogota&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjmi8-ii6HkAhVSw1kKHb2kAnIQuwUINDAB#v=onepage&q=icofom%20bogota&f=false

Decarolis, N. (2006). El pensamiento museológico latinoamericano. Argentina. Editorial Brujas. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=vl5LV-QVbwMC&pg=PA3&dq=museologico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjhlJvWgpzkAhVK1VkKHeaeADkQ6AEIKTAA#v=onepage&q=museologico&f=false

Baudrillard, J. (1969). El sistema de los objetos. Siglo xxi Editores, S.A. México. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=ejuKjuKnr4wC&printsec=frontcover&dq=baudrillard&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwj16P6N7KHkAhUww1kKHRVDDkIQuwUINDAB#v=onepage&q=baudrillard&f=false

Pastor, M. (2004). Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales. Editorial Ariel, S.A. España. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=PfVlc-i_U2oC&printsec=frontcover&dq=Pedagog%C3%ADa+muse%C3%ADstica&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjLw4Pp8aPkAhXQjFkKHQ-TDg8Q6AEIKTAA#v=onepage&q=Pedagog%C3%ADa%20muse%C3%ADstica&f=false

Durana, A. (2012). Plan Museológico, Herramienta de Planificación y Gestión para el Patrimonio Cultural Mueble, Museo de Artes Gráficas, Imprenta Nacional de Colombia. (tesis de grado). Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Recuperado de: file:///C:/Users/PC/Downloads/PardoDuranaAndrea2012.pdf

Mancini, F. (2013). Hacia una museología participativa: Análisis de experiencias participativas basadas en las TIC aplicadas a los museos. (Tesis de doctorado). Universidad Oberta. Catalunya. Recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/126406/Tesi%20Doctoral%20Federica%20Mancini.pdf?sequence=1

Huerta, R. (2010). Maestros y museos: Educar desde la invisibilidad. Editorial de la Universidad de Valencia. España. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=RiZyWFyEoRQC&pg=PA118&dq=%C2%BFQu%C3%A9+hace+el+%C3%A1rea+educativa+de+un+museo?&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi-56i86aPkAhUprlkKHQ8DDE0QuwUINDAB#v=onepage&q=%C2%BFQu%C3%A9%20hace%20el%20%C3%A1rea%20educativa%20de%20un%20museo%3F&f=false

Revista Digital Nueva Museología (2018). La tecnología artificial está revolucionando los museos. Recuperado de: https://nuevamuseologia.net/la-inteligencia-artificial-esta-revolucionando-los-museos/

Robayo, M. (2008). Museos, educación y juventud. Memorias del V Encuentro Regional de América Latina y el Caribe sobre Educación y Acción Cultural en Museos CECA – ICOM. Editorial del Ministerio de Cultura, Museo Nacional de Colombia y Red Nacional de Museos. Recuperado de:

http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/memoriaeducacionjuventud.pdf#search=articulos%20educaci%C3%B3n%20y%20tecnolog%C3%ADa%20museos

Ministerio de Cultura. (2014). Educación en las entidades museales, Programa Fortalecimiento de Museos Museo Nacional de Colombia. Recuperado de: http://www.museoscolombianos.gov.co/publicaciones/cartillas/educativa_2014.pdf

Políticas de museos (2007). Compendio de políticas culturales. Recuperado de: http://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/documentos/Pol%C3%ADticas/04_politica_museos.pdf#search=articulos%20educaci%C3%B3n%20y%20tecnolog%C3%ADa%20museos

Hein, E. (1991). El museo y las necesidades de la gente. Editorial ICOMSur. Recuperado de: http://www.george-hein.com/downloads/TeoriaAprendizajeConstructivista.pdf

Pérez, T. (2009). TAN LEJOS... TAN CERCA. ARTICULACIONES ENTRE LA POPULARIZACIÓN DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA Y LOS SISTEMAS EDUCATIVOS EN COLOMBIA. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/210155723/fulltextPDF/688585D5AA5D4DF0PQ/1?accountid=44394

Navarrete, A. (2013). El Museo como experiencia: estrategias accesibles y multisensoriales para la diversidad de públicos. e-Boletín Asociación de Museólogos y Museógrafos de Andalucía. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/257141822_El_Museo_como_experiencia_estrategias_accesibles_y_multisensoriales_para_la_diversidad_de_publicos

Pardo, A & Rueda, N. (2008). LOS MUSEOS Y EL ARTE DE LA SEDUCCIÓN Un recorrido para enamorarse de la cultura. (Tesis de grado). Universidad Javeriana. Recuperado de: https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis36.pdf

Barbero, J. (2008).Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas. Recuperado de: https://es.scribd.com/document/6313584/Cultura-y-nuevas-mediaciones-tecnologicas

Torres, E & González, V. (2010). La comunicación educativa y medios de enseñanza en la universalización. Recuperado de: https://ebookcentral.proquest.com/lib/ucooperativasp/reader.action?docID=3188658

Aparici, R. Crovi, D, & Ferrés, J. (2010). Educomunicación: más allá del 2.0. Recuperado de: https://ebookcentral.proquest.com/lib/ucooperativasp/reader.action?docID=4761481

Castellanos, P. (2008). Comunicar la ciencia en la sociedad del riesgo. Los medios y los museos de ciencias como mediadores sociales. Razón y Palabra, Ecuador. Recuperado de: file:///C:/Users/PC/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_199520724006.pdf

Ministerio de Cultura. (2014). Estrategia de formación virtual en museología. Recuperado de: http://www.museoscolombianos.gov.co/Micrositios/2018/En%20Clave%20de%20Museo/default.aspx

Barthes, R. (1966). Introducción al análisis estructural de los relatos. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. Recuperado de: https://monoskop.org/images/2/26/Barthes_Roland_Todorov_Tzvetan_El_analisis_estructural_del_relato_1970.pdf

Didi-Huberman, G. (2011). La exposición como máquina de guerra, Minerva. Revista del Círculo de Bellas Artes, IV Época, Núm. 16, pp. 24-28. Recuperado de: http://www.revistaminerva.com/articulo.php?id=449

Ferguson, B. (1996). Retórica de exposiciones. Discurso material y sentido absoluto. London. Recuperado de: http://revuecaptures.org/r%C3%A9f%C3%A9rence-bibliographique/exhibition-rhetorics-material-speech-and-utter-sense

Eve Museos e Innovación. (2019). La Narrativa en Museos de Arte Contemporáneo. Espacio Visual Europa. Recuperado de: https://evemuseografia.com/2019/09/06/la-narrativa-en-museos-de-arte-contemporaneo/

Bruner, J. (1986). Realidad mental y mundos posibles. Gedisa Editorial. España. Recuperado de: http://libroesoterico.com/biblioteca/Proyeccion_Astral/Bruner%20Jerome%20-%20Realidad-Mental-y-Mundos-Posibles.pdf

Museo Histórico Nacional. (2018). Estudio de audiencias – Públicos. Chile. Recuperado de: https://www.mhn.gob.cl/618/articles-86119_archivo_01.pdf

Ministerio de Cultura, (2018). Exposición temporal: El joven maestro. Botero, obra temprana (1948-1963) 03/08/2018 A 28/10/2018. Museo Nacional de Colombia. Recuperado de: http://www.museonacional.gov.co/el-museo/publicos/Documents/06%20Informe%20El%20Joven%20Maestro%202018.pdf

Sanz, V. (2014). El narrador omnisciente: el guía del museo. La Aventura de Escribir. España. Recuperado de: https://victorjsanz.es/el-narrador-omnisciente/

Castaño, A. (2015). Contar en Museos. AEDA (Asociación de Profesionales de la Narración Oral en España). Recuperado de: https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1030-contar-en-museos

Brunel, C. (2008). Modelos Comunicativos y Educación. EduDoc (Centro de Documentación sobre Educación). Recuperado de: file:///C:/Users/PC/Downloads/Herrer%C3%ADas%20Cecilia%20156.pdf

Freire, P. (1970). La educación como práctica de la libertad. Montevideo. Recuperado de: https://asslliuab.noblogs.org/files/2013/09/freire_educaci%C3%B3n_como_pr%C3%A1ctica_libertad.pdf_-1.pdf

Portafolio. (2014). La educación y la innovación, claves para ser más competitivos. Bogotá. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/1619923418?rfr_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo

P, Christiane. (2011). Los nuevos medios en el arte mayoritario. España. Recuperado de: file:///C:/Users/PC/Desktop/247858-333884-1-PB.pdf

C, José Miguel; L, Daniel; De Aberasturi, E. Jiménez. (2012). Tomo 23 N°1. Ideas y opiniones del educador de museos en relación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación1/Ideas and opinions of museums educator about the Information and Communication Technology. Madrid. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/1034603511?accountid=44394&rfr_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo

SHANKEN, Edward A. (coord) (2011). Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido? España. Recuperado de: file:///C:/Users/PC/Desktop/247851-333870-1-PB.pdf

López, L. (2018). Catalogación de recursos digitales para la enseñanza de la Historia de Canarias. Recuperado de: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11528/CATALOGO%20DE%20RECURSOS%20DIGITALES%20PARA%20LA%20ENSENANZA%20DE%20LA%20HISTORIA%20DE%20CANARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cadavieco, J. (2013). La interactividad de los dispositivos móviles geolocalizados, una nueva relación entre personas y cosas/Geolocation for interactive mobile devices, a new relationship between people and things. Madrid. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/1508001275?accountid=44394&rfr_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo

Castro Fernández, Belén M; López Facal, Ramón. 2017. ¿Almacenar o construir memoria? La educación patrimonial y el pensamiento crítico. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/2076306942?accountid=44394&rfr_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo

Lourdes, S. 2015. Virtualidad e hipertexto constructivo en dos visiones literarias del museo del prado: Manuel Mujica Lainez y Javier sierra/virtuality and constructive hypertext in two literary approaches to the prado museum: manuel mujica lainez and javier sierra). Bogotá. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/1750329229?accountid=44394&rfr_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo

Huerta, R. 2011. Maestros, museos y artes visuales. Construyendo un imaginario educativo. Madrid. Tomo 23. Recuperado de: https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/870645936/fulltextPDF/C651AADDEA31442APQ/1?accountid=44394

Acosta, A. 2011. Pedagogía del Ciberespacio. Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de: https://revistas.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/11.2011.04

Avalos, M. 2016. TIC: cómo diseñar un ambiente educativo y tecnológico. Editorial SB editorial. Recuperado de: https://ebookcentral.proquest.com/lib/ucooperativasp/reader.action?docID=4676044

Martínez, L. 2006. Comunicar la ciencia. Fundación Cotec para la Innovación Tecnológica. Madrid. Recuperado de: http://informecotec.es/media/J11_Comu_Ciencia.pdf

Altablero N° 33. (2005). Uso pedagógico de tecnologías y medios de comunicación exigencia constante para docentes y estudiantes. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87580.html

Vieira, H. (2007). La comunicación en el aula. Editorial Presença, Lisboa. Madrid, España. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=SISSmRmyqTUC&printsec=frontcover&dq=Para+el+maestro,+sobre+la+comunicaci%C3%B3n+pedag%C3%B3gica%E2%80%9D&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiE34nmwc7lAhXGwFkKHV6fCKMQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false

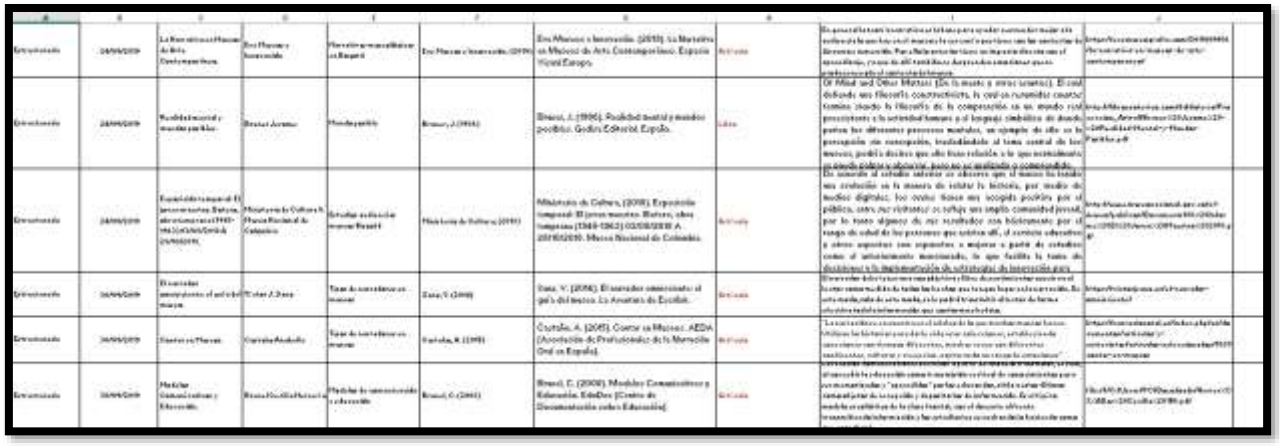
Kalix, K. (1994). La comunicación pedagógica. Biblioteca virtual. Recuperado de: http://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/634/Comunicacion%20educativa.htm

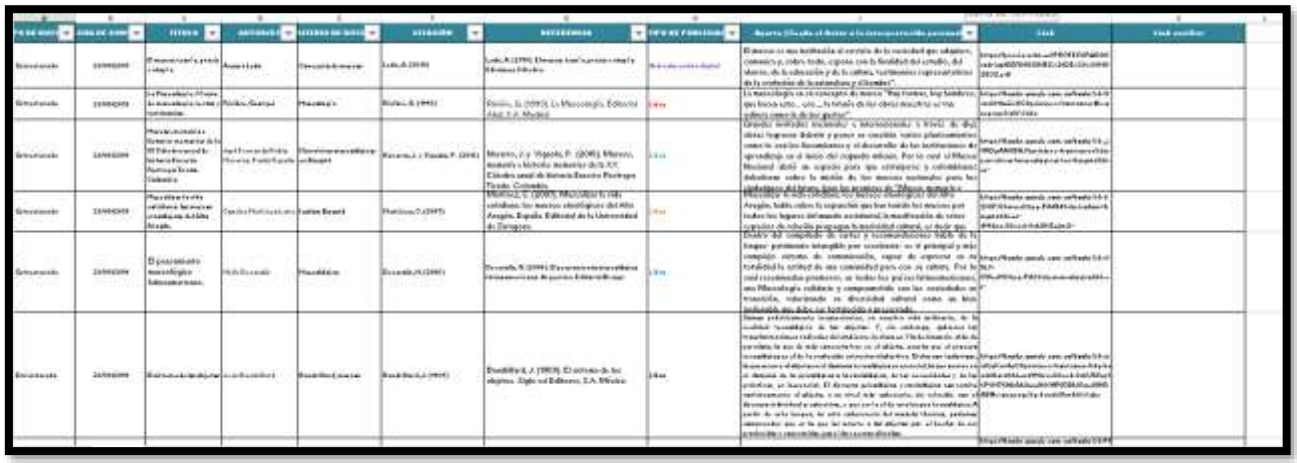
Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. Ediciones de la Torre, Madrid, España. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=8t_xO12cSOgC&pg=PA231&dq=landivar+comunicaci%C3%B3n+educativa&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwit1M-lyc7lAhVQqlkKHThbCIIQ6AEIKTAA#v=onepage&q=landivar%20comunicaci%C3%B3n%20educativa&f=false

(O5, Noviembre, 2014). Educación e innovación, claves para ser más competitivos. Portafolio. Sección Negocios.

Una propuesta de: Zamora, J. Participan: Abad, J. Agencia de Información Científica. Jáuregui, P. Jefe de la Sección Ciencia del diario El Mundo. Ripoll, S. Profesor de Historia (UNED). La Comunicación de la Ciencia. [Programa de TV]. Recuperado el 02 de Noviembre de 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=pK76qShWvLU

Anexos:





A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Freire, P. (1970). La educación como práctica de la libertad. Montevideo.	Freire, P. (1970). La educación como práctica de la libertad. Montevideo.	Libro	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Fergusson, B. (1996). Historia de capacidades. Discurso material y medio académico. London.	Fergusson, B. (1996). Historia de capacidades. Discurso material y medio académico. London.	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Pertuisiéle. (2008). La educación, la innovación, ahora para la [illegible] Madrid.	Pertuisiéle. (2008). La educación, la innovación, ahora para la [illegible] Madrid.	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	F. Martínez. (2010). Las nuevas tecnologías en el aula. [illegible] Sevilla.	F. Martínez. (2010). Las nuevas tecnologías en el aula. [illegible] Sevilla.	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Internacional	[illegible]	[illegible]	García, José María García, Raúl de Alcaraz, Erika de Alcaraz	[illegible]	C. José Miguel L. David Dr. Alcaraz, E. Jesús. (2012). Tomo 23 N1. Ideas y opiniones del educador de nuevos en educación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación/Ideas and opinions of novices educator about the Information and Communication Technology. Madrid.	C. José Miguel L. David Dr. Alcaraz, E. Jesús. (2012). Tomo 23 N1. Ideas y opiniones del educador de nuevos en educación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación/Ideas and opinions of novices educator about the Information and Communication Technology. Madrid.	Artículo	La transformación y la oportunidad que trae la implementación digital en las [illegible] se le ofrece un nuevo rol que [illegible] la posibilidad de tener conectividad y el acceso a la diversidad de la información, [illegible] por medio de dispositivos móviles, que poco a poco vienen a la alfabetización digital de los [illegible] y la sociedad en general, lo cual genera nuevos [illegible] de interpretación del patrimonio. Lo anterior por lo tanto es algo positivo para el público y la institución a nuevo. Los recursos digitales dan también la oportunidad de transportar y guardar [illegible] en la nube. Lo cual rompe abruptamente con los [illegible]	[illegible]	[illegible]
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Cuadro Fundados, Rubio M/López Fuad, Rosalía. 2007 ¿Educar o construir humanos? La educación patrimonial y el [illegible]	Cuadro Fundados, Rubio M/López Fuad, Rosalía. 2007 ¿Educar o construir humanos? La educación patrimonial y el [illegible]	Artículo	[illegible]	[illegible]	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Cuadro Fundados, Rubio M/López Fuad, Rosalía. 2007 ¿Educar o construir humanos? La educación patrimonial y el [illegible]	Cuadro Fundados, Rubio M/López Fuad, Rosalía. 2007 ¿Educar o construir humanos? La educación patrimonial y el [illegible]	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Lacuesta, S. 2008. Versatilidad y [illegible] Manuel Pedro Lobos y Jesús [illegible] Madrid.	Lacuesta, S. 2008. Versatilidad y [illegible] Manuel Pedro Lobos y Jesús [illegible] Madrid.	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Huertas, R. 2010. [illegible] Madrid. Tema 21.	Huertas, R. 2010. [illegible] Madrid. Tema 21.	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Huertas, R. 2010. Profesorado del [illegible]	Huertas, R. 2010. Profesorado del [illegible]	Artículo	[illegible]	[illegible]	
Internacional	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Avalos, M. 2010. [illegible]	Avalos, M. 2010. [illegible]	Libro	[illegible]	[illegible]	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	