

PO-IEV-03

Acerca de los museos de ciencias como escenarios educativos saludables. Una propuesta de investigación colaborativa mediada por TIC

Autor/es: Martín, María Mercedes; Pedersoli, Constanza; Antilef, Cintia; Rey, Patricia; Loinaz, Sebastián; Eckmeyer, Martín; Palacios Vallejos, María Eugenia; Pacheco, Daniela; Larrea, Luciana.

Institución: FaHCE- Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. - Mundo Nuevo, Programa de Popularización de las Ciencias. Universidad Nacional de La Plata.

País: Argentina

Palabras clave: museos; salud; visitantes; TIC

RESUMO

Muchos museos de ciencias, ya sean interactivos o de colección patrimonial, vienen desde hace tiempo diseñando exhibiciones sobre temáticas relacionadas con la salud. Por su parte comienzan a aparecer distintos estudios y líneas de investigación que buscan comprender los efectos que puede tener en la vida de las personas, su salud y bienestar, la participación en museos y las actividades culturales asociadas a éstos.

En este trabajo se presentará el proyecto de investigación denominado “Museos de ciencias y salud: las experiencias de los visitantes y sus efectos educativos y sociales”. La investigación se enmarca en un Proyecto Promocional de Investigación y Desarrollo-PPID con financiamiento de la Secretaría de Políticas Universitarias- SPU, en el marco de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata.

Su propósito general es comprender los efectos de la visita compartida al museo de ciencias en la construcción de conocimientos y vínculos, y las percepciones de los grupos familiares sobre su salud, calidad de vida y bienestar.

Se centra particularmente en las visitas a la exhibición interactiva *DESmedidos: excesos y mandatos en la sociedad de consumo* perteneciente a Mundo Nuevo, Programa de Popularización de las Ciencias de la UNLP financiada con el apoyo de la Fundación Florencio Pérez.

El equipo de investigación está conformado por profesionales y graduados recientes provenientes de diversas unidades académicas y disciplinas entre las que se incluyen: biología, música, comunicación social, medicina, psicología y ciencias de la educación.

Para fortalecer y extender el trabajo más allá de los límites de la presencialidad, se creó un aula virtual en el entorno AulasWeb-UNLP que permite centralizar información (documentos, bibliografía, enlaces de interés, relatorías de las reuniones, etc.) constituyéndose en un banco de recursos relevantes. El aula funciona como un sostén social del trabajo de investigación.

El trabajo que se presenta tiene la doble intención de presentar por un lado parte de los avances de la investigación y por el otro dar cuenta de la potencialidad de mediar con tecnologías digitales los procesos colectivos de producción del conocimiento.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se acepta generalizadamente que los museos y centros de ciencias así como los

parques y jardines botánicos, las bibliotecas o los planetarios astronómicos, son espacios en los que se puede aprender. Pero además de su influencia educativa resulta interesante la aparición relativamente reciente de estudios y líneas de investigación que comienzan a señalar que los museos, entre otros ámbitos, pueden ser escenarios que provoquen cambios significativos en las vidas de las personas y en las comunidades en las que viven (Heumann Gurian, 2006).

Se trata de cambios muchas veces difíciles de medir en términos cuantitativos y cualitativos y que van más allá de los procesos cognitivos y de aprendizaje. Son cambios, grandes o pequeños, que involucran la construcción de vínculos y lazos entre las personas, y también efectos relacionados con su salud y bienestar general.

En este marco, el proyecto pretende realizar un aporte original al estudio de la educación en los museos y sus visitantes en un área novedosa como es la de la promoción de la salud y los efectos pedagógicos y sociales de la participación en actividades culturales.

Por otra parte comienzan a aparecer distintos estudios y líneas de investigación que buscan comprender el impacto que puede tener en la vida de las personas, su salud y bienestar, la participación en museos y las actividades asociadas a éstos. Los museos dependientes de la UCL- University College London- trabajan por ejemplo alrededor de un proyecto de extensión e investigación denominado *Toque y Bienestar* que busca comprender y fortalecer el papel de los museos en el mejoramiento de la salud y el bienestar atendiendo especialmente a los beneficios del contacto físico y la manipulación de objetos (piezas patrimoniales) para personas que se encuentran hospitalizadas o en diversos establecimientos de salud (Chatterjee y Noble, 2013).

Los estudios puntuales sobre museos y promoción de la salud forman parte de un área vacante que puede consolidarse y potenciarse aportando a la construcción de conocimientos y propuestas innovadoras al campo de la popularización de las ciencias, la educación social, la educación en los museos y la salud pública en general.

Según Parish (2013), los museos pueden contribuir no sólo con la comprensión de la salud en el pasado a través de su patrimonio, sino que son parte de nuestro capital cultural para contribuir con la construcción de la salud en el futuro. En este punto se abren una serie de desafíos y oportunidades para los museos, que hasta hace unos años no habían sido concebidos como una parte posible de la construcción de políticas de salud pública. Por su parte, en el libro “El trabajo social de los museos” Lois Silverman (2010) se centra en el potencial terapéutico que puede tener la visita a un museo o exhibición y sugiere que hay varios sentidos en los que éstos pueden contribuir: generando disfrute y relajación; provocando emociones que pueden resultar beneficiosas psicológicamente; promoviendo la introspección y el conocimiento de sí mismo; fomentando la educación para la salud.

OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

Los propósitos de investigación se centran en la necesidad de comprender los efectos que tiene la visita a la exhibición *DESmedidos*, entendiendo que éstos van más allá de aprendizajes puntuales y que pueden incluir aspectos sociales relacionados con el bienestar y la salud general de los grupos familiares que la visitan.

DESmedidos se propone cuestionar la lógica consumista y ayudar a reflexionar sobre algunas de sus implicancias en la vida de las personas. Sus temáticas puntuales son: Estética, salud y publicidades. - Cuerpos de “diseño”. - ¿Belleza o bellezas? La aceptación de uno mismo y los demás. - Juego, apuestas, ilusión y promesas engañosas. - Infancias, mercado, publicidades, juegos, juguetes y género. Alternativas educativas y culturales para el enriquecimiento del paisaje infantil. - Estereotipos sobre las drogas y las personas que las consumen. Drogas legales e ilegales. Uso, abuso, dependencia. La información y la conversación como acciones preventivas del consumo problemático.

Se enmarca en una concepción de la salud que entiende que ésta se concreta a partir de procesos de construcción social, en la que la población abandona su rol de paciente potencial o enfermo para convertirse, a partir de su participación, en un agente de transformación (Gálvez e Irazola, 2006).

Parte de las preguntas que busca responder son las que siguen:

- ¿Qué efectos educativos y sociales tiene la visita compartida al museo de ciencias en la construcción de conocimientos, vínculos y en las percepciones de los grupos familiares sobre su salud y bienestar general?
- ¿Qué hacen las familias en su recorrido por el museo?, ¿Qué vínculos establecen entre sí y con la propuesta educativo-museográfica?, ¿Sobre qué temas conversan?, ¿Qué soportes sostienen esas conversaciones? ¿En qué actividades se involucran y cómo lo hacen?
- ¿Qué negociaciones establecen entre los contenidos y actividades que les propone la exhibición, su propia vida, su bienestar y salud general?

Las diferentes modalidades de interacción de los visitantes entre sí y alrededor de la exhibición, las conversaciones, la elección de recorridos, las actitudes cooperativas, de aceptación y/o rechazo de los contenidos y abordajes que se proponen, los comentarios y mensajes dejados en el libro de visitas y en las redes sociales serán algunos de los tópicos a analizar durante el desarrollo de la investigación.

El objetivo general de esta investigación es:

- Indagar sobre los efectos de la visita familiar al museo de ciencias en la construcción de conocimientos, de vínculos y en las percepciones de éstos grupos sobre su salud, calidad de vida y bienestar general.

Por su parte, definimos los siguientes objetivos específicos;

- Analizar los modos en que los grupos familiares se vinculan entre sí y alrededor de la propuesta educativa-museográfica en la exhibición *DESmedidos*.
- Comprender cómo operan las negociaciones conceptuales entre el relato de la exhibición *DESmedidos* y los sentidos que le otorgan los grupos familiares que la visitan.
- Analizar los modos en que la experiencia de visita a *DESmedidos* y su continuidad sostenida a través de las redes sociales, habilita o inhibe la posibilidad de que los visitantes conversen, reflexionen y co-construyan conocimientos alrededor de tópicos como salud, consumismo, estilos de vida saludable y bienestar. ¿

METODOLOGÍA

El proyecto que se presenta propone un enfoque de investigación de corte cualitativo que pretende abordar la problemática objeto de estudio desde una perspectiva interdisciplinaria. El análisis se centrará en la información obtenida a través de la observación para la cual se diseñaron instrumentos de registro y, por el otro, y modo de prueba piloto, se implementará el uso dispositivos digitales que se entregarán a los visitantes en el ingreso al museo permitiendo obtener un seguimiento de sus recorridos y experiencias por la exhibición.

El relevamiento se centra en las expresiones escritas y orales de los sujetos a estudiar, obtenidas a partir las entrevistas, grupos focales, de sus comentarios en el libro de visitas y las redes sociales institucionales.

La estrategia metodológica de la investigación involucra la triangulación de:

- Entrevistas
- Grupos focales
- Registro de observación
- Registro fílmico (con cámaras y dispositivos móviles)
- Registro fotográfico

- Análisis de comentarios en el libro de visitantes
- Análisis de mensajes en carteleras y exhibidores interactivos
- Análisis de comentarios en las redes sociales institucionales de Mundo Nuevo, UNLP (Facebook, Twitter, etc.).

Por su parte, el equipo de investigación está conformado por un colectivo de profesionales provenientes de diversas unidades académicas y disciplinas entre las que se incluyen: biología, música, comunicación social, medicina, psicología y ciencias de la educación. Se trata de graduados (algunos de ellos recientes) que son además docentes de distintas cátedras en diversas facultades de la UNLP: Ciencias Naturales y Museo, Bellas Artes, Periodismo y Comunicación Social, Psicología y Humanidades y Ciencias de la Educación.

El equipo tiene además, diferentes grados de familiaridad con la muestra. Esto implica una heterogeneidad que intentamos sea capitalizada para la construcción de conocimiento / saberes en esta investigación. Los miembros que han participado desde el diseño, conocen en detalle cada temática, material y más en profundidad las dinámicas que se generan con los visitantes. Otros, conocieron la muestra a partir de su participación en el proyecto. Estas “diferencias” enriquecen las miradas. Los “nuevos ojos” descubren aquello que a veces se invisibiliza por la cotidianeidad y la cercanía, las miradas más “expertas” en Desmedidos, nutren, aportan, incluyen aspectos ya abordados.

Esta diversidad es una de las características centrales y de mayor potencialidad en términos de la multiplicidad de miradas sobre el tema pero implica, un desafío a la hora de la producción colaborativa. Los marcos teóricos y conceptuales desde los que cada integrante se interroga sobre los problemas definidos y los posibles abordajes metodológicos sobre el tema son tópicos de discusión y tensión presentes de manera permanente en las reuniones del equipo.

Por otra parte, para los graduados que no nos dedicamos con exclusividad a la investigación sostenida y financiada por organismos de ciencia y tecnología como CIC o CONICET, los tiempos y espacios para la producción de conocimiento, son muchas veces difíciles de sostener. Dadas estas condiciones y las agendas de los integrantes no siempre es posible contar con la presencia simultánea del equipo completo.

Como alternativa a esta situación y, para organizar, sostener y fortalecer el trabajo del equipo extendimos nuestros encuentros en un aula virtual del entorno AulasWeb-UNLP que nos permite centralizar información (documentos, bibliografía, enlaces de interés, relatorías de las reuniones, etc.) constituyéndose en un banco de recursos relevantes. El aula funciona como un sostén social del trabajo de investigación. De diseño flexible, permite modificar los recursos y estructura conforme el proyecto vaya avanzando. “Extender” significa desafiar los límites temporo- espaciales propios de las propuestas cara a cara integrando las tecnologías digitales que se constituyen en medios potentes. Como afirma Edith Litwin (2005): *“Detenernos, encontrar un nuevo modo explicativo, generar una perspectiva de análisis diferente y enriquecer el estudio puede ser uno de los lugares más significativos del uso de las tecnologías [...] Las tecnologías son posibilitadoras de encuentros y nos permiten recorrer juntos tramos del camino. Desde las perspectivas comunicacionales, las nuevas tecnologías ofrecen que nos ayudemos unos y otros en esos recorridos, promueven el reconocimiento de las ópticas diferentes, las dificultades o las soluciones a las que otros arriban. Compartir proyectos aún cuando estemos en latitudes diferentes nos permite no sólo construir mejores soluciones por lo que implica la ayuda y la colaboración, sino reconocer el valor moral del encuentro fraterno.”*

Aunque se trata de un proyecto incipiente, esta dinámica de trabajo va dando cuenta de la potencialidad de mediar con tecnologías digitales los procesos de producción del conocimiento. El aula virtual diseñada cuenta con cuatro secciones o “pestañas”: **Introducción** (destinada a los aspectos generales y presentación del equipo) – **Desarrollo del Proyecto** (constituye el núcleo central con propuestas de trabajo colaborativo, relatorías de reuniones, etc) – **Lecturas** (bibliografía, links, sitios interesantes, materiales multimedia, etc) – **Inspiraciones** (espacio que reúne propuestas que creemos

nos pueden ayudar a pensar diferentes aspectos de nuestro proyecto).

Entre las herramientas utilizadas hemos incluido los foros y el glosario. Pensamos en incluir otras de escritura colaborativa como las wikis y /o murales. Preveamos la incorporación de aplicaciones on line para la divulgación de resultados parciales y finales y la elaboración de un blog de la UNLP para la publicación de las producciones del equipo y / o sus miembros.

AVANCES

En el momento en que se presenta este trabajo, el equipo se encuentra abocado, por un lado, a la definición conceptual final de algunas categorías claves en términos teóricos. Por el otro, y en relación con lo anterior, al diseño de instrumentos metodológicos para recabar información¹.

Por otra parte, es necesario destacar que, al ser *DESmedidos*, una exhibición interactiva que busca articular el relato museográfico con las voces de los visitantes, incluye consignas que invitan dejar ideas, visiones y opiniones. Se trata de consignas cambiantes que permiten mayor flexibilidad de la exhibición, en la medida en que esta dinámica ofrece la posibilidad de fortalecer o volver explícita determinada información, centrando alternativamente el foco de atención de los visitantes en diversos tópicos presentes en la muestra.

Actualmente se están diseñando nuevas consignas y propuestas para la participación mediadas por tecnologías digitales, todas ellas asociadas a temas de salud en la infancia tales como la medicalización de las niñas y los niños o su alimentación excesiva con grasas y azúcares, entre otros temas. Y aunque su diseño no forma parte de los propósitos de la investigación, se espera que las conversaciones y los vínculos que, la participación mediada por esas consignas genere, nos permita comprender mejor los efectos de la visita familiar en la construcción de conocimientos referidos a su salud, vida y bienestar general.

CONCLUSIONES

En esta instancia de desarrollo del proyecto, hablaremos aquí más de nuestras aspiraciones, de lo que esperamos y deseamos que de conclusiones cerradas.

La investigación en curso busca contribuir al estudio sobre la popularización de las ciencias y la promoción de la salud en los museos y centros de ciencias en tanto escenarios educativos y culturales. Al tratarse de un tema poco explorado, se espera que se constituya en un aporte novedoso que trascienda el ámbito de lo educativo cuyos alcances puedan extenderse al ámbito de las políticas sociales y la salud pública.

Se aspira a que las producciones asociadas a este proyecto puedan circular en ámbitos académicos pero también de gestión educativa, cultural y social y que se conviertan en soporte teórico para la definición y ejecución de diversas políticas públicas que promuevan prácticas y estilos de vida saludables.

Entendemos que las potencialidades de la temática no se agotan en este proyecto, por lo tanto esperamos profundizar y ampliar sus alcances en otras instancias e investigaciones.

BIBLIOGRAFÍA

Chatterjee, H. y G. Noble. (2013). *Museums, Health and Well-Being*, Ashgate, Farnham.

¹ Por otra parte cabe destacar, una cuestión nada menor y es que, al momento de escribir este trabajo, la exhibición se encuentra desarmada puesto que será trasladada a otro espacio físico en los próximos meses. Esto ha significado para el equipo de trabajo una reorganización del cronograma de investigación previsto originalmente.

Gálvez, R. e Irazola, J. (2006). *El árbol de la transformación: manual de metodología interactiva para agentes de salud comunitaria*, Buenos Aires, Medicusmundi.

Heumann Gurian, E. (2006). "Function follows form: how mixed-used places in museums build community", 2001, en *Civilizing the museum*. Routledge, Londres y Nueva York.

Litwin, E. (2005) De caminos, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza. Educación y Nuevas Tecnologías. II Congreso Iberoamericano de Educared. Disponible en URL: http://www.educared.org.ar/congreso/edith_disertacion.asp

Parish, R. (2013). "Foreword" en Chatterjee, H. y G. Noble. *Museums, Health and Well-Being*, Ashgate, Farnham.

Silverman, L. (2010). *The social Work of Museums*, London, Routledge.